

FF

X

⊕

D

U

S

SETTING
INFORMATIE
BOEK



WAT IS EXODUS?

Exodus is het fantasy-event van Stichting Evolution Events.

Zoals de naam al doet vermoeden draait dit evenement om een groep willekeurig bijeengeraapte reisgenoten die een grote tocht ondernemen om een veel te sterke macht te bestrijden...de macht van het goede.

De setting van Exodus is een wereld die langzaam wordt overgenomen door Fiorne, een vrouw die alles en iedereen haar eigen utopie van liefde wil opleggen. Helaas is er in haar wereld bitter weinig ruimte voor vrije wil. Enkele personen die immuun zijn voor haar macht zijn weggevlucht, vastbesloten om een manier te vinden om Fiorne's heerschappij te breken. Hun familieleden en hun oude leven zijn in niets meer hetzelfde, en tot overmaat van ramp wordt Fiorne's invloed steeds groter. Maar ergens in die Grote Buitenwereld moet een wapen te vinden zijn. Toch?

Exodus is een kleinschalig evenement in een low-fantasy stijl. Hoewel er in de wereld vreemde dingen kunnen gebeuren is het ongelooflijke geen schering en inslag. Ook onder de spelers is weinig plaats voor helden. Ons adagium is dat epische situaties alleen interessant zijn als er weinig epische mensen in terechtkomen. De spelers vechten tegen een gevaar dat veel groter is dan henzelf, en zijn ineens een puzzelstukje geworden in een oneindig grote en ingewikkelde legpuzzel. Juist dit besef brengt hen dichter bij elkaar.

Er is dus weinig groots gebeuren met wapperende mantels, en ook weinig butts. Wat wel volop aanwezig is: roleplay! Klein spel, mogelijkheid tot eigen initiatief, een gezonde dosis humor, karakterverdieping en morele dilemma's. Omdat de live zich richt op een groep van zo'n 20 a 30 spelers is de groep ook echt een eenheid. Hoewel er zeker de nodige conflicten zijn, hebben de spelers een gemeenschappelijk doel, en dus zijn er minder kleine groepjes die elkaar vooral tegenwerken. Er wordt samen gewerkt aan een oplossing. Hoe die oplossing zich precies ontvouwt en hoe de reis verloopt hangt voor een groot deel af van de spelers. Deze hebben bij Exodus veel invloed op de wereld en het spel.

Als dit alles je aanspreekt nodigen we je van harte uit om verder te lezen, een leuke inwoner van onze wereld te maken die zich kan laten meeslepen in het Lot der Volkeren, en je aan te sluiten bij de karavaan.

Het Antwoord ligt er. Ergens. Mee helpen zoeken?

INHOUDSOPGAVE

Wat is Exodus?	2
Inhoudsopgave	3
Fiorne	4
Algemene wereld	5
Rassen van de Wereld	8
Mensen	8
De Sunanda (mensenvolk)	8
Elfen	9
Alori	9
Tesh	10
Geografie	11
Bezochte Gebieden	13
Dostan Ylas	13
De Alori	14
Dostan Cuando	16
Banish	18
Het Hollewoud	20
Onbezochte Gebieden	22
Valioni	22
De IJsvlakte van Je'the	23
Witwaterstad	24
Je'tho	24
De Inda's	25

Teksten, illustraties en setting © Stichting Evolution Events
 Foto omslag © Tineke Bolleman
 Covermodellen: Xander Brevoort en "Fikkie"

FIORNE

A Woestijn
Je had altijd een normaal leventje. Met vrienden, maar ook mensen die je niet mocht of die jou niet mochten. Met een vrouw, ouders of kinderen die hun goede en slechte kanten hadden. In een woonplaats waar mensen om elkaar gaven, maar ook vloekten, dronken of gokten.

Een paar weken geleden begon je wereld langzaam te veranderen. Bekenden begonnen vreemd te doen. Ze werden erg kalm en vriendelijk. Eerst leek het te komen door het lekkere weer, maar na een tijdje begon het toch te knagen. Bovendien werd het steeds erger. Ze werden te vriendelijk.

Schulden werden kwijtgescholden, misdaad hield op met bestaan en zelfs de grootste zeurpiet van het dorp floot een vrolijk wijsje en complimenteerde je met je mooie kapsel. En je had al dagen niets anders gegeten dan de eeuwige taarten van de dorpsvrouwen.

Kortom: griezelig. Je woonplaats is niet meer hetzelfde, je familie je familie niet meer. Met de nargheid lijkt ook alle spanning, passie en spontaniteit verdwenen uit je omgeving. De mensen lijken wel te slaapwandelen. Je hebt niet het idee dat ze een keuze hebben gehad, hoewel ze zeggen dat ze niet anders zouden willen dan deze gezapige staat van half-bestaan. Wat zijn we toch gelukkig met zijn allen.

En vreemd genoeg lijkt jij nergens last van te hebben...

Noot: uiteraard kan je ook kiezen om een personage te spelen dat reist, of om een andere reden nog niets van dit effect heeft gemerkt. Aangezien het zich van het westen naar het oosten lijkt te verspreiden, kan je dan het beste uit een plaats komen die zoveel mogelijk naar het westen ligt.

Noot 2: Fiorne leeft in Dostan Ylas. Dit betekent dat de spelers van buiten wel het effect merken van haar aanwezigheid, maar niet weten dat ze bestaat. Laat je dat rustig vetrellen door de vluchtelingen. Zelf heb je alleen gemerkt dat al je vrienden en familieleden ineens erg vreemd gingen doen. En als die nieuwe groep dat op gaat lossen wil je best helpen...

ALGEMENE WERELD

Over hoe de wereld is ontstaan en waar de verschillende rassen en volkeren die de wereld bewonen vandaan zijn gekomen doen verschillende verhalen de ronde. De vertelling van de ontstaansmythe varieert per volk, gebied en soms zelfs per persoon. Echter, of de wereld door een of meer goden is geschapen dan wel ontstaan is uit een oersoep, gegeven blijft dat de landschappen op de bekende wereld erg divers zijn en diens inwoners ook. Naast de gebruikelijke oorlogen, landveroveringen en natuurrampen is de wereld gevormd door de bewoners. Zij gebruikten, en hier en daar misbruikten, het land en gaven er vorm en bedoeling aan; in het ene gebied meer dan in het andere. Kortom, de wereld is een aaneenschakeling van diversiteit.

Religie

Verreweg de meeste mensen en Tesh zijn aanhangers van de Verenigde Kerk der Zevenenvijftig Profeten. Deze kerk biedt veel vrijheid, omdat er veel Profeten zijn. Allemaal zijn ze wel ergens de beschermer van, en daardoor voelen de meest uiteenlopende personen zich erdoor vertegenwoordigd. Veel mensen hebben de voorkeur voor één of meerdere Profeten, en zullen voornamelijk hen vereren, hoewel ze niet zullen ontkennen dat ze alle zevenenvijftig belangrijk zijn.

De Profeten zijn geen Profeet van een god, maar op zichzelf staande entiteiten die mythische daden hebben verricht er daarmee een soort personificatie zijn geworden van een eigenschap. Vaak zijn ze ook beschermheer of -vrouwe van een beroep of groep. Daarin zijn ze te vergelijken met de heiligen zoals wij die kennen in onze wereld. In tegenstelling tot wat de naam van de kerk claimt, zijn er binnen de kerk altijd conflicten over kleine gebeurtenissen in het leven van de Profeten. Hierdoor ontstaan er vele schisma's en heftige discussies.

Een profetentempel kan van alles zijn, van een bolderkar tot een enorm gebouw dat door een rijke familie is gesponsord. Op het platteland vind je veel kleine heiligdommen en rondreizende priesters. In de steden laten rijke families enorme kerken bouwen.

De priesters houden erediensten voor een profeet. Daarnaast hebben ze een pastorale functie in de gemeenschap, en kunnen ze via heilige rituelen verschillende dingen doen. Hierdoor hebben ze nog wel eens conflicten met de Ritualisten in Banish. Verschil is dat een priester alleen dingen doet die echt noodzakelijk zijn, in ruil voor offers in plaats van geld. Een priester gelooft in alle profeten en vereert alle, maar legt wel vaak de nadruk op één of twee profeten, wiens woord hij verkondigd in te wereld.

Voor gewone gelovigen is het eigenlijk net zo: je vereert alle profeten in meer of mindere

mate, maar hebt vaak wel een favoriet, bijvoorbeeld door je beroep. Je brengt af en toe offers bij een altaar. Dit laatste waarschijnlijk vooral als het niet zo goed gaat. Reizende priesters kunnen op je respect rekenen, maar voor de meeste mensen speelt geloof geen enorme rol: het is er nu eenmaal.

Het nadeel van deze kerk is dat er in de loop der eeuwen oneindig veel schisma's zijn geweest, waardoor de kerk alleen nog in naam verenigd is. Maar dit zijn interne strubbelingen binnen een kerk, waarmee de gewone burger en zijn geloof weinig te maken hebben. De meeste kinderen groeien op met de verering van de Profeten, en zullen naar hen bidden en aan hen offeren als er iets mis is.

Het feit dat de Profetenkerk dominant is betekent niet dat het de verplichte godsdienst is. Hoewel de priesters niet wars zijn van bekeringsdrang is het niet verboden om een ander geloof te hebben, en bestaan de meeste geloven rustig naast elkaar. Op verschillende plaatsen in de wereld hebben mensen natuurgodsdiensten, en geloven ze in allerlei geesten en boswezens. Een ander geloof dat opvalt is de verering van de stierengod Hammurabi door de Sunanda. De Alori vereren een heilige Poel, die de bron zou zijn van alle wijsheid.

De meeste Elven geloven alleen in de wetenschap en hebben geen religie.

Noot voor spelers: omdat er zoveel profeten en splintergroepen zijn, hebben we geen lijst uitgewerkt. Uiteraard willen we best met je meedenken, maar in principe mag je zelf één of meerdere profeten bedenken. We laten het wel weten als dat erg botst met een bestaand idee van iemand.

Als je een priester wilt spelen geven wij je een lijst met rituelen.

Beroepen/dagelijks leven

De meeste mensen op het continent leven van de landbouw, hoewel er ook handwerkslieden en handelaars zijn. In de steden vind je alle beroepen die je van de stad gewend bent: van wetenschapper tot arts, van acteur tot alchemist. Over het hele continent vind je bovendien mensen die reizen: zigeuners die optreden, rondtrekkende priesters en roversbendes. Kortom: eigenlijk is alles mogelijk.

Dat geldt ook voor het dagelijks leven: mensen gaan naar de kerk, krijgen kinderen, worden verliefd, beginnen een eigen zaak...

In sommige gebieden zijn er wat spanningen tussen de verschillende rassen, of zijn er kleine politieke conflicten. Over het algemeen is het een rustig continent, waar de laatste echte oorlog al weer lang geleden is. De welvaart is relatief hoog, en ook de kunsten en wetenschappen bloeien al jaren gestaag verder. Over het algemeen is het dus prettig leven.

Maar wellicht is het leven de afgelopen paar weken iets te prettig geworden. Mensen gedragen zich een beetje vreemd, en iedereen lijkt net iets aardiger dan ze voorheen waren. In sommige gevallen verdacht aardig. Hoe verder je naar het westen gaat, hoe heftiger dit effect is.

Volkeren

Over het hele continent komen voornamelijk mensen voor. Deze bestaan uit een grote verscheidenheid aan volkeren, van de Sunanda in de woestijn in het noorden tot de zigeuners die overal rondtrekken. Uiteraard zijn overal dorpen en gemeenschappen van boeren, en in grote steden wonen handwerkslieden, magiërs, ritualisten en ander volk. Kortom: met mensen is alles mogelijk. Een menselijke familie die door haar macht en omvang in het oog springt, is de familie Di Sarini.

Elven komen niet al te veel voor in de steden, maar als ze er zijn wonen ze bij elkaar in bepaalde wijken. Ze trekken erg naar elkaar toe. De meeste hebben een voorkeur voor het platteland, en dan vooral voor de streek Dostan Cuando, waar ze grootgrondbezitters zijn. Een enorme concentratie Elven woont in en rond de Academische Centrales. Ze houden zich voornamelijk bezig met wetenschap en kennis. Opmerkelijke uitzondering hierop is de familie Kajafas in Banish.

Tesh wonen vooral in de steden, en dan met name in de krottenwijken en achterbuurten. Op het platteland willen ze nog wel eens roversbendes vormen, en ze zijn ook relatief vaak nomadisch. De stad Witwaterstad is grotendeels een Tesh-stad, en niet veel andere volkeren zullen zich daarin wagen als het niet echt hoeft.

Er zijn een aantal andere volkeren, waarvan niet helemaal duidelijk is of het mensen zijn. Maar deze zijn vaak klein, en het is maar de vraag of de gemiddelde bewoner van de bekende wereld er ooit één heeft ontmoet. Het gaat dan met name om de Alori, een enigszins primitief en pacifistisch volk dat tegen de bergrug in het westen woont, en de bewoners van het Hollewoud. Over hen is zo mogelijk nog minder bekend, maar geruchten spreken van zware misvormingen door alchemische lekkage. En dan zijn er nog de Yukata. Deze magiërs komen geregeld langs, met name in de steden. Ze praten echter bijna met niemand, en niemand zal het in zijn hoofd halen hen aan te spreken. Hun magische krachten zijn legendarisch, en weinig behulpzaam. Gelukkig lijken ze zich net zo min te willen bemoeien met de wereld als de wereld met hen. Ze zijn te herkennen aan rood-zwarte kleding en een lege blik.

RASSEN VAN DE WERELD

Mensen

Mensen zijn er in alle soorten en maten. Neemt niet weg dat er talloze groeperingen bestaan. Overal in de buitenwereld zijn dorpen en volkeren te vinden, met een veelheid aan bezigheden. Van de simpelste boer tot de meest ontwikkelde magiër. Als je naar ons een idee voor een nieuw personage opstuurt kunnen we overleggen over waar je precies vandaan komt en wat je brengt tot je grote reis.

De reactie op de opkomst van Fiorne zal ook verschillen per persoon en gemeenschap. In sommige dorpen zal het nauwelijks opvallen tot het te laat is, in andere kan het niemand echt veel schelen.

De Sunanda (mensenvolk)



De woestijnen zijn het thuisland van de Sunanda, stammen van nomaden die leven van karavaanhandel (zout, goud, stoffen, slaven, rookwaar, dadels en wapens) en beperkte veeteelt in de oases. Omdat het leven in de woestijnen hard is en gericht op overleven, komt de cultuur van de Sunanda op andere volkeren vaak over als wreed en primitief, bijna gelijk aan een stam beesten. Zo is iedere stam gecentreerd rond een Hamashka, de man die zich qua kracht en intelligentie de meerdere heeft getoond van andere mannen. De Hamashka is niet alleen naamgever voor de stam, hij heeft ook altijd als eerste recht op voedsel, levensmiddelen en vrouwen.

Sunanda leven voornamelijk van vlees, omdat er in de droge landen weinig groente en fruit voor handen is. Naast vlees verzamelen ze honing van grondbijen en verwerken dit in uiteenlopende zoete lekkernijen, thee en melk. Het gebit van een Sunanda gaat over het algemeen dan ook maar een jaar of veertig mee.

De Sunanda vereren Hamurabi, de stierengod. Hamurabi-mythen zijn verschrikkelijk populair en alle godsdienstige vereringen draaien dan ook om stieren (het kiezen en vereren van de heilige stier, het voorspellen van de toekomst uit de ingewanden van stieren en de rituelen van het bloed).

Voor de Sunanda is het bloed ('naamah' oftewel 'bron van het leven') heilig. Het wordt (bij voorkeur warm) gedronken tijdens rituelen en rode kleurstof wordt gebruikt voor lichaamsversieringen, kleren en haren om het leven te eren. In de kleurige kleding, mantels en hoofddoeken (overigens lopen zowel mannen als vrouwen gesluierd) van de Sunanda voert ook rood de boventoon.

Ondanks hun schijnbaar nogal primitieve samenleving zijn Sunanda een ontwikkeld volk. Toch zul je ze vaak zien als schoonmakers, wasvrouwen en klusjesmannen in de grote steden ten Zuiden van de woestijnen.

Elfen

De Elfen zijn in een gigantisch tempo ontwikkeld en daardoor rijk, gedistingeerd en vooral verveeld. Ze leven in clusters van grote villa's en doen de hele dag uitvindingen, ontdekkingen en schrijven boeken.



De typische elf heeft dan ook een beroep dat voor ontwikkeling zorgt, zoals alchemist, magiër of wetenschapper, of is professioneel edele. Dat neemt niet weg dat er ook eten op tafel moet komen, en hoewel er veel met niet-Elfse huurlingen wordt gewerkt zijn er ook Elfen die ambachtsman of -vrouw zijn. De samenleving is dus behoorlijk gelaagd, zeg maar gerust bruut in tweeën gespleten. De hoge rangen kijken neer op de rest, het gewone volk voelt zich altijd een beetje minderwaardig.

De Elfen nemen in eerste instantie de veranderingen onder haar inwoners niet zo serieus. Dit is mede omdat ze niet echt in dorpen en steden bij elkaar wonen, en het dus minder duidelijk is. Uiteindelijk geloven Elfen niet in dingen die ze niet zelf hebben bedacht. Het zal zo'n vaart niet lopen.

Denk goed na voordat je een Elf gaat spelen. Het kan en mag uiteraard, maar het zal waarschijnlijk meer moeite kosten om je motivaties uit te leggen aan de spelers. Laat je gedachten gaan over waarom je de reis onderneemt. Je laat je immers in met totaal onbekenden, en het is in jouw ogen een behoorlijk luizig zootje.

Alori

De Alori zijn een uiterst vredig volkje dat zich heeft afgezonderd van hun omgeving. Ze hebben hun stenen huizen verlaten en zijn in een tentenkamp gaan wonen om zo dicht bij de natuur te zijn.



Het geloof van de Alori draait om een heilige poel, de Wijsheidspoel. Zij vertellen al hun kennis aan de poel, en deze slaat het op zodat hun leider het eruit kan halen wanneer het nodig is. Hoe dit gebeurt is een groot mysterie. Alles draait om de poel, het hele sociale leven en alle rituelen. Hun leider is degene met direct contact

met de poel en heeft daarom een hoog aanzien.

De Alori zijn over het algemeen simpele, hardwerkende mensen. Ze maken een primitief gebruik van taal, naar verluid hebben ze binnen hun eigen groepen een vorm van telepathie ontwikkeld, waarschijnlijk via de poel. Ze nemen alleen wat ze nodig hebben en zijn erg gastvrij en nieuwsgierig. Maar onderschat hen niet. Dit zijn geen primitieve wilden, maar een volk dat heel bewust voor hun simpele leven heeft gekozen.

Het viel eerst niet zo op dat de Alori veranderden, omdat ze al bijzonder vreedzaam waren. Voor de Alori uitte het zorgelijke gedrag zich dan ook in het verwaarlozen van de poel en de rites ten bate van weven en koken.

Als je een Alori speelt moet je rekening houden met het feit dat het wel even kan duren voordat je gewend bent aan de afwezigheid van de poel. De poel heeft de centrale plek in je leven gehad en nu ben je er ver vandaan. Er is nog niet bekend wat dit precies met de Alori-reizigers doet, maar effect zal er zeker zijn. Als je dit niet leuk vindt, ga het dan niet spelen.

Tesh

De Tesh zien er uit als mensen, maar hebben donkere vlekken over hun hele gezicht. Daarnaast schijnen ze te lijden onder een natuurlijke drang tot criminaliteit: de Tesh zijn naar.

Dat danken ze deels aan hun criminele natuur en deels aan slechte PR, een beetje te vergelijken met hoe er in ons land wordt gedacht over criminele probleemjongeren. De Tesh hebben hechte benculturen waar het recht van de sterkste geldt, maar waarbinnen dingen als loyaliteit en broederschap weer heel belangrijk zijn.



De Tesh zitten in een minderwaardigheidspositie, zoals de zwarte mensen dat zaten aan het begin van de 20e eeuw in Amerika, maar dat is hoe het altijd is geweest en hoe het altijd zal zijn. Het is normaal dat Tesh niet in sommige buurten mogen komen, minder betaald krijgen en in armere wijken leven; de andere rassen zijn nu eenmaal superieur.

Noot: de grote wereld is vooralsnog een lappendeken van onafhankelijke gebieden en hertogdommen. Dit betekent dat er ook hier geen koning is met absolute macht en een staand leger vol elite-soldaten. Ook hier geldt weer: houd het liever iets kleiner. Het is al geen butslive, en de ervaring leert dat je ook prima een stadswacht of bodyguard kan spelen.

GEOGRAFIE

Het evenement speelt zich af op een in zee drijvend continent. Het is niet heel erg groot, maar wel groot genoeg om nog uitgestorven streken te hebben, en het is voorzien van nogal grillige geografie.

In het westen van het continent ligt een ondoordringbaar hooggebergte. Er zijn al vele expedities verdwenen die hebben geprobeerd te zien wat er aan de andere kant lag. Uiteindelijk is geconcludeerd dat er waarschijnlijk niets is, en dat dit niets ook de moeite nooit waard kan zijn.

Tegen het hooggebergte aan staan enkele ruïnes, waar de Alori bij in de buurt leven. Ver ten noorden van het Alorigebied zijn woestijnen, waar niemand graag woont behalve de nomadische Sunanda.

Verder naar het oosten ligt de landbouwstreek Dostan Cuando, met daarin Banish, de grootste stad in het continent.

Ten oosten van Banish ligt het vreemde Hollewoud, en aan de andere kant van dit bos liggen de Academische Centrales van de Elven, die deels verantwoordelijk zijn voor de rare verschijnselen in de bossen. Vlakbij de Academische Centrales ligt de Citadel der Dromen, het hoofdkwartier van de Yukata, waar men hoogstens van een afstandje naar kan kijken, maar beter niet in de buurt kan komen...

Als je vanuit Banish recht naar het oosten gaat kom je in Valioni, hoofdstad van het entertainment en bolwerk van de Di Sarini-familie. Ver ten noordoosten daarvan ligt Witwaterstad, een stad waar veel Tesh samenwonen, en die zich ver uitstrekt naar de buitenwijken.

Noot: er zijn dus volop plaatsen waar een personage vandaan kan komen! Mocht je toch een idee hebben: er kan altijd wel ergens een verborgen dorpje liggen...overleg even met de spelleiding.

- A Woestynen
- B Rotsformaties
- C Academische Centrales
- D Toendra
- E Heet water bronnen
- F Ysulakten
- G Stedelyk gebied



BEZOChte GEBIEDEN

Het reisgezelschap is al door verschillende gebieden getrokken waarvan ze het bestaan nooit hadden kunnen vermoeden. De wereld is zo veel groter dan hij leek! Hier is het een en ander aan informatie te vinden over de gebieden die sommige van de reizigers al gezien hebben.

Dostan Ylas

Waar de reis begon

(Over geschiedenis en streekwijsheden: De spelers die afkomstig zijn uit Dostan Ylas hebben de streekwijsheden en geschiedenis-informatie al gekregen. Mocht je zo'n speler zijn en ze kwijt zijn geraakt, mail ons dan even. Omdat het alleen maar verwarring kan geven voor de nieuwe personages worden ze hier niet opnieuw geplaatst.)

Religie

In Dostan Ylas worden een aantal grote machten vereerd. Volgens de inwoners van deze streek zijn uit de Wereld en het Lot zes goden voortgekomen, die de basis vormen van de religie. Ze hebben op verschillende plaatsen tempels en een groep toegewijde priesters ziet toe op hun eredienst. Het geloof in deze goden is de enige religie in Dostan Ylas.

Beroepen/dagelijks leven

Dostan Ylas is georganiseerd in een soort stadstaatjes die allemaal een eigen koning hebben. Gethan is de belangrijkste van deze mini-koninkrijkes. De steden in de streek zijn over het algemeen niet groot, en gecentreerd rond een cluster gebouwen van tempel, paleis en bibliotheek.

Je vindt in Dostan Ylas dan ook ruwweg dezelfde levenswijze als in de buitenwereld: handelaars, priesters en handwerkers in de steden, en boeren daarbuiten. Dostan Ylas ligt aan zee waardoor er ook in de visvangst geld te verdienen is. Tussen de steden liggen kleine dorpjes. De streek is helemaal zelfvoorzienend, stadstaten hebben vaak een specialisatie, en handelaars brengen goederen van A naar B. Mensen zijn over het algemeen niet heel rijk, maar omdat de streek zo afgesloten is, komt er nooit gevaar van buiten. Het gebrek aan nieuwe uitvindingen en luxeproducten wordt dus ruimschoots gecompenseerd in rust en veiligheid.

Volkeren

In Dostan Ylas wonen mensen, Elven en Tesh. De Elven lijken er iets meer op mensen dan in de buitenwereld. Ze wonen bescheidener en werken vaker in bijvoorbeeld de

handel of landbouw. De Tesh hebben lichtere vlekken dan hun rasgenoten in de buitenwereld, en lijken ook wat rustiger.

Wat deden de spelers hier?

De reisgenoten waren allemaal gewone inwoners van Dostan Ylas, de meesten komen uit de hoofdstad Gethan. Langzaam zijn hun vrienden en geliefden veranderd in mensen die ze niet meer herkennen. Alle scherpe randjes zijn eraf: woede, passie en jaloezie zijn vervangen door liefde, warmte en neiging tot bakken. Op zich zou het niet erg zijn geweest, als het maar niet zo kunstmatig was...er moest iets gebeuren. Ten einde raad besloten degene die geen last hadden van de 'vloek van Fiorne' een vergadering te beleggen. Al snel werd duidelijk dat ze moesten vertrekken voordat zij ook de klos waren. Na het vinden van een aantal benodigdheden en een laatste afscheid van familieleden vertrokken ze op reis.

Tegen het hooggebergte aan ligt een klooster, en de spelers vingen geruchten op dat de monniken die daar wonen een geheim verbergen: een doorgang naar buiten. Fiorne was echter niet van plan om de spelers zomaar te laten vertrekken. Ze zorgde dat de monniken en de reizigers elkaar niet konden zien, en stuurde haar vertrouweling Izaphel om hen tegen elkaar op te zetten.

Gelukkig was de onzichtbaarheid van tijdelijke aard. Nadat de monniken ervan overtuigd waren dat de missie van deze reizigers belangrijker was dan hun geheim, kon de tunnel naar de buitenwereld worden geopend. De exodus was begonnen. Maar zou Fiorne hen zomaar laten gaan? Wat was er eigenlijk in de buitenwereld?

Noot: Een ondoordringbaar gebergte scheidt Dostan Ylas van de rest van de bekende wereld. Totdat de eerste groep reizigers een weg door dit gebergte vond, wist niemand af van het bestaan van deze afgelegen provincie. De achterblijvers weten op hun beurt niet dat de wereld groter is dan Dostan Ylas.

De doorgang is dicht. Nieuwe personages komen altijd uit de buitenwereld. Of je de reizigers van het eerste uur gelooft als ze beweren van over de bergen te komen is aan jou.

De Alori

Vlak achter de bergen

Er is niet veel bekend over de geschiedenis van de Alori. Er zijn al meerdere generaties Alori in het gebied geweest. Omdat de Alori een eenvoudige levensstijl hebben, hebben ze wat minder tijdsbesef dan sommige andere volkeren. Naar verluid heeft er ooit een technologisch meer geavanceerd volk gewoond, dat teleurgesteld is geraakt in de wereld

en zich een meer eenvoudige, spirituele visie heeft aangemeten. Veel Aloridorpen zijn gebouwd rond ruïnes van grote stenen gebouwen, wat deze theorie lijkt te onderbouwen.

Religie

De Poel is meer dan een god, het is een levenswijze. De Alori brengen offers aan de Poel, ze houden er rituelen omheen en hun leiders lijken nog het meeste op priesters van de Poel. Doden worden in de Poel gegooid, zodat ze op kunnen gaan in de wijsheid.

Beroepen/dagelijks leven

Het leven van de Alori draait om de poel. Ze streven ernaar om zoveel mogelijk kennis aan hun poel toe te voegen. Dit kan heel verheven kennis zijn, maar ook handwerktechnieken en kookrecepten. Veel Alori vertellen bovendien veel over hun persoonlijke gevoelens en gedachten aan het water.

Hierdoor is de Poel de link tussen heden, verleden en toekomst, en de collectieve herinnering van het hele volk. Alori hebben de mogelijkheid om kennis uit de Poel te halen, zij het in wisselende mate van volledigheid. Degene die hier het beste in is wordt meestal Hoeder van de Poel, de eigenlijke leider.

De Alori leven een bewust sober en meditatief leven, en hebben niet veel nodig voor hun dagelijks leven. Ze zullen dus niet echt beroepen uitoefenen, maar vaardigheden ontwikkelen die nodig zijn om te overleven: jagen, handwerken, medische kennis enzovoorts.

Het sociale leven is heel belangrijk. De Alori spreken niet veel, sommige lijken het bijna verleerd te zijn. Dit is ook niet nodig, omdat de Alori via de Poel op een telepathische wijze met elkaar in contact staan. Alori hebben weinig contact met andere volkeren. Het is dus aan spelers om te beslissen of je er ooit van hebt gehoord of er wel eens één hebt ontmoet.

Volkeren

In het grondgebied van de Alori wonen alleen Alori. Wel komen menselijke en Elfse handelaars er geregeld langs om spullen te ruilen.

Wat deden de spelers hier?

De reisgenoten hebben na hun vlucht uit Dostan Ylas een paar dagen bij de Alori doorgebracht om te beraadslagen en herbevoorraden. Ondanks een aantal conflicten omdat de spelers de Poel omschreven als een stomme plas water, waren de Alori uiterst vriendelijk.

Tijdens deze dagen hebben zij als een soort wederdienst voor de gastvrijheid de Alori geholpen met een probleem. De hoeder van de Poel was gedood door haar iets te enthousiaste opvolger, en deze jongeman had de Poel niet onder controle: het water was corrupt geworden. In een soort trance zorgden de spelers ervoor dat de draden informatie weer helder werden. Niet zonder gevaar voor eigen leven: als men te lang in de poel bleef 'hangen' lag krankzinnigheid op de loer.

De spelers maakten bovendien voor het eerst kennis met de machtige familie Di Sarini, die van plan waren om de Alori te misbruiken voor hun Aloriland, een soort attractiepark waarin de in hun ogen aandoenlijk domme en primitieve Alori centraal zouden staan. Nadat de Alori plotsklaps erg vriendelijk werden, compleet met bloemetjes en gelukzalige glimlach, besloten de spelers verder te trekken: ook de Alori waren aan Fiorne ten prooi gevallen, en alleen te helpen door haar te verslaan.

Dostan Cuando

De Pagiël-landgoederen.

De mensen in Dostan Cuando leven voornamelijk van de landbouw. De geschiedenis van Dostan Cuando is sterk verbonden met die van Banish. Banish is zo'n tien eeuwen geleden gesticht, waarschijnlijk als reactie op de aanvallen van de Rotten, een gevreesde stam die plunderend rondtrok. De streek had toen nog geen naam of grenzen, en bestond uit akkerland en kleine dorpjes. Één van die dorpen begon dus langzaam in een stad te veranderen.

Ongeveer 300 jaar geleden kwamen de Elven aan in het gebied. Aanvankelijk trokken ze Banish in, maar omdat ze niet zo van steden houden vestigden ze zich er al snel buiten, en begonnen hun nieuwe landbouwmethoden los te laten op Dostan Cuando. Deze Elven groeiden uit tot gootgrondbezitters, en de streek werd het achterland van Banish. Hierdoor weten ze al decennialang de rust van het platteland te combineren met de rijkdom van de stad.

Religie

De Pagiëls zijn Elven, dus zij zijn niet religieus. Zij geloven in vooruitgang en wetenschap.

Onder de slaven in hun huishouden en de autonome boeren die in dorpen in de streek wonen, is de kerk van de zevenenvijftig profeten een veelvoorkomend geloof. Er zijn echter ook nog resten te vinden van een soort natuurgeloof met goede en kwade geesten. In de bossen rond het landgoed zelf komt in de kolonie van ex-slaven een geloof voor dat helemaal draait om Lenasta, de beschermprofetes van slaven en horigen. In hetzelfde bos en in de omgeving zwerven Waa Daa Faa-monniken, die een

vegetarische ecologische meditatievorm aanhangen, die niet echt een godsdienst te noemen is.

Beroepen/dagelijks leven

Wat ongewoon is aan Dostan Cuando als streek, is het feit dat slavernij er in een beperkte mate is toegestaan. Het is een eeuwenoud gebruik, dat in de streek zelf niet als afwijkend wordt gezien. Het betreft hier schuld- of strafslavernij voor een bepaalde tijd, vanuit het idee dat je mensen wel weg kan stoppen in een gevangenis, maar dat je daarmee het graan niet van het land krijgt. Overigens is slavernij officieel verboden in de rest van de bekende wereld, hoewel niet uit te sluiten is dat het wel voorkomt. Verder leeft Dostan Cuando eigenlijk helemaal van de landbouw. De streek levert de meeste voedselproducten voor de nabijgelegen grote stad Banish. De streek bestaat uit grote boerderijen, die door een rijke familie worden bestuurd. Op de boerderijen werkt een mengeling van slaven en vrije boeren. Her en der op het land zijn dorpen waar ook veel aan handwerken wordt gedaan.

Al met al is het leven in Dostan Cuando over het algemeen gemoedelijk, en zonder grootste gebeurtenissen: er is in eeuwen niet veel veranderd. De spannende wereldschokkende dingen gebeuren in Banish. De meeste boeren in Dostan Cuando moeten echter niet veel hebben van de stad en al haar nieuwerwetse fratsen.

Volkeren

De familie Pagiël en de andere hereboeren in de omgeving zijn rijke Elven. Als uitzondering wonen zij in een landelijke omgeving, de meeste Elven zijn stadsbewoners. De boeren en slaven die op de landgoederen werken zijn voornamelijk mensen, meestal vrij eenvoudige lieden die boerendorpen hebben gesticht. In de omgeving zijn een aantal nomadische bendes Tesh actief, maar die zijn niet erg groot: net als de Elven zijn dit normaliter stadsbewoners. Bij de vele boerderijen in Dostan Cuando valt echter behoorlijk wat te halen, en de gelegenheid maakt de dief.

Wat deden de spelers hier?

De reizigers kwamen aan in de avond bij een dorp in Dostan Cuando. Ze namen deel aan de kampvuren en de jaarmarkt die daar plaatsvonden. Laat in de nacht vielen degenen die nog wakker waren in een diepe slaap.

Toen ze wakker werden waren ze gevangengenomen, veroordeeld voor het schenden van een taboe tegen het slapen op een begraafplaats: het dorp van de afgelopen nacht bleek al eeuwen niet meer te bestaan. En straffen worden in Dostan Cuando over het algemeen afgekocht met schuldslavernij.

De spelers konden dus voorlopig nergens heen. Het zag ernaar uit dat ze min of meer in

de val waren gelokt door Ozan Nathaniel, een Elf uit Dostan Ylas wiens zoon door een aantal spelers was gedood. Hij wilde de spelers uitgebreid kunnen ondervragen, zodat hij uit kon zoeken wie de moordenaars waren. In de tussentijd deed hij ze cadeau aan zijn nieuwe vrienden, de rijke familie Pagiël.

De spelers hadden het maar druk: ze moesten proberen te ontsnappen (of de Pagiëls op een andere manier te bewegen om ze te laten gaan), Ozan van zich afhouden en erachter komen waar ze naartoe moesten gaan als ze vrij zouden komen. Bovendien moesten ze helpen om het huishouden te runnen, en de al bestaande orde van slaven en bedienden niet teveel door elkaar schudden.

Uiteraard had de toename van het aantal slaven een dermate chaotisch effect dat de Pagiëls de reizigers al na een aantal dagen lieten gaan, om de rust op hun landgoed te beschermen. De groep ging opgelucht op weg naar Banish: de grote stad waar ze zoveel over hadden gehoord.

Banish

Een wereldstad

Banish is lang geleden gesticht, volgens sommigen bijna tien eeuwen terug. Waarschijnlijk als reactie op de aanvallen van de Rotten, een gevreesde stam die volgens de meeste historici waarschijnlijk gewoon uit Tesh bestond. Hoewel iets groter dan de meeste dorpen, was Banish gewoon een plaats in Lago Anchas.

Dit veranderde met de komst van de Elven (ongeveer 300 jaar terug), die met een groot leger Lago Anchas veroverden, en toen niet meer leken te weten wat ermee te doen. Al snel hadden ze de politieke macht weer teruggegeven aan de mensen. Dit tijdperk zorgde echter wel voor grote bloei in de wetenschappen.

Vanaf die tijd is Banish uitgegroeid tot een bloeiende stad. Verreweg de grootste in de bekende wereld, en voorzien van grote gebouwen, pleinen en zelfs riolering. Het voormalige dorp is nu de plek waar alles gebeurt en wordt uitgevonden. Waar de wetenschappen bloeien, en ietwat tegen de zin van de praktisch ingestelde Elven, ook de kunsten. En de stad groeit nog steeds...

Religie

In de stad zijn meer mensen die geen religie aanhangen dan op het omringende platteland. Desondanks zijn er in Banish veel mensen aanhanger van de kerk der Zevenenvijftig Profeten. Er zijn een hoop tempels in de stad, en nog vele malen meer priesters: de meeste schisma's waar de kerk zo bekend om is ontstaan hier. De in de stad levende Sunanda hangen de stierengod Hammurabi aan. Zoals in de meeste steden is Banish een allegaartje van religies: je kan bijna ieder geloof dat bestaat in de wereld aantreffen onder haar vele inwoners.

Beroepen/dagelijks leven

Banish is een grote stad, en heeft alles dat men zich daarbij kan voorstellen: van de vele nieuwe producten tot het roddelcircuit, en van verhoogde criminaliteit tot huisvestingsproblemen. De vele duizenden inwoners hebben honderden verschillende leefwijzen en beroepen, veel te veel om hier te beschrijven. Een aantal dingen springen echter wel in het oog.

De stad wordt in feite geregeerd door de media, en de stad barst dan ook van de kranten en tijdschriften, die vaak veel invloed hebben op de publieke opinie. Bijna al deze media zijn in handen van de excentrieke Elfse mediamagnaat Kabul Kajafas. Iedereen in Banish kent hem, en leest graag over zijn grillige gedrag in de kranten die hij uitgeeft. Kabul is ontzettend rijk en sponsort veel activiteiten en gebouwen in de stad. Dit levert soms de nodige problemen op met het eigenlijke gemeentebestuur.

Recentelijk zijn de verschillende groepen in de stad wat meer tegenover elkaar komen te staan, en er leek een tijdje een minder prettige periode in de lucht te hangen. Met name de Tesh en de wat conservatievere mensen hadden de nodige meningsverschillen. Recentelijk is de rust echter teruggekeerd, en de mensen zijn weer vriendelijk tegen elkaar. Misschien iets te vriendelijk.

De kerk is in de stad bijzonder actief en heeft tientallen splintergroeperingen. Priesters gaan op straat soms letterlijk met elkaar op de vuist om een geloofsconflict uit te vechten. Ook heeft Banish vrij veel academisch verkeer: er zijn universiteiten en academies voor verschillende magiestromen, alchemie en ritualisme. Ook heeft de stad een grote bibliotheek, uiteraard alleen te raadplegen door voornoemde academici. Over het algemeen mijden de gewone stedelingen de professoren een beetje.

Volkeren

Van alle bekende volkeren en rassen zijn en vertegenwoordigers in Banish. Alleen de Alori komen er eigenlijk nooit. De Tesh hebben een voorkeur voor de stad, dus ze zijn hier sterker vertegenwoordigd dan in de rest van Dostan Cuando.

Wat deden de spelers hier?

De spelers zijn gekomen om voorraden en informatie te zoeken. Helaas bleken Fiorne's ritualisten hen nog niet vergeten. Al snel kwamen de reizigers terecht in een soort poppenhuis, een symbool van de droom die Fiorne heeft voor de wereld. In het huis woonden bijzonder gelukkige poppen, die natuurlijk graag wilden dat de spelers bleven. Uiteindelijk lukte het om het poppenhuis van binnenuit te vernietigen, met de nodige emotionele consequenties: hadden zij de poppen niet gedwongen tot een andere levenswijze, net zoals Fiorne met hen wilde doen?

Na deze interruptie bleek de grote stad inderdaad de gehoopte bron van mensen, producten en diensten. Hoewel de bibliotheek niet zomaar toegankelijk was, hebben ze ook daar het nodige kunnen vinden.

Hiernaast zijn ze ingehuurd om de mediamagnaat Kabul Kajafas te beschermen tegen een complot. Ze moesten zich voordoen als reizende artiesten om toegang te krijgen tot het hof, omdat de excentieke rijkaard niet geloofde dat iemand hem kwaad zou willen doen. Dit lukte, en al snel werden de reizigers zelfs aan tafel uitgenodigd. Omdat het complot uit een andere hoek kwam dan verwacht kon het niet voorkomen worden, maar de spelers wisten te voorkomen dat het escaleerde en de boel te sussen. Dit leverde hen de nodige dankbaarheid op. Bovendien besloot Kabul om hen nogmaals in te huren. Ze moesten richting het Hollewoud, om erachter te komen wat er met een groep vermiste archeologen was gebeurd. Dit wilden de spelers wel doen, mits tegen betaling. Gelukkig speelde geld geen rol voor Kajafas. En er waren toch al redenen om maar de stenencirkel te gaan. Er was iets met die plek...

Het Hollewoud

Archeologisch spookbos

Het Woud zelf is oud, maar niet beangstigend. Het is er juist erg sereen, bijna magisch, en heel mooi. Hier en daar staan oude ruïnes die geen levend wezen in jaren heeft aanschouwd, en er is sterk bewijs dat waar nu het Hollewoud staat eens een oudere beschaving stond. Het zijn vooral de geruchten van monsters, spoken en gekke verschijningen die de 'slechte' reputatie van het Woud vormen. Dat, en dat natuurlijk met enige regelmaat hele expedities niet terugkeren.

Religie

De archeologen die rond de stenencirkel hun basis hebben zijn aanhangers van de kerk van de Zevenenvijftig Profeten, hoewel ze gezien hun wetenschappelijke insteek niet erg fanatiek zijn. Voor zover bekend hebben de Mankementjes die in het Hollewoud leven geen religie, of als ze die al hebben is het geen zaak waar ze de buitenwereld bij betrekken. Wel bekend is dat de stenencirkel in het bos voor hen een speciale rol speelt.

Beroepen/dagelijks leven

In het Hollewoud staat een basis voor archeologisch onderzoek, waar een paar archeologen werken, en het nodige fascilitaire personeel. Er wordt vooral onderzoek gedaan naar de stenencirkel in het Hollewoud, hoewel er verschillende bewoningslagen zijn gevonden.

Er wordt aangenomen dat de verdere bewoners van het Hollewoud, de zogenaamde

Mankementjes, er al meerdere generaties wonen. Omdat zij aangetast zijn door lekkage vanuit de Academische Centrales, kunnen of willen zij niet meer onder de gewone mensen wonen. Hun leventje ziet er eigenlijk net zo uit als dat van andere bewoners van afgelegen dorpen: de gemeenschap leeft van wat er in het bos groeit en leeft, heeft een eigen dokter en onderwijzer en ruilt soms wat met buitenstaanders.

Volkeren

Rond het Hollewoud wonen mensen in boerderijen. Tesh en Elven wonen er eigenlijk niet, maar trekken er wel eens langs op (handels)reizen. De Elven doen er wel eens onderzoek.

In het Hollewoud zelf wonen mensen, die echter wel zijn veranderd door de aanwezigheid van de centrales, en allerlei bijzondere eigenschappen hebben gekregen. In het ergste geval lijken ze niet erg meer op mensen.

De archeologen in de villa zijn allemaal mensen, met name Di Sarini's of mensen die voor hen werken.

Wat deden de spelers hier?

De spelers kwamen er al snel achter dat de opgraving in het Hollewoud interessanter was dan ze gedacht hadden. Overal in de villa lagen voorwerpen die gevonden waren in de omgeving, en de archeologen hadden de nodige informatie over de stenencirkel in het woud.

In de stenen bleken ruimtes te zitten waarin een voorwerp moest worden geplaatst. Een gedicht in de villa sprak van twaalf stenen die verdeeld zouden zijn over het bos en haar bewoners. Wellicht pasten deze stenen in de twaalf stenen pilaren? De spelers gingen op zoek. Tijdens hun speurwerk maakten ze kennis met de woudbewoners, die enkele van de stenen in beheer bleken te hebben maar die niet zomaar wilden opgeven. Ondertussen hadden de spelers nog het nodige te stellen met onder andere het spook van de Krijgsheer, dat te kennen gaf dat de stenencirkel wel eens zijn laatste rustplaats zou kunnen zijn. Bovendien liet Izaphel weer van zich horen, vastbesloten om de stenen te veroveren voor Fiorne. De spelers wisten haar echter te doden. Wellicht zijn ze nu een stukje veiliger?

De stenen werden uiteindelijk allemaal gevonden, en men wist een wezen op te roepen dat een wezen was als Fiorne. Hij had antwoorden op een heleboel vragen van de reisgenoten, en kon hen in de richting van hun volgende reisdoel wijzen. De groep is een hoop antwoorden en een hoop verantwoordelijkheid rijker. De reis gaat verder.

⊕ NBEZOCHE GEBIEDEN

De wereld is groter dan hij lijkt, en er zijn nog verschillende plaatsen waar de reizigers nog niet geweest zijn. Zal hun reis ze ook door deze gebieden voeren, of zullen ze datgene wat ze zoeken al eerder vinden – of zal de reis voor die tijd stranden?

In dit hoofdstuk staat het één en ander aan informatie over de streken die de spelers nog niet gezien hebben. Nieuwe personages kunnen bijvoorbeeld uit een van deze gebieden komen.

Valioni

Centrum van de entertainment-industrie

Valioni is een nog erg jonge stad, die begonnen is als vrij lege streek waar de Di Sarini's op een dag een vlaggetje hebben geplant en een stad zijn begonnen. Ongeveer een halve eeuw geleden is het gesticht door de Di Sarini's, die al zoveel bezit hadden vergaard dat ze besloten een stad te beginnen. Hun rijkdom trok uiteraard in de loop der jaren allerlei ander volk aan. Omdat de Di Sarini's grote kunstliefhebbers zijn, en veel geld in uitvindingen steken, is het uitgegroeid tot een centrum van de populaire kunst. Algemene wijsheden in deze streek zijn vooral dingen als 'elke rol is een rol' en 'als je één keer een stadwacht hebt gespeeld blijf je eeuwig de stadswacht'.

Religie

Vrij intensieve beleving van de Profetenkerk. Omdat de meeste Di Sarini's behoorlijk gelovig zijn stoppen ze veel geld in de kerk. Maar natuurlijk is vrijheid blijheid in Valioni, en zijn ook meer exotische religies erg hip.

Beroepen/dagelijks leven

Kunsten dus. Door een aantal uitvindingen die in de afgelopen tien jaar zijn gedaan is het maken van theater en special effects makkelijker en goedkoper geworden. Naar verluidt is men in Valioni zelfs bezig met het gebruik van astony's om bewegende beelden te vangen...

De meeste mensen hebben werk dat verband houdt met de entertainment-industrie. Verder wonen er in de stad uiteraard ook gewoon de handelaars en handwerkers die een stad van eten en spullen moeten voorzien - ware het niet dat in Valioni veel van deze mensen eigenlijk acteur zijn, maar wachten op hun doorbraak.

In Valioni wonen verschillende takken van de Di Sarini-familie. Deze kunnen niet altijd met elkaar door één deur, maar zorgen er wel voor dat Valioni welvarend blijft. Uiteraard

heeft het geld en de glamour minder fris volk aangetrokken, maar de Di Sarini's zorgen ervoor dat drank, drugs en hoerenloperij allemaal netjes gereguleerd worden. Het is er relatief rustig leven, en in ruil voor hun bescherming zitten er bijna louter Di Sarini's in de bestuursraad van Valioni.

Naast de kunsten sponsoren de Di Sarini's ook veel uitvindingen uit de centrales. De Elven aldaar voelen zich daar eigenlijk iets te goed voor, maar geld opent vele deuren. In Valioni zijn dus ook relatief veel wetenschappers aanwezig.

Volkeren

Alle. Vooral mensen.

Wat gaan de spelers hier doen?

Dat is natuurlijk de vraag...

De Ijsvlakte van Je'the

- Land van de oorlogszuchtige Unna

De ijsvlakte van Je'the is het leefgebied van de Unna, de 'ijsmensen' zoals ze zichzelf trots noemen. De Unna-gemeenschap kent diverse kleinere stammen die vanuit de grootste nederzetting, Je'the, traditioneel worden bestuurd door twee koninginnen, de Rea Barak en de Rea Doria. De Rea Doria bestuurt vanuit de tempel van Je'the de landbouw- en handelsactiviteiten en bekleedt tevens de hoogste religieuze functie, terwijl de Rea Barak verantwoordelijk is voor de defensie van Je'the en aanvoerdster is van de krijgsters die de stammen beschermen.

Mannen spelen in de matriarchale oorlogscultuur van de Unna duidelijk een ondergeschikte rol: de mannen die te vinden zijn op de ijsvlaktes leven of in afzonderlijke stammen of in ondergeschikte posities aan het hof van Je'the. Diverse mythes over deze ongebruikelijke man-vrouw verhoudingen doen de rondes (er wordt beweerd dat de Unna hun mannelijke zonen bij de geboorte ofwel offeren ofwel castreren of dat er al eeuwen geen zonen geboren meer worden, zodat de Unna-vrouwen voor de voortplanting mannen roven uit nabijgelegen beschavingen zoals Je'tho), maar wat feit is en wat fictie, dat is tot op heden nooit bewezen.

Witwaterstad

Industriële nachtmerrie

Witwaterstad¹, een moderne stad in het noordoosten, wordt net als veel andere moderne steden, geplaagd door getto's in de buitenwijken en de 'rode' Tesh die daar wonen; het zijn grimmige buurten met armzalige krotten, waar honderden Tesh veel te dicht op elkaar wonen. De gemeente heeft zijn handen van zulke wijk afgetrokken, waardoor criminaliteit en geweld er hoogtij vieren en het lokale bestuur in handen ligt van de plaatselijke bendes.

De getto's van Witwaterstad zijn verdeeld in afzonderlijke wijken, die traditioneel vernoemd worden naar de bende die er op dat moment de dienst uitmaakt. De Colombo-wijk en -gang zijn op dit moment de grootste en beheersen bijna het gehele oostelijke deel van de stad.

Het kloppende hart van Witwaterstad is de industrie; de kenmerkende rokende fabrieken van de stad beslaan de hele horizon. Staal en astony's worden van oudsher in Witwaterstad geproduceerd en de stad kent ook een bloeiende drankstokerij en brouwerijen. Het merendeel van de inwoners is zelf werkzaam in één van deze industrieën; de magnaten zelf kiezen liever een onderkomen in één van de chiquere steden, zoals Valioni of Banish.

Je'tho

Onherbergzame mijn- en landbouwstreek

De rotsstad Je'tho ligt in onherbergzaam gebied, tussen de ijsvlaktes van Je'the, de ondoordringbare steppes van de heetwaterbronnen en de toendra van de Inda's. De bevolking van Je'tho overleeft in deze barre omstandigheden al eeuwen van de mijn- en landbouw en heeft goede handelscontacten met grotere steden in het noorden (en iets minder goede handelscontacten met de plundersaars uit Je'the).

Al met al wordt Je'tho vaak omschreven als een deprimerend en grauw gebied, of zoals de schrijver Dislavi het ooit zei: "Niet alleen hun huizen en mijnen zijn van steen, maar ook hun gezichten, hun handen en hun ogen. Deze mensen werken van de eerste tot de laatste zon, een gruwelijke straf die de Je'tho's zich door één iemand hebben laten opleggen: hun eigen geschiedenis".

¹ 'Wit water' verwijst naar een sterke alcoholische drank die traditioneel geassocieerd wordt met deze stad en waaraan zij ook uiteindelijk haar naam dankt. 'Wit water' is goedkoop en sterk en daarmee een geliefd middel waarmee de afgeleefde fabrieksarbeider zich 's avonds in slaap drinkt.

De Inda's

A Commune van vrijgevochten zielen

B Rotsformaties

Inda, de leefgemeenschap van de mensen die zich de Inda's ('vrije mensen') noemen, bestaat pas sinds enkele jaren. De commune is ooit ontstaan als reactie op de explosieve groei van de industriën van Witwaterstad en de Centrales en de steeds groteskere vormen die het materialisme van Valioni en Banish begon aan te nemen.

De Inda's, vooral jonge mensen uit de grote steden, besloten deze moderne vorm van leven de rug toe te keren en een nieuw bestaan op te bouwen in de wildernis; de toendra's van Dostan Yermo tussen de Centrales en Je'tho. Op zoek naar hun natuurlijke 'roots', vrijheid en onderlinge verbondenheid, verafschuwen de Inda's iedere vorm van moderne astony-technologie en consumptiegedrag: in Inda bestaat geen privébezit, worden huizen, kleding en gebruiksvoorwerpen zelf gemaakt en leeft iedereen in harmonie met elkaar en de natuur. Een excuus voor een onverantwoordelijk leven van seks, drugs en luiheid, wordt in de steden gefluisterd, maar tot op de dag van vandaag lijkt de Inda-commune nog altijd stand te houden.

