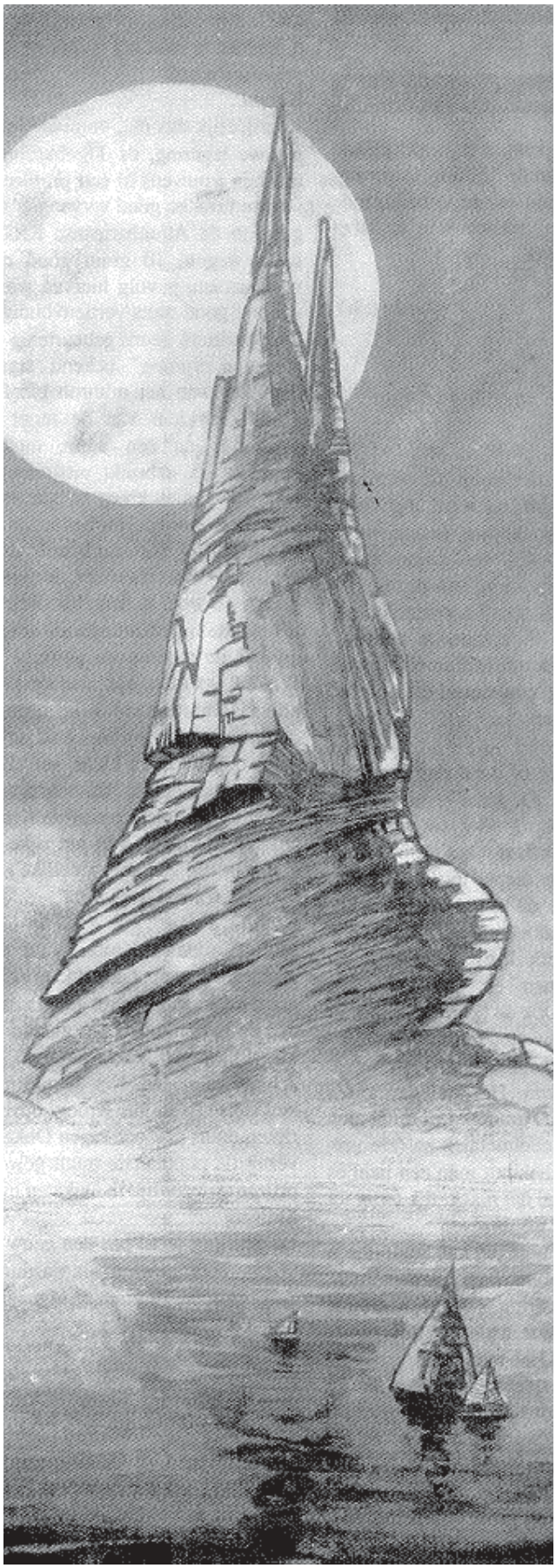


Werelboek

De landen van Dor

Een uitbreiding voor het Schimmen & Schaduwen basisregelboek

Dit is geen spel op zich. Om deze uitbreiding te kunnen gebruiken moet u een kopij bezitten van het basis-spelregelboek (eveneens gratis downloadbaar van de website)

Kaarten door
Miir Kandive van Kain

Illustraties & desktop door
Foob

website:
http://www.starspawn.com/foob/twt

Woord vooraf

Dit PDF-bestand is, om het met een neologisme te zeggen, "appreciationware". Dit betekent dat het in weze gratis is, maar dat u toch op een of andere wijze uw appreciatie màg (niet móet) laten blijken (zie lager). U mag het copiëren voor persoonlijk gebruik of verspreiding onder vrienden en kennissen. U mag echter niet op commerciële wijze gebruik maken van dit bestand (u mag er m.a.w. geen enkele vorm van betaling voor vragen).

Met "appreciationware" bedoelen we dat u wordt aangemoedigd, maar generlei verplicht, van uw appreciatie voor de geleverde inspanningen te laten blijken op één van de twee volgende manieren:

1. door een creatieve bijdrage te leveren aan de "S&S-gemeenschap", onder de vorm van een zelf geschreven en uitgewerkt avontuur (mini-maal 2 pagina's), een plattegrond of iets anders dat voor de spelers van S&S (en/of M&M) nuttig zou kunnen zijn. Op de website vindt u de *up to date* gegevens om uw bijdrage te bezorgen. Als uw bijdrage de moeite is, verschijnt ze zeker op de TWT-website, waar andere S&S- en M&M spelers ze kunnen downloaden.

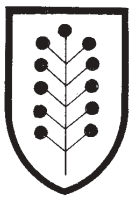
2. via een kleine financiële bijdrage, ter ondersteuning van o.a. het onderhoud van de website. U geeft wat u zelf wil, gebaseerd op hoe fel u van dit avontuur of spel genoten heeft. Vond u het een slechte en totaal on-benullige tekst, dan geeft u niets. Heeft u er echter plezier aan beleefd, dan stort u gewoon een bedrag naar keuze (bijvoorbeeld, 1 Euro) op rekeningnummer 736-4032267-41 ten name van Johan Wuyckens.

Inleiding

Deze uitbreiding van het Schimmen & Schaduwen basisregelboek bevat de beschrijvingen van de landen die nog niet in dat boek beschreven worden. Voor de kaarten en beschrijvingen van Atumbar, Davilaat, Biborth, Orvalve en Xelcon, verwijzen we naar het basisregelboek. Je treft er nog andere achtergrondinformatie aan (scheppingsverhaal, tips voor het spelen in een fictieve wereld, prijslijsten, enz…).

De landen

Kornandor



Kornndor vormt eigenlijk het buitenbeentje van de zuidelijke landen, want in tegenstelling tot Heflmdor en Zilkandor, die een nomadische cultuur hebben, heeft Kornandor een zeer strakke en forimele beschaving. De eerste Kornandiërs kwamen per boot uit het westen en zwierven eerst in de gebieden waar nu Helkandor en Zilkandor liggen. Toen de voorvaderen van de huidige bewoners vanuit het noorden kwamen, verdreven door de strenge winters die toen in het noordelijk deel heersten, kwarn het tot botsingen. De Komandiërs hadden al jaren geen problemen en oorlog tussen de verschillende stammen was onbestaand. Zij vormden dan ook geen partij voor de noorderlingen, die gehard waren door de voortdurende strijd die ze moesten leveren tegen vijandige elementen, mens, dier en natuur. Uiteindelijk verdreven zij de eerste Kornndiërs, die naar het uiterste zuiden vluchtten, weg van de vruchtbare valleien en groene vlakten, naar de dorre woestenijen en gebergten van Kornador.

Ondanks vernuftige systemen voor waterleidingen en bemestingen, kunnen ze niet voldoende voedsel telen om hun hele bevolking te voeden, zodat ze wel verplicht zijn om te onderhandelen met andere landen, in casu Zilkandor. De handel is geheel geconcentreerd op de uitvoer van metalen en kostbare delfstoffen, zoals zilver en diamanten. Alle ertskonvooien gaan naar Metort, waar de ruwe verwerking gebeurt. Vandaar gaat het opnieuw per schip of langs de weg naar Kornandor of Garns, waar het erts verspreid wordt over de hele wereld.

Extra info
- Economie: handel in ertsen en elstoffen, doorverkoop voor Zilkandoriaanse goederen.
- Klimaat: droog klimaat.

Spelmeester-info
Kornndor kan je het best vergelijken met een land als Spanje: een droog en dor klimaat, dat wel degelijk een invloed uitoefende op de mentaliteit van het volk. Een Kornndiër is een trots persoon, die zijn eer boven alles stelt. Hoewel zij realistisch zijn ingesteld, kunnen zij zeer ontvlambaar worden wanneer zij denken dat hun eer in het gedrang komt. Vooral bij het armere deel van de bevolking is dit een nogal lichtgevoelig onderwerp. Vaak is dat het enige dat zij hebben en zij zullen alles doen om die "eer" hoog te houden.

Het land wordt weinig bezocht door vreemdelingen (op de hoofdstad en de havensteden na). Niet omdat ze er niet welkom zouden zijn, maar vooral omdat het een onbarmhartig land is om te bereizen. De afstanden tussen de dorpen en steden zijn zo groot dat je soms twee weken nodig hebt om van een dorp naar het volgende te trekken. En je moet niet hopen dat je ondertussen een handvol levende zielen tegenkomt, "enkele anderen" niet na te laten, natuurlijk.

De koning, geholpen door enkele raadgevers, heeft nog altijd alle macht in handen. Zelfs hoge edelen hebben weinig in de pap te brokken. De dynastie is de op één na oudste (het geslacht Aturnbar is het oudste en oudste regerende geslacht) en onder hun regeringen heeft het land altijd voldoende

welvaart gekend en is het zonder al te grote kleerscheuren door de geschiedenis gegaan. Desondanks heeft de huidige koning tegenslagen te verwerken gekregen. Zo werd er een grote vloot gebouwd om het probleem van de talrijke piraten voor eens en voor altijd op te lossen. Deze onderneming kreeg echter tot tweemaal toe rake klappen. De eerste toen het grootste deel van de vloot op het punt stond uit te varen. De piraten voerden een aktie uit in de haven uit waarbij ze in enkele uren het grootste deel van de vloot in brand staken en alle schepen vernietigden, voor de vloot ook maar één keer was uitgevaren. Een jaar later, toen een tweede vloot klaar was en op weg was naar de vestingen van de piraten, werd zij bijna geheel uiteen geslagen door zware stormen. De overblijvenden werden een voor een door piraten aangevallen en uitgemoord. Er wordt nu een derde vloot gebouwd, maar de koning stak zich diep in de schulden en de belastingen werden meer dan eens verhoogd, tot ongenoegen van een steeds groter wordend deel van de bevolking.

Zilkandor

Dit land is vooral bekend om zijn paardenrassen. De meeste koninklijke en adellijke geslachten die het zich kunnen veroorloven, hebben een of meer Zilkandische paarden. Een paard is hier een heilig dier en misbruik of mis-handeling van een paard, zijn ernstige misdaden. De doodsstraf is hiervoor één van de lichtere straffen. Zilkandor is eigenlijk de enige stad van belang. Verder zijn er enkel een aantal sedentaire gemeenschappen. Die kustcentra hebben amper iets dat een haven genoemd kan worden. Meestal zijn het een paar steigers waar kleine vissersloepen aangemeerd liggen. Zilkandor is ook het enige land dat geen vloot bezit, noch een militaire, noch een handelsvloot.

Het merendeel van de bevolking bestaat trouwens uit nomaden, die vaste trekroutes volgen. In de wintermaanden, reizen zij naar de hoofdstad en in die periode heerst er een wapenstilstand die door elke stam gerespekteerd wordt. Het nieuwe jaar wordt steevast ingeluid met een periode van uitgebreide feesten, die twee weken duren en waarin vrijwel onophoudelijk wordt gevierd.

Extra info
- Economie: Paardenhandel
- Klimaat: gematigd warm.

Spelmeester-info
Eigenlijk zijn niet alle Zilkanders nomaden. Aan de oostelijke kant van het Galaniagebergte, ten noorden van de wouden van Saro en ten zuiden van het grote moeras van Seenul, leeft een deel van de Zilkandische bevolking dat niet-nomadisch is. Zij leven tamelijk geïsoleerd van de rest van het land en hebben meer relaties met de bevolking van Kornndor en Helkandor, dan met hun eigen landgenoten. Toch hebben zij zich nooit willen afscheuren van Zilkandor, ondanks pogingen van Kornndor, Helkandor, en zelfs Atumbar, hiertoe. De reden hiervoor is heel eenvoudig: zij zijn nagenoeg onafhankelijk, betalen hun belastingen en gaan ongemoeid door met wat ze bezig zijn. Regelmatig worden gezanten met enkele nietszeggende rapporten naar de hoofdstad gezonden, om later terug te keren met informatie en nieuwtjes over het reilen en zeilen van de rest van Zilkandor, een situatie waarbij iedereen tevreden is.

Helkandor

Helkandor heeft zijn bestaan te danken een erfeniskwestie. Het is het erfdeel van de jongste tweelingszoon van koning Imkar I, die voorzag dat de moeilijkheden tussen zijn zonen, die reeds begonnen tijdens zijn regering, uiteindelijk zouden uitmonden in een erfenisoorlog. Sinds die tijd zijn beide koninkrijken onafhankelijk, en door het bloedverwantschap is er nog altijd een sterke band tussen de beide landen. Ook Helkandor is grotendeels aangewezen op het kweken van dieren, maar in tegenstelling tot de paardenkwekers van hun broederland, hebben zij zich toegelegd op het kweken van runderen. Daamiee zijn zij rechtstreeks in het vaarwater gekomen van de Gulnaven. Men beweert dat de gelukkige voorzienigheid ervoor gezorgd heeft, dat Orvalve tussen de beide landen ligt, anders zou de hele regio constant op het randje van de oorlog staan, want beide volkeren staan erom bekend dat zij geschillen, grote en kleine, nogal vlug met de wapens willen oplossen.

Buiten dit alles staat de streek ook bekend voor haar tolerantie ten opzichte van magiërs, die in andere landen, om even een eufemisme te gebruiken, een zachte dood gestorven is.

Extra info
- Economie: veehandel.
- Klimaat: gematigd wann.

Spelmeester-info
Tolerantie is niet de enige reden waarom menig tovenaar zich hier komt vestigen. Mymoria is namelijk een van de gebieden waar een krachtige ophoping van het magisch veld is. De magische concentratie is hier beduidend hoger dan elders (spreuken worden uitgesproken op twee derde van hun normale puntenkost!). Bovendien liggen in de bergen rond het meer van Kontares ook enkele poorten naar andere werelden en dimensies. Dat de poorten regelmatig worden gebruikt en dat er dan ook al eens iets misgaat, bewijzen de monsters en wandrochten die in de streek ronddwalen. Veel monsters, die elders niet voorkomen, leven hier in en rond de bergen van Galania. Gelukkig zijn ze er niet in grote aantallen zodat reizen daar nog betrekkelijk veilig en gemakkelijk is.

De naijver en de twisten tussen de verschillende stammen, vormen in dat opzicht een veel groter probleem. Niet zelden is er wel een of ander geschil, dikwijls over een onbenulligheid, dat aanleiding geeft tot een mini-oorlogje. Soms is dit in enkele dagen of weken opgelost, maar heel af en toe kan het een slepend probleem worden.

Gelukkig komen zelfs aan de langste conflicten een einde tijdens de winter. Juist zoals in Zilkandor reizen de stammen van Helkandor naar een punt waar tijdens grote bijeenkomsten alle geschillen worden bijgelegd in lange vergaderingen.

Noord Rian

Noord-Rian is een van de meest dunbevolkte en meest verwilderde landen van Oost-Dor. Reden hiervoor zijn de talloze kleine oorlogen en conflicten door twee van de drie gouwen: Ganiget en Dorum. Ganiget was ooit een vruchtbare streek. Nu is het een troosteloze vlakte, bezaaid met ruïnes van forten en versterkingen en oude slagvelden. De naijver tussen Ganiget en Dorum heeft het land al veel gekost en de trouwe dienaren van de koning doen bijna niets anders dan als verzoeners optreden, als er weer eens een conflict is ontstaan. De koningen proberen daar al generaties lang iets aan te doen maar mislukken steeds weer, omdat zij te weinig macht hebben moeten laten aan de lokale heren. In Dorum houden vele edelen zich bezig met piraterij en rooftochten, sommigen als een "tijdverdrijf', anderen uit noodzaak, willen ze niet dat hun onderdanen omkomen van honger.

De enige gouw waar de edelen elkaar met rust laten, en waar je relatief rustig kunt doorreizen, is Drene. Deze gouw heeft echter met een ander probleem te kampen: de steeds terugkerende orkenstammen. Dikwijls moeten de edelen van Drene hun krachten bundelen om de orken op te jagen en te vernietigen.

Drene is de grootste gouw en is eigenlijk onafhankelijk. Alleen de eer van de edelen en de gouwheer, zorgt ervoor dat Drene een gouw blijft, en niet een nieuw land wordt. De gouwheer, de Hertog van Drene, verblijft in Ellsheim, helemaal in het noorden, aan de kusten van de Ijszee, praktisch afgesloten van Ankir en de rest van het land.

Extra info
- Economie: Landbouw,veeteelt en visvangst.
- Klimaat: noordelijk gematigd.

Spelmeester-info
Sinds een paar jaar doen verhalen de ronde over vondsten van grote schatten in Nóord-Rian. Het land ligt bezaait met restanten uit het verleden, uit de tijd dat de goden nog over Dor dwaalden. In het Milcador-woud liggen nog veel vergeten steden en kastelen met enorrne schatten en de orken die regelmatig invallen doen, laten ook veel gestolen schatten liggen, enzovoort. Stof genoeg voor elke rechtgeaarde avonturier om te onderzoeken. Sommige van die avonturiers vertrekken naar Noord-Rian maar belanden uiteindelijk op een schip, of in dienst van een of andere edelman. Anderen vinden daarentegen wel een of andere schat en lopen er dan dikwijls mee te pronken. Zo kom je in de ietwat vreemde situatie dat er in dat arme land veel avonturiers zwerven, soms met veel goud en edelstenen, op zoek naar mogelijkheden om het te verbrassen. Helaas biedt Noord-Rian die mogelijkheden niet, wat die avonturiers meestal doet besluiten om terug weg te trekken.

Veel onoplettenden overleven de tocht van het Milcadorwoud naar de baai van Lagra, waar ze een schip kunnen vinden naar "betere" oorden, echter niet. De weg van Ankir naar Ontis is in dat opzicht nog meer berucht dan Davilaat-stad. Konvooien reizen hier slechts via land, mits ze uitzonderlijk zwaar bewaakt worden. En dan nog enkel indien het echt niet anders kan. Zelfs op zee wordt er nooit alleen gevaren, tenzij je een zeer snel schip hebt, of een oorlogsbodem, of een magiër natuurlijk.

In Drene wonen er veel tovenaars. De meesten zijn schaduwmagiërs of necromantische magiërs. Hier worden ze met rust gelaten. De lokale bevolking heeft wel degelijk eerbied voor de magische krachten van Dor. Er is ook nog een praktische reden. De talloze oorlogen zorgden voor een mooie voorraad ingredit!nten en het magische veld is hier op de vlakte dikker dan op de meeste andere plaatsen. Voor elke spreuk die een magiër uitspreekt moet hij slechts de helft van de normaal daarvoor nodige magiepunten gebruiken. En als klap op de vuurpijl zijn er ook nog verschillende poorten naar andere dimensies en bestaansniveau's. Kortom een streek waar veel tovenaars graag zouden blijven wonen.

Zuid-Rian

Deze streek staat bekend als grootste leverancier van schepen op Dor. Haar schepen vind je over de hele bekende wereld. Ze zijn trouwens heel herkenbaar. Deze haast legendarische bekendheid hebben ze te danken aan de Ralk, een inheemse boomsoort. De eigenschappen van het hout van deze boom zijn ideaal voor scheepsbouw. De scheepsbouw is dan ook de industrie van Zuid-Rian. Ze is volledig in handen van de Koning en bijzonder goed georganiseerd. Het bos van Angoly en de Dehawouden zijn de leveranciers van al het scheepshout. De drie grootste scheepswerven zijn die van Zuidkanen, Vili en Pepi. Verder vind je nog talloze kleinere werven verspreid over de baai van Naphie en de Dingalbaai, die allemaal privaat worden uitgebaat.

In tegenstelling tot Noord-Rian is Zuid-Rian welvarend en heeft het de middelen om een goed georganiseerd leger op de been te houden.

De wouden van Myf Zedabra zijn onbewoond en praktisch onverkend. Stolol is een laatste rustpunt voor reizigers die in de winter de centrale bergen intrekken, op weg naar Lir. In de zomer wordt er via Wieder gereisd, maar die weg is, hoewel veel korter, in de winter onbereisbaar.

Aan de noordelijke kant van de Atarbergketen worden er enkele mijnen ontgind. Dit zijn de oudste mijnen van het continent en het opgraven wordt steeds moeilijker. Sommige mijnen zijn twaalf kilometer diep en er zijn problemen met de lucht- en

wateraanvoer, die enkel op te lossen zijn met magische middelen. De meeste van deze mijnen zijn opgekocht door de koning die ze gebruikt als gevangenissen, zeg maar om de uitbatingskosten niet te hoog te laten oplopen.

Extra info
- Economie: scheepsbouw en ertsontginning.
- klimaat: gematigd.

Spelmeester info
Voor de avonturier is het eigenlijk een land waar niet zoveel te zoeken valt. De steden en de dorpen zijn een toonbeeld van orde en rust. Potentiële heriiezoekers kunnen ze beter missen. Vreemdelingen lopen veel vlugger het risico dat ze opgepakt worden en worden zelfs voor kleine overtredingen naar de mijnen gestuurd. Huurlingen vinden er weinig werk. Er is immers een geregeld leger en elke stad heeft een goede politiemacht op de been.

Het Thilgybos heeft een niet zo goede reputatie daar het rechtstreeks overgaat in het Milcador-woud. Via dit bos zijn in het verleden orken verschillende keren Zuid-Rian binnen gevallen.

Analta

Analta is, en was al van tijdens de eerste aanvallen van Rothin, de eerste verdedigingslinie tegen de aanvallen uit het noorden. Er is geen inwoner in heel Dor te vinden, die geen verhaal kent over een veldslag in Analta. En nog altijd is het een land dat voorbereid is op een invasie. Sterker nog, geregeld vertrekken er expedities naar het noorden om de toestand daar te onderzoeken. Soms keert geen enkel expeditielid terug, terwijl andere keren een expeditie geheel onbewogen verloopt.

De noordelijke streken laten heel moeilijk hun geheimen los. In Analta doen veel verhalen de ronde over de vreemde streken en creaturen die de expeditieleden gezien hebben. Elke keer gaan er geografen mee maar nooit, niet een keer hebben ze kaarten van een voorgaande expeditie kunnen gebruiken. Waar op de kaart een vallei staat, vinden ze nu een bos, en waar ervoor een berg opgetekend stond is nu vlakte. Het blijft niet bij een vennoeden dat deze veranderingen geen natuurlijke oorzaak hebben...

Analta leeft gedeeltelijk van landbouw en visvangst maar de oogsten zijn niet voldoende om de ganse bevolking te voeden. Daarom moeten eik jaar grote graanvoorraden aangekocht worden. Het leger, dat Analta alles voor het zeggen heeft, probeert hieraan iets te doen door overal grote plantages aan te leggen en beheren.

Analta is vooral bekend geworden door haar wapens. Analtese wapens vinden hun weerga niet in Dor. Zelfs de dwergemneestersmeden van Tangel erkennen het vaknanschap waarmee de wapens gemaakt worden. Analta bezit evenwel geen enkele grondstoffenmijn. Alle metalen moeten gehaald worden uit de andere delen van Dor, waar ze ook te vinden zijn. De beste combinatie, beweren kenners, is het metaal van Helkandor gesmeed door de wapensmeden van Abydes of Derer. Omdat het zo afhankelijk is van grondstoffen uit andere landen bezit Analta dan ook de grootste en de beste vloot van heel Dor, zelfs Biborth en Mahnask kunnen amper tippen aan de vloot van Analta.

Leven in Analta is geen pretje, en dat weerspiegelt zich in de bevolking, die ongemeen hard en nogal kort van stof is; vooral de inheemse. De vele buiterdanders in dienst van het leger vallen beter mee, teruninste als ze nog rüet te lang in Analta verblijven.

Extra info
- Economie: wapenhandel, transport van metalen en in mindere mate landbouw.
- Klimaat: gematigd koud.

Spelmeester-info
Analta is geen koninkrijk maar een republiek, waar alle macht in handen van het leger is. Het leger is alomtegenwoordig en steeds op zoek naar nieuwe rekruten, goedschiks of kwaadschiks. Daarbij wordt niet gekeken of je Analtees bent of niet. Oppassen dus als je voor de eerste keer in Analta komt als beginnend avonturier. In het leger belanden is geen probleem, maar eruit ontsnappen, dat is een heel andere zaak!

Analta is opgesplitst in twee militaire districten (west en oost), die elk nog eens onderverdeeld zijn in kleinere gouwen. De grenzen in het noorden van west-Analta zijn niet precies bekend en de gebieden achter de moerassen van Diledsia en de vlakten van Andoran en Lasgith staan op geen enkele kaart. Er is geen sterveling die over zijn zinnen beschikt die zich in deze gebieden waagt. De meeste expedities gaan over de Ijszee en niet over land.

Het overgrote deel van de handel gebeurt over water, via de havens van Xinjin en Erkas aan de Zee Van Dor en Badara en Derer in de Ijszee. Alleen met Lir en de Drene-gouw van Noord-Rian, wordt een handelsroute over land onderhouden. Als men, buiten de handelaars natuurlijk, dan toch voor een of andere reden naar Analta moet gaan, zorgt men ervoor in de zomer te kunnen gaan. Dat is de enige periode waarin reizen nog enigszins comfortabel is.

Arvan

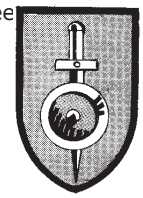
Ten tijde van het oude imperium vormden Arvan en Noord- en Zuid-Rian een geheel. Na de grote burgeroorlog werd de vroegere gouw onafhankelijk. Net zoals Analta is Arvan een buffer tegen invallen uit het noorden en het noordoosten. Die invallen worden trouwens steeds driester en moeilijker om af te slaan.

In tegenstelling tot Analta is Arvan wel in staat om in haar eigen voedselbehoeften te voorzien. Dat heeft ze te danken aan de vruchtbare vlakten van Ingphai en Shemia, het gebied tussen de rivieren Fergil, Thyone en Nadal.

Arvan is een dunbevolkt land. In de onbewoonde gebieden leven veel monsters, de meesten in

kleine groepen, zodat ze niet echt een groot probleem vormen, hoewel er meer en meer klachten beginnen te komen van afgelegen dorpjes en boerderijen die aangevallen werden door monsterbendes. In de baai van Gradile en ook in de Wamiabaai, worden regelmatig ijsdraken gezien, soms alleen, soms in een kleine groep vliegend. In de Engdo-inham en de straat van Khandah lopen schepen ernstige averij op omdat ze tegen zeezompers botsen. Sommige zeezompers zijn zo agressief dat ze alles aanvallen wat beweegt. In Shemia, aan de oevers van de Nadal, tussen Mongoltoren en Fortnalta worden de oevers onveilig gemaakt door tentakelplanten. Zelfs de Garkezobossen zijn niet meer veilig want op alle wegen worden mensen aangevallen door, of vindt men sporen van boomgruwels...

Extra info
- Klimaat: noordelijk gematigd koud.
- Economie: Grotendeel het land in zijn eigen behoeften. Er is wel een uitvoer van graanprodukten en invoer van wapens en enkele luxeprodukten zoals edelstenen, goud, parftims en rookwaren.



Spelmeester-info
Hoewel Arvan niet uitgesproken godsdienstig is, beleidt iedere Arvanees de heersende dodencultus zeer streng. De cultus wordt in stand gehouden door een militaire priesterkaste en leeft het sterkst in de steden. Leden van deze priesterkaste controleren het leger en zorgen voor de administratie van het land. Alle leden van de koninklijke familie zijn lid van de hoogste organen van de cultus. De koning is de hoogste gezagdrager van de cultus. Er zijn vier tempeliers-ordes die elk een aparte militaire tak van de cultus vertegenwoordigen: de Monis orde, de orde van Shemia, de orde van het brandend hart en de orde van de Grote Beer. Elke orde heeft vertakkingen in andere landen, die daar voor verspreiding van de cultus zorgen.

De monsters beginnen een waar probleem te vormen in Arvan. Sommige plaatsen zijn zo gevaarlijk geworden dat je alleen maar in grote en goedbewapende groepen kan reizen. De weg van de hoofdstad Fadir naar Pal en Gredim verdeelt Arvan ruwweg in twee helften. De noordelijke helft is de gevaarlijkste om te bereizen. De zuidelijke is echter ook niet vrij van risico's. Huurling zijn voor een transportfirma of een handelaar is hier een lucratieve bezigheid. Het betaalt goed maar kan zeer gevaarlijk zijn.

Lir

Hoewel Lir in oppervlakte niet de grootste stadsstaat is (Biborth is groter), is zij wel de rijkste en misschien ook wel de meest invloedrijke (hoewel Biborth graag beweert dat zij dat is). De stad is bekend om twee feiten: De cruciale rol die zij speelde bij de nederlaag van Rothin en De rijke ertsmijnen waarmee het grondgebied letterlijk bezaaid is. Noem een metaal of een edel-gesteente en het wordt in Lir ontgonnen. Dit maakt deze streek een van de rijkste en tegelijk meest gevaarlijke plekken ter wereld. Het leger is grotendeels belast met de bewaking van konvooien en handelskaravanen. Daarnaast zijn er ook nog privébewakers en huurlingen. Omdat bewaking veel kost zijn de grondstoffen uit Lir ook de duurste (gemiddeld 30 tot 40 % duurder). Veel mensen proberen dan de kosten te drukken door ze zelf te gaan halen en hopen dat ze alleen of in kleine groepen meer kans hebben. Dat laatste is echter meestal een ijdele hoop...

Extra info
- Klirnaat: noordelijk gematigd.
- Ekonomie: Uitvoer van metalen, edelgesteenten en kunsten luxevoorwerpen.

Spelmeester info
Lir is zonder twijfel de rijkste stad op deze wereld. Ze bulkt letterlijk van het goud en de diamanten. Haar smeden zijn de beste die er te vinden zijn. Menig paleis of woning is opgesmukt met Lirse goederen en kunstwerken. Langs de brede lanen staat het ene fraaie paleis te pronken naast het andere. Uiterlijke pracht en praal zijn voor de Liriaan belangrijker dan wat dan ook. Bedelarij is verboden. Er staan de strengste straffen op. Kunstenaars en huurlingen allerlei komen naar de stad in de hoop in dienst te kunnen treden van een of andere Liriaan, om aldus heel snel heel rijk te worden. Maar de tol is hoog. De wegen naar Lir staan vol graven van slachtoffers en er gaat geen dag voorbij of er komen berichten van overvallen en moordpartijen. Er staat veel op het spel. De bewakers vechten voor hun leven, zonder medelijden, terwijl de overvallers voor de grote buit die er te rapen valt strijden met minstens evenveel verbetenheid.

Niettegenstaande dit alles zijn de wegen naar Lir de drukste van heel Dor, want dromen doen nog altijd veel mensen hun gevoel voor realiteit verliezen. Eenmaal in de stad is nog altijd niet alles in kannen en kruiken. Dan begint het meest verschrikkelijke gevecht: de strijd tegen Lir, haar bewoners en vooral de er heersende mentaliteit. Zorg ervoor dat je geld hebt of dat je iets waardevols kan aanbieden, anders ben je een nul. Veel teleurgestelden die de druk niet aankumen plegen dan ook zelfinoord. Na moord is zelfmoord de grootste doodsoorzaak in Lir.

De Verlaten Landen

De verlaten landen is de naam die aan dit noordelijke gebied gegeven werd nadat Rothin verslagen werd. Aan de voet van de Ahar'Kiferer liggen de restanten van de Praga Eredum Rohtin, de verblijfplaats van Rothin. Men vertelt dat de schepen van zijn volgelingen via de inham van Far-Aguilis in Gawnifold aan land gingen en zo via het Daidalbos en Tuma-Tyin, Arcania en de Thenerfirbergen de Praga bereikten.

Sinds die tijd heeft noch Gulnave, noch Analta, noch een ander land het gebied opgeëist. Niemand wil zich vestigen, in wat ooit ork- en

trol-territorium was. Hoewel regelmatig reizigers zich in het gebied wagen om de kortere weg van Gulnave naar Analta te nemen, durft niemand er een vaste verbinding in te leggen. De schrik voor magie en monsters zit er nog altijd diep in.

Ook in deze landen zijn er allerlei veranderingen merkbaar. Opnieuw worden de dorpen en steden aan de grenzen lastig gevallen of aangevallen door orken en trollen. Zowel Gulnave, Analta, Lir, Noord- en Zuid-Rian, Atumbar als Orvalve hebben te kampen met deze plaag. De jaren van rust zijn voorbij, schijnt het, want de hevigheid en de frequentie van de aanvallen neemt alsmaar toe.

Extra info
- Klimaat: noordelijk gematigd.
- Ekonomie: geen.

Spelmeester-info
Zoals Davilaat een vrijbuitersgebied is voor de beschaafde rassen, zijn de verlaten landen dat voor de monsters. Hoewel Rothin zovele jaren geleden vernietigd werd, zijn niet al zijn volgelingen vernietigd. Enkele van zijn leerlingen zijn teruggekeerd naar de Praga en zijn begonnen met de heropbouw van de vesting. Opnieuw hebben zij de controle over de orken en de trollen gekregen en een voor een voegden de stammen zich onder de nieuwe banier. Dat is niet zonder slag of stoot gegaan, maar slechts na grote starnmenoorlogen. Uiteindelijk zijn die gestopt omdat de orken elkaar bijna uitgemoord hadden. De overlevenden waren zo verzwakt dat ze gemakkelijk te onderwerpen waren. Nu dat de rust is teruggekeerd, en de orken opnieuw talrijk zijn, vallen zij als vanouds terug hun oude vijanden lastig. Als de oud-leerlingen hun plannen kunnen voortzetten, zou de terugkeer van Rothin wel een eens feit kunnen zijn.

Hoedanook, dit gebied is meer dan ooit voor avonturiers een dodelijke plek. Het krioelt er van monsters, waarbij de trollen lang niet de gevaarlijkste zijn. In de Thenenirbergen verzamelen de zwarte draken zich bij de vulkanen. De wouden van Tosiky worden zelfs door trollen gemeden, wegens de grote aantallen boomgruwels. De heuvels van Arcania worden onveilig gemaakt door hydra's en orken en trollen zwerven rond in Turna-Tyn, Fonni en Garenifold.

Gulnave

Door zijn uitgestrekte groene vlakten is Gulnave bekend geworden als het land van de grote veestapels. Vlees uit Gulnave is gretig in trek wegens de goede kwaliteit en de lange houdbaarheid (wegens enkele magische middelen natuurlijk). Rijkdom wordt er gemeten aan het aantal dieren dat men heeft.

De rijkste Gulnaven hebben verschillende kuddes die verpacht worden. Deze veebaronnen zijn de echte machthebbers. Zij steunen natuurlijk de koning, zelf eigenaar van 120 kuddes, in zijn strijd tegen de steden, die meer zelfstandigheid willen. Op dit moment is de toestand in Gulnave nogal explosief. Een nieuwe burgeroorlog staat op het punt van uitbreken. Inzet is de controle over de steden en over de vloot. Het zuiden, het dichtstbevolkte deel, wil meer onafhankelijkheid en zelfbestuur voor de steden. Die steden hebben zich verenigd o.l.v. Kamukis.

De steden controleren de handel maar de veebaronnen in het noorden hebben de handelswaar, zodat er in feite een soort van patstelling bestaat. Gulnaven zijn bloednuchtere kooplui die zelfs tijdens een oorlog nog aan de tegenstander zouden leveren als het hen beter uitkomt. Bovendien beschouwen de Gulnaven dit als een zuiver intern conflict waar anderen geen zaken mee hebben. Voor vreemdelingen valt er dan ook weinig te halen, behalve misschien in het noorden, tegen de verlaten vlakten. Daar is iedereen die een wapen kan hanteren welkom.

Extra info
- klimaat: gematigd.
- Ekonomie: veeteelt en verhandel.

Spelmeester-info
Een land op de rand van een oorlog is nooit prettig om te bezoeken. Als je in Gulnave aankomt, zelfs al is het maar gewoon op doorreis, heb je af te rekenen met heel wat moeilijkheden en kleine ongemakken. Je wordt voortdurend gecontroleerd, zeker als je een gewapende vreemdeling bent, informatie krijg je niet of nauwelijks, overal wordt je argwanend bekeken, vele goederen zijn heel moeilijk te krijgen en dikwijls tegen schandalig hoge prijzen, enzovoort. Het noorden wordt geplaagd door invallen van monsters, orken en trollen uit de verlaten landen, terwijl zuiden geen dag kan reizen zonder minstens driemaal gecontroleerd geweest te worden.

Kortom, Gulnave is een land waar je niet direct rijk zal worden als je geen plannen hebt in de richting van veeteelt of veehandel. De meeste vreemdelingen die naar het oninteressante Gulnave reizen, doen dit vooral omdat ze via dit land gemakkelijk naar de Cerdonbergen kunnen doorreizen. In deze bergstreek, ook bekend als de tovenaarsbergen, bevindt zich de grootste dwergen-arhoent van Dor. Bovendien hebben er ook veel tovenaars zich gevestigd. Iedereen in oost-Dor op zoek naar specifieke magische items, begeeft zich naar Cerdon. De weg van Gulnave-stad naar Tangel is dan ook de drukste verkeersweg van het land, met alle voor- en nadelen hieraan verbonden.

Malmask

Malmask is een naam die bij velen het hart sneller doet slaan. Het rijk is immers bekend, zoniet berucht, voor haar eigenzinnige en gemakzuchtige (decadente zeggen sommige droogstoppels) levenshouding. Het leven daar lijkt een aaneenschakeling van feesten en vieringen. Er is altijd wel ergens een of andere grote viering, en mocht er geen zijn, dan vinden ze ter plekke wel een nieuwe uit.

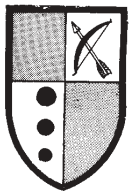
Daarnaast hebben Malmaskanen een voorliefde voor filosofie en fijne kunsten. De grootste kunstenaars en filosofen die Dor gekend heeft kwamen of woonden er minstens enkele jaren (waaronder Dor's bekendste filosoof, Mordulaan). Kortom, Malmask is een paradijs, een paradijs dat je moet betalen weliswaar, want nergens anders is het leven zo duur. Zelfs voor levensnoodzakelijke goederen moet je flink wat Dukaten neertellen. Het komt dus niet onverwacht dat hier naast zeer rijken ook zeer armen en daklozen leven

Extra info
- Klimaat: subtropisch.
- Economie: Handel.

Spelmeester-info
Onder die deken van uiterlijke onbezorgdheid en lichtzinnigheid verbergen zij een strakke en goedlopende organisatie. In de loop der jaren is Malmask er in geslaagd om niet meer afhankelijk te zijn van een of twee producten. Haar handelsvloot reist van het ene land naar het andere, soms voor een heel jaar, verdient heel goed en investeert dan terug op andere plaatsen. Nu maken zij meer winst op de interesten die zij krijgen, dan op de eigenlijke handel.

De bestuurders van de steden (Malmask is eigenlijk een verbond van stadstaten) hebben alles goed in handen en kunnen een goed uitgerust en getraind leger op de been houden, dat hun eigen vloot beschermt en de piraten voortdurend op de hielen zit. Malmask wordt daarom gesteund door alle handelaars in de regio en werkt nauw samen met de regeringen van Zilkandor en Helkandor.

De wetenschap is in Malmask het verst gevorderd. De meeste uitvindingen en vernieuwingen staan op naam van Malmaskese uitvinders. De wetenschappers staan voortdurend in conflict met met de magiërs. De beide groepen wedijveren voor de gunsten van het publiek, en dus ook die van de adel, de rijken en de koningen. Maar alles blijft beperkt tot verbale gevechten. Mocht de twist erger worden dan zouden de regeringen al vlug ingrijpen.



Malmask was ooit een elfen-arhoent, zoals Xelcon, maar toen na een pestepidemie en een inval van piraten uit Davilaat, de bevolking gedecimeerd werd, besloot de koning Lehandrio om de arhoent op te heffen en er een vrij land van te maken. De nieuwe kolonisten kwamen vooral van Xalm en Xelcon, een vierde kwam van het oost-continent zelf. Door die golf van kolonisten, die zich verspreidden op de eilanden, versnipperde de macht en ontstonden er ook de eerste stadsstaatjes, die al vlug vreedzaam met elkaar samenwerkten. Die situatie is niet meer veranderd sindsdien, al hebben alle steden en staatjes zich verenigd in een staten-generaal die optreedt als een soort algemene regering van Malmask. Zij zorgt ondermeer voor het leger en de handelsbetrekkingen met de andere landen.

Xalm

De Xalmese bevolking is nu een bonte mengeling van elfen, mensen en half-elfen, die elk ongeveer een derde van de totale bevolking uitmaken. Dat is niet altijd zo geweest. Oorspronkelijk was dit een elfenrijk, maar door zijn ligging (als een schakel tussen de twee continenten) kwamen er meer en meer mensen zich vestigen op het eiland.

De mensen-kolonie groeide steeds verder aan tot hun aantal dat van de elfen oversteeg. De relaties tussen de nieuwe kolonisten en de elfen, die hun oude rechten en macht niet wilden opgeven, werd steeds slechter. Tussen de twee rassen brak er een groot conflict uit. Geholpen door Rivizal werd het pleit beslecht in het voordeel van de mensen. In de daaropvolgende jaren werden vele elfen gedwongen Xalm te verlaten, zoniet werden ze tot slavernij gedwongen.

Daama kende Xalm een turbulente periode, waarin het achtereenvolgens bezet werd door Atumbar, Usulkar, Xelcon en terug Atumbar. Toen het oude imperium ineenstortte werd Xalm onafhankelijk. In de grondwet staat nu dat elke persoon, van welk ras dan ook, zich mag komen vestigen op Xalm. Geleidelijk aan werd het trauma van de elfenvervolging vergeten en kwamen er opnieuw elfen zich vestigen in Xalm, waar er nu geen enkel raciaal probleem is.

Xalm is nu ook bekend om zijn grote scheepswerven. Zij vormen een kleine maar te duchten concurrrent voor de grote Zuid-Riaanse werven. De kwaliteit van die schepen overtreft die van de Xalmese wel, maar deze laatsten zijn goedkoper en kennen daarom nog een redelijke vraag.

Extra info
- Economie: handel en scheepsbouw.
- Klimaat: subtropisch.

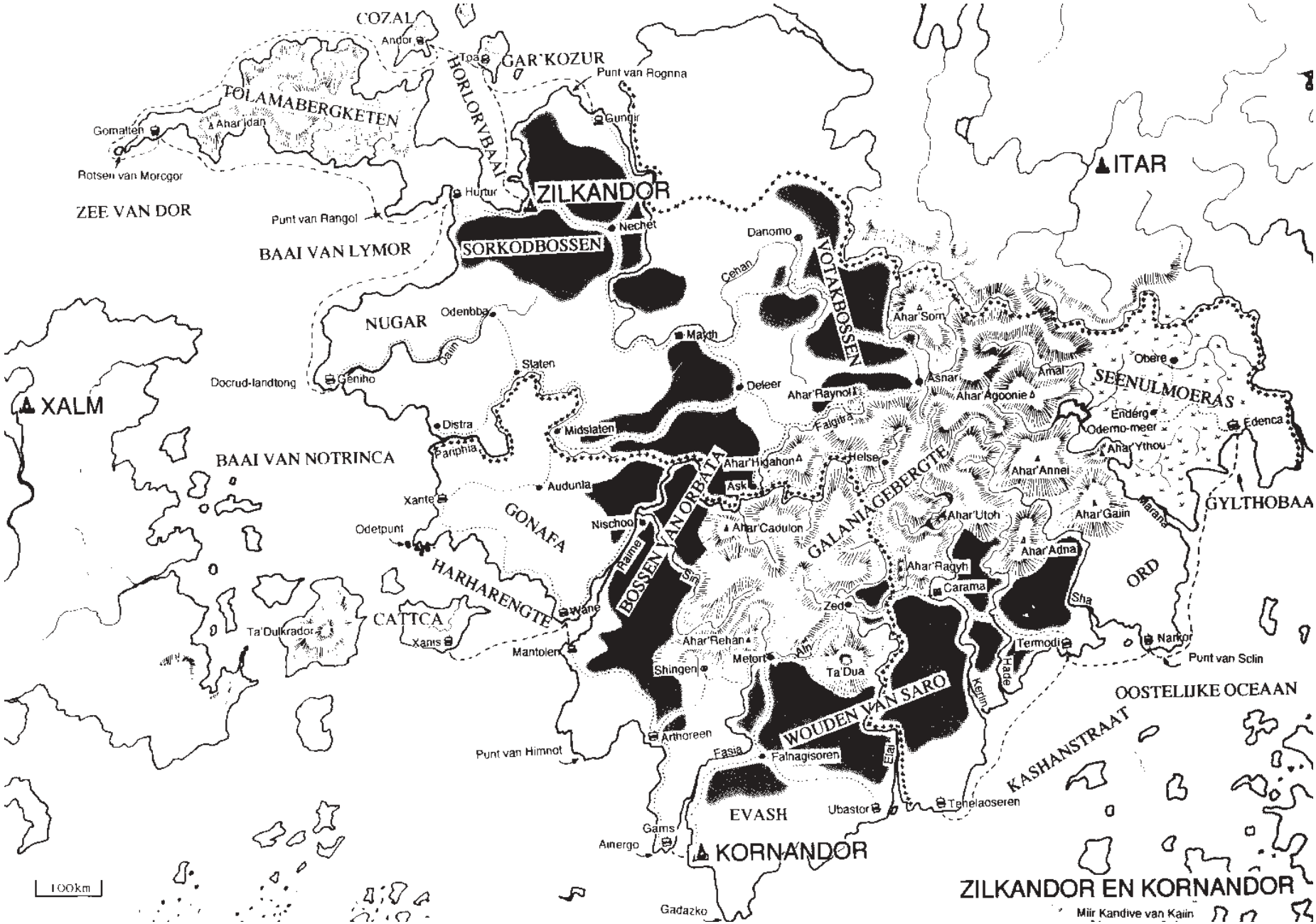
Spelmeester info
Xalm wordt meer en meer een doorstromings- en handelsknooppunt tussen het oosten en het westen, zolas Orvalve dat nu is. Nu al neemt zij eenderde van alle verkeer voor haar rekening en is zij in een hevige concurrentieslag verwikkeld met Orvalve en Oras.

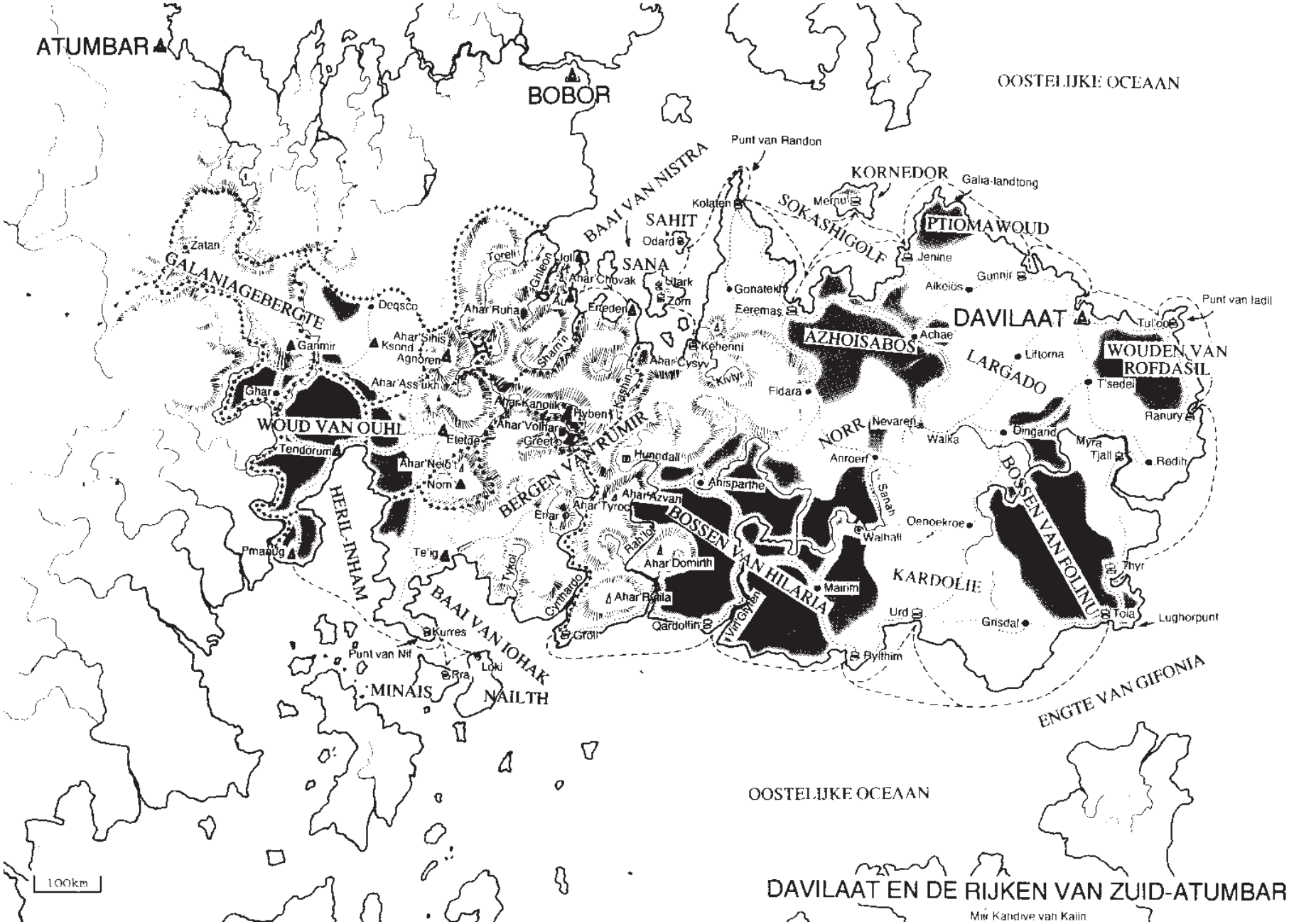
Voor reizigers van de oostelijke oceaan is zij een welgekomen rustpunt. Het einde van een verre reis is dan in zicht en in dat gedeelte van de zeeën zijn er praktisch geen piraten. Dikwijls bleven zij er wel enkele weken vooraleer door te reizen naar het exotische westen. Het land heeft een mengeling van de oosterse en westerse leefwijzen, gesmeed met enkele lokale gebruiken tot een aparte kultuur.

Het oostelijk deel van h[illegible] vrij dichtbewoond, maar eemnaal voorbij het Perggonalgebergte vind je, op enkele kleine kustplaatsen in het noorden na, geen enkele bewoonde nederzetting. Ruïnes vind je er daarentegen met hopen. In het

verleden was Andolmar de plaats van bloeiende steden en beschavingen. Geleerden beweren zelfs dat zij mogelijk al ontstonden voor de stichting van Atumbar (terwijl algemeen wordt aangenomen dat Atumbar de eerste stad is die gesticht werd op Dor). Hoe dan ook, door verschuivingen in het magische veld en de klimaatgordels kwam de hele streek onder water liggen. Sinds die tijd steeg het land terug voortdurend en vormt op dit moment een groot moeras. Van de beschavingen is geen enkel spoor terug te vinden.

De verhalen blijven natuurlijk bestaan en nog altijd vertrekken schattenzoekers op zoek rnet een kun van de ligging van een van die legendarische verloren steden. Maar ofwel keert er niemand terug, ofwel komen ze onverrichterzake terug. Hoewel, er bestaan ook enkele verhalen over personen die wel degelijk schatten vonden, die in het diepste geheim verscheepten en dat geheim angstvallig bewaard hebben en doorgegeven aan volgende generaties, die op hun beurt schatten zijn gaan zoeken. Sommige verhalen leggen de link met Rothin, met opstanden gefinancierd met dit "moerasgeld". Nog anderen beweren dat Davilaten er veel mee te maken hebben...

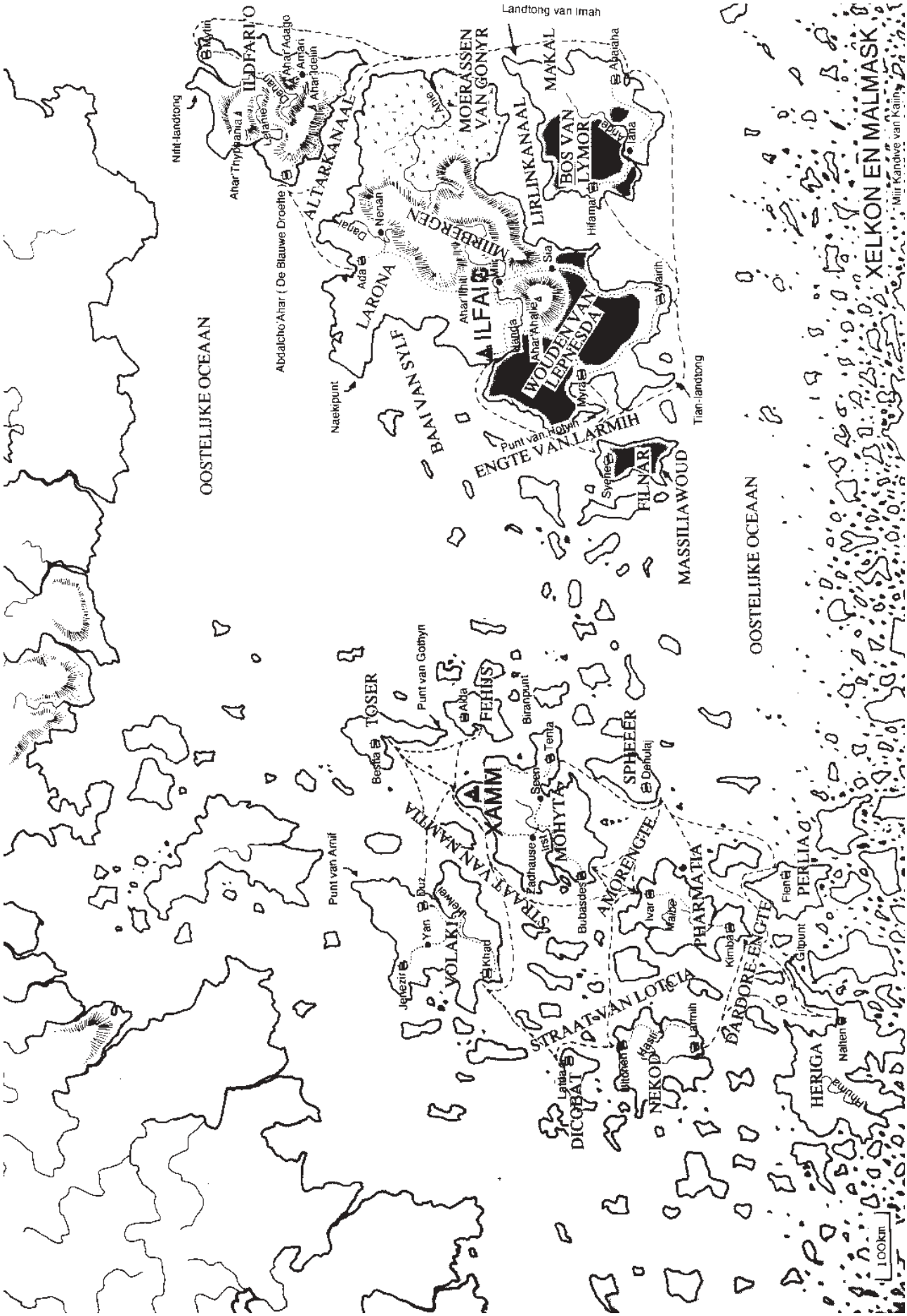

COZAL
Andor
Toa
GAR'KOZUR
Punt van Rognna
HORLORVBAAI
TOLAMABERGKETEN
Gomalten
Ahar'Idan
Gungir
Rotsen van Morcgor
ZEE VAN DOR
Hurtur
ZILKANDOR
Punt van Rangol
Nechet
BAAI VAN LYMOR
SORKODBOSSEN
Danomo
VOTAKBOSSEN
ITAR
Cehan
NUGAR
Odenbba
Dalin
Mayth
Ahar'Som
Slaten
Docrud-landtong
Geniho
Deleer
Ahar'Raynol
Asnar
Amal
Obere
SEENULMOERAS
Ahar'Agoonie
XALM
Distra
Midslaten
Falgitra
Enderg
Oderno-meer
Edenca
Pariphia
Ahar'Ythou
BAAI VAN NOTRINCA
Ahar'Higahon
Helse
Ahar'Annei
Audunla
Ask
Xante
GONAFA
Nischoo
Ahar'Cadulon
GALANIAGEBERGTE
Ahar'Utoh
Ahar'Gaiin
Marana
GYLTHOBAA
Odetpunt
Raime
Sin
Ahar'Adna
HARHARENGTE
Ahar'Ragyh
Carama
ORD
Wane
Zed
Sha
CATTCA
Ta'Dulkrador
Xanis
Mantolen
Ahar'Rehan
Termodi
Narkor
Punt van Sclin
Metort
Ain
Shingen
Ta'Dua
Hade
Kerlin
OOSTELIJKE OCEAAN
WOUDEN VAN SARO
Arthoreen
Punt van Himnot
Fasia
Falnagisoren
Elai
KASHANSTRAAT
Tehelaoseren
Ubastor
EVASH
Gams
Ainergo
KORNANDOR
100km
ZILKANDOR EN KORNANDOR
Gadazko
Miir Kandive van Kaiin



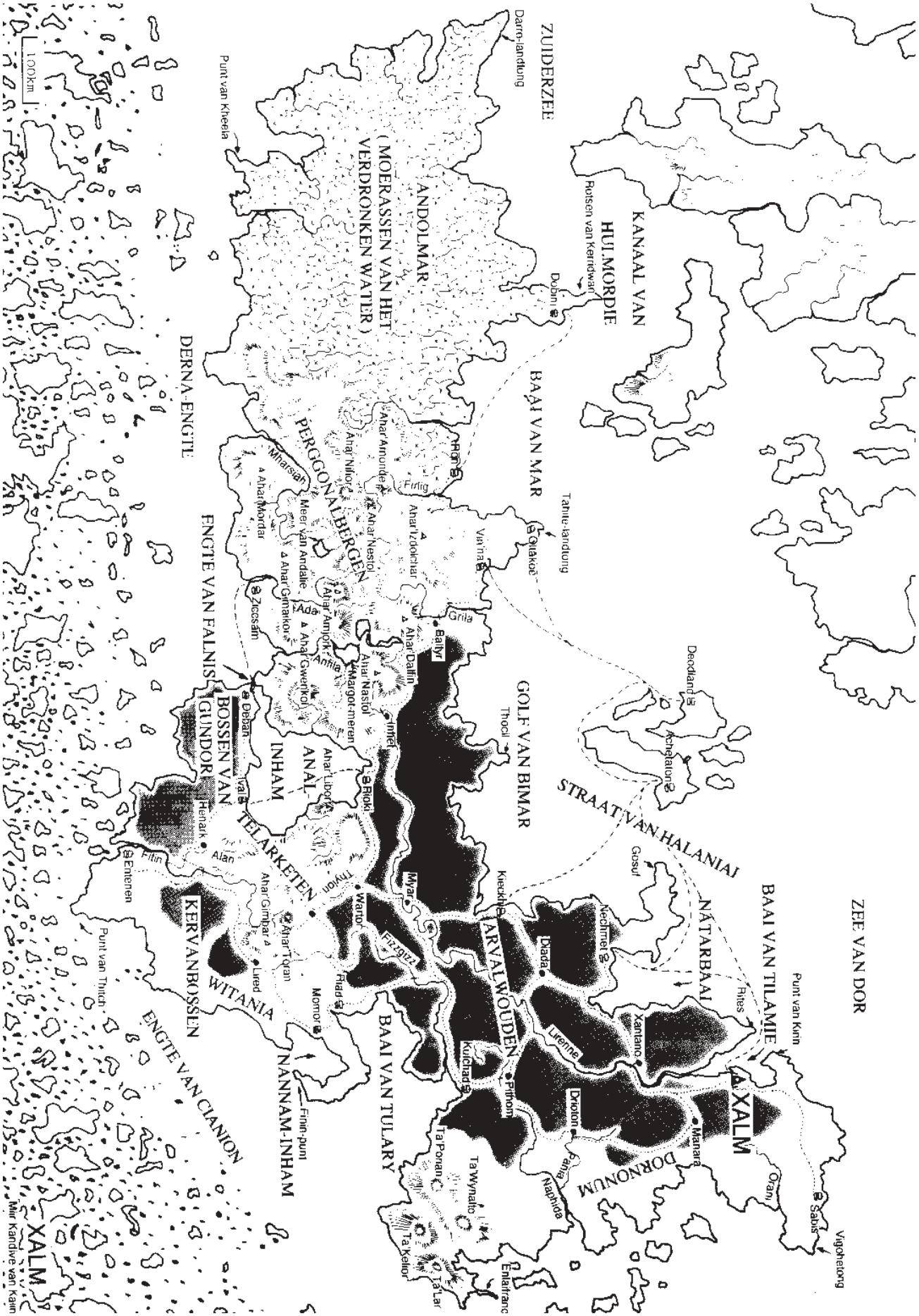
DAVILAAT EN DE RIJKEN VAN ZUID-ATUMBAR

Mir Kandive van Kalin

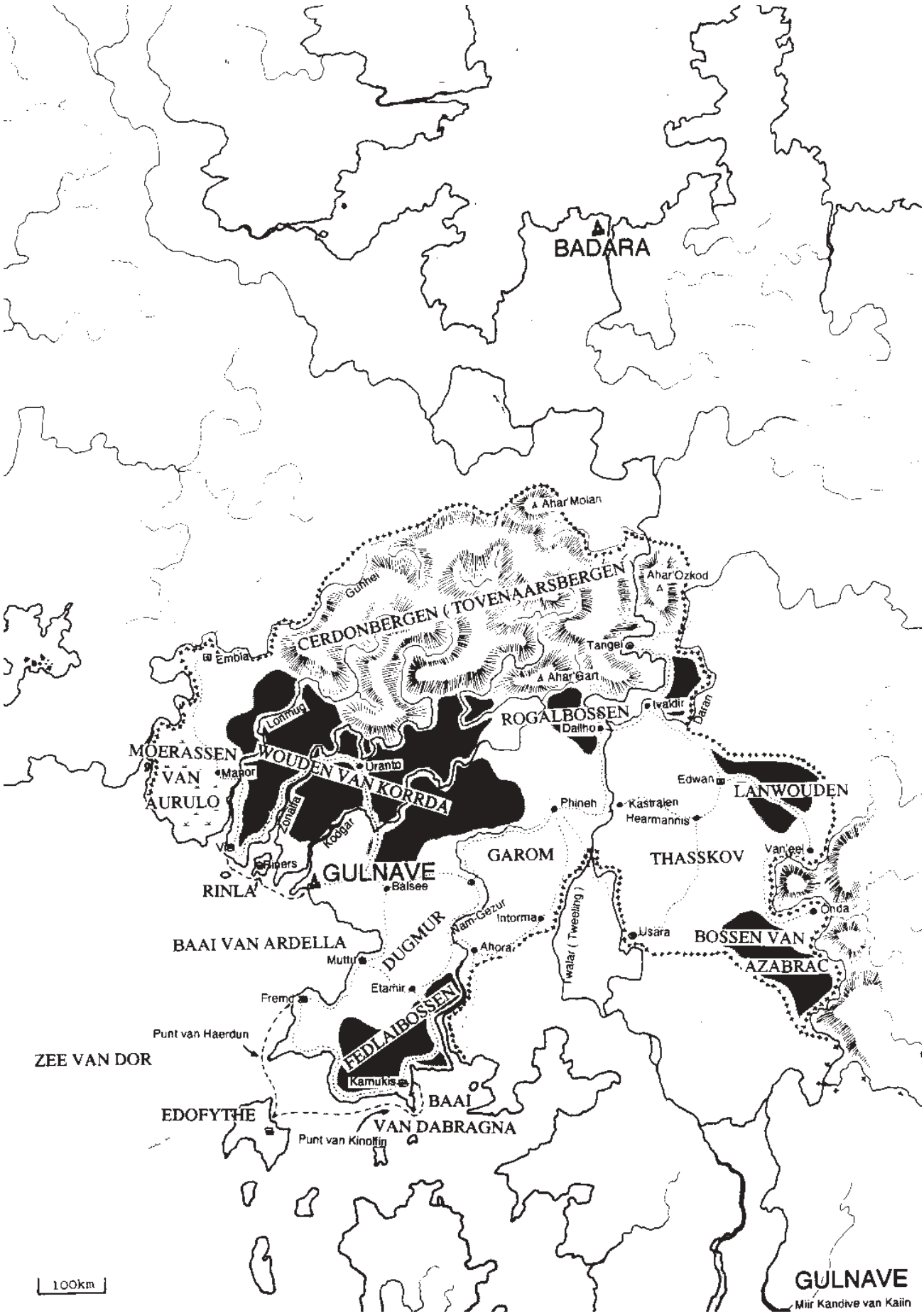
Schimmen & Schaduwen - Wereldboek : landen van Dor

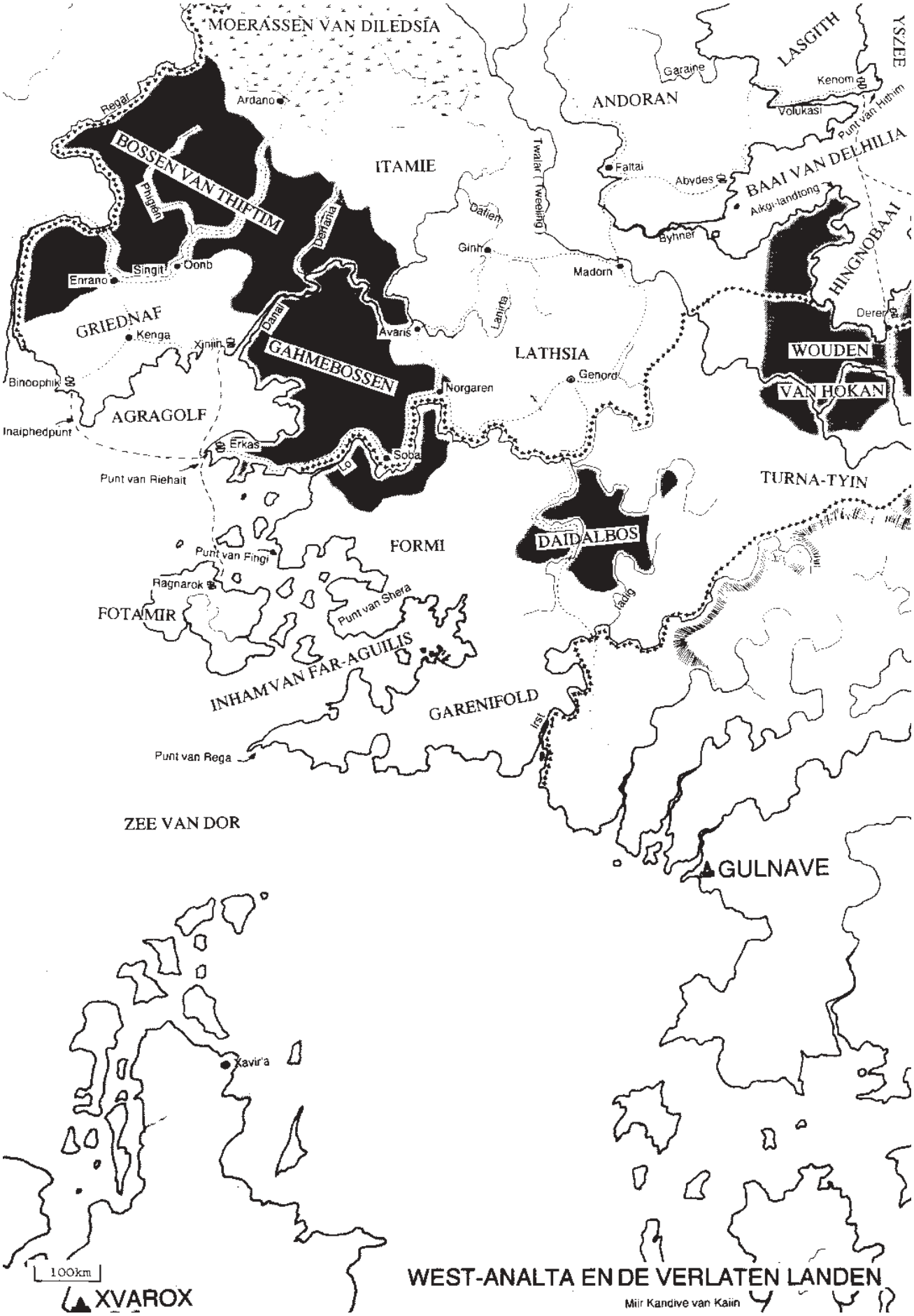


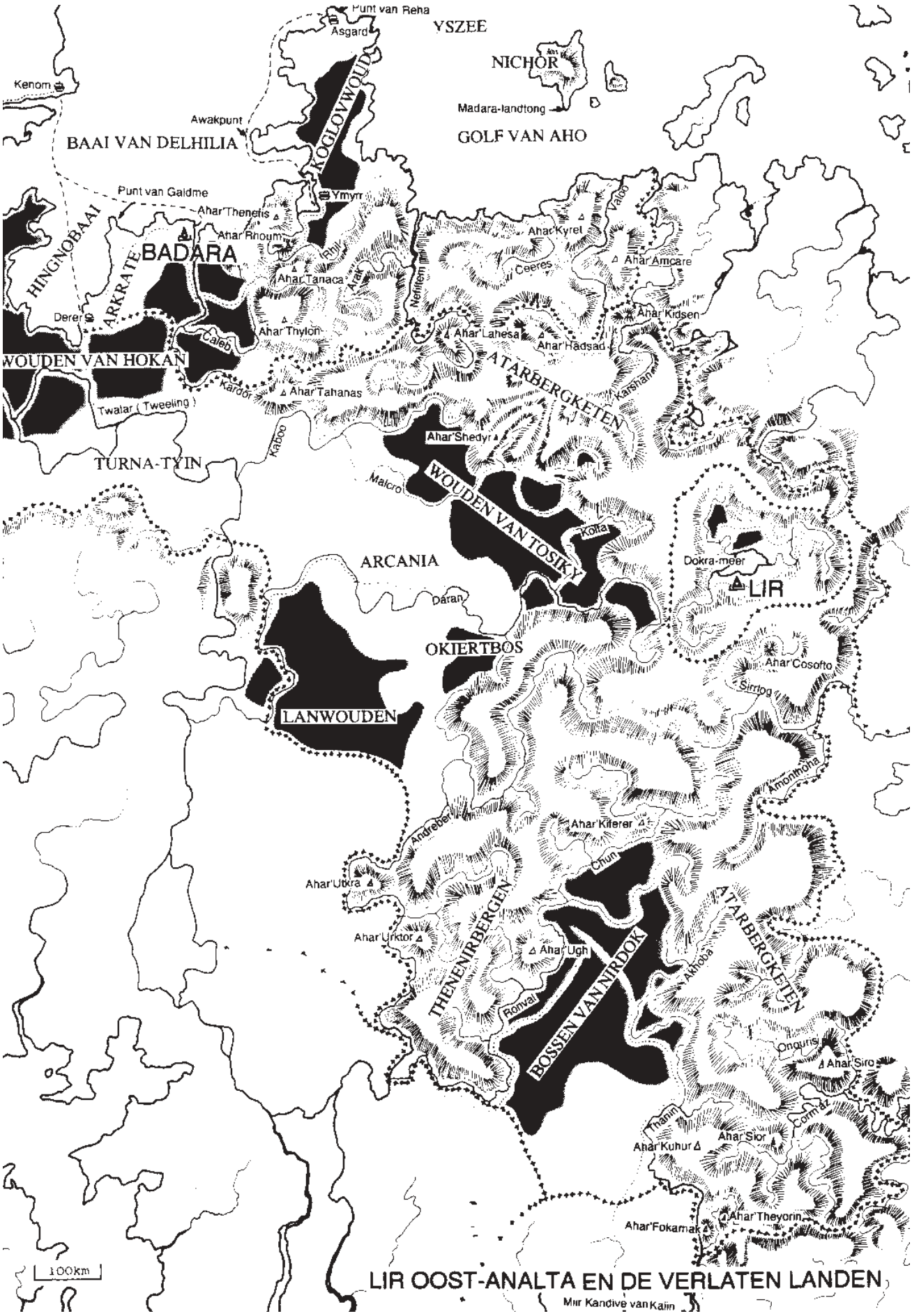
Landtong van Imah
Nifit-landtong
ILDFARI'O
Mytin
Ahar'Adago
Amari
Ahar'Idelin
Ahar'Thyphania
Lefanie
Denan
Abdalcho'Ahar (De Blauwe Droefte)
ALTARKANAAL
MOERASSEN VAN GONYR
MAKAL
Abaiaha
LIRLINKANAAL
BOS VAN LYMOR
Tana
Hifamar
Nenan
Danar
Ada
LARONA
MIIRBERGEN
Sia
Mairih
ILFAI
Ahar'Ihiti
Nanda
Ahar'Ahalie
WOUDEN VAN LEPNESDA
Myra
Tian-landtong
Naekipunt
BAAI VAN SYLF
Punt van Hotyin
ENGTE VAN LARMIH
Syene
FILNAR
MASSILIAWOUD
OOSTELIJKE OCEAAN
XELKON EN MALMASK
Miir Kandive van Kaiin
OOSTELIJKE OCEAAN
TOSER
Punt van Gothyn
Alda
FEHIJS
Biranpunt
Besfia
Tenta
Seen
XAMM
SPHEEER
Dehulaj
Punt van Arnif
STRAAT VAN NAMITIA
Zadhause
Irst
MOHYTA
AMORENGTE
Bubasdes
Duz
Yan
Jenezir
VOLAKI
Khad
Ivar
Maibe
PHARMATIA
Kimba
Flen
PERLIA
Gitpunt
DARDORE-ENGTE
STRAAT VAN LOTCIA
Latda
DICOBAT
Ultonen
Hasti
NEKOD
Larmih
HERIGA
Nalten
Ithuma
100km

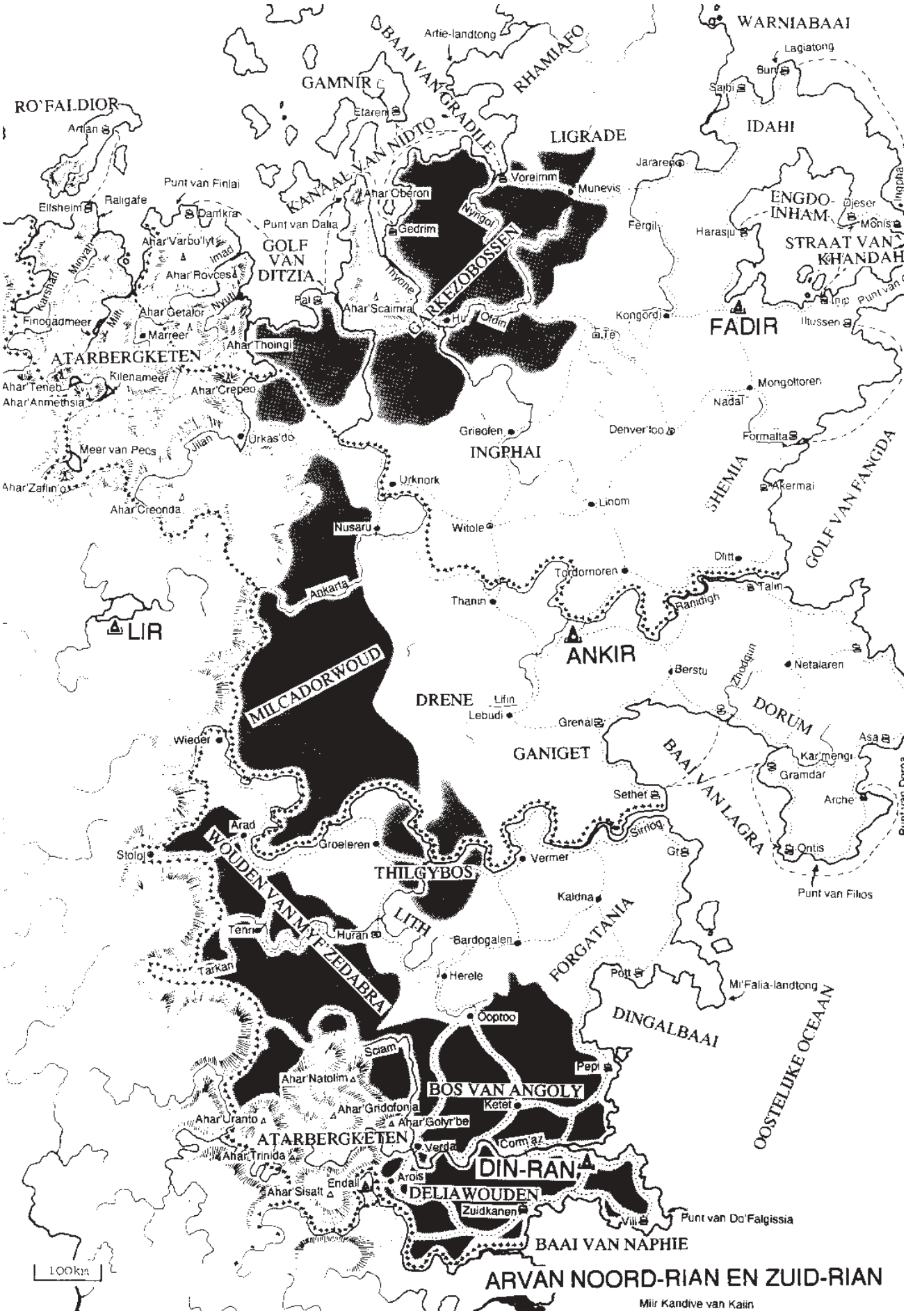


Schimmen & Schaduwen - Wereldboek : landen van Dor


BADARA
Ahar Molan
Ahar Ozkod
CERDONBERGEN (TOVENAARSBERGEN)
Gunhel
Embla
Tangel
Ahar Gart
Ivaldir
Daran
ROGALBOSSEN
Dailho
Lonmug
MOERASSEN
VAN
AURULO
Manor
WOUDEN VAN KORRDA
Uranto
Zonalfa
Kodgar
Edwan
LANWOUDEN
Phineh
Kastralen
Hearmannis
Vie
Ripers
GULNAVE
Balsee
RINLA
GAROM
THASSKOV
Van'eel
Onda
Nam-Gezur
Intorma
Iwalar (Tweeling)
Usara
BOSSEN VAN
AZABRAC
BAAI VAN ARDELLA
DUGMUR
Ahora
Muttu
Etamir
Fremd
FEDLAIBOSSEN
Punt van Haerdun
ZEE VAN DOR
Kamukis
BAAI
VAN DABRAGNA
EDOFYTHE
Punt van Kinolfin
100km
GULNAVE
Miir Kandive van Kaiin


MOERASSEN VAN DILEDSIA
LASGITH
YSZEE
Garaine
Kenom
Volukasi
Punt van Hithim
ANDORAN
Regar
Ardano
BOSSEN VAN THIFTIM
ITAMIE
Twalar (Tweeling)
Faltai
Abydes
BAAI VAN DELHILIA
Aikgi-landtong
Phigien
Dafien
Byhner
HINGNOBAAI
Derfania
Ginh
Madorn
Singit
Oonb
Enrano
GRIEDNAF
Kenga
Xinjin
Danai
Avaris
Lanirta
Derer
GAHMEBOSSEN
LATHSIA
WOUDEN
VAN HOKAN
Binoophik
Genord
Norgaren
AGRAGOLF
Inaiphedpunt
Erkas
Soba
Lo
Punt van Riehait
TURNA-TYIN
DAIDALBOS
FORMI
Punt van Fingi
Ragnarok
Punt van Shera
FOTAMIR
Iadig
INHAM VAN FAR-AGUILIS
GARENIFOLD
Irst
Punt van Rega
ZEE VAN DOR
GULNAVE
Xavir'a
100km
XVAROX
WEST-ANALTA EN DE VERLATEN LANDEN
Miir Kandive van Kaiin


Punt van Reha
Asgard
YSZEE
NICHOR
Madara-landtong
GOLF VAN AHO
Kenom
Awakpunt
BAAI VAN DELHILIA
KOGLOVWOUD
Punt van Galdme
Ymyrr
Ahar'Thenefis
Ahar'Rhoum
HINGNOBAAI
BADARA
ARKRATE
Rhil
Ahar'Tanaca
Arak
Nefiltem
Ahar'Kyret
Valoo
Ceeres
Ahar'Amcare
Ahar'Kidsen
Derer
Caleb
Ahar'Thylon
Ahar'Lahesa
Ahar'Hadsad
WOUDEN VAN HOKAN
ATARBERGKETEN
Karshan
Kardor
Ahar'Tahanas
Twalar (Tweeling)
Kaboo
Ahar'Shedyr
TURNA-TYIN
Malcro
WOUDEN VAN TOSIKY
Kolta
ARCANIA
Dokra-meer
LIR
Daran
OKIERTBOS
Ahar'Cosofto
Sirrlog
LANWOUDEN
Amonthoha
Andreber
Ahar'Kiferer
Chun
Ahar'Utkra
THENENIRBERGEN
ATARBERGKETEN
Ahar'Urktor
Ahar'Ugh
Akhoba
BOSSEN VAN NIRDOK
Ronval
Onguris
Ahar'Siro
Thanin
Corm'az
Ahar'Sior
Ahar'Kuhur
Ahar'Theyorin
Ahar'Fokarnak
100km
LIR OOST-ANALTA EN DE VERLATEN LANDEN
Mijr Kandive van Kalin



Schimmen & Schaduwen - Wereldboek : landen van Dor