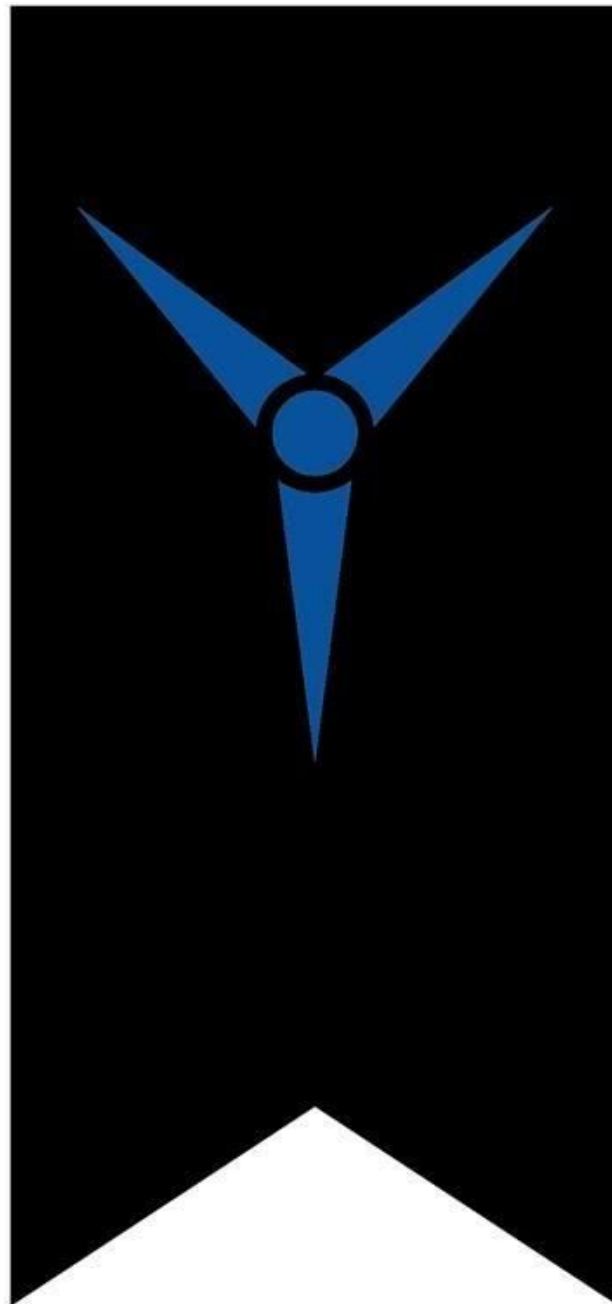


LARP-evenement Quon: De Setting

De Eilandengroep Vodan

Wat Vodan verkild warmt op in de strijd



Games-N-Stuff Events

Een woord vooraf

Deze informatie over het thuisland van de voormalige figurantengroep de Vodu'kar is dat wat je te weten had kunnen komen tijdens hun aanwezigheid in Quon. De informatie is beperkt en oud. Wat er na de val van Zasyak van Vodan is geworden, is nog vol in ontwikkeling en nog niet algemeen bekend. Tevens is het niet mogelijk om zonder toestemming van de verhaalleiding een Vodu'kar te spelen. Wil je toch naar het evenement komen als Vodu'kar, stuur dan eerst een email naar quonpersonages@gmail.com met daarin je achtergrond en je motivatie, dan kijken we samen naar de mogelijkheden.

De Eilandengroep Vodan

De Eilandengroep Vodan is een land dat pas recent bekend is geworden voor de rest van Erumdar. Verscholen op noordelijke toendra's en de vele eilanden in de Zee van Eveg is het land in zichzelf gekeerd en hebben de stammen die samen de Vodu'kar vormen voor duizenden jaren geen contact gehad met de rest van het continent. Pas recentelijk, toen zij aan de zijde van Zasyak vochten in de Godenoorlog, hebben zij zich bekend gemaakt aan de rest van de wereld en is men begonnen met het beschrijven van het volk. Nadat Zasyak met Aurus versmolt en de invasie verslagen was, heeft het volk uit Vodan een harde klap gehad. Sindsdien wordt er weinig gehoord van wat gaande is in het ijzige noorden.

Hoofdstad	: Onbekend
Officiële kleuren	: Blauw en zwart
Bestuursvorm	: Indirecte democratie
Heersende macht	: Raad van stamoudsten
Huidige heerser	: Haïda Sigur Dedra
Aantal inwoners	: Onbekend
Belangrijkste export	: Vis, huiden
Belangrijkste import	: Geen
Rassen	: Mens (90%) Ijsreuzen (2%) Anders (8%)

Cultuur & Samenleving

De Vodu'kar zijn een volk van jagers, vissers en rendierherders. Zij behouden minimaal contact met hun buurlanden Diarla en Ranur vanwege natuurlijke barrières als het Verlaten Land, maar ook omdat zij niet de behoefte voelen om te handelen. De Vodu'kar vinden de wezens uit het zuiden doorgaans barbaars welke weinig respect hebben voor de wereld.

De Vodu'kar geloven namelijk dat alles om hen heen een **ziel** heeft, ieder mens, dier maar ook elke boom, steen, de sneeuw en de zee. Hierdoor koesteren zij een diep respect door alles wat door de goden geschapen is. Centraal bij de Vodu'kar staat dan ook het geloof. De Evijak, de priesteressen, communiceren dag en nacht met de zielen om hen heen om het volk te beschermen tegen slechte jacht, ziekte, ongeluk en slecht weer. Deze zelfde Evijak hebben het volk ook in hun geloof in Zasyak geleid, welke destijds heer en meester was in Vodan. Naast Zasyak werd Phaeril, de Eeuwige Bruid van Zasyak en Moeder van de Vodu'kar, op alle eilanden vereerd als beschermgodin, evenals haar Dochters, beeldschone wezen die het volk behoedden voor angst en kwaad.

De samenleving van de Vodu'kar, welke voornamelijk uit mensen bestaat, is simpel en voornamelijk gebaseerd op **kracht**. Het recht van de sterkste geldt, en iedere Vodu'kar zal zich dan ook inzetten om te bewijzen dat hij sterk is, een behoefte die voornamelijk in krijgskunst wordt geuit. Vele Vodu'kar zijn dan ook soldaat en hebben een sterke wil om te vechten tegen de veiklingen, de zwakke zuiderlingen welke de rest van Erumdar bewonen.

De Vodu'kar leven verdeeld over vele eilanden, en deze eilanden zijn weer verdeeld over vele **stammen**. In deze stammen kent ieder zijn plek en is conflict zeldzaam, maar tussen de stammen vind nog wel eens een kleine oorlog plaats. Elke stam kent één man en één vrouw die samen de stamoudsten vormen, zij besturen hun stam samen met de Evijak. Zo af en toe komen alle stamoudsten samen om zaken te bespreken die het gehele land aangaan, en er valt dus te

zeggen dat Vodan bestuurd wordt door een raad van stamoudsten. Deze stamoudsten zijn niet per sé de oudsten van hun stam, maar vaak bekwame militairen die zichzelf in het verleden hebben bewezen in de strijd. De stamoudsten zijn dan ook het hoofd van het leger van Vodan.

Vrouwen hebben in het Vodu'kar samenleving een belangrijke positie. Zij blijven thuis, terwijl de mannen op jacht gaan of de vele rendierkuddes verzorgen. Vrouwen blijven bij de stammen en zorgen ervoor dat alles intern goed verloopt. Samen zorgen de vrouwen voor elkaar en elkaars kinderen. Als de mannen soms dagenlang op jacht zijn, is het ook de taak van de vrouwen om de stam te beschermen tegen externe gevaren. Een vrouw krijgt meer respect door sterke kinderen te baren. Dit is niet alleen belangrijk voor het aanzien van het gezin, maar het aanzien van de stam wordt ook verhoogd door het aantal sterke mannen die ze hebben. Kinderen zijn volwassen vanaf hun twaalfde jaar, en krijgen in hun kindertijd een zware training in de krijgskunsten, maar ook in jagen en vissen.

De Vodu'kar geloven niet in Morvus en zijn dodenrijk, maar geloven dat zij na hun dood zullen worden ontvangen op de **Eeuwige Vlaktes**, waar zij tot in de eeuwigheid kunnen jagen. Enkel zij die zich in hun leven bijzonder waardig hebben bewezen, zullen reïncarneren om nog meer grootse daden te kunnen verrichten. De Vodu'kar hebben dankzij deze vooruitzichten de dood nooit als iets naars gezien, enkel als een volgende stap in het leven.

Enkele Eilanden en Stammen

Wie in het noorden de Verlaten Vlake voorbij is, vindt daar een smalle strook toendra dat toebehoort aan Vodan. Het vaste land eindigt in het Zee van Eveg, maar hier eindigt het rijk van Vodan niet. In de Zee van Eveg bevinden zich vele eilanden van verschillende maten en met een gevarieerd landschap. De een kent enkel sneeuw en ijs, de ander rotsen, vulkanen en zelfs naaldbomen. Zowel het vaste land als de eilanden worden bewoont door de Vodu'kar.

Het grootste eiland van Vodan is **Aetter**. Het is hier dat Phaeril verscheen en het is vanaf dit eiland dat Vodan bestuurd wordt. Het eiland kent enkele steden, waaronder Aetter Hofud, de informele hoofdstad van Vodan waar de stamoudsten samenkomen. Een paar kilometers verder vindt je Dottirsheim, waar de Dochters van Zasyak voor het eerst verschenen. Aan de andere kant van het eiland vind je Thamuron, de stad der Thamuraan, van waar uit de legers van Vodan worden bestuurd.

Niet ver van Aetter Hofud ligt het eiland **Hvera**. Hvera huist de grootste en rijkst versierde tempel die voor Zasyak gebouwd is, en in deze tempel zijn metershoge beelden van Zasyak, Phaeril en hun drie Dochters te vinden. De stad is een waar bedevaartsoord voor de Vodu'kar, en het is ook deze plek waar de grootste rituelen worden uitgevoerd.

Een ander eiland is het eiland **Dedir**, welke bekend staat als het thuis van het geslacht Dedra, een sterke familie die vele hoge rangen in het leger bekleed. Ondanks het grote respect dat de Vodu'kar voor de Dedra bezitten, wordt Dedir geschuwd door buitenstaanders vanwege de geruchten over de Dedirsziekte die al vele Dedras tot waanzin heeft gedreven.

De meeste noordelijke stam van Vodan wordt het **Noordvolk** genoemd. Hun harde manieren, sterke bijgeloof en hun onvermogen om de gemeenschappelijke taal te spreken, maakt hen tot het buitenbeentje van Vodan. Ze staan bekend om hun strenge opvoeding, hun walging voor zwakte en het verstoten van eenieder die niet geschikt is om Zasyak te dienen. Ook staan ze

bekend om hun sterke verhalen over hun worstelingen met ijsreuzen en andere mystieke wezens die volgens hen in het noordelijkste puntje van Vodan leven.

Leger

De legers van Vodan bestaan uit vele eenheden. Elke legereenheid, een **Thamur**, is gevormd uit de inwoners van een bepaald deel van Vodan. De leiders van deze Thamur worden Thamuraan genoemd. Op het hoogtepunt kende het leger van Vodan achttien Thamur. De krijgers worden **vasjar** genoemd, een eeuwenoud woord dat tegenwoordig vertaald zou worden als 'bron van kracht'.

De Thamur van Vodan zijn niet voor iedereen toegankelijk, wie tijdens de keuring die iedereen op zijn vijftiende ondergaat te zwak van lichaam of geest wordt geacht, moet thuisblijven en meehelpen in de voedselvoorziening, het handwerk of zich op een andere manieren nuttig maken. Wie zich na zijn keuring toch wil bewijzen en deel wil worden van het leger, kan deelnemen aan een bloedtoernooi, een duelcirkel welke in elke grote stad te vinden is. De regels van een bloedtoernooi zijn simpel: versla een goedge trainde vasjar in een duel en je krijgt een plek in het leger.

De legers van Vodan kennen een strakke hiërarchie. Zij gebruiken eeuwenoude benamingen voor hun officieren, en officieren zijn vaak erg trots op hun rang. De rangen zijn als volgt:

- ❖ Elke **Thamuraan** beschikt over een bataljon bestaande uit ongeveer 1000 mannen en vrouwen.
- ❖ De bataljon is verder verdeeld in vier eskadron die worden geleid door een **Vostrum**.
- ❖ Een eskadron wordt op zijn beurt verder verdeeld in 5 compagnies en ieder compagnie telt ongeveer 50 soldaten. Een compagnie wordt geleid door een **Kelraj**. Elke Kelraj heeft zijn eigen voorkeur hoe hij of zij zijn of haar eigen compagnie indeelt. De Kelraj wordt namelijk bijgestaan door enkele onderofficieren die de soldaten aanvoeren.
- ❖ Een onderofficier wordt een **Edak** genoemd, soldaat een Vasjar. Een Edak heeft gemiddeld de leiding over 1 tot 10 Vasjar.

Geschiedenis en Tijdlijn

Vodan bestaat van oudsher uit verschillende stammen mensen welke verdeeld zijn over de tientallen eilanden. Enkele duizenden jaren geleden kenden de Vodu'kar een duistere era vol van rampen en ongeluk, welke de god van het duister, Zasyak, ten einde bracht in ruil voor de loyaliteit van het volk. Vanaf dat moment veranderde er veel voor het volk, en kenden zij eeuwen van eenheid en militarisering. Dit tijdperk is recentelijk ten einde gekomen met de dood van Zasyak en op het moment is de maatschappij van Vodan in een rap tempo aan het veranderen.

De Era die in 1100 VS begon en in 1 NP eindigde, wordt nu de Era van Bloed genoemd, gezien de Vodu'kar geloofden dat alleen met offers van bloed, van zowel hun vijanden als van hunzelf, zij hun doel konden bereiken.

- ❖ Ongeveer 1200 Voor Slags, De Ellendige Era begint. De Evijak, de priesters en priesteressen, verliezen het contact met de geesten om hun heen. Slechte oogst, ziekte, kindersterfte, rampen en weemoed volgt, en alle stammen raken ernstig verzwakt. De Ellendige Era houdt ruim een eeuw aan.

- ❖ Ongeveer 1100 VS, Phaeril, de eeuwige bruid van Zasyak, verschijnt voor de Evijak van het eiland Aetter en legt hen het voorstel van Zasyak voor. Hij herstelde voor hen het contact met de geesten in ruil voor hun loyaliteit. Hij stelde enkele eisen:
 - ❖ De rol van Evijak mocht alleen nog maar door vrouwen worden vervuld.
 - ❖ De stammen moesten een gemilitariseerde eenheid worden, met een raad van stamoudsten en één leger.
 - ❖ De Vodu'kar zouden Zasyak als hun enige god aanbidden, en Phaeril en haar Dochters als demigodinnen.
 - ❖ De vrouwelijke Evijak van Aetter gingen akkoord en vermoordden de twijfelende mannelijke Evijak.
- ❖ Het nieuws verspreidde zich door heel Vodan, en als snel was heel het land akkoord met het voorstel.
- ❖ 1100 VS - 100 VS, De Vodu'kar maken een gigantische bloeiperiode door, de bevolking groeit immens en verspreidt zich verder over de eilanden en het vaste land, het land militariseert en bouwt langzaam aan één van de grootste legers op die Erumdar ooit heeft gekend. De Vodu'kar geloven er heilig in dat Zasyak de enige ware god is, en dat alle andere goden om die reden gedood moesten worden opdat zo heel Erumdar dezelfde welvaart zouden kunnen kennen als dat zijzelf genoten.
- ❖ 38 VS, Een scheur verschijnt aan de hemel, wat voor de Vodu'kar het teken is dat Zasyaks Era spoedig zal beginnen.
- ❖ 250 NS, De Vodu'kar vallen op bevel van Phaeril Ranur binnen. Hier beginnen zij een grote metaalroof om zo hun legers beter te kunnen bepantseren.
- ❖ 280 NS, De Vodu'kar vallen op bevel van Phaeril Quon Binnen.
- ❖ 281 NS, Zasyak en de Vodu'kar vermoordden vrijwel alle goden van het Oude Pantheon, op Morvus en Aurus na.
- ❖ 281 NS, Phaeril en haar Dochters sterven in het Quoneze Clarence aan hun verwondingen veroorzaakt door de Zwarte Dolk, een magisch artefact wat de macht heeft om goden te doden.
- ❖ 282 NS, Zasyak versmelt met Aurus tot Nyarayn dankzij een ritueel welke in het Quoneze Clarence wordt uitgevoerd, en daarmee verliezen de Vodu'kar hun god en hun reden om te vechten. Bij het verdwijnen van Zasyak sloeg de groote wanhoop toe. Een op de drie Vodu'kar, overleefden het abrupte gat wat onstond zonder de aanwezigheid van Zasyak niet. Met name oudere Vodu'kar vielen in grote getalen ten prooi aan de wanhoop.
- ❖ 1 Nieuw Pantheon, Thamuraan Haïda Sigur Dedra vertrekt met wat over is van haar manschappen met grote haast uit Quon. De Vodu'kar die achterblijven in Quon worden opgejaagd en vermoord. Thamuraan Heron Henrir Leijdfin beveelt zijn manschappen terug te keren uit Ranur. Enkele weken later reizen drie legioenen vanuit Quon zijn met behulp van Zar Vondiëllische handelsschepen richting het noorden, ze passificeren enkele steden en zien toe op de ontmanteling van tempels aan Zasyak.
- ❖ 1 NP, de tempels van Zasyak op Vodan worden afgebroken en langzaam begint er acceptatie te komen onder de Vodaanse jeugd. Een eerste heiligdom voor Nyarayn wordt gebouwd op het eiland Artuka. De legioenen van Quon keren terug, maar laten een land zonder duidelijke leiding in wanhoop achter.

Tot Slot

De gegeven informatie is eigendom van Games-N-Stuff events en mag enkel worden gebruikt voor het LARP-evenement Quon.

Alle gegeven informatie mag In-Spel gebruikt worden en kan worden gezien als algemeen bekend. Wanneer informatie incorrect wordt geacht, of er vragen zijn ontstaan, neem dan alstublieft contact op met quonpersonages@gmail.com.

Het setting-team wenst je veel plezier op Quon!

Verantwoording

Eindverantwoordelijke: VL Quon

Auteurs: Sjoerd Reurink, Rob de Boer, Jack Lowe, Chantal van Wijngaarden, Simone Bierling, Tom van 't Hull

Illustraties: Tim ter Haar

Met dank aan: Gavin Treep, Erwin Dul, Daan Helmendach, Heike van Lenthe & Siebe Brockötter