

LARP-evenement Quon: De Setting

DE KONINGSLANDEN VAN DIARLA



GAMES-N-STUFF EVENTS

De Koningslanden van Diarla

Diarla is een land ten noordwesten van Quon en heeft een landschap gekenmerkt door veel velden, heide en dichte bossen. De Diarlanen bestaan uit verschillende volkeren die grote en kleinere koninkrijkes hebben, tezamen geregeerd door de Ard-Ri. Zij worden door sommige volkeren in Erumdar omschreven als achtergesteld en primitief, maar de waarheid is dat zij, ondanks het simpele leven dat zij leiden, zij een erg ontwikkelde samenleving en een rijke geschiedenis hebben. Diarla wordt al enkele decennia getekend door hongersnood, slechte oogsten, kindersterfte en burgeroorlogen. Diarlanen zijn mensen die, na een eeuwenoud pact met de bosgeesten, een hoge leeftijd van soms wel 400 jaar kunnen bereiken, zij noemen zichzelf Al Grahamer.

Hoofdstad	: Ard-Diarlan
Officiële kleuren	: Groen en brons
Bestuursvorm	: Feodaal systeem
Heersende macht	: Hoge Koning boven andere koningen
Huidige heerser	: -
Aantal inwoners	: 4,2 miljoen
Belangrijkste export	: Hout, brons, goud, tarwe, groente
Belangrijkste import	: IJzer, vis
Rassen	: Mens (Al Grahamer) 89%, overig 11%

Cultuur en Samenleving

De Diarlanen zijn een verzameling trotse volkeren met sterke tradities die tegenwoordig gebouwd zijn op vier pijlers. De eerste en belangrijkste pijler is eer. De tweede is eeuwigheid in naam en daad. De derde pijler is hun saamhorigheid. De vierde en laatste pijler is de afwezigheid van de goden in hun leven. Diarla bestaat uit verschillende volkeren met hun eigen Ri (Koning) en landeren verenigd onder de Ard-Ri (Hoge Koning). Alle volkeren van Diarla hebben over het algemeen gezien dezelfde cultuur, maar onderling kunnen er nog best grote verschillen zijn qua gebruiken, tradities en samenleving.

Eer zit diep geworteld in het bestaan van de Al-Grahamer van Diarla. Niet alleen was dit de voorwaarde die de bosgeesten stelden voor hun lange leven, maar ook vormt eer de fundatie van hun hele cultuur. Dit gaat zo diep dat het voor een Diarlaan haast niet voor te stellen is om een oneervolle daad te verrichten. Mocht een Diarlaan dit wel doen, dan bestaat er de kans dat de bosgeesten kwade vloeken over hem uitroepen. Dingen als mensen in de rug aanvallen, hinderlagen, roven, diefstal, vergif, geheimhouding, verraad en complotten worden allemaal als oneervolle daden gezien. Uit de Diarlaanse eer zijn een aantal gebruiken ontstaan. Zo zien zij het afleggen van een **eed** (let op, dit is anders dan een belofte) als heilig en bindend. Met liegen en beloftes breken kunnen zij nog wel eens weggelopen, maar het breken van een eed is zo ongehoord dat dit ook wel als onmogelijk wordt beschouwd. Zo gaat het verhaal over Oscatorix de

Verwerpelijke, die tegen hun natuur in een eed brak. Hij dacht dat hij er mee weg was gekomen, maar een kleine week later vielen zijn tanden uit zijn mond en begonnen zijn botten ter plekke te breken. Zijn dood was langzaam en pijnlijk. Ook is het **gastenrecht** bij de Diarlanen een heilig recht. Elke gast die het gastenrecht aanvaardt, vaak met de zin 'Ik aanvaard uw gastvrijheid', zal geen kwaad doen tijdens zijn verblijf, net zoals zijn gastheer hem ook geen kwaad zal doen. Dit stelt belangrijke ontmoetingen en overleggen tussen volkeren en vijanden veilig. Het is echter wel een vaag gebruik, want 'kwaad' is niet een specifieke benaming. Is iemand beledigen kwaad doen? De grenzen van het gastrecht gaan niet verder dan de grenzen van de hal of stad. Een stap daarbuiten en het recht is vervallen. Traditioneel wordt er tijdens ontmoetingen onder het gastenrecht eten en drank gedeeld. Het aannemen van eten is ook automatisch gastvrijheid accepteren. Op het schenden van het gastenrecht staat, wederom, dood en vervloeking. Dan is er nog het heilige recht van het **eerduel**. Bij onderlinge geschillen is het mogelijk de ander uit te dagen tot een duel, die hij dan eergebonden is om te aanvaarden. Let op, dit geldt alleen voor tegenstanders van een gelijke rang. Als een burger de Ard-Ri uitdaagt, zal hij die lachend afwimpelen. Het wordt voor de uitdager als oneervol en laf gezien om zijn tegenstander te verzoeken een wapen of schild af te leggen, immers heeft hij de ander uitgedaagd. De uitgedaagde is wel in staat om eisen te stellen aan de uitdagers, om zo te voorkomen dat hij bijvoorbeeld met enkel een dolk tegenover een groot schild en speer komt te staan. Ook is het prima om de uitdaging van een eerloze af te wijzen, immers zal die zonder eer vechten en valt daar ook geen eer of roem uit te verkrijgen.

De tweede pijler van de Diarlaanse samenleving is **eeuwigheid**. Deze wordt bereikt door met daden jouw naam te vereeuwigen. De Al-Grahamer hebben al langere levens dan de andere mensen, maar zien dit niet als toereikend. De Diarlanen gebruiken hun langere levens om zo groots mogelijke verhalen te inspireren met hun daden. Mochten zij slechte naam hebben gemaakt, dan zullen zij al deze jaren al helemaal nodig hebben om van hun oneervolle reputatie af te komen, iets wat als erg lastig wordt beschouwd. Het is het grootste doel voor een Diarlaan om na zijn dood door de verhalen van de barden herinnerd te worden, en zo zijn naam als een eervol persoon of held voor eeuwig hoog te houden. De grootste Diarlaanse helden dragen zogeheten **lasten**. Een last is een beperking of voorwaarde van een held en hoe groter de held, des te meer lasten hij draagt. Lasten kunnen door een held zelf opgelegd worden, maar vaak wordt dit door een druïde of de bosgeesten gedaan. Het blijkt te zijn dat het dragen en verkrijgen van lasten de prijs is die betaald moet worden voor heldendom en grootsheid. Dit onderscheidt de helden van normale mensen en dragen vaak zelfs bij aan hun naamsbekendheid, zoals bij de volgende voorbeelden: Aeden de Schildloze die nooit een schild mag dragen maar toch vele eerduellen heeft gewonnen. Of Drustan de Schone, die zich bij elke rivier, meer of plas die hij tegenkwam moest wassen. Ook was er Ninian Broodbreker, die elke maaltijd met ten minste twee anderen moest delen. Het krijgen en dragen van een last is bindend.

De pijler **saamhorigheid** komt sterk naar voren in het feit dat alle volkeren trouw zijn aan hun eigen Ri en ook een eed van trouw aan de Ard-Ri hebben gezworen. Ook op een kleinere schaal is de saamhorigheid sterk, in elk Diarlaans dorp, zeker na alle ellende van afgelopen decennia, zorgt eenieder voor elkaar. Als een iemand dreigt te weinig voedsel te hebben, zullen de andere

dorpelingen graag hun voedsel delen. De saamhorigheid van de volkeren komt ook erg naar voren in het **'recht van vuur'**; een ieder heeft het recht om bij een vuur of haard te zitten. De meeste volkeren van Diarla hebben dan ook het gebruik áltijd een plaats vrij te houden. Zo voelt iedereen zich welkom om aan te schuiven en te luisteren naar de barden en hun vertellingen, of te delen in het genot van voedsel en dranken.

De laatste pijler van de Diarlaanse samenleving is de **afwezigheid van de goden**. Bij de **Grote Afzwering** hebben de Diarlanen besloten niets meer te maken willen hebben met de goden. Deze waren er niet toen Diarla ze nodig had dus zijn zij gestopt met het aanbidden van hen. Diarlanen leven op eigen benen met enkel steun van elkaar en aardse krachten zoals de bosgeesten. Als iemand bovennatuurlijke hulp nodig heeft, zullen de druïden beroep doen de wijsheid en kracht van de natuur. Ook zijn het nu de Ovaten die de bosgeesten verzoeken om de geest van een dode mee te nemen naar het volgende. Wat het volgende precies is, laten zij in het midden maar zij vertrouwen op de wijsheid en goedheid van de bosgeesten.

Diarlaanse cultuur kent dus een aantal **specifieke rollen** in de samenleving die de rest van Erumdar niet kent. **Druïden** zijn de link met de bosgeesten. Zij kunnen contact met hen zoeken en hun krachten gebruiken. Zij zijn doorgaans geen krijgers, of dragen zelfs helemaal geen wapens. Het wordt ook als een vervloekte misdaad gezien om een druïde iets aan te richten. Diarla kent dus geen priesters. **Ovaten** zijn genezers en houden zich bezig met het leven en de dood. In de praktijk komt dit neer op het begeleiden van stervenden, het helpen baren van kinderen en het helpen overgaan van de gestorven geest. De belangrijkste groep die Diarla eigen is, zijn de **barden**, niet te verwarren met troubadours en minstrelen uit andere landen. De barden zijn vertellers van verhalen en liederen uit het verleden en zijn dus onmisbaar voor Diarlanen. Zij houden de namen van eervolle mensen en helden levend in hun verhalen. Zij zijn de kern van waar de Diarlaanse cultuur om draait; eer en eeuwigheid in naam en daad.

Vanwege die waarde die Diarlanen aan naamsbekendheid hechten gaan zij ook op een speciale manier met **namen** om. Zij zullen zich altijd volledig kenbaar maken aan een ieder die zij ontmoeten en wensen ook de namen van anderen te weten. Dit is een vorm van eerlijkheid en vertrouwen en het verbergen van je (ware) naam wordt als achterdochtig gezien. Ook moet men iemand zijn naam kennen, om die persoon zijn vriend te noemen. Dan is het nog belangrijk iemands naam te weten voor het geval die overlijdt, immers moet je weten wie er nagedacht moet worden. Voor een strijd zal een of meerdere van de meest voorname Diarlanen zich kenbaar maken aan de vijand, zodat zij weten aan wiens hand zij zullen sterven. Ook wensen zij de naam van hun tegenstander te weten, zodat er verteld kan worden wie zij hebben overwonnen. Volledige Diarlaanse namen/titels zijn bijvoorbeeld *Brandioc van de Bruvarii*, *Merwen van de Kaltrixen*, maar ook grootste heldennamen als *Owyn Celyddon 'de Lieve' van de Chatovingische landen* of *Cathasach Faelan, de helmloze, de ongewassen, breker van schilden en speer van de Seaxamae*. Nu zijn dat bij het laatste voorbeeld wel erg veel namen en titels, maar geen enkele Diarlaan zal zich zo voorstellen als hij of zij die niet verdiend heeft in de ogen van de barden en het volk, of het nou lasten- of heldentitels zijn.

Dan is er nog het gebruik van de **volkstekens**. Dit zijn gezichtsmarkeringen van klei of verf, specifiek aan een volk gebonden. Veel volken dragen hun volksteken ten alle tijden en gebruiken het verwijderen ervan als straf voor een eerloze afvallige. Om jezelf kenbaar te maken is het sowieso het gebruik je volksteken te dragen als je een ander koningsland van Diarla bezoekt. Zeker als er een bijeenkomst van volkeren is in Ard-Diarlan zie je een grote verscheidenheid aan tekens en versierde gezichten. Ook is het voor veel volkeren gebruikelijk om in tijden van oorlog en strijd hun markeringen te dragen, als teken van trots en eenheid.

Mannen en vrouwen zijn in Diarla op alle opzichten gelijk aan elkaar. Zij zien dit als eervol en normaal, iedereen dient met respect behandeld te worden tenzij zij zich oneervol hebben bewezen. Diarla heeft geen eenduidige strakke **wetgeving**, omdat er van uit wordt gegaan dat iedereen eervol is en geen misdaden begaat. Veel misdadigers worden al vrij snel door de bosgeesten bestraft maar mochten zij daaraan ontkomen dan nemen de Diarlanen het heft in eigen handen. Vaak worden zij overgeleverd aan de Ri of zelfs de Ard-Ri, die hen berechten. Als de misdaad niet te groot is, krijgen misdadigers de straf en de mogelijkheid om hun eer terug te winnen. Dit is een lange en moeizame weg. Daarnaast is een slechte naam krijgen al een zware last voor Diarlanen, en is er dus weinig misdaad.

Dat er geen misdaad is, betekent echter niet dat de volkeren nooit onderling strijden. Het gebeurt niet vaak, maar de volkeren zijn vrij om te vechten voor stukken land. Men redeneert dat als het ene volk niet sterk genoeg is om zijn eigen land en voorraden te verdedigen, andere volkeren daar rechtmatig gebruik van mogen maken. Dit moeten zij echter wel kenbaar maken aan het andere volk, die dan hun land kunnen verdedigen. Mocht er land gewonnen of verloren worden, is het tenminste eervol verlopen. Verrassingsaanvallen, hinderlagen, of andere stiekeme daden zijn natuurlijk uit den boze en worden rap bestraft. Deze '**wet van nemen**' is ontstaan onder het bewind van Ard-Ri Bedwyr Nad-Cudalch, eerste van zijn lijn, met de kanttkening alleen te nemen wat je nodig hebt, wanneer je het nodig hebt en niet meer dan dat.

Ondanks alle cultuur en tradities en ondanks de eer van de Diarlanen en de pact met de bosgeesten, kent Diarla een donkere hoek. Oneervolle Diarlanen worden gestraft naar de wetten van de volkeren, of worden gestraft door de bosgeesten. Soms zijn er echter Diarlanen die iets haast ziekelijk ergs doen, maar hier onder uit komen. Men weet niet of dit het gevolg van het pact is, of dat dat kwade bosgeesten op deze Diarlanen azen, maar langzaam veranderen zij in iets anders. Deze schepsels kennen vele namen: Tynghedu, gebroken in het Diarlaans, de verbolgen, of het Oud-Diarlaanse woord Firbolgen, of gewoonweg de **Vervloekten**. Hun lichaam en geest verdraaien en vervormen tot een slap aftreksel van een mens. Zij kunnen nooit meer hun eer terug winnen en vervallen zo tot een akelig bestaan. Omdat zij toch hun eer niet meer terug kunnen krijgen verlagen zij zich tot diefstal, roven en soms zelfs moord om te overleven. De Diarlanen zien dezen ook niet meer als Al-Grahamer, maar als iets lager en minder dan dat. Deze gebroken, verdraaide, zieke, ongewenste en lage schepsels verschuilen zich in duistere hoeken van het land, zoals de bergen en moerassen.

Adel en Bestuur

Diarla wordt geregeerd door de Ard-Ri, de Hoge Koning. Op dit moment is Diarla zonder Ard-Ri. Ard-Ri Grayhad Nad-Cudalch, de derde van zijn lijn, stierf rond de 74ste dag 2 NP in de strijd tegen de Ranuriaanse troepen. Zijn volledige naam en titel was *Grayhad Nad-Cudalch, bronshart, goedmaker, de genadige, doorbijter, de vastberaden, de onstopbare, derde van zijn lijn en Ard-Ri van de Diarlaanse volkeren*. Hij werd overleefd door zijn zoon Graynor Nad-Cudalch en zijn dochter Styva Nad-Cudalch. Als oudste kind heeft Graynor het erfrecht van de eeuwige troon, maar om onbekende reden is hij nog niet uitgeroepen tot nieuwe Ard-Ri.

Alle volkeren van Diarla hebben hun eigen gebied waar zij leven onder hun eigen **Ri**, hun Koning. Alle Ri hebben een eed van trouw gezworen aan de Ard-Ri. Het is niet zo dat de Ri land van de Ard-Ri in bruikleen hebben, zoals bijvoorbeeld in Quon, maar zij bezitten dit land daadwerkelijk zelf. Het is immers het land van hun volk. De Ard-Ri op zijn eeuwige troon wordt door de andere Diarlaanse volkeren gevolgd omdat de bosgeesten zijn grootvader hebben verkozen als meest eervolle en betrouwbare van hen allen. Het is de Ard-Ri die de volkeren verenigd. Zonder deze heerschappij waren zij allen maar kleine volken met kleine landen. De Ri's worden geacht wijs, daadkrachtig en eervol hun landerijen te besturen en zijn hier ook heel vrij in. De Ard-Ri zal zich niet vaak bemoeien met het reilen en zeilen van een van de volkeren, maar kan wel ingrijpen of helpen bij problemen, zowel intern of onderling tussen volken. Vanzelfsprekend is het woord aan de Ard-Ri bij zaken die heel Diarla aangaan.

Ook hebben de Ard-Ri, en alle Ri, een persoon die de **Stem** heet. Deze staat vaak heel dicht bij de koning en kent hem vaak al jaren. De Ri kan zijn Stem ergens naar toe sturen om letterlijk voor hem te spreken. Niet als boodschapper, maar als de Ri zelf. Alles wat de Stem zegt, is automatisch ook door zijn Ri of de Ard-Ri gezegd. Het is niet zo dat als de Stem iets fout zegt, dat de Ri hem dan uit zijn functie zet. De Ri heeft immers *zelf die woorden gesproken*. Zo is de band tussen de Ri en zijn Stem.

Geografie en Geesten

Diarla bestaat voornamelijk uit heide, bossen en heuvels afgewisseld door stukken vruchtbare landbouwgrond, welke de afgelopen decennia minder vruchtbaar zijn geworden. Diarlaanse wouden zijn grootser, geheimzinniger en ouder dan de meeste bossen in Erumdar. Dit is de plaats waar de bosgeesten huizen, wezens die ouder zijn dan de mens en oude, magische krachten bezitten. Het centrale deel van Diarla bestaat uit heuvels en open weides. Ook bevinden zich hier enkele bossen doorkruist door rivieren. Bijna precies in het midden is een grote heuvelplateau omringd door bossen, en het is deze heuvel waarop de hoofdstad Ard-Diarlan gebouwd is.

Het **zuiden** van Diarla kent de diepste wouden van het land en dit is waar de minste volkeren zich

bevinden. Deze dichte wouden vormen ook een vorm van bescherming tegen het land Kendall, dat ten zuiden van Diarla ligt, of voor andere zuidelijke binnendringers. Als je de zuidgrens oversteekt en door de dichte bossen bent, strekken de heide en heuvels zich uit tot aan de horizon. De Diarlaanse volkeren hier hebben op verschillende hoge heuvels torens van hout en steen gebouwd na de eerste oorlog met Kendall, om zo de grens in de gaten te houden. Onlangs het feit dat er al heel lang geen conflict is geweest met Kendall, behouden de Diarlanen hun torens met trots.

In het **oosten** loopt de dorre steppewoestijn van Ranur langzaam over in deinende heuvels bedekt met struikgewas. Na enkele tientallen mijlen gaat dit over in vruchtbare weilanden en lichte bebossing. Het is hier waar de Diarlanen het meeste van hun voedsel verbouwen, en de volkeren hier waren vaak rijker dan hun landgenoten. Vroeger zag je hier grote velden vol met graan, tarwe en kolen.

Het **westen** van Diarla is dicht bewoond en dit is waar zich de meeste Diarlaanse steden bevinden. Hier is namelijk het meeste steen te vinden. Nu zijn er in de meeste koningslanden ook wel steden, maar die bestaan veelal uit hout. In het uiterste westen bevindt zich een bijzonder hoge bergketen die de Diarlanen de **Eeuwige Hoogtes** noemen. Wat voor het Martolia Gebergte centraal in Erumdar al hoge bergen zijn, zijn voor de bergen in het westen maar kleine heuvels. Zo hoog en onherbergzaam zijn deze bergen dat veel dit ook als het einde van de wereld beschouwen. Niemand die ze over wilde steken is ooit teruggekeerd, als het beklimmen al lukt, en het enige wat hier ooit vandaan komt zijn stammen goblins, trollen en gigantische steenreuzen. In het westen ligt ook een groot meer genaamd Loch Suthainn. Men zegt dat deze nooit uit zal drogen, omdat de eeuwige hoogtes immer hun regenwater naar het meer zullen brengen.

In het **Noorden** monden veel van de rivieren die uit de Eeuwige Hoogtes stromen zich uit. Het noordelijke land is erg vruchtbaar, maar wordt ook bevekt door enkele moerassen en donkere wouden. Het grootste moeras, die het meest in verhalen van de barden voorkomt, staat bekend onder de naam Dubh Bogach. Uiteindelijk loopt het vruchtbare grasland over in de kust, waar vele vissersdorpjes zich bevinden. Deze boten varen vrij dichtbij de kust, bij de Noorderstroming, want het wordt al snel te koud. Tegenwoordig is het bekend dat als men door zou varen, zij bij de koude Zee van Eveg en de eilandengroep Vodan komen.

Vervlochten met het fysieke landschap, maar toch ontastbaar, zijn natuurlijk **de bosgeesten van Diarla**. Zij schonken de mensen een langer leven, spreken met de druïdes en hoeden over het land en haar inwoners. Sommigen zijn naamloos, sommigen hebben er velen. Sommigen hebben vele verschijningen en sommigen maar één. Men weet ook niet of de bosgeesten nou goed of kwaad zijn, ze lijken over het algemeen hun eigen agenda te volgen. Zelfs voor de druïdes huizen de bosgeesten nog vele geheimen en mysteriën. Sommigen zijn echter bekender dan de anderen en verschijnen dan ook in vele verhalen, legenden en liederen van de barden. De bekendste is Sídhennunos, het Grote Hert. Sídhennunos was de bosgeest die het pact met de Diarlanen bezegelde. Haar gewei bestaat half uit bot en half uit takken, symbool voor de vervlechting met de natuur. Zij schonk de

Eeuwige Troon aan de Nad-Cudalch lijn. Uit het maken van het pact (of toen pas tevoorschijn gekomen) is Vintrebys, het Witte Hert, ontstaan. Vintrebys waakt over Ard-Diarlan, de lijn van de Ard-Ri en de eer van alle Diarlanen. Een bekende groep bosgeesten zijn de Claigeann-clann. Hun verschijningen lijken op kleine kinderen, maar met dierenschedels als koppen. Er wordt gezegd dat zij, heel soms, de geheimen van leven en dood influisteren. Zij die deze geheimen horen, leren wijze lessen, verkrijgen grootse inzichten, maar mogen en kunnen deze nimmer delen. Het bekendste bosgeestenduo bestaat uit Glic Eun en Sionnach, de wijze raadgevers. Voor belangrijke vragen richten druïdes zich naar Glic Eun, een grijze uil met ogen als de sterrenhemel, die lang nadenkt over zijn wijze antwoorden. In tijden waar haastige beslissingen gemaakt moeten worden verschijnt Sionnach aan de druïdes. Deze snelle, boom klimmende vos verschijnt uit het niets en geeft de antwoorden die nodig zijn, maar immer in raadsels. In de diepste wouden van Diarla spreken de druïdes over de Fuill Sidhe, zeer eigenzinnige bosgeesten. Zij worden over het algemeen niet groter dan een dennenappel maar zijn ondanks dat misschien wel de meest kwaadwillende van alle bosgeesten. Waar zij gaan zegt men dat de lucht bedrukt is met wanhoop en dat de wind spreekt in oude kinderliedjes over verdriet. Bijna eenieder die met de Fuill Sidhe in aanraking komen worden krankzinnig, maar een enkeling krijgt van deze kleine bosgeesten geheimen over het verleden, heden en de toekomst te horen.

Volken, Landen en Steden

Diarla is niet opgebouwd uit verschillende provincies zoals andere landen, maar bestaat uit vele kleinere koninkrijken. Elk koninkrijk wordt door één volk bewoont en uit hun midden komt een Ri. De landen worden naar de volkeren genoemd, of anders om. Het is wel erg lastig de koningslanden precies in kaart te brengen. Ten eerste omdat de grenzen voor de volkeren zelf gewoon heel duidelijk zijn, maar ook omdat de grenzen nog wel eens willen verschuiven vanwege de ‘wet van nemen’. Enkele bekende volken zijn:

- ❖ De **Azulanen** van de Azulaanse llanden in het noorden van Diarla. Zij staan bekend als een van de weinige volkeren die ooit een intern machtsconflict had. Ook heeft Prins Irridian van de Azulanen meegevochten met het Keizerrijk Quon tijdens de Derde Quonees-Ranuriaanse oorlog.
- ❖ De **Chatovingen** van de Chatovingische llanden in het noordoosten van Diarla. Door hun ligging naast het agressieve Ranur staan zij bekend om het vaak afslaan van rovende ork en goblin stammen. Ook staan de Chatovingische krijgers bekend om hun versierde kledij en pantser en worden soms zelfs als ijdel gezien.
- ❖ De **Paktressen** van de Paktressische llanden, vrij centraal in Diarla. Zij staan er om bekend om immer tot de dood te strijden en leveren vaak de elite krijgers voor de Ard-Ri. Een bekende uitdrukking in Diarla luidt als “Tot de Paktressen gaan”, wat zoiets betekent als tot het aller uiterste gaan, misschien zelfs meer dan nodig
- ❖ De **Jambii** van de Jambische llanden. Deze staan bekend om hun vaardige brongieters.
- ❖ De **Kaltrixen** van de Kaltrixische llanden in het zuiden. Zij staan bekend om hun mooi

versierde, of met brons beslagen schilden en natuurlijk de beroemde schildmuren die zij daar mee vormen.

- ❖ De **Bruvarii** van de Bruvariische landeren in het westen. Zij staan nog dicht bij de natuur dan de meeste Diarlanen en staan dan ook bekend om hun vele druïdes. Dit maakt hen overigens ook uitstekende jagers.
- ❖ De **Seaxamae** van de Seaxamaesche landeren aan de kust in het noorden. Zij bevaren hun uitstekende vissersboten in de Noorderstroming, de wateren voor de koude Zee van Eveg, maar staan ook bekend om hun bekwame, speer hanterende krijgers.

Midden in Diarla ligt de **hoofdstad Ard-Diarlan**. Deze stad is zo groot dat het zijn eigen gebied is. De Diarlanen die hier wonen heten de Ard-Diarlanen. De gehele stad bevindt zich op een grote heuvelplateau, met daar omheen een diepe gracht en dichte bossen. Hier regeert natuurlijk geen Ri, maar bevindt zich de Ard-Ri en zijn eeuwige troon. De machtige poorten van Ard-Diarlan hebben een constante toestroom van leden van alle volkeren van Diarla. Velen wensen de Ard-Ri te spreken, de eeuwige troon te zien en het standbeeld van Brann te aanschouwen. Doordat vele volkeren elkaar hier ontmoeten is er ook een groot, bruisend handelsplein ontstaan. En 's avonds, in de vele rondhuizen, verzamelen mensen zich om de vuren om te luisteren naar de barden met hun verhalen en legenden over helden groot en klein. Volgens de druïden waakt een van de machtigste bosgeesten over deze stad en sommigen beweren dan ook de verschijning van Vintrebys, het Witte Hert, hier te hebben gezien.

Demografie

- ❖ De **Al-Grahamer** zijn, bij verre, de grootste bevolkingsgroep van Diarla, het is immers ook hun land. De Al-Grahamer zijn op bijna alle opzichten gelijk aan de normale mens, behalve hun extreem lange levens. Het is niet ongehoord voor een van hen om meer dan vier eeuwen oud te worden. Het andere verschil met de normale mens is hun pact met de bosgeesten. Ze staan bekend als een volk dat eer in een erg hoog vaandel houdt. Deze Diarlanen leven in steden of dorpen en zijn in harmonie met de natuur.
- ❖ De **bosgeesten** zijn geen inwoners van Diarla, maar meer een aanwezigheid. Zij leven diep in de bossen en vertonen zich zelden aan de andere inwoners. Mochten zij zich kenbaar maken dan is dit in de meest uiteenlopende vormen. Sommigen zijn zo klein als een dennenappel, andere vertonen zich als kolossale boswezens. Verder communiceren zij bijna uitsluitend met de druïdes van Diarla. Van de bosgeesten is bekend dat zij een directe band met de wouden en de natuur hebben en magisch zeer begaafd zijn.
- ❖ **Trol-achtigen**, kleine groepen goblins, trollen, en andere, meer onbekende nare wezens verbergen zich in de moerassen, diepe bossen en bergen in en om Diarla. Soms verschijnen er zelfs reuzen. Geregeld trekken zij in kleine of grote getalen de landeren van de Ri's binnen en roven en moorden er op los.
- ❖ **Vervloekten**, ook wel bekend als de Tynghedu of Firbolgen, de gebroken of verbolgen. Wat

ooit Al-Grahamer waren, zijn door hun oneervolle daden verlaagd tot een ander soort schepsel. Deze akelige wezens zijn onwelkom en verschuilen zich in de bossen en moerassen van Diarla.

Diarla heeft geen staand leger zoals vele andere landen. In tijden van strijd of nood roept een Ri zijn volk om op te staan als krijgers. De Ard-Ri kan dit voor geheel Diarla doen, een Ri alleen voor zijn eigen volk. Dit zijn dus niet zo zeer soldaten, maar trouwe, eervolle inwoners die hun land willen verdedigen, hun naam en eer hooghouden en hun trouw willen bewijzen. Diarlaanse krijgers moeten zelf hun eigen bewapening en uitrusting regelen. Moeten klinkt heel bindend, maar de Diarlanen doen dit vol trots. Er worden fortuinen gestoken in uitgebreide pantsers van leer en maliën en goed gesmede wapens, puur voor het geval dat zij ooit ten strijde moeten trekken. Het krijgsmachten en strijders kennen geen officiële of vaste commandostructuur. Wanneer Diarlanen oproepen, volgen zij als vanzelfsprekend de grootste held of krijger uit hun midden. Dit gaat per dorp of per stad. Dit zorgt er voor dat strijdende Diarlanen, geleid door een held die zij kennen, vaak tot het uiterste willen gaan om zich te bewijzen en glorie en naam te vergaren. De uiteindelijke bevelhebber van een krijgsmacht is vaak de Ri van een volk of zijn Stem, hoewel zij ook weer krijgers kunnen verheven tot kampioen of krijgsleider van een groep, dorp of volk. Zij worden dan bijgestaan door de verschillende helden en eenieder die denkt iets toe te kunnen voegen aan de tactische beslissingen. Iedereen wordt de kans geboden om zichzelf te bewijzen als begaafd leider, echter moet men wel hun plaats kennen en uiteindelijk de Ri of de Stem respecteren.

Geschiedenis en Tijdlijn

De Diarlaanse geschiedenis wordt vooral door barden doorverteld. Vanwege deze mond-op-mond traditie stond er weinig op papier. Met behulp van Quoneze geschiedkundigen en magisters heeft Diarla de gebeurtenissen preciezer kunnen plaatsen, hoewel dit lang niet alle verhalen van de barden zijn. Zij houden dus ook de Quoneze jaartelling van VS en NS aan.

- ❖ 3000-1000 Voor Slags (VS), Diarlanen noemen deze periode de Era der Sagen. Het is uit deze tweeduizend jaar dat de verschillende Diarlaanse volkeren het land in kwamen en individuen grootse heldendaden verrichten. Elk volk, zelfs elk dorp, kent zijn eigen verhalen en legendes over machtige krijgers die reuzen verdreven, draken bereden en koninkrijken vormden. Ook machtige en wijze druïden worden verheerlijkt in hun eigen verhalen. Hoeveel waarheid achter dit alles steekt, is onduidelijk.
- ❖ 843 VS, tijdens een grote bijeenkomst waar alle Ri's (Koningen) van de Diarlaanse volkeren bij aanwezig zijn, geven de bosgeesten het langdurige leven aan de mensen van Diarla. In ruil hiervoor moeten zij eervolle levens leiden. De mensen, die van de bosgeesten deze titel krijgen, noemen zich vanaf nu Al Grahamer. De grote bosgeest Sídhenunnos, het Grote Hert, schenkt de mensen een houten troon die nooit zal rotten, en teken van hun band met de natuur, en bezegelt daarmee het pact.
- ❖ 832 VS, de eerste Ard-Ri (Hoge Koning) van Diarla, Bedwyr Nad-Cudalch, eerste van zijn lijn,

bestijgt de eeuwige troon; dit is het begin van de Nad-Cudalch dynastie. Hij is door de bosgeesten tot deze titel verheven, omdat zij hem en zijn lijn als de meest eervolle en daadkrachtige Diarlanen zien. De Ard-Ri krijgt van de barden de titel 'hoog eervolle' Dit is ook de eerste verschijning van de legendarische bosgeest Vintrebys, het Witte Hert. Alle Ri van de volkeren zweren trouw aan de Ard-Ri.

- ❖ 830-540 VS, de Era der Helden. Tijdens de heerschappij van Ard-Ri Bedwyr Nad-Cudalch, eerste van zijn lijn, worden er wederom vele heldendaden verricht, ditmaal, zo stellen Quoneze geschiedkundigen, geloofwaardiger en minder verhuld in legenden. De drie bekendste verhalen zijn die van Caradoc Finbar van de Azulanen (Caradoc de Onbevreesde), die met een tiental trouwe strijders een moordende orkstem uit Ranur te lijf ging en bebloed, maar victorieus, terugkeerde. Hafgan Kunagnos van de Kaltrixen (Hafgan van het Offer), die zijn leven gaf om een kwade bosgeest te verbannen en zo zijn dorp redde. Ook het verhaal van Owyn Celyddon, uit de Chatovingische landen (Owyn de Lieve), is erg bekend. Hij versloeg Macklynn de Eenzame in een duel, en eindigde zo een reeks ontvoeringen van jonge vrouwen.
- ❖ 543 VS, Ard-Ri Bedwyr Nad-Cudalch, eerste van zijn lijn, sterft. Zijn zoon Ewyn Nad-Cudalch, tweede van zijn lijn, bestijgt de troon als Ard-Ri van Diarla. De legendarische bosgeest Vintrebys, het Witte Hert, maakt een verschijning bij het lichaam van Ard-Ri Bedwyr en verdwijnt als zijn zoon de troon bestijgt.
- ❖ 181 VS, oorlog met Kendall. Een leger bestaande uit centaur ruiters, satyrs en mensen uit Kendall betreedt de zuidelijke wouden van Diarla, naar hun zeggen jagen zij op een draak die Kendall bedreigt en zich nu begeeft in de wouden van Diarla. Ard-Ri Ewyn Nad-Cudalch, tweede van zijn lijn, nodigt hun leider uit in zijn hal om te overleggen, maar tijdens het feest drinkt een van de centaurs te veel mede en schopt een zoon van de Ard-Ri, Brann Nad-Cudalch, dood. Dit is een gigantische schending van het gastenrecht, en de Ard-Ri ziet zichzelf geen andere keuze dan de eer van zijn zoon en het land te verdedigen en verklaart Kendall de oorlog. Dit bezorgt Ard-Ri Ewyn de namen 'de eergebonden' en 'de wreker' in de verhalen van de barden.
- ❖ 178 VS, na een lang en goede regeerperiode sterft Ard-Ri Ewyn Nad-Cudalch, tweede van zijn lijn, eervol op het slagveld. Zijn zoon Grayhad Nad-Cudalch, derde van zijn lijn, bestijgt de troon als Ard-Ri van Diarla. Weer maakt de legendarische bosgeest Vintrebys, het Witte Hert, een verschijning, wakend over de Nad-Cudalch lijn.
- ❖ 176 VS, einde oorlog met Kendall. In een reeks van eerduellen verslaat Ard-Ri Grayhad Nad-Cudalch, derde van zijn lijn, twee generaals en een volksheld van Kendall. Dit bezorgt hem de bijnamen en heldentitels 'doorbijter', 'de vastberaden' en 'de onstopbare'. De Raad van Kendall verschijnt ten tonele en meldt persoonlijk aan de Ard-Ri te willen staken met de oorlog. Zij geven de Ard-Ri een ceremoniële spijtbetuiging. Een zoon van de Dryadenkoningin gaat mee terug naar de hoofdstad Al-Diarlan. Bij aankomst offert hij zijn levensenergie en zijn houten lichaam vormt zich tot een heldhaftig standbeeld van Brann Nad-Cudalch.
- ❖ 173 VS, Slag van de Duizend Tranen. Een Quonees leger dat via een omweg in Ranur probeert te komen, wordt aangevallen door een strijdmacht van Kunagnos Chwalgmai, Ri van de Paktressische volkeren. De Paktressen hadden niet door dat de soldeniers enkel op

doortocht waren, en toen de fout eenmaal duidelijk werd waren de Quonezen al heftig in de tegenaanval. Men zegt dat Ard-Ri Grayhad Nad-Cudalch, derde van zijn lijn, een week lang duizend tranen per dag liet om deze nutteloze slachting.

- ❖ 173 VS, Ard-Ri Grayhad Nad-Cudalch, derde van zijn lijn, stuurt 764 bronzen broches naar de hoofdstad van Quon, Tri-Quon, een voor elke gesneuvelde soldenier. 764 bronsgieters, elk de maker van een broche, 764 barden en 764 erewachters brengen deze gift en blijven twee dagen voor het Keizerlijk Paleis knielen om zo om vergeving te vragen. Deze daad bezorgt de Ard-Ri de bijnamen 'bronshart' en 'goedmaker' in de verhalen van de barden.
- ❖ 145 VS, de Ri van de Azulanen komt om het leven tijdens de jacht en laat een tweeling achter. Zij krijgen ruzie om wie nu de titel van hun vader over mag nemen. Verschillende oudsten scharen zich bij de oudste zoon en anderen bij de jongste. Het Azulaanse land wordt al snel verteerd door een brute burgeroorlog, tot de zonen besluiten een eerduel te houden. De oudste zoon sterft aan de hand van zijn broer, die de titel en verantwoordelijkheid van Ri mag dragen.
- ❖ 75 VS, een trol uit de Eeuwige Hoogtes steelt voedsel in het zuidwesten van Diarla. Een groep Kaltrixen trekken er op uit om een einde aan het wezen te maken. De trol blijkt echter slimmer dan gedacht en daagde Aodhan de Aanvaarder, die de last draagt geen uitdaging te mogen weigeren, uit tot een eerduel. De trol was te groot om door een enkele Diarlaan verslagen te worden en won het gevecht. De andere Kaltrixen waren eergebonden het wezen met rust te laten.
- ❖ 33 VS, een groep moeras goblins onder leiding van de vervloekte Varden 'de verstoten' verschijnt uit Dubh Bogach en trekken richting Saexamae landen terwijl de vissers weg zijn. Huizen branden en Seaxamae sterven, totdat de vissers terugkeren. Voordat de boten aan wal zijn wordt de eerste speer geworpen die Varden zijn borst doorzeefd. Vanaf dit moment vertellen de barden over Tristin 'speer van het water' en Tristin 'goedeworp' van de Seaxamae.
- ❖ 92-98 NS, de landen rondom het meer Loch Suthainn worden geteisterd door een grote wolf, bezeten door een kwade bosgeest. Het beest is bovennatuurlijk snel en bewaakt, om tot noch toe onbekende reden, de grens van het grote meer. Enkel de jagers van de Bruvarii weten het beest met pijlen te raken, maar het is niet genoeg. De druïde Finnobarr van de Bruvarii offert het hart van een hert aan de bosgeesten voor een oplossing. Als dit niet helpt offert hij zijn eigen hart. Een groot hert verschijnt, eet het hart van Finnobarr, jaagt vervolgens op de bezeten wolf en rijgt die aan zijn gewei. Vanaf heden vertellen de barden over Finnobarr 'hertenhart' van de Bruvarii.
- ❖ 221 NS, om onverklaarbare redenen is de oogst van dit jaar rampzalig slecht en een grote schaarste heerst. Tijdens deze eerste hongersnood sterven vooral veel kinderen
- ❖ 228 NS, Erumdar geniet vaak van milde winters, behalve in het noorden, maar de winter die dit jaar in Diarla heerst is er een die de verhalen ingaat als een van de koudste winters ooit. Dorpen worden ondergesneeuwd, daken storten door het gewicht van de sneeuw in en voorraden zijn snel op. Boden 'hardmaker' van de Seaxamae, die de last draagt pas te kunnen rusten als al zijn naasten een dak boven hun hoofd hebben, kan de grote vernietiging van huizen niet bijbenen en komt om het leven.
- ❖ 237 NS, de Ri van de Paktressen doet een greep naar de eeuwige troon door de Ard-Ri

Grayhad Nad-Cudalch, derde van zijn lijn, uit te dagen tot een eerduel. De Ard-Ri overwint maar besluit de Paktres niet te doden, een eervolle daad. De barden schenken de Ard-Ri de naam 'de genadige'.

- ❖ 242 NS, door een ziekte in het graan is de oogst wederom erg slecht, en Diarla gaat gebukt onder de tweede hongersnood.
- ❖ 244 NS, een op hol geslagen bosgeest infecteert een groot gebied met de afschuwelijke botrot ziekte die vooral ouderen en kinderen treft. Bijna één op de zes Diarlanen raakt geïnfecteerd en veel van hen sterven.
- ❖ 251 NS, als een klein moeras opdroogt wensen de Azulanen en Jambii dit beiden tot hun land te maken. Er was niemand om aan kenbaar te maken dat zij het land wensten, dus trokken zij er beiden naar toe. Toen de volkeren elkaar daar troffen werden beide kanten beschuldigd van hinderlagen of verrassingsaanvallen en er ontstond een hevige strijd. Pas na tussenkost van de krijgers van de Ard-Ri staakten de twee Ri hun strijd. Het betreffende stuk land is nog steeds niet bedeed.
- ❖ 256 NS, derde hongersnood van Diarla in een (voor hen) korte tijd.
- ❖ 259 NS, het jaar van de huilende bergen. Bijna het hele jaar door regent het in Diarla, waardoor gewassen wegspoelen, rivieren en het meer Loch Suthainn overstromen en vele huizen wegzakken.
- ❖ 259 NS, de eerste stemmen tegen het Oude Pantheon steken de kop op.
- ❖ 261 NS, de vissersboten varen altijd noordwaarts om te vissen, totdat ze bij de koude Zee van Eveg komen. Dit jaar wordt het water echter veel eerder, veel kouder. De Seaxamae verliezen vele boten en vissers.
- ❖ 264 NS, uit het Martolia gebergte komen stammen goblins Diarla binnenvallen. Zij worden snel verdreven door strijders van de Chatovingen, maar de ratten die de stammen volgen blijven achter en planten zich schrikbarend snel voort. Een plaag van ratten overspoelt de oostelijke gebieden van Diarla.
- ❖ 264 NS, enkele druïden beginnen uit wanhoop mensenoffers aan de goden te brengen, in de hoop dat Diarla gespaard wordt van verdere rampen. Als de Ard-Ri hier achter komt veroordeelt hij hen tot de dood. Hij voert zelf het vonnis uit.
- ❖ 265 NS, de Estrische gebieden worden van de een op de andere dag bedekt met een dikke mist. Niemand weet wat er precies gebeurd is (of nu gebeurt), maar tot op de dag van vandaag hoort men onheilspellende geluiden uit het gebied van de Estressen.
- ❖ 265 NS, de Ard-Ri en alle Ri komen bijeen om een oplossing te zoeken naar alle rampen die hun land vernietigen. Op de derde dag van het overleg komt een gigantische delegatie van alle druïden en ovaten bij het overleg. Tezamen met de koningen spreken zij meerdere dagen; een oplossing komt er niet. Op de twaalfde dag brengen zij het nieuws van de Grote Afzwering naar buiten. De Ard-Ri, Ri, druïden en ovaten hebben besloten dat het Oude Pantheon hen in de steek heeft gelaten en daarom hun aanbidding en verering niet meer waard is, en zweren de goden af. Veel Diarlanen scharen zich achter deze proclamatie, sommigen zelfs zo ver gaande dat zij de goden de schuld van de ellende geven.
- ❖ 268 NS, een groep steenreuzen uit de Eeuwige Hoogtes, gigantische wezens zo hoog als 50 volwassen mannen, trekt Diarla in. De Ri van het gebied stuurt een raaf naar de hoofdstad,

en de Ard-Ri mobiliseert een grote Diarlaans krijgsmacht. De zwaarden, speren en pijlen van de krijgers lijken alleen heel weinig te beginnen tegen de rotsachtige huid van de reuzen en zij trekken verwoestend langs verschillende dorpen en hoeves.

- ❖ 269 NS, de Ard-Ri heeft een groot deel van zijn krijgsmacht al teruggeroepen, nu worden de steenreuzen gevolgd door een paar honderd ruiters die hun best doen de verwoesting te beperken door dorpen in de route van de giganten te waarschuwen.
- ❖ 270 NS, pas met de hulp van ingehuurde Shubische magiërs lukt het de Diarlanen om de reuzen, die al een spoor van verwoesting hebben achtergelaten, terug te dringen het gebergte in. Zelfs de bekwame magisters uit de woestijnen lijkt het niet om ook maar een van de reuzen te doden.
- ❖ 272 NS, de grote krijger Drust 'het stenen schild' van de Kaltrixen beweert naar aanleiding van de mislukte strijd tegen de steenreuzen, als eerste en laatste in de geschiedenis van Diarla, dat alleen mannen krijgers zouden moeten zijn. Meaghann van de Seaxamae daagt hem uit tot een eerduel. Zij wint, maar slaat Drust bewusteloos in plaats van zijn leven te nemen. Vanaf heden staat hij bekend als Drust 'de mindere'.
- ❖ 273 NS, de Ri van de Chatovingen geeft het bevel om de tempels in zijn steden af te bouwen en gebruikt de stenen en balken daarvan om een groot standbeeld van een van de volkshelden uit de Era van Helden te bouwen. Veel Chatovingen juichen dit toe en de meeste van de overgebleven aanhangers van de goden, na het zien van hoe makkelijk het afbreken van de tempel ging, zweren ook het Oude Pantheon af.
- ❖ 274 NS, in navolging van de Chatovingen worden in heel Diarla tempels afgebroken en standbeelden van eervolle helden gebouwd, enkele barden zien dit als het hoogtepunt van de Grote Afzwering.
- ❖ 277 NS, vrezend voor de Ranuriaanse agressie na de capitulatie van Quon mobiliseert de Ard-Ri de Diarlaanse strijdmacht en laat deze de grenzen bewaken. Omdat het leger van Ranur zich dun moest verspreiden om heel Quon in bedwang te houden kwam het bij Diarla niet verder dan enkele kleine schermutselingen, officiële oorlog is het nooit geworden.
- ❖ 1 Nieuw Pantheon (NP), Diarla kan weer opgelucht ademhalen nu de onrust aan hun grens verdwenen is. Met het verslaan van Ranur en de Vodu'kar door Quon hoeven de Diarlaanse strijders niet meer waakzaam te zijn en de Ard-Ri laat de krijgers terugkeren naar hun gebieden.
- ❖ 1-2 NP, na een aantal schermutselingen verklaart Khaligudai Moloch Khan I van Ranur de oorlog aan Diarla. Er volgt een bliksemsnelle invasie waarin Ranur het noordoosten van Diarla bezet en daar aan een massale houtkap begint. Ard-Ri Grayhad Nad-Cudalch, derde van zijn lijn, sterft in de strijd.

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, Eva van Bosheide

Illustraties: Tim ter Haar

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