

LARP-evenement Quon: De Setting

Het Keizerrijk Quon

Gloria Nobis Est



Games-N-Stuff Events

Het Keizerrijk Quon

Het Keizerrijk Quon is het meest centraal gelegen land van Erumdar. Omdat het aan zoveel verschillende landen met verschillende culturen grenst, heeft Quon over de jaren veel verschillende aspecten van deze culturen eigen gemaakt en omgesmolten tot een geheel eigen cultuur, de Quoneze. Quon staat bekend om zijn tolerantie, magische innovatie en het vermogen om zichzelf na elke tegenslag weer op te bouwen, maar ook om zijn trots. De hoogmoed en de val zijn dan ook bekende thema's in de geschiedenis van Quon.

Hoofdstad	: Tri-Quon
Officiële kleuren	: Blauw en paars
Bestuursvorm	: Feodaal systeem
Heersende macht	: Keizer/Keizerin Temporalis en Consilium
Huidige heerser	: Keizerin Genevieve Armitage
Aantal inwoner	: 8,6 miljoen
Belangrijkste export	: Gerst, hout, vis, wapens, textiel, groente
Belangrijkste import	: IJzer, tarwe
Rassen	: Mens 52%, elf 23%, dwerg 3%, overig 22%

Cultuur & Samenleving

Het Keizerrijk Quon staat bekend als het land dat groots is geworden door tegenslag. Quon is het meest centraal gelegen land in Erumdar en heeft in het verleden vaak te maken gehad met agressieve buurlanden. Maar vooral de recente oorlogen met Vodan en Hastaria hebben bewezen dat Quon wel degelijk weerbaar is. Een kenmerkende eigenschap van Quonezen is dan ook een sterke, nationalistische trots die ondanks tegenslagen blijft bestaan. Het land wordt tegenwoordig bestuurd door **Keizerin Genevieve Armitage** en **het Consilium**: een recente verandering na de dood van de laatste troonopvolger en de daaropvolgende burgerstrijd.

Een van de grote trotsen van de Quonezen is het feit dat de goden van het Oude Pantheon hun land kozen om in te sterven, en het Nieuwe Pantheon tijdens de Godenoorlog van Zasyak in Quon zijn ontwaakt. Deze goden zijn tegenwoordig de hoeders van heel Erumdar en worden in de meeste landen aanbeden. Gezien zij zich voor het eerst hebben getoond in Quon, heeft Quon zichzelf bestempeld tot het **Keizerrijk der Goden**. Ook het ontstaan van de godin Nyarayn, door de samensmelting van Aurus en Zasyak, heeft plaatsgevonden in Quon. Om die reden heeft de toenmalige Senaat Nyarayn, het hoofd van het Nieuwe Pantheon, tot de belangrijkste godin van het land uitgeroepen. Het ontwaken van de nieuwe goden heeft ook zijn weerklank gevonden in het vernieuwen van de jaartelling in Quon. Het jaar dat het Nieuwe Pantheon de plaats innam van het Oude Pantheon wordt nu als jaar 1 gezien, oftewel als het begin van een nieuw tijdperk.

Door heel Quon zijn de tempels en altaren voor de Oude Goden omgebouwd tot plaatsen van aanbidding voor de Nieuwe Goden. Deze tempels worden onderhouden door nieuwe Praecoorden. Praeco's en Praeca's genieten vaak slechts een korte opleiding onder een meer ervaren mede priester, maar hebben vooral met elkaar gemeen dat zij zich geheel overgeven aan de wil van hun respectievelijke goden. Praeco en Praeca in Quon houden zich niet vast aan eeuwenoude documenten, maar kijken elke dag weer of zij de wil van hun goden kunnen doorgronden door naar de wereld om hen heen te kijken. Hoeveel vogels vliegen er, welke kant staat de wind op, hoeveel regent valt er, voor Praeco's en Praeca's zijn dit tekenen van de goden dat zij tevreden of onstuimig zijn. Zijn de goden tevreden, dan is het een juiste dag om handel te

drijven of ten strijde te trekken. Zijn de goden boos, dan moet men die dag besteden met het eren van de goden om ze te kalmeren. Zo hebben de goden, en hun priesters, erg veel invloed op het dagelijks leven in Quon.

Naast de Praeco's en Praeca's zijn er door het hele land enkele **Ordes der Paladijnen** opgericht ter handhaving van de waarden waar de Nieuwe Goden voor staan. Deze ordes, waarvan het gros de keizerlijke steun geniet, hebben het recht om te vechten voor hun respectievelijke goden. Paladijnen hoeven slechts hun eigen Grootmeester of -meesters en de Praeca Prima te gehoorzamen, al onderwerpen ze zich in de praktijk ook aan het keizerlijk gezag. De titel van Paladijn wordt tevens gebruikt als een eretitel verleend door de Sanctuarium Aurum, los van de ordes.

De maatschappij van Quon is er één van **hardwerkende burgers**. De bewoners van het land zijn allemaal vrij, op de manier dat ze niet gebonden zijn aan een heer of stuk grond. Wel moeten zij belastinggelden afstaan aan de heer van de stad of het landerij waar zij wonen. In tijden van oorlog is de heer verantwoordelijk voor de bescherming van de inwoners van zijn land, maar kan hij ze ook oproepen om te strijden voor het Keizerrijk. De meeste burgers van Quon werken in de voedselvoorziening. Zij zijn vissers, boeren of houden grote kuddes vee. Anderen houden zich bezig met ambachten, en maken de prachtigste voorwerpen die zowel in binnen- als buitenland worden verkocht. Quons belangrijkste exportproducten zijn wol en hout, en de bijbehorende producten zoals lakens en meubels. Weer andere burgers houden zich bezig met het beschermen en besturen van het land. Zo kent Quon veel magistraten en beroepssoldaten, ook wel legionairs genoemd, die er samen voor zorgen dat de maatschappij draait en de vrede bewaard blijft.

Magie speelt binnen de maatschappij van Quon een grote rol. Magie maakt het dagelijks leven makkelijk voor hen die het weten te beheersen, en deze magiërs genieten dan ook een hoog aanzien in het land. Quonezen zoeken naar steeds nieuwe manieren om met magie het leven te vergemakkelijken, daardoor staat Quon tegenwoordig voorop in innovaties op dit gebied. Maar, doordat mensen hun heil zoeken in magie, is er al eeuwen slechts zeer langzaam sprake van technologische vooruitgang in het Keizerrijk.

Sinds het koninkrijk Quon overging in een keizerrijk zijn haar inwoners erg gesteld geweest op de reputatie en naam van hun land. Verreweg de meeste Quonezen zien het land en zichzelf als vooruitstrevend en het grote voorbeeld van Erumdar. Quon is een land dat groot en machtig is geworden door strijd en dit is iets waar iedereen in Quon trots op kan, en moet, zijn. Een gevolg van deze gedachtegang is het Quoneze geloof in de **pax antropos**, de perfecte mens. Volgens dit ideaalbeeld zou de perfecte Quonees zowel zijn lichaam als zijn geest trainen. Hij zou zich moeten bezighouden met de kunst van het zwaardvechten, paardrijden en jagen, maar ook met muziek, handwerk en dans. Hij zou welbespraakt en vredelievend moeten zijn, maar ook immer moeten opkomen voor de glorie van de keizer en het keizerrijk. Het ideaal geldt voor zowel mannen als vrouwen, al ligt er bij getrouwde vrouwen een grotere focus op het verzorgen van het gezin. In de praktijk streeft vooral de bovenklasse dit ideaal na en is het een sport geworden om zo snel en zo goed mogelijk te voldoen aan het pax antropos.

Het **onderwijs** in Quon gebeurt grotendeels op individueel niveau: kinderen leren lezen, schrijven en algemene kennis van hun familieleden of anderen uit hun omgeving. Rijke of adellijke families kunnen daarnaast een privéleraar inhuren, ook wel een **sofist** genoemd. Zij kunnen zowel kinderen als jongvolwassenen onderwijzen in landsgeschiedenis, rhetorica, magie, filosofie en het streven naar de pax antropos. Verder onderwijs vindt vaak plaats in de praktijk, bij het leren van een beroep. Maar voor bepaalde gespecialiseerde beroepen, zoals

bijvoorbeeld het magistraatschap, kan men ook studeren aan een universiteit. In Quon bevinden zich enkele universiteiten in Tri-Quon en de Stad van Smaragd.

Sinds in de vroege dagen van het keizerrijk, Keizer Rowintil II in Tri-Quon, de eerste **Spelen** hield, is dit een groot jaarlijks terugkerend festijn geworden. Tijdens de Spelen loopt heel de stad uit naar de grote arena waar vervolgens speciaal getrainde krijgers, kampvechters, elkaar vaak tot de dood bestrijden. De kampvechters zijn vaak vrijwillig in deze positie gekomen, maar er zijn ook geruchten dat dit ter dood veroordeelde misdadigers of, erger nog, opgekochte slaven uit het woestijnland Shubië zijn. Naast de gevechten worden er tijdens de spelen ook nog een grote markt gehouden en trekken circus troepen en theater families naar de stad toe om het publiek te vermaken. Tegenwoordig kent elke grote stad in Quon wel de Spelen en is het niet meer alleen in de hoofdstad. Naast de Spelen kent Quon een festival dat vier keer in het jaar wordt gevierd, het Festival der Seizoenen. Tijdens deze feestelijkheden wordt het aankomende seizoen onthaald en het afgelopen seizoen afgesloten. Gemaskerde ballen, feestmalen en ceremonies vullen deze vrije dag voor het hele volk.

Quon heeft al sinds jaar en dag een **geschreven wet** die voor iedere inwoner van het land geldt. De wetten worden gehandhaafd door het plaatselijke gezag, dus baronnen en graven en hun gezworen ridders of dorps- en stadswachten. Hoewel vroeger elke edelman mocht rechtspreken, wordt deze bevoegdheid steeds vaker afgegeven aan een onafhankelijke rechter. De straffen in Quon bestaan voornamelijk uit boetes, dwangarbeid of gevangenisstraf. Lijfstraffen en de doodstraf worden enkel in extreme gevallen uitgevoerd, maar komen zeker voor gezien Quonezen geloven dat de maatschappij tegen criminaliteit moet worden beschermd, en daar dus rechten van het individu op moeten worden ingeleverd.

In Quon is iemand **volwassen** wanneer hij of zij de leeftijd van 16 heeft bereikt. Op die leeftijd mag zij trouwen en mag zij zich als gelijke achten van de andere volwassenen. Kinderen worden in Quon gezien als zowel een zegen als een last. Een zegen omdat zij de toekomst zijn, een last omdat kinderen erg hulpbehoevend zijn, en de hardwerkende burgers van Quon naast hun vele werkzaamheden weinig tijd hebben voor de kinderen. Vrouwen in Quon worden namelijk niet gedwongen om het huisvrouwen leven te accepteren. Ongetrouwde vrouwen hebben gelijke kansen als mannen en zouden in hun leven evenveel kunnen doen en bereiken, wanneer een vrouw echter trouwt wordt er wel van haar geëist dat zij aan de verwachtingen van het huwelijk voldoet. Om deze reden worden er de laatste decennia in Quon maar weinig huwelijken gesloten, en dit, samen met de vele gestorven legionairs over de jaren, zorgt ervoor dat de bevolkingsgroei van Quon aan het stagneren is.

Het is in Quon toegestaan om te trouwen met iemand van hetzelfde geslacht. Ook onder de adel is dit geaccepteerd en kunnen er zelfs strategische huwelijken worden gesloten tussen personen van hetzelfde geslacht. Dit komt echter zelden voor bij adellijke families met een enkele zoon of dochter, gezien het belang van de voortzetting van de bloedlijn. Ook wordt er bij zowel de adel als burgers nog steeds waarde gehecht aan het grootbrengen van kinderen, al wordt adoptie als een zeer gangbaar alternatief gezien.

Demografie

De meeste inwoners van Quon zijn **mensen**. Zij leven doorgaans een doorsnee leven van hard werken, een familie starten en genieten van de kleine dingen in het leven. Het zijn ook de mensen die in Quon het handelsnetwerk hebben opgericht en het land draaiende houden. Om

die reden zijn het vooral mensen die in hoge posities te vinden zijn, mensen houden de boel draaiende en houden de touwtjes stevig in handen. Ongeveer één derde van de mensen in Quon is magisch begaafd.

Een andere grote bevolkingsgroep in Quon zijn de **elven**. Zij leven voornamelijk in de Elvenbossen en bemoeien zich maar een enkele keer met de zaken van de mensen. Doordat aan hen een oneindig lang leven is geschonken, spenderen velen van hen hun leven aan het verwerven en beschermen van kennis. Echter, ook steeds meer elven houden er een levensstijl zoals die van de mens op na. Zij zijn betrokken bij de politiek van het land of proberen rijkdommen te vergaren, en ook de Keizerlijke Legioenen zien steeds meer aanmeldingen van elven. De elven hebben eeuwenlang een eigen koningin gehad, Vrouwe Nerwen, maar zij heeft als Koningin nooit formele macht gehad in Quon.

Naast de mensen en elven leven er nog honderden andere wezens. Quon is het centrum van Erumdar, en dat is terug te zien in de verschillende rassen die over de honderden jaren hun thuis hebben gevonden in het land Quon, waaronder: dwergen, hagedismensen, orks, goblins, dryaden, maar ook allerhande wezens die minder makkelijk in een hokje te plaatsen zijn. De mensen en elven van Quon hebben nooit problemen gehad met deze uitheemse rassen, zij houden tolerantie voor alle wezens hoog in het vaandel, zolang zij maar even trots op Quon zijn als de mensen en elven.

Geografie

Als we naar de geografie van Quon kijken vinden we in het noordwesten het **Martolia Gebergte**, welke een natuurlijke grens vormt met zowel Ranur als een groot deel van Kendall. Deze bergen zijn stijl en gevaarlijk, maar niet onbewoonbaar. Diep in de bergen vind je enkele ork stammen, maar ook veel ander gespuis. Beide voelen zich hier thuis, zij zien de bergen als hun territorium. Dit maakt de bergen een gevaarlijke plaats voor onervaren reizigers, vele maken dan ook de keuze om om de bergen heen te reizen in plaats van eroverheen.

Vrijwel heel het **westen** van Quon bestaat uit bebost gebied. Deze **Elvenbossen** zijn oud, en huizen vele magische wezens en onbekende krachten. Dwalen door de bossen wordt dan ook enkel gedaan door de dapperste avonturiers, gezien de kans dat je wat wonderlijks tegenkomt even groot is als de kans dat je nooit meer terugkeert. Dwars door deze bossen liggen tegenwoordig gelukkig duidelijke wegen en paden om je naar je bestemming te leiden. Ze leiden je naar de grote elvensteden vol pracht en praal, maar ook de simpele nederzettingen van jagers en houthandelaars.

Het meeste **zuidelijke** puntje van Quon bestond een tijd lang uit een dor niemandsland waar enkel zand, as en steen te vinden was. Door de duistere magie van de god Zasyak, welke op deze plek met veel machtsvertoon zijn verzwakte vader versloeg, vond er een gigantische explosie plaats die het hele landschap in puin achterliet. Recent is dit dorre niemandsland weer gaan bloeien; de as verwaaide en onthulde een vruchtbare grond die het gebied geleidelijk weer bewoonbaar maakt.

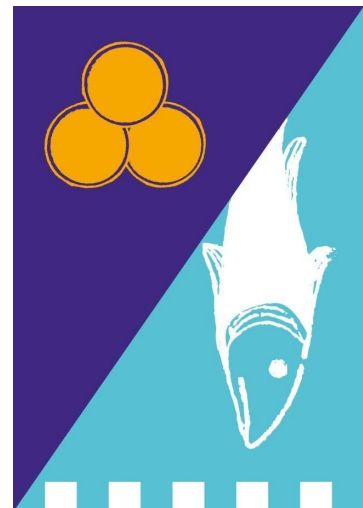
Het **centrale** landschap van Quon bestaat voornamelijk uit vruchtbare velden, kleine bossen, heuvels en dalen en kronkelende rivieren. Het land is deels gecultiveerd met akkers, grasvelden, boomgaarden, dorpjes en steden en is over het algemeen makkelijk begaanbaar. Goed onderhouden wegen en bruggen verbinden de nederzettingen met elkaar en maken de handel

verschijnen. Het oude centrum staat vol van bouwwerken uit de tijd van Quonartasillia's heerschappij. Tempels, pleinen, monumenten, grote handelshuizen en de Grote Bibliotheek trekken dagelijks duizenden bezoekers. Ten noorden van het oude centrum ligt de Paleisheuvel, waar het immense keizerlijk paleis, haar hofgebouwen en haar grote tuinen liggen. Op de Paleisheuvel zijn ook de luxe residenties van de adel, ambassades en Senaatsleden te vinden. Ten oosten van het oude centrum ligt het nieuwe centrum, waar de meeste ambachten worden bedreven en waar de meeste burgers hun woningen hebben, hoe verder je richting het oosten van het centrum loopt, hoe armer de wijken en haar bewoners worden. In het zuiden van de stad vind je de Oude Kazerne, wat ooit de Keizerlijke Legioenen huisde maar tegenwoordig dienst doet als parken, arena's en andere plaatsen van vermaak. De Keizerlijke Legioenen zijn tegenwoordig gehuisvest enkele kilometers buiten de stad, in de Nieuwe Kazerne.

In de bossen van **Clarence** ligt een klein dorp verscholen dat ondanks zijn inwonertal van groot belang is gebleken. Dit dorp, genaamd **Boshoek**, is in het verleden het toneel geweest van vele grootse gebeurtenissen zoals de strijd tussen volksheld Calané en de verrader Sanukes, de dood van Destiny, de moord op de bruid van Zasyak; Phaeril, en recentelijk het ontstaan van Nyarayn uit de samensmelting van Aurus en Zasyak. De bron die de aantrekkingskracht vormt voor al deze gebeurtenissen is waarschijnlijk het graf van Quonartasillia.

Fobesum is de grootste stad van het graafschap **West-Merthyr** en de zetel van de Armitage familie. Deze grote stad, zonder muren, volgt het typische Quoneze beeld van rechte, brede straten en overzichtelijke wijken tot op de letter. Het gezegde gaat dat alleen een blinde kan verdwalen in Fobesum. Vlak naast de stad ligt een middelgroot meer met helderblauw water waar in de zomer vaak gezwommen wordt. Fobesum wordt al lange tijd geteisterd door wilde aardmannen die ergens diep in het bos ten westen van de stad zitten. Om deze reden is sinds enkele jaren een Keizerlijk Legioen, de Legio XVII Merthia gestationeerd in de stad.

De provincie **Gadië** is het meest geïndustrialiseerd. Veel van het land is in eerdere jaren platgebrand door de Ranurianen, wat landbouw nog altijd moeilijk maakt. Daarom maakt Gadië gebruik van de grote vlaktes om schapen te fokken voor de wolproductie. Veel textiel wordt dan ook hier gemaakt. Gadië is tevens de enige provincie die aan zee ligt, en is dan ook het grote handelscentrum van Quon. Veel handel met Quennesles en Zar Vondiël wordt gedreven via de havens van Gadië, welke vervolgens dankzij enkele rivieren de waren naar het achterland vervoeren. De hertogstitel van Gadië ligt in de handen van de familie Van Goswijn; de huidige hertog is **Felix van Goswijn**. De provincie is opgedeeld in de volgende landerijen: het Gadisch Noordland, Betul, Tristel.



Denar is een grote havenstad in de provincie Gadië en handelt veel met Zar Vondiël. Er wordt ook wel gezegd dat je op een erg heldere dag vanaf de pier het eiland Zar Vondiël al kan zien liggen. De geplaveide straten van Denar zijn vaak vol met scheepslui, handelaren en opportunisten, op zoek naar een kans om extra winst te maken. Sprekend voor de stad is het Oosthof, een groot district met tientallen pakhuizen waar de meest uiteenlopende goederen opgeslagen liggen, wachtend om per boot naar Zar Vondiël, of te wagen dieper Quon in gebracht te worden.

In de baronnie **Tristel** is de gelijknamige stad te vinden. Bijna alle goederen die vanuit de havens naar het achterland worden doorgevoerd, komen eerst in de stad Tristel terecht. Het wordt dan ook wel eens gezegd dat wie de eerste keus wil hebben in handelswaren, beter naar Tristel dan naar Tri-Quon kan reizen. Ook is Tristel de stad waar het graan wordt opgeslagen, om uit te delen aan het volk en om te verhandelen met het buitenland. Naast haar functie als doorvoer stad, staat Tristel bekend om haar dikke muren. Haar noordelijke ligging heeft de stad vaak het slachtoffer gemaakt van belegeringen van de Ranurianen, maar de stad is in al die jaren nooit gevallen, een feit waar de inwoners van Tristel erg trots op zijn.

Een andere belangrijke stad in Tristel is Triar-Veste. De stad ligt hemelsbreed lijnrecht tegenover de Ranuriaanse vestingstad Xaels en heeft het dus ook in de oorlogen zwaar te verduren gekregen. Triar-Veste is echter nog nooit volledig ingenomen door de Ranurianen, wat de stad te danken heeft aan haar gigantische muren, torens en de permanente aanwezigheid van twee van de oudste Quoneze legioenen, de Legio XIV Patriae en Legio XII Gadia. Kenmerkend voor deze militair gerichte stad is het grote standbeeld van Magnus Preator Antellis van Douwsmoeder, de eerste generaal van het eerste Keizerlijke Legioen.

Een derde grote stad die in Gadië te vinden is, is het stadje Betulsstad. Gelegen nabij de grens met Ranur is deze stad vaak het toneel geweest van verwoesting en plundering. De ooit glorieuze stad is in de laatste eeuwen vergaan tot een armoedige verzameling van krotten en ruïnes. Toch blijven de inwoners van de stad stevast op hun plek wonen, gezien er gezegd wordt dat het water wat rond de stad te vinden is, helende krachten zou bezitten.

In het meest noordelijke graafschap, het **Gadisch Noordland**, zijn geen grote steden te vinden. De uitgestrekte velden van het Noordland worden gebruikt door schapenhoeders, maar ook als trainingslocatie voor nieuwe legionairs.



De provincie de **Elvenbossen** bestaat veelal uit bebost gebied. In deze bossen houden zich voornamelijk elven en daarnaast vele verschillende magische wezens op. Vele stukken bos zijn dan ook nog nooit door mensenogen aanschouwd. Het grootste deel van de landerijen worden bestuurd door niet-menselijke wezens. Toch zijn de Elvenbossen doorkruisbaar dankzij een netwerk van goed onderhouden wegen dwars door de bossen, valleien en elvensteden. De vroegere hertogin van de Elvenbossen, Vrouwe Nerwen, was tevens benoemd tot koningin van de elven, al was deze titel vooral symbolisch. Na haar gefaalde opstand, en uiteindelijke dood door Lucius van Zwanenburcht, werd **Geratio van Heugstee** benoemd tot nieuwe hertog van de Elvenbossen. De provincie is opgedeeld in de volgende landerijen: Noord-Segralis, Zuid-Segralis, Karlstein, Karlsdal, Martol, Justia, Douwsmoeder, Zaire, Junoha, Rivierseinde en Filistië.

De enige stad in de provincie de Elvenbossen die niet diep in de bossen is gelegen, is de stad Karlstein, te vinden in het gelijknamige landerij. Deze stad wordt doorgaans gezien als het magische centrum van Quon, veel onderzoek naar geschriften en artefacten vindt hier plaats. Ook schijnt er veel te worden geëxperimenteerd met magische vaardigheden die de wet niet toestaat. De stad wordt gezien als dé plek waar geheime genootschappen kunnen samenkomen zonder dat de Senaat hen in de gaten houdt.

De grootste stad diep in de bossen is de Stad van Smaragd. Deze stad is een typisch elvenfort, vol van sereniteit, levendige natuur en oeroude magie. De stad wordt dan ook voornamelijk bewoond door elven, hoewel andere rassen niet worden geweerd. Er wordt maar weinig handel gedreven met de Stad van Smaragd, gezien de stad zichzelf kan voorzien van alles wat haar inwoners nodig heeft, iets waar veel handelaren zich boos over maken gezien de stad vele prachtige schatten produceert, maar deze voor zichzelf houdt. Tevens zijn in deze stad de oudste tempels te vinden, welke millennia lang bewaard zijn gebleven. De Stad van Smaragd was de zetel van Hertogin Nerwen, maar Hertog Geratio heeft ervoor gekozen om de provincie te besturen vanuit zijn eigen baronnie **Justia**.

De stad Hoogveld is de grootste stad van het graafschap **Zuid-Segralis** en de oorspronkelijke zetel van de Vilash familie. Aan de rand van de Elvenbossen staat de stad met haar bruine muren en torens temidden van een uitgestrekt grassig landschap, waar Hoogveld ook haar naam aan dankt. Hoogveld is altijd al een rijke stad geweest door haar gunstige ligging voor handel met Diarla en Kendall, en deze rijkdom heeft ervoor gezorgd dat ook de kunsten goed vertegenwoordigd zijn hier. De Galerij van Augustina, vernoemd naar de grondlegger van de Vilash familie, huist enkele van de belangrijkste kunstwerken van Quon.

At'ac is de kleinste provincie en bestond een tijd lang uit niet meer dan een gigantische krater gevuld met as, veroorzaakt door de God Zasyak. De hertogstitel van At'ac ligt in de handen van de familie Smidshamer; de huidige hertog is **Kratos Smidshamer**. Het landschap is recentelijk weer langzaam bewoonbaar geworden en de provincie is druk bezig met een wederopbouw van At'ac. Deze wordt overzien vanuit haar eerste, en tot nu toe enige, stad: Incus, de zetel van de Smidshamer familie. Voorheen was de provincie een woestijnachtig gebied welke veel handel bedreef met Hastaria en Shubië.

Tarantil was tot enkele jaren terug ook nog een provincie van het keizerrijk, maar heeft zich tijdens de Ranuriaanse bezetting onafhankelijk verklaard en niet lang daarna aangesloten bij het Vorstendom Quennes.

Bestuur

Het Keizerrijk Quon wordt op feodale wijze, met een kanttekening, geregeerd. Dit komt erop neer dat de bezitter van al het land, de keizer, delen van zijn land uitleent aan andere edellieden die in zijn naam deze gebieden besturen. Deze edellieden kunnen op hun beurt weer delen van hun land opsplitsen in kleinere landerijen en daar lagere adel over laten regeren. In ruil voor de stukken land die de edellieden mogen beheren, zijn zij hun leenheer trouw, militaire steun en belastinggelden verschuldigd. De leenheer op zijn beurt heeft de plicht om zijn leenmannen te steunen en te beschermen wanneer nodig.

In Quon komt dit in de praktijk neer op een stelsel in drie trappen. De keizer is de heer van heel het keizerrijk en heeft deze opgedeeld in verschillende provincies die in zijn naam door een hertog bestuurd worden. De hertogen hebben op hun beurt weer de provincies verdeeld in meerdere landerijen die door een graaf of baron geregeerd worden.

De adelstand in Quon kan een verwarrend iets zijn voor hen die niet uit het keizerrijk komen. Er zijn veel verschillende rangen en standen die soms ook overlappen in hun status. De volgende adellijke titels zijn er in Quon:

- ❖ De **keizer** is de heerser van heel Quon en heeft delen van zijn rijk in leen gegeven aan hertogen, baronnen en graven.
- ❖ Een **hertog** is de heerser van een provincie en heeft als leenheer alleen de keizer.
- ❖ Een **graaf** en een **baron** hebben van een hertog of de keizer een deel van een provincie (een landerij) in leen gekregen. Zij besturen hun gebied in naam van de hertog en keizer en hebben beiden als leenheer.
- ❖ Een **jonkheer** is iemand van adel die verder geen titel of land bezit. Dit kan de zoon van een hertog, baron of graaf zijn, maar ook iemand die door zijn verdiensten deze titel heeft verkregen
- ❖ Een **ridder** is iemand van adel die heeft verkozen zich te richten op de strijd. Alhoewel ridders zeer gerespecteerd zijn, is de ridderstand de laagste klasse van adel. Hiervoor moeten zij in het bezit zijn van een paard, volledige metalen wapenuitrusting, een zwaard en moeten zij tot ridder zijn geslagen door een baron, graaf of de keizer. Als ridder zijnde ben je automatisch ook een jonkheer, maar dat betekent niet dat een jonkheer automatisch ridder is. Ook hertogen, graven en baronnen kunnen ridder zijn. Lagere ridders zonder land of hogere titel hebben zichzelf vaak aan een hogere edelman gezworen en zijn op die manier 'in dienst' van een ander.

Bij gebrek aan een keizer werd Quon een aantal jaar centraal bestuurd door de Senaat: een verzameling van 45 edellieden, geleerden, magistraten en entrepreneurs, voorgezeten door de regent. De positie van regent en de Senaat zijn recent vervangen door de **Keizer Temporalis** en het **Consilium**. De Keizer Temporalis regeert het land vanuit Tri-Quon en heeft het recht om magistraten en edellieden te benoemen of uit hun functie te ontheffen. Zoals de naam aangeeft, regeert de Keizer Temporalis voor enkele jaren en wordt hij gekozen vanuit het Consilium: een raad bestaande uit de vier hertogen, de Praeca Prima en twee ex-Senatoren: Baron Arvon ten Zilvergloed en Myrthe Oeverloos. Het Consilium adviseert de Keizer Temporalis over het opstellen van wetten en het maken van beslissingen van nationaal belang. Baronnen en graven hebben het recht om hun gebied naar eigen inzicht te besturen, maar worden wel immer gecontroleerd door de Keizer Temporalis en het Consilium.

Militair

In de geschiedenis van het keizerrijk kent het land vele oorlogen en conflicten, waardoor er weinig generaties zijn geweest die in volledige vrede hebben geleefd. Het is daarom ook niet vreemd dat Quon een goed georganiseerd leger heeft als reactie op de vele bedreigingen die zich buiten zijn grenzen bevinden.

Quoneze Legioenen

In het jaar 365 Voor Slags werd onder keizer Quintill III de Veroveraar het eerste Keizerlijk Legioen opgericht. In de jaren daarvoor was het leger een ongeorganiseerde samenstelling van krijgers en ridders, iets wat in de ogen van Quintill niet functioneerde.

Zijn eerste legioen bestond uit de beste krijgers die zijn generaals konden vinden en was een erg belangrijk deel in de verovering van Liechtenstein op het Shubische rijk. Na dit succes besloot Quintill, toen benoemd tot Keizer van Quon, dat het keizerrijk een vast leger in de vorm van de Quoneze Legioenen zou hebben.

De Quoneze Legioenen staan in Erumdar bekend als één van de beste strijdmachten. De legionairs zijn, in tegenstelling tot de andere krijgers van Quon, beroepssoldaten. Als iemand zich bij de legioenen wilt aansluiten, gaan daar eerst enkele proeven aan vooraf die de soldaat testen op vaardigheid, discipline en vaderlandsliefde. Mocht de soldaat die proeven doorstaan ontvangt hij zijn eerste wapenrok in de kleuren van het Keizerrijk en begint zijn ware training. Hier zit geen vaste tijd aan, maar de soldaat blijft in deze fase totdat zijn meerdere tevreden zijn en pas dan mag hij zich officieel legionair noemen. Legionairs blijven voor 30 jaar in dienst en ontvangen daarna, bij hun ontslag, een groot bedrag in zilverstukken en een officieel mandaat waarop hun daden en kwaliteiten staan. In de eerste twee eeuwen van het Keizerrijk kregen de legionairs na de 30 jaar ook nog een stuk land om op te leven, maar het bleek al snel dat het Keizerrijk hier niet groot genoeg voor was. Legionairs genieten van veel aanzien en respect binnen Quon.

De Legioenen kennen de volgende commandostructuur:

- ❖ Tien legionairs (soldaten) vormen een **decembrum**, de langst dienende legionair in een decembrum is de leidinggevende van zijn tiental soldaten. De legionairs in een decembrum delen een tent, een kookpot en een paard voor hun bagage.
- ❖ Vijf decembrums (50 man) vormen een **vexillum**, een banier. De langst dienende legionair in een vexillum is de leidinggevende van de vijftig soldaten. Een vexillum dankt zijn naam aan de banier die een van de legionairs draagt en die specifiek bij die groep soldaten hoort. Het dragen van de banier wordt als een grote eer gezien.
- ❖ Twee vexillii (100 man) vormen een **manipel** met een centurion aan het hoofd. Een centurion is ook altijd van adel of wordt tot de adelstand verheven en draagt de titel van jonkheer, dit is iets wat pas de laatste eeuwen gedaan wordt.
- ❖ Vijf manipels (500 man) vormen een **cohort**. Aan het hoofd van een cohort staat een preator die samen met zijn vijf centurions de cohort leidt. In de meeste conflicten waar geen complete legioenen voor nodig zijn is de preator de hoogste in rang en automatisch ook de facto generaal. Een preator is altijd een ridder of wordt geridderd en draagt dus de adellijke titel van jonkheer.
- ❖ Meerdere cohorten (500+ man) vormen een **legioen** met aan het hoofd een magnus preator, de generaal van een legioen. De magnus preator is, net als een preator, ook altijd een ridder en draagt de adellijke titel van jonkheer.

Legioenen zijn genummerd en verschillen ook in grootte. Het kleinste legioen bestaat uit duizend man en het grootste legioen dat Quon kent bestaat uit 30 cohorten (15000 man). In de oorlog met Ranur waren soms meerdere legioenen actief in één gebied, wat voor zeer grote aantallen strijders zorgde. Naast de bovenstaande structuur kennen de Keizerlijke Legioenen nog enkel speciale rangen:

- ❖ De **consul-generaal** is de leidinggevende van alle legioenen. In de volksmond staat deze titel simpelweg als 'generaal' bekend. Sinds Hercule Helmut Vilash uit deze functie werd ontheven door Lucius van Zwanenburcht, is er nog geen nieuwe consul-generaal aangesteld.. De consul valt altijd nog onder de keizer of regent, iets wat in het verleden soms voor spanningen tussen de twee machten heeft gezorgd. De

consul-generaal is altijd een hooggeplaatste ridder en draagt dus de titel van jonkheer.

- ❖ De **signifer** is de vaandeldrager van het hele legioen. Op dit vaandel staat het logo en nummer van het legioen. Het wordt als een grote schande gezien als een legioen haar vaandel kwijt raakt en daarom wordt de signifer altijd door de beste legionairs beschermd. Deze positie wordt gezien als zeer belangrijk en de drager geniet naast veel aanzien ook van een dubbel loon. Ook wordt de signifer bij aanstelling in de adelstand verheven en draagt dan de titel van jonkheer,
- ❖ Sommige legioenen hebben ook een groep magiërs in hun midden. De magiërs vallen niet binnen de normale structuur, maar zitten samen in een **praecant**, met aan het hoofd een centurio magus.

Feodale Troepen

Naast de professionele strijdmacht in de vorm van de legioenen, kent Quon ook nog een andere strijdmacht. Dit is geen staand leger en kent eigenlijk ook geen vaste naam; vaak wordt het aangeduid onder de feodale troepen. Onder het feodale systeem kan een hertog of de keizer zijn leenmannen de opdracht geven hem troepen te leveren. Baronnen en Graven kunnen als landsheer in hun eigen landerij rechtstreeks een beroep doen op alle vrije burgers om in hun leger te dienen. In tijd van nood moet elke baronie op vraag van de leenheer een aantal soldeniers leveren. Dit zijn gewone burgers, zonder militaire opleiding. Zij worden bewapend door hun heer, vaak uit zijn eigen financiën, en trekken daardoor vaak ten strijde met simpele en eenvoudige wapens. Goede bepantsering komt minder vaak voor bij deze soldeniers tenzij de burgers daar zelf al over beschikken. De soldaten krijgen van hun heer een klein loon en een wapenrok of surcote in de kleuren van hun baronie, graafschap of hertogdom.

Baronieën of graafschappen langs de kust moeten, wanneer gevraagd, zorgen voor een vloot voor hun heer. Op bevel moeten ze elk een bepaald aantal schepen uitrusten voor de strijd op zee. De schippers en de vissers worden dan gebruikt als bemanning.

Er zijn ook sommige leenmannen binnen Quon, vaak de houders van grensgebieden, die hun inwoners voorzien van een vorm van wapentraining en betere uitrusting, om zo een betere strijdmacht te kunnen leveren als hun heer daar om vraagt.

Het is in de feodale legers dat je ook de meeste **ridders** zal treffen. Een ridder binnen Quon is een edelman die heeft gekozen om zich niet aan een hof te binden maar zich te wijden aan de strijd. Ridderschap moet verdiend worden en is in Quon niet erfelijk. Alleen een leenheer kan een edelman of edelvrouw tot ridder slaan, iets wat als een hele grote eer gezien wordt. Van elke ridder wordt tijdens oorlogen verwacht dat hij een aantal paarden met zich meebrengt en beschikt over een volledige wapenuitrusting. Bovendien moet hij alle bagage, waaronder: voedsel, tenten en andere benodigdheden voor de strijd, zelf aanschaffen. Hoe hoger de stand en het aanzien van de ridder, hoe hoger de gevraagde inspanning. Het ridderschap kent een strakke hiërarchie waarin de graven en baronnen logischerwijs boven de jonkheren staan. Binnen het feodale leger wordt een baron die met zijn soldeniers komt ook als een ridder gezien. Feitelijk is eenieder van adel die met een wapen weet te zwaaien en een pantser kan betalen al snel ook een ridder naar Quoneze maatstaven.

Geschiedenis & Tijdlijn

Het rijk Quon is twee millennia geleden ontstaan door een vereniging van verschillende volksstammen. De stammen werden al vele jaren geteisterd door orks en ander gespuis vanuit het Martolia gebergte. Om deze te verslaan waren de stammen genoodzaakt samen te werken, en deze unificatie werd geleid door één dappere strijdster genaamd Quonartasillia. Na de overwinning op de orks hebben de verenigde stammen haar gekozen en verheven tot eerste koningin van het nieuwe land Quon. Haar besturing van Quon bracht voor vele decennia vruchtbaarheid en voorspoed. Quonartasillia liet volgens de legendes na haar dood veel nageslacht achter. Haar zonen, dochters en kleinkinderen werden de volgende heersers van Quon. In de decennia na de dood van Quonartasillia ontplooidde het land zich tot een welvarend en machtig rijk. De bevolking groeide snel en er werden vele nieuwe nederzettingen gesticht. De monarchie genoot van veel populariteit en de dertiende koning van Quon, Quintil III, werd door zijn raad benoemd tot keizer van Quon vanwege zijn imperialistische ambities. Hij was namelijk de koning die was begonnen met de kolonisatie van de woestijnen ten zuiden van Quon, Liechtenstein, nu bekend als At'ac. De opvolgers van Quintil III genieten tot de dag van vandaag van deze keizerlijke titel.

De Ranuriaanse Oorlogen

De geschiedenis van het keizerrijk Quon staat echter ook vol met verhalen van oorlog. De laatste eeuwen heeft Quon bijna eindeloos gestreden tegen buurland Ranur. Beide kanten hadden helden en schurken, maar de meest beruchte schurk was de elf Sanukes. Sanukes was een magister met veel talent, een held van het Quoneze volk en in het bezit van de Gouden Dolk, een krachtig magisch voorwerp. Tijdens de tweede Ranuriaans-Quoneze oorlog liep Sanukes echter over naar Ranur en nam hij de Gouden Dolk mee. Hij kon alleen verslagen worden met behulp van de god Aurus, de God van het Licht, welke een elf genaamd Calané de Zwarte Dolk schonk om de Gouden Dolk te evenaren. De twee elven streden in Clarence, en Calané overwon uiteindelijk na een lange strijd. Beide Dolken waren echter vernietigd tijdens de schermutseling. Er was een korte tijd van rust voordat Ranur weer het land binnenviel met legers van ruiters, strijders en orks. De derde Ranuriaans-Quoneze oorlog was begonnen. Er werd kort gevochten voordat het duidelijk werd dat er geen hoop was. Quon capituleerde en de keizerlijke familie werd gevangen genomen en geëxecuteerd. Hierbij wist alleen de jonge prins Rowan met behulp van een Ranuriaanse soldaat te ontsnappen. De bezetting kenmerkte zich door de brute manier waarop de Ranurianen met het volk omging. Alle inwoners van Quon moesten persoonspapieren bij zich dragen en werden anders gestraft. Magiërs werden gebrandmerkt en bij gebruik van hun krachten geëxecuteerd. Na een lange bezetting en verzets-strijd werden de legers van Ranur verjaagd met behulp van Quenelles en was Quon weer vrij. Meteen na de oorlog nam Vrouwe Ellyria, leider van het Gilde van Magiërs en Alchemisten het regentschap over van Quon, gezien prins Rowan nog te jong was om te regeren. Zij stelde de Senaat samen, bestaande uit adel en andere belangrijke wezens van Quon. Al snel na de totstandkoming van de Senaat werd Ellyria om verschillende redenen afgezet door andere senatoren en werd hertog Ricardon Armitage III benoemd tot nieuwe regent van Quon. Onder zijn leiderschap begon Quon zichzelf weer op te bouwen.

De Godenoorlog

Helaas was de rust in het land van korte duur. Een nieuwe bedreiging had zich gevormd. De God van het Duister, Zasyak, had een plan gesmeed om het Oude Pantheon van Goden te doden of onderwerpen en zo de Godenwereld en Erumdar over te nemen. Tegen alle Godswetten in

verscheen Zasyak in de Quoneze provincie At'ac en begon daar zijn terreurbewind. Destiny, Zasyaks vader en de Oppergod van het Oude Pantheon, verscheen daar ook ten tonele, maar was duidelijk niet in staat Zasyak te stoppen. Een conflict vond plaats tussen de twee welke de volledige provincie verwoestte, maar met zijn stervende adem bracht Destiny een deel van de bevolking naar Clarence, een plaats ver weg van At'ac, waarna hij stierf. Dit was echter nog maar het begin van Zasyaks Mars. Tezamen met zijn legers, bekend als de Vodukar, sloeg Zasyak een pad van verwoesting door Quon, en heel Erumdar. Sommige Goden schaarden zich aan zijn zijde, maar het merendeel vocht tegen hem in een coalitie geleid door Zasyaks broer, Aurus, God van het Licht. Desondanks was het een tergend langzame strijd waarin Zasyak de winnende hand had. Met elke God die Zasyak doodde groeide zijn macht, want Zasyak nam de kracht van elke gedode God tot zichzelf. Zasyak en zijn dienaren werden na een lange, vernietigende strijd echter wel gestopt. Met de Zwarte Dolk, hersmeed door de Quoneze Baron Smidshamer, wist Aurus Zasyak te verzwakken. Het was in dit moment dat Aurus zichzelf op kon offeren door samen te smelten met Zasyak. Licht en duister vormden samen een nieuwe Godin, Nyarayn. Door Zasyaks terreur was wel het Oude Pantheon, op Morvus na, tot niets vergaan. Uit het as van de dode Goden stonden echter nieuwe Goden op en in Quon wordt nu het Nieuwe Pantheon aanbeden.

Het Regententijdperk

In de hoofdstad van Quon, Tri-Quon, kwam na afloop van de oorlog ook verandering. Ricardon Armitage III, de nu voormalige regent van Quon, werd ontheven uit zijn functie nadat bewijs werd vertoond dat hij verraad had gepleegd jegens de Kroon. Hij werd vervangen door Blarique Vilash, voormalig senator en hoofd van de Vereniging van Handelspartners. Vilash maakte bekend dat er veel zou veranderen binnen Quon en dat er veel gedaan moest worden om het nalatige werk van Armitage recht te zetten. Vilash was van mening dat Quon lang genoeg over zich heen heeft laten lopen, en was vastberaden om van Quon het pareltje van Erumdar te maken. Toen buurland Hastaria besloot haar gezag te tartten, reageerde zij dan ook door de oorlog te verklaren en haar groeiende legers op het land af te sturen. De oorlog tegen het veel kleinere land was snel gewonnen en het keizerrijk werd uitgebreid. Ondertussen was ook de verloren kroonprins Rowan weer teruggekeerd naar de hoofdstad om zijn kroon op te eisen. De politieke onrust bood echter aan de elvenkoningin Nerwen de kans om de rechtmatigheid van de kroonprins in twijfel te trekken en zichzelf uit te roepen tot de ware erfgenaam van Quonartasillia. Zij wist te bewijzen dat de eeuwen van menselijk keizerschap, voortgekomen uit de lijn van Quinten, berust op een leugen. Quonartasillia zou namelijk haar voorvader, Haranden, hebben gekozen als opvolger op haar sterfbed, waarna Quinten Haranden vermoordde.

De Burgeroorlogen

De opstand van Nerwen luidde een roerig jaar in dat gekenmerkt werd door verschillende burgeroorlogen. Een groot deel van de Elvenbossen, verreweg Quons grootste provincie, sloot zich aan bij Nerwen. Haar opstand kwam tot aan de poorten van Tri-Quon, maar eindigde toen de geest van Quonartasillia zelve verscheen en pleitte voor einde van de strijd. Kort daarna kwam Kroonprins Rowan te overlijden aan de Paarse Puisten Pest: de lijn van Quonartasillia was ten einde en het was niet duidelijk hoe het land nu verder moest. Deze onzekerheid, die toenam toen Blarique Vilash plotseling verdween, werd uitgebuit door Lucius van Zwanenburcht, de voorzitter van de Keizerlijke Legerraad. Van Zwanenburcht presenteerde zichzelf als een krachtige leider met de steun van de Quoneze Legioenen. Er ontstond een nieuwe burgeroorlog tussen de legionairs die Van Zwanenburcht wel volgden, de legionairs die dit niet deden en de feodale troepen van de hertogen. Het Verbond der Hertogen versloeg Van Zwanenburcht en

richtte het Consilium op, met de hoop dat Quon nu eindelijk rust zal krijgen om te herstellen van de vele conflicten.

- ❖ 3000 – 2000 VS, de Merthen, Gadiërs, Tarantillianen en de Elven van de Bossen leven als aparte stammen in het gebied dat nu Quon is. Zij leven een erg besloten bestaan maar worden allen geteisterd door de ork stammen uit het Martolia Gebergte.
- ❖ 2000 VS, Quonartasillia verschijnt en verenigt de stammen. Samen trekken zij ten strijde tegen de ork stammen en drijven hen terug het Martolia gebergte in.
- ❖ 1995 VS, Quonartasillia wordt verkozen tot de eerste koningin van de verenigde stammen, en samen vormen zij het koninkrijk Quon. Elk van de stammen krijgt een eigen provincie toebedeeld.
- ❖ 1992 VS, Quonartasillia sticht de hoofdstad Tri-Quon in de provincie Merthyr.
- ❖ 1938 VS, Quonartasillia sterft en er wordt een duizend dagen gerouwd. Na de rouwperiode wordt haar oudste zoon, Quinten I, tot nieuwe koning gekroond.
- ❖ 1900 - 1600, Quon maakt een enorme bloeiperiode mee. Steden worden gesticht, handelsrelaties worden gesmeed en de bevolking groeit gigantisch.
- ❖ 1521 VS, de waanzinnige Koning Rowcus wordt vermoord door zijn dochter Quinta na een decennium van terreur. Vanuit het ontevreden volk klinken voor het eerst klachten over de Quonartasillia-Dynastie.
- ❖ 1518 VS, ter ondersteuning van haar heerschappij benoemt Koningin Quinta de hoofden van de voornaamste families tot hertogen van de vijf provincies.
- ❖ 1259 VS, de Grote Bibliotheek in Tri-Quon wordt opgericht door Koning Quintil I. Vanaf dit jaar begint Quon allerlei kennis over binnen- en buitenland te verzamelen.
- ❖ 943 VS, de eerste schermutselingen met Khanaat Ranur beginnen. Ranuriaanse ruiters en ork stammen steken het Martolia Gebergte over en strijden met de Quoneze troepen. De eeuwen daarop volgen nog vele gevechten en schermutselingen, maar een grote oorlog blijft uit.
- ❖ 874 VS, de stad Blauwwater in de provincie Merthyr krijgt te kampen met een grote stam goblins die via ondergrondse tunnels de stad binnenkomen. De stadswacht en plaatselijke ridders doen hun best om hun stad van binnenuit te verdedigen, maar met weinig succes. De ene ingang naar de ondergrondse gangen is nog niet gedicht of de volgende opent zich alweer. Pas met hulp van een groep magiërs die het hele gangenstelsel vullen met magisch vuur kan de stad weer veilig ademen.
- ❖ 390 VS, het Gilde der Magiërs wordt opgericht. Aan het hoofd staat de elf Evrendor, hij benoemt zichzelf tot Eerste Magiër van Quon.
- ❖ 368 VS, Quintil III, ook wel Quintil de Veroveraar, verovert het gebied van de Liechten op het Shubische rijk. Door zijn succesvolle overwinning begint hij in alle richtingen stukken land te bezetten. Wegens de imperiale ambities van de koning wordt hij benoemd tot keizer.
- ❖ 365 VS, het eerste Keizerlijke Legioen wordt in het leven geroepen door Keizer Quintill III. Meerdere volgen in de jaren daarna.
- ❖ 361 VS, Quintil III sterft tijdens een mislukte inval in de Quenelliaanse kolonie Zar Vondiël.
- ❖ 360-348 VS, Quenelles reageert op de mislukte inval door de handel met Quon stil te leggen. Keizer Alwinus I, ook wel De Smeker genoemd, moet op de knieën voor de vorsten van Quenelles om zijn volk voor honger te behoeden.
- ❖ 337 VS, Volksheld Calané wordt geboren.
- ❖ 259-250 VS, de Raad van Kendall probeert steeds meer Quoneze elven stammen over te halen om het 'mensenrijk' te verlaten en zich bij Kendall aan te sluiten. Ze boeken weinig succes maar hun pogingen gaan niet onopgemerkt.

- ❖ 249 VS, de Elvenkoningin Nerwen besluit namens de elven van Quon de oorlog te verklaren aan Kendall, maar enkel een paar elven stammen nemen daadwerkelijk de wapens op. Tot een oorlog komt het niet, maar de Raad van Kendall is wel ernstig beledigd door Nerwens poging. Kendall besluit daarom de grenzen tussen Quon en Kendall te sluiten.
- ❖ 247 VS, Nerwen wordt door Keizerin Quintewen veroordeeld tot 30 jaar verbanning voor haar hoogmoed.
- ❖ 173 VS, de Slag van een Duizend Tranen. Een Quonees feodaal leger uit Noord-Segralis wil via Diarla het Martolia Gebergte omzeilen en Ranur binnentrekken. De Diarlanen hadden niet door dat dit leger op doortocht was, en onder leiding van één van hun koningen valt een volk het Quoneze leger aan. De verwarring is te groot aan beide kanten om de strijd te stoppen, en velen komen om aan beide kanten.
- ❖ 173 VS, honderden Diarlanen trekken naar Tri-Quon om daar 764 bronzen broches af te leveren, één voor elke gesneuvelde Quoneze soldaat in de slag eerder dat jaar. Zij blijven twee dagen geknield voor het paleis zitten en worden uiteindelijk vergeven.
- ❖ 169 VS, de Grote Brand in de havens van Gadië legt een tiental handelsschepen in de as. Later zal blijken dat de brand werd veroorzaakt door een groep Zar Vondelische piraten. Quon heeft meerdere malen gepleit bij Zar Vondiël voor uitlevering van de daders, maar heeft deze nooit gekregen.
- ❖ 38 VS, de Grote Scheur aan de hemel wordt waargenomen en gezien als brenger van goed geluk. Later zal blijken dat dit de eerste keer was dat Zasyak de goden regels brak en de wereld betrad.
- ❖ 29 VS, onverwachts begint de eerste Quon-Ranur oorlog, Quon weet zich niet te verweren tegen de machten van Ranur
- ❖ 1 VS, de oppergod Destiny schenkt de Gouden dolk, een machtig artefact, aan de Quonezen. De magiër Sanukes neemt de dolk ter hand en wordt Eerste Magiër.
- ❖ 1 Na Slags (NS), Quon wint de Grote Slag en er komt een einde aan de Eerste Oorlog met Ranur.
- ❖ 40 NS, de Ordo Lux Sancta, een organisatie in dienst van het keizerrijk, veroorzaakt 'Het Ongeval' wat resulteert in de eerste Paarse Puisten Pestepidemie.
- ❖ 54 NS, de Tweede Oorlog met Ranur begint. Ranur valt het land binnen maar weten niet verder te komen dan Betul. Vluchtende Ranurianen zoeken naar schuilplaatsen in het Martolia Gebergte van waar ze grote overlast bezorgen.
- ❖ 59 NS, tijdens de viering van de Vijfjarige Vrede in Quon wordt Keizer Alwin I vermoord door een Ranuriaanse spion. Zijn zoon, Alwin II, bestijgt de troon en besluit tot woede van het volk geen wraak te nemen.
- ❖ 80 NS, na enkele rampen en slechte oogsten besluit het volk Keizer Alwin II de bijnaam De Vervloekte te geven. Alwin sterft datzelfde jaar dan ook een vreselijke dood door de Paarse Puisten Pest.
- ❖ 113 NS, de Grote Tempel van Aurus wordt in Tri-Quon gebouwd en vervangt de Oude Tempel. De zon lijkt vanaf die dag net wat helderder te stralen.
- ❖ 167 NS, Slag van de Waterratten: Een Ranuriaanse ork vloot bedreigt de kust maar wordt verslagen door de Quoneze Vloot uit Tarantil en huurlingen uit Zar Vondiël voordat ze de kust bereiken.
- ❖ 255 NS, de Slag van Sneeuw en Bloed vindt plaats in het Martolia Gebergte. Een groot ork leger van Ranur wordt door Quoneze magiërs gestopt. De lawine die de magiërs op riepen bedolf bijna alle orks en de zoon van de Khan onder de sneeuw.
- ❖ 273 NS, de Derde Quonees-Ranuriaanse Oorlog begint.
- ❖ 274 NS, Sanukes loopt over naar Ranur met de Gouden Dolk. Het Ranuriaanse leger rukt

- op en steekt de grens met Quon over.
- ❖ 275 NS, de zonnegod Aurus schenkt de Zwarte Dolk aan de Quonezen, welke dezelfde krachten zou bezitten als de Gouden Dolk. De elf Calané neemt de dolk ter hand en verslaat Sanukes. Beide dolken spatten uiteen. Keizer Alwin III wordt ziek en Ellyria Erskyr, hoofd van het Gilde van Magisters en Alchemisten, wordt regent.
- ❖ 276 NS, de Senaat wordt opgericht om de regent bij te staan
- ❖ 276 NS, Ranur rukt steeds verder op en de noordelijke gebieden worden geëvacueerd. De vluchtelingenkampen rondom hoofdstad Tri-Quon stromen vol.
- ❖ 276 NS, Liechtenstein wordt hernoemd tot At'ac
- ❖ 277 NS, de Slag om Tristel vindt plaats. Een Ranuriaans leger onder leiding van de Khan strijdt tegen de Keizerlijke Legioenen tussen de grote graanschuren van Tristel. Uiteindelijk overwint Quon, maar de verliezen aan beide kanten zijn groot.
- ❖ 277 NS, Regent Ellyria Erskyr besluit te capituleren aan Ranur waardoor Quon bij het Khanaat wordt ingelijfd. De Quoneze provincie Tarantil verklaart zich daarop onafhankelijk. De Ranurianen weten de hele keizerlijke familie uit te moorden, op prins Rowan na.
- ❖ 279 NS, het verzet in Quon en de legers van Hastaria, Quenelles en Tarantil weten de Ranurianen uiteindelijk te verdrijven en Quon wordt bevrijd.
- ❖ 279 NS, de god van het duister Zasyak en de oppergod Destiny verschijnen in At'ac en bevechten elkaar. Het gevecht maakt van At'ac een smeulende krater. De Vodu'kar marcheert vanuit het noorden binnen een maand door het verzwakte Ranur heen en rukt op tot het gebied Clarence in Quon.
- ❖ 280 NS, Hertog Ricardon Armitage wordt door de Quoneze Senaat aangesteld tot regent totdat prins Rowan volwassen is.
- ❖ 280 NS, Quon bestrijdt de Vodu'kar maar verliest op vele fronten. Baron Smidshamer van Clarence hersmeedt de Zwarte Dolk. De stad Vermuel wordt compleet verwoest. Het Nieuwe Pantheon ontwaakt.
- ❖ 281 NS, Zasyak en Aurus smelten samen tot Nyarayn. De verzwakte Vodu'kar worden door de Keizerlijke Legioenen het land uitgedreven.
- ❖ 282 NS, Ricardon Armitage wordt afgezet nadat is gebleken dat hij wapens aan de Vodu'kar heeft geleverd. Blarique Vilash, hoofd van het Handelsgilde, wordt regent.
- ❖ 1 Nieuw Pantheon (NP), Quon valt na verschillende provocaties Hastaria binnen en weet binnen een jaar het hele land te veroveren. Hastaria is vanaf dat moment een vazalstaat van Quon.
- ❖ 1 NP, Nerwen, hertogin van de Elvenbossen, verklaart zichzelf tot de ware erfgenaam van Quonartasillia en ontketent een burgeroorlog in het politiek verscheurde land. De oorlog eindigt met de verschijning van Quanartasillia's geest in Boshhoek, Merthyr.
- ❖ 1 NP, Kroonprins Rowan komt te overlijden aan de Paarse Puisten Pest. Kort daarna verdwijnt Regentes Blarique Vilash.
- ❖ 2 NP, Lucius van Zwanenburcht, de voorzitter van de Keizerlijke Legerraad, maakt gebruik van het plotselinge machtsvacuüm door een militaire coup te plegen.
- ❖ 2 NP, de Sanctuarium Aurum erkent Nekef officieel als god die, net als Morvus, over de doden waakt.
- ❖ 2 NP, na een korte, bloedige burgeroorlog wordt Lucius van Zwanenburcht verslagen door de Hertogelijke troepen.
- ❖ 2 NP, met het einde van de Keizerlijke lijn besluiten de Hertogen en de Praeca Prima tot een nieuwe staatsvorm: het Consilium. Hertogin Geneviève Armitage wordt verkozen tot Keizerin Temporalis. De Senaat en Legerraad worden opgeheven.

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, Chantal Bosma, Simone van der Leest, Rob de Boer, Jack Lowe, Tom van 't Hull, Reno van Oostrum, Eva van Bosheide

Illustraties: Tim ter Haar

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