

LARP-evenement Quon: De Setting

Vazalstaat Hastaria

Í ELDI ER STOLT, Í JÁRNI ER KRAFTR



Games-N-Stuff Events

Vazalstaat Hastaria

Ten zuiden van Quon bevindt zich het rijk Hastaria, wat na een bloedige oorlog tegenwoordig een vazalstaat is van het Keizerrijk. De inwoners van dit trotse rijk zijn vooral de dwergen, die in de acht grote bergen van het land vele steden en forten gebouwd hebben. In de dalen tussen deze rijken van steen hebben zich in de loop der jaren mensen gevestigd die leven van hun vee en de zeer spaarzame landbouw. Mens en dwerg wonen samen binnen de grenzen, maar het is wel voor iedereen duidelijk dat het de dwergen zijn die het land toe komt. Hastaria kent oorspronkelijk een koning die vanuit de hoofdstad Astar alle andere dwergenvorsten bestuurt. Echter is de laatste dwergenkoning iets minder dan een eeuw geleden kinderloos gestorven. Elke 6 jaar kwamen de dwergenvorsten samen voor de Grote Zitting om een nieuwe koning uit hun midden te kiezen, maar door hun koppigheid verliep deze steeds onsuccesvol. Door het gebrek aan eensgezindheid viel het Bergrijk ten prooi aan Quon. Hastarianen zijn zeker niet vies van strijd en krijgskunst, maar je bewijst je pas echt door iets te maken. Hastarianen hechten namelijk heel veel waarde aan ambachten en vakmanschap. Een gezegde gaat dat een prachtig pantser langer mee gaat dan hij die hem draagt.

Hoofdstad	: Astar
Officiële kleuren	: Bruin en wit
Bestuursvorm	: Vazalstaat onder Quon
Heersende macht	: Landsvoogd
Huidige heerser	: Gunnar Grootzwaard
Aantal inwoners	: 2,1 miljoen
Belangrijkste export	: IJzer, goud, wapens, pantser
Belangrijkste import	: Tarwe, groente, textiel
Rassen	: Dwerg 74%, mens 25%, overig 1%

Cultuur & Samenleving

Hastaria is een land gekenmerkt door hard werken in alle opzichten. Hastarianen zijn zeker niet vies van strijd en krijgskunst, maar het vervaardigen van alles onder de zon is nog belangrijker. Hastarianen hechten namelijk heel veel waarde aan ambachten en vakmanschap. Een gezegde gaat dat een Hastariaans pantser langer mee gaat dan hij die hem draagt. Diep in de mijnen, bij het kaartweven of achter een hete smidsoven, de dwergen en mensen van deze vazalstaat rusten weinig.

Hun cultuur van **vakmanschap** komt erg naar voren in het feit dat zij zelfs de meest simpele voorwerpen een meesterwerk maken. Zelfs de baardkammen en soepkommen zijn vaak van mooie graveringen voorzien. Ook wordt er verwacht dat eenieder die een eigen onderkomen wil, die eigenhandig uitgraaft in de berg. Het bewijzen van je eigen kunnen is een belangrijk onderdeel van Hastariaanse cultuur bij zowel vakmanschap en ambachten als bij fysieke zaken zoals strijd, kracht en 's avonds feest vieren. Dit is ook hoe zij vroeger hun god Diator vereerden. Voordat de duistere god Zasyak hem om het leven bracht werden er grootste feesten gehouden en prachtige dingen gemaakt ter ere van deze ambachtsgod.

De dwergen werken hard. Wat hun vak ook moge wezen, ze werken de hele dag tot hun baard vol zweet hangt. Vervolgens komen zij tezamen in grote hallen, nemen zij plaats aan lange tafels en genieten zij ten volste van grote maaltijden. Voor buitenstaanders is al het gelach, geschreeuw

en vooral gevreet wellicht uitbundig, maar niemand zal ontkennen dat ze het dubbel en dwars verdienen. Na het eten rusten zij in hun vertrekken, om vervolgens weer urenlang te zwoegen. Dit zijn de drie stappen waaruit het dagelijkse leven bestaat. Door het vele leven onder de bergen kennen zij niet echt het begrip ‘werken van zonsopkomst tot zonsondergang’, maar toch is deze erg toepasselijk op hun levensstijl. Vrije dagen zijn er weinig, maar als de dwergen eenmaal rust hebben genieten ze daar van met grote feesten, wedstrijden en heel soms zelfs uitslapen.

De **menselijke bevolking** van Hastaria is verspreid over het hele land. In sommige dwergesteden zijn er aparte wijken waar de mensen leven. In deze wijken hebben de mensen zich goed aan kunnen passen en zijn de gebouwen speciaal op hun lengte gebouwd of uitgegraven. Andere mensen wonen in kleine nederzettingen op de bergen en in de dalen. Mensen en dwergen leven inmiddels naast elkaar, maar er bestaat geen twijfel over het feit dat het Hastaria gemaakt is voor en door de dwergen.

Als laatste zijn de dwergen, en daarmee tegenwoordig ook veel mensen in Hastaria, een bijzonder **trots volk**. Zij zien zichzelf als eervol en zijn trots op hun bergen, baarden, steden, volk, vakmanschap, families, mijnen, gangen, kennis, geschiedenis, tradities en cultuur. Daar mag dan ook geen kwaad woord over gesproken worden. Mocht je ooit de trots van een dwerg krenken dan zal deze dat niet alleen heel duidelijk maken, maar zal ook immer een wrok koesteren. Dit kan enkel met veel moeite goed gemaakt worden, maar vergeten zullen zij het nooit. De hoogste, ergste, meest disrespectvolle belediging is een kwaad woord over iemands baard. Mocht iemand binnen de grenzen van de vazalstaat een ander zijn baard beledigen, dan is de ander vrij om die persoon, zonder gevolgen, een lesje te leren. Vaak loopt dit uit op lompe worstelingen of vuistgevechten. Een andere onvergeeflijke misdaad is het liegen over vakmanschap; je mag nooit van andermans werk zeggen dat jij het hebt gemaakt.

In Hastaria is het dus belangrijk respect te hebben voor een ander, zijn werk, maar ook zijn kennis. Zo genieten de oudste, meest wijze dwergen van veel respect een aanzien. Deze dwergen worden in de volksmond **Langbaarden** genoemd. Zij noemen jonge dwergen op hun beurt weer **Baardlingen**, iets wat uit de mond van iemand anders dan een Langbaard weer als een belediging kan worden gezien. Alleen een Langbaard komt er mee weg op die manier te verwijzen naar de kortere lengte van iemands baard.

Demografie

- ❖ De grootste (in aantallen) en belangrijkste bevolkingsgroep van Hastaria zijn de **dwergen**, de heren en meesters van de bergen. Een kort, stoïcijns volk dat waardes zoals nijverheid, vakmanschap, trots en plichtsbesef hoog in het vaandel heeft. Hun houding, devotie en fysieke eigenschappen maken hen de beste ambachtslieden van heel Erumdar. En dan zijn er nog de bergen en hun aardse rijkdommen die van de dwergen een vrij welvarend volk hebben gemaakt. De dwergen worden gemiddeld 300 jaar oud en gebruiken die lange tijd om hard te werken én hard te genieten van hun welverdiende feesten en feestmalen. Binnen Hastaria zijn het de dwergen die het land besturen en velen zien zichzelf dan ook wel als enige ‘ware’ inwoners van het bergrijk.
- ❖ Veelal in de dalen in ommuurde dorpen en hoeves wonen de **mensen**. Hastaria is eigenlijk wel het enige land waar de aanwezige mensen níet de dienst uitmaken, maar dit

is iets wat zij als normaal beschouwen. Binnen het land van de dwergen zijn zij veilig en tevreden.

- ❖ De dwergen en mensen hebben een groot deel van Hastaria in hun bezit, maar in de meest verscholen dalen en de diepste grotten zijn nog veel andere wezens die vaak weinig goeds in hun zin hebben. Trollen, kobolden en andere naamloze monsters komen geregeld uit hun schuilplaatsen tevoorschijn om de dorpen en steden te terroriseren.

Geografie

Hastaria heeft, in tegenstelling tot de rest van Erumdar, geen uitgebreide geografie met verschillende landschappen. Het hele land bestaat uit de 8 Grote Bergen en de dalen die daar tussen zitten. Twee rivieren ontstaan tussen de bergen van Hastaria. De Hargingo stroomt over de oostgrens Quennes binnen. Langs de oevers aan de voet van de Jordenreus en Glorietop berg en vind geringe landbouw plaats. Een tweede rivier kronkelt tussen de Trotshoogte en Roestberg heen over de westgrens richting de zandgronden van Shubie. Ook hier vind met name bij Boven-Lodir landbouw plaats.

De Grote Bergen zijn volgens de dwergen duizenden jaren geleden gebouwd door grote reuzen in opdracht van de goden om het kleine volk een thuis te bieden. Wat hier van waar is valt natuurlijk over te twisten, maar iedereen met ogen kan zien dat de 8 bergen vreemd geplaatst zijn. Het is geen gebergte zoals wel meer in Erumdar voor komt, maar puur en alleen die 8 gigantische bergen die Hastaria als het ware omsluiten en vormen als een kolossaal fort.

De 8 Grote Bergen van Hastaria zijn:

- ❖ De **Roestberg**, de grootste en meest centraal gelegen berg in het land. Door de grote hoeveelheid ijzer dat zich in het gesteente bevindt, kleurt de berg soms rood, waar de berg dan ook haar naam aan dankt. De Roestberg staat ook centraal op de vlag van Hastaria.
- ❖ **Jordenreus** ligt in het oosten van het land en is de hoogste berg van Hastaria. De schaduw die de berg werpt op het landschap komt soms mijlen ver en dwergenmoeders maken hun kinderen bang met verhalen over monsters die elke dag in de schaduw van Jordenreus rondlopen. Jordenreus is zelfs zo groot, dat er wel 3 van de 12 grote dwergengroten zich in deze berg bevinden.
- ❖ De **Sølvberg** is de grootste van een drietal bergen in het noorden. Volgens sommige legenden waren zij ooit samen de grootste berg van het land, maar heeft zij zichzelf gespleten om haar oorlog voerende inwoners uit elkaar te halen. Sølvberg staat bekend om het vele zilver dat daar te mijnen valt.
- ❖ **Sølvbergsdottir** is de zogeheten dochter van de Sølvberg in het noorden van Hastaria.
- ❖ **Sølvbergsson** is kleinste (en daarmee nog steeds erg groot) van de drie noordelijke bergen en, volgens de legenden, de zoon van de grote berg.
- ❖ De **Trotshoogte** ligt in het westen en grenst aan het woestijnlandschap van Shubië. Lang geleden deed een kritische dwergenvorst de uitspraak dat de koning niet de baas van de bergen was, maar dat bergen hem beheersten. Om hem het tegendeel te bewijzen is de koning in zijn eentje een berg gaan beklimmen. Sneeuw, storm en korte benen zaten hem tegen. Toch wist hij de grote berg te trotseren en toonde zich heer en meester. Sindsdien gaat de berg onder de naam Trotshoogte.
- ❖ De **Edelberg** in het zuidelijke puntje van Hastaria is niet erg hoog, maar wel de breedste berg en heeft een relatief vlakke top. De berg leent zich uitstekend voor de mijnbouw, iets dat erg veel gedaan wordt om de vele kristallen en andere mineralen uit de berg te halen.

- ❖ **Glorietop** is de meest oostelijke berg van Hastaria. Haar toppen, als ze al niet met sneeuw bedekt zijn, zijn bedekt met een felrood gekleurde grassoort. Als de zon in het oosten opkomt en haar licht over de berg doet glijden is dit een prachtig gezicht en hier dankt de berg dan ook haar naam aan.

Steden

Hastaria is door haar typerende landschap lastig op te delen in verschillende landerijen. De 8 grote bergen van het land laten weinig ruimte over voor grote pachtlanden. De bevolking is ook niet verspreid over verschillende delen van een provincie, maar bevindt zich bijna compleet in grote steden. Vooral de steden zijn in veel opzichten eigenlijk provincies op zich omdat het gehele bestaan zich binnen (en onder) de muren afspeelt.

Hastariaanse steden bevinden zich ín de bergen. Ze bestaan allen uit een grote centrale hal, met daar omheen vele gangen die leiden naar vele werkplaatsen, vertrekken en uiteindelijk ook naar buiten. Allen hebben zij ook uitkijktorens die uit de bergen steken. Deze dikke bouwwerken hebben echter geen deuren en zijn alleen van binnen te bereiken. De meeste steden zijn al vrij breed in oppervlakte, maar gaan ook de diepte in waardoor er meerdere verdiepingen van één stad zich in dezelfde berg kunnen bevinden.

De twaalf grote steden en hun vorsten zijn:

- ❖ **Astar**, de Stad der Steden, in de Roestberg, is de hoofdstad van Hastaria. Door zijn ligging in de Roestberg is Astar overwegend een roodgekleurde stad, iets wat de dwergen daar terug laten komen in hun roodgeverfde baarden of kledij. Astar is dus ook de bron van het meeste erts van Hastaria. Hier vindt men de troon van de landsvoogd, de zaal van de Grote Zitting is ook hier gevestigd. De stad kent ook een grote hal, 'de Lange Haard', waar jaarlijks feesten worden gehouden en is groot genoeg om duizenden dwergen (en mensen) tegelijk te ontvangen. De hal wordt omringd door grote standbeelden van alle dwergenkoningen van weleer, vervaardigt uit allerlei materialen. De huidige dwergenvorst van Astar is Harleif Roestbaard.
- ❖ **Diephal** ligt niet ín de berg Glorietop, maar is zo diep onder de grond dat het echt ónder de berg ligt. De grote poort op de berg is maar het begin van een hele lange gang naar de ontvangsthal. De dwergen spreken soms wel over de Dagenhal, maar in werkelijkheid duurt het maar een halve dag te voet om het begin van de stad te bereiken. Veel dwergen uit Diephal komen bijna nooit buiten hun stad en leven hun hele leven onder de lantaarns en fakkels in de diepte. Sommige van de laagste gangen worden niet meer betreden vanwege een ondraaglijke hitte die daar is ontstaan. Omdat zij vanwege hun ligging minder contact hebben met de rest van Hastaria, zoeken zij hun vermaak elders. Veel dwergen genieten naast hun werk van verschillende (bord)spellen, verhalen en gedichten. Daarnaast zijn zij erg vaardige edelsmeden. De huidige dwergenvorst van Diephal is Ilana Goudgegoten.
- ❖ **Goudkilde**, de grote stad in de Glorietop. In de dieptes bevinden zich diverse goudmijnen en het gouden plafond van de grote hal is misschien nog glorieuzer dan de Glorietop bij zonsopkomst. Naast hun duidelijke bron van rijkdom zijn deze dwergen ook erg bedreven in de handel. Waar de meeste Hastarianen dingen maken, maken zij welvaart. Ze trekken de wereld in, leggen contacten en verhandelen zelfs namens de andere dwergensteden. Je herkent deze dwergen vaak aan hun rijkelijk versierde baarden, nog meer dan de rest. De huidige dwergenvorst van Goudkilde heet Hackett Goudzicht.

- ❖ **Boven-Lodir** bevindt zich, als enige van de grote dwergensteden, boven op de berg de Trotschoogte. De stad houdt zich bezig met voedselverbouwing en voorziet de ook andere



steden van hun levensbehoeften. Zij hebben veel geiten, bokken, schapen en andere bergdieren. Het enige stuk wat in de berg zit zijn de grote graankelders, de voedselvoorraden van Hastaria. De rest van de dwergensteden hebben niet altijd respect voor wat ze doen, zeker Onder-Lodir niet, maar toch zijn ze de boeren van Boven-Lodir allemaal wel erg dankbaar. Veel van de kleine mensendorpen buiten luisteren naar de dwergenvorst van Boven-Lodir, Jaran Aardvuist

- ❖ **Onder-Lodir** bevindt zich in de Trotschoogte. Wat Onder-Lodir typeert is de hoeveelheid water. Hun centrale hal is gebouwd in een grote grot met een ondergrondse waterval. Dan zijn er nog de vele heetwaterbronnen, waar de dwergen na hun zware werkdagen tot rust komen. Dit is ook nodig, want

Onder-Lodir huist de meest gedisciplineerde en hardwerkende krijgers van Hastaria die dag in en dag uit hun krijgskunst op peil houden. Ook is de wapensmederij is van hoog niveau. Hun welvaart halen zij uit de vaten kristalhelder water die zij verhandelen met het droge Shubië. De zetel van dwergenvorst van Onder-Lodir is momenteel bezet door de door Quon tot landvoogd van Hastaria benoemde Gunnar Grootzwaard.

- ❖ **Hoornhal** in de Sølberg is een stad met vooruitstrevende en nieuwsgierige dwergen. Zij gaan graag op reis, verzamelen voorwerpen, ontdekken nieuwe dingen en zijn vaak vaardige uitvinders. Helmen met een kandelaar, om je hoofd te beschermen én de gangen op te lichten. Buidels die je in je baard kan verstoppen. Vogeltjes in kooien meenemen naar beneden om te kijken of er gevaarlijke gassen vrij komen. Een ooglap op doen als je naar buiten gaat, zodat een oog nog aan het donker gewend is. Allemaal ideeën van deze dwergen! Hun nieuwsgierige aard heeft ze ook gedreven de grond te onderzoeken, met als gevolg dat er uitstekende archeologen onder hen bevinden. De stad dankt haar naam aan een gigantische hoorn van een onbekend wezen die bij de binnenpoort staat. De roep van deze hoorn kan in het hele noorden van Hastaria gehoord worden, boven én onder de grond. Daarnaast komt het meeste zilver uit de mijnen onder deze stad, wat ze vaak verkopen om hun andere bezigheden te financieren. De huidige dwergenvorst van Hoornhal is Drom Nieuwgesmeed

- ❖ **Durkheim**, gelegen in Sølbergsson, huist de meest fundamentalistische en koppige dwergen. Alle poorten, gangen en hallen zijn laag gebouwd en nog nooit heeft een mens of ander wezen hun gangen (kunnen) betreden. Sommigen grappen dat hun gangen zelfs zo laag zijn dat ook de dwergen altijd hun hoofd stoten en dat ze daarom zo veel fronsen. In tegenstelling tot de grootste poorten van de andere steden zijn de poorten naar Duerghheim verstopt en voor buitenstaanders moeilijk te vinden. Zij houden zich erg bezig met de geschiedenis van Hastaria, traditionele dwergenwaarden en zijn bedreven bewerkers van steen, graniet en marmer. Hier zijn ook oude geheimen bewaard gebleven en beoefenen runesmeden hun vak. Runesmeden is het eeuwen oude proces van magische eigenschappen versmelten met staal. De huidige dwergenvorst van Duerghheim is Steinar Ondertrots
- ❖ **De Hal van Ustáva** in Sølbergdottir was vroeger een van de kleine steden van Hastaria, maar bij de komst van de mensen was deze stad de eerste die haar poorten opende voor het lange volk. Eerst werden de mensen gehuisvest in de grote hal, inmiddels de hoogste hal van alle dwergensteden, maar al snel besloten beide rassen om samen de hele stad te verhogen en uit te breiden zodat ze overal samen konden leven. Door deze samenwerking is de stad snel gegroeid en tot bloei gekomen. Zowel de mensen als de dwergen hier zijn uitstekende kaartwevers, wat betekent dat veel kledingstukken hier van mooie randen zijn voorzien. Verder huist deze stad uitstekende bewerkers van bot en hoorn. De huidige dwergenvorst van de Hal van Ustáva is Ingvaldr Marmerhuid
- ❖ **Kronkelgrot** bevindt zich in de Jordanreus. Wat uiterlijk betreft is dit de meest eigenaardige stad. Kort voordat de houthandel met Kendall stil werd gezet, nam Baldr Granietzoon zaden mee van hun bijzondere bomen. Deze zijn hier inmiddels uitgegroeid tot reusachtige bomen waarvan de takken en wortels door alle gangen en hallen lopen. In plaats van te stutten, zijn het deze bomen die voorkomen dat de boel instort. Inmiddels zijn zij gespecialiseerd in bomen ondergronds laten groeien en huizen hier zich ook de meest vaardige houtbewerkers en meubelmakers van heel Hastaria. Wel zijn de inwoners hier wat meer onverzorgd dan de rest de rest van Hastaria. De dwergenvorst van Kronkelgrot is Vern Bergkind
- ❖ **Nederpoort**, de laagste stad in de Jordanreus, staat ook wel bekend als de Vuurstad. Hier zijn de meest bekwame smelters en smeden van heel Hastaria te vinden. Vanuit het hele land worden erts en grondstoffen naar Nederpoort getransporteerd om daar in de gigantische smeltovens tot haast perfect staal omgesmolten te worden. Daarna gaat het naar de smidsen, waar dwergen zitten die al tientallen jaren hun vak geperfectioneerd hebben. Vanuit deze stad komen dan ook de mooiste stalen voorwerpen, de beste wapens en de stevigste harnassen. Door de vele hoogovens en smeltovens is de stad erg rokerig. De poorten zijn dan ook makkelijk te vinden, aan de hand van de rokende gaten in de berg. De huidige dwergenvorst van Nederpoort heet Inghardt Vuurvast, al ligt volgens vele zijn focus teveel bij de smidse en te weinig bij het aansturen van de stad.
- ❖ **Onderfort** ligt in de Jordanreus. De inwoners hier kenmerken zich door hun veelal praktische aard. Hier worden de meeste alledaagse voorwerpen gemaakt, maar zoals het de Hastarianen betaamt zijn deze natuurlijk veel voorzien van mooie versieringen en graveringen. Ook bevindt zich hier 'de Grote Oven'. Hier werken uitstekende dwergenkoks dag in en dag uit om de hardwerkende dwergen van geweldige maaltijden te voorzien. Op grote feesten van de andere steden zijn het vaak ook de koks van Onderfort die de buiken vullen. Sommige adellijke machten uit andere landen sturen koks hier naar toe, maar het is nog niemand gelukt de kunsten af te kijken. De smalle ruimte en intense hitte van de ovens is vaak te veel voor buitenstaanders. Grinda Steenvoet, de dochter van de vorige dwergenvorst bevindt zich nadat ze weigerde te

buigen voor het keizerrijk in Tri-Quon. Haar neef Abe Steenvoet dwergenvorst fungeert als huidige dwergenvorst.

- ❖ **Kristalgruve**, gelegen in de Edelberg, is de bron van de meeste edelstenen in Hastaria. De ingang is een grote poort, met kristallen afbeeldingen van hardwerkende dwergen en het plafond van hun hal glinstert met verschillende edelstenen en mineralen. Al deze welvaart wordt natuurlijk gehaald uit de vele mijnen van de Edelberg. Ook bevinden zich hier het 'Zwarte Gevang' en de 'Zwarte Kluis'. Ooit vonden de dwergen van Kristalgruve in de Edelberg twee grote zinkgaten. Met takelliften probeerden zij de bodem te bereiken, maar tevergeefs. Toen hebben de dwergen holtes in de wanden uitgegraven die nu bij de een worden gebruikt om ernstige misdadigers weg te zetten en bij de ander waardevolle eigendommen van de rijkste dwergen. Deze gevangen/kluizen zijn alleen met takelliften te bereiken. De dwergenvorstin van Kristalgruve is Sigrid Kristalhart. Recentelijk is er een vernieuwde poging geweest van verwarde dwergen van de goudslaghal om via de rand naar de bodem van de zinkgaten te komen. Echter is ook deze poging niet geslaagd.

Naast de 12 grote steden van Hastaria is er ook nog een aantal kleine steden en vooral nederzettingen. De kleine steden in de bergen worden bestuurd door dwergenheren. De meeste mensen wonen in nederzettingen buiten op de bergen en in de dalen die door (mensen)heren worden bestuurd. Een aantal bekende nederzettingen zijn Hull, Steendal en Dalveste.

Bestuur

Voorheen werd Hastaria geregeerd door een koning waaraan twaalf dwergenvorsten hun trouw zwoeren. Tegenwoordig zweren de dwergenvorsten hun trouw aan de keizer, of regent, van Quon. Tevens zweren zij trouw aan de **landsvoogd** die Quon aan het hoofd van de vazalstaat heeft gezet. Op het moment is dit **Gunnar Grootwaard**, als beloning voor zijn hulp aan het keizerrijk in de oorlog. Meer dan in de andere landen van Erumdar is in Hastaria is het woord van een dwergenvorst wet, de overheersing van Quon heeft hier weinig verandering in gebracht. Echter heerst er onrust over de gang van zaken en de overheersing van Quon onder de bergen.



De vele steden en ommuurde dorpen in Hastaria worden door de **dwergenadel** geregeerd. Deze adel steekt anders in elkaar dan die van de menselijke landen. Er zijn geen vele titels en rangen, dat is iets wat de dwergen onnodig vinden. De twaalf grote steden worden elk door een adelman geregeerd die als titelvorst heeft. Er zijn ook nog wat kleinere steden, dorpen en nederzettingen. Daar is een dwergenheer, of gewoon heer de baas. Tegenwoordig kunnen ook mensen een heer zijn van een nederzetting buiten de twaalf grote steden in bergen. Alle vorsten en heren hebben het recht om te vergaderen in de Grote Zitting welke wordt voorgezeten door de landsvoogd. In deze vergadering worden besluiten genomen die voor belang zijn van heel de vazalstaat. Verder worden de steden en nederzettingen redelijk autonoom geregeerd door hun respectievelijke vorst of heer

Militair

Het is belangrijk om te vermelden dat de strijdmachten van Hastaria van oudsher sterk verdedigend ingesteld zijn. Er heerst weinig drang om andere landen of gebieden over te nemen. Er moet echt een goede reden zijn om er met het leger op uit te trekken, want er valt voor de Hastarianen weinig van waarde te halen uit de platte landen. Hastarianen zullen echter hun bergen tot de dood verdedigen als het moet. Het land heeft een krachtig, eigenaardig, maar samenhangend leger. Deze wordt alleen in tijden van oorlog en bedreiging ingezet en kent geen lastige hiërarchie. De vorst of heer van een stad of dorp is altijd de leider van zijn troepen en mag die naar wens indelen. Een generaal van een leger wordt gekozen door alle vorsten en is vaak zelf een vorst of een zeer vaardig strateeg,

Hastaria heeft maar één strijdmacht die altijd actief is, en dat is de **Bergwacht**, bestaande uit dwergen én mensen. Zij patrouilleren dag en nacht op de bergtoppen en in de dalen van Hastaria. Zij lossen relatief kleine problemen op, zoals bendes rovende mensen, goblins, of andere herriemakers. Het is aan hen om te zorgen dat niets of niemand ongezien de mijnen en steden van Hastaria in kan sluipen. Met hun roephoorns kunnen zij elkaar seinen en, mocht het nodig zijn, de steden waarschuwen.

Het leger van Hastaria bevat vele specifieke eenheden. Dit vloeit voort uit hun cultuur van vakmanschap, waarin men zich graag specialiseert. De drie belangrijkste eenheden zijn de **Muren**, de **Bergen** en de **Brekers**. Het hart en het gros van het leger zijn de Muren. Muren bestaan uit meerdere linies van schilddragende troepen die samen dikke, haast ondoordringbare muren vormen door hun schilden te overlappen. Mochten alle schilden van ware Hastariaanse kwaliteit zijn, dan kan het wel uren (volgens sommigen zelfs wel dagen) duren voordat iemand daar doorheen slaat. De meeste Muren bestaan uit enkel dwergen, sommigen uit enkel mensen, maar er zijn ook gemengde muren waarbij de mensen achter de dwergen staan en zo de schildmuur van twee schilden hoog maken. De Bergen maken hun krachtige naam op een andere manier waar. In plaats van de tactische schildformatie van de Muren maken zij zich sterk met Hastariaans staal. In dikke harnassen en met grote wapens bewegen zij zich vaak richting het grootste gevaar van de tegenpartij. Als laatste zijn daar de zogeheten Brekers, zij bevinden zich vaak achter de Muren. Op tactische momenten verschijnen zij tussen de schilden van de voorlinie en laten zij zien waar zij hun naam aan te danken hebben. Met grote, tweehandige hamers, tweekoppige bijlen en langbijlen, een soort hellebaarden, breken zij door schilden, harnassen en slaan soms zelfs tegenstanders compleet omver. Omdat een goede slag veel energie vergt verdwijnen zij rap weer achter de muren, om weer het juiste moment af te wachten.

Verder kent Hastaria nog een kleine groep echte beroepskrijgers. Waar de meeste troepen alleen tijdens oorlog of conflict de wapenen grijpen, zijn de **Hammerkarls**, of gewoon Karls (kerels) de beroepsstrijders van Hastaria. Zij oefenen dag en nacht voor het moment dat ze nodig zijn. In tijden van vrede hebben de dwergenvorsten en de (dwerge)heren vaak een klein aantal van deze krijgers om zich heen en in tijden van oorlog trekken de dwergenvorsten en heren altijd de strijd in met de Karls. Dat wil echter niet zeggen dat alle Karls altijd met de heersers mee gaan. Hammerkarls kunnen zowel mensen als dwergen zijn.

De Hastariaanse troepen hebben, naast bovenstaande belangrijke eenheden, ook nog vele specialisaties, wat kenmerkend is voor hun cultuur. Enkele van de belangrijkste daarvan zijn:

- ❖ De **Lossers**, de kruisboogschutters van de dwergen. Zij staan vaak achter en soms tussen de linies en zoeken vanaf daar naar de beste plek om hun pijlen te lossen. Zij dragen vaak een groot schild, een schutsel, bij zich die ze met de punt in de grond kunnen planten om daar achter te schuilen. Anderen dragen hun schild op hun rug en draaien weg tijdens het herladen.
- ❖ De **Langlossers** bestaan uit mensen met handbogen. Vanwege hun langere armen komen deze bogen goed tot hun recht en vanwege hun lengte schieten zij makkelijk over de dwergen heen. Ze staan ver achter de dwergen, als het kan op een bergwand, en laten van een veilige afstand pijlenregen na pijlenregen los op de vijand.
- ❖ De **Hoornrijders** zijn de speciale cavalerie en rijden op getrainde berggeiten of rammen. Logischerwijs bestaan de Hoornrijders alleen uit dwergen. Hun dieren zijn vaak uitgerust met speciale harnassen om in ieder geval de kop van extra bescherming te voorzien. Het voordeel van deze eenheid is dat zij rap de bergen kunnen beklimmen, of makkelijk achter de vijandelijke linies kunnen komen.
- ❖ De dwergen zouden geen dwergen zijn als ze geen dingen zouden bouwen. Vanuit hun bergtorens gebruiken de **Wapengenieurs** stevig gebouwde ballista's, katapulten en slingerblijdes/hevelblijdes om grote schade aan te richten bij indringers. Mocht het nodig zijn dan nemen zij hun grote wapens mee op karren. Ondanks hun vooral verdedigende houding beschikken zij ook over uitstekende stormrammen. Deze bouwwerken gaan altijd gepaard met mensen of dwergen die ze bedienen en een Muur om ze te verdedigen.
- ❖ Mochten vijandige troepen zich al in Hastaria bevinden dan worden de **Grot- en Dalrenners** ingezet. De Grotrenners zijn dwergen die ontelbare kleine gangenstelsels uit hun hoofd kennen. Deze verschijnen uit het niets op de bergwanden of in de grote stenen torens (die alleen van binnen te bereiken zijn), slaan een slag, lossen een salvo pijlen, of gooien stenen en verdwijnen weer. De Dalrenners zijn snelle mensen die niet in de kleine gangen passen. Zij kennen echter de dalen, bergwanden en al hun verstoppelken op hun duimpje en gebruiken dit in hun voordeel. Hastaria op eigen terrein aanvallen is geen slimme zet, want niemand kent de bergen beter dan zij.

Dan zijn er binnen de strijdmachten van Hastaria ook nog een drietal speciale rollen. Het betreft hier dwergen én mensen die, als de tijd daar is, zich zonder vrees de strijd in kunnen werpen. Hun aantallen zijn klein, maar hun kracht des te groter. Zij identificeren zich elk met een speciaal dier en zijn als volgt:

- ❖ **Ramsvechters**, of Bokkenkoppen, zijn degene die onbevreesd de vijandige linies tegemoet gaan en de lijnen breken.
- ❖ **Beerstrijders**, of Berserkers, zijn gespierde krijgers die met hun brute kracht en grote halen de vijanden een voor een met de grond gelijk maken.
- ❖ **Wolfkrijgers**, of Wolfhuiden, begeven zich in staat van totale, bloeddorstige waanzin te midden van het strijdgeweld om alles om zich heen aan stukken te scheuren. Om een van

deze rollen te vervullen moet jij onbevreesd zijn en tijdelijk jezelf compleet achter kunnen laten. Hier worden speciale dranken voor gebrouwen. Deze unieke strijders dragen vaak geen harnas, maar wel dierlijke markeringen en vooral veel bont en vachten van het betreffende dier.

Tijdlijn

De Hastarianen houden de telling VB en NB aan, wat gelijk loopt met de VS/NS telling van Quon. De B staat voor boodschap. De Quonezen wonnen in het nieuwe jaar 0 een machtige slag met hulp van een goddelijk wapen, de gouden dolk, en Hastaria kreeg dit te horen. De goden hadden een wapen gemaakt, maar dit voorwerp niet aan het volk van vakmanschap en ambachten gegeven. Dit zagen de Hastarianen als een boodschap dat zij niet hard genoeg meer werkten, iets wat zij wel zouden moeten doen. Zij kozen er voor deze nieuwe jaartelling aan te nemen, als herinnering aan hun taak. De Boodschap van de goden was duidelijk. Voor deze gebeurtenis hielden zij een zeer ingewikkelde jaartelling aan gebaseerd op de stand van de maan ten opzichte van de Jordenreus, maar deze is al snel in vergetelheid geraakt.

- ❖ Jaartal onbekend, de aarde van Erumdar biedt vele rijkdommen die niet worden benut. De goden sturen reuzen om een machtig rijk te bouwen. Zij creëren de bergen van Hastaria als een thuis voor de dwergen. Deze tijd wordt de Diepe Eeuw genoemd, omdat er voor het eerst de diepte in werd gegraven. In deze tijd was het Grote Sølvsgebergte nog niet gespleten en ontdekten de dwergen voor het eerst hun kunnen.
- ❖ 2100 VB, het Bergrijk Hastaria wordt gesticht door de eerste dwergenkoning; Hálldorr Berghamer. De tijd van losse dwergensteden is voorbij en alle dwergenvorsten zweren trouw aan hun koning. Vanaf heden is Astar de hoofdstad.
- ❖ 2099 VB, koning Hálldorr Berghamer beveelt de uitbreiding van de hal van Astar, vanaf nu bekend als de Lange Haard.
- ❖ 2012 VB, koning Hálldorr Berghamer beveelt dat er een standbeeld van hem moet worden gemaakt, te plaatsen in de Lange Haard. Hij beveelt dat elke dwergenkoning hier een standbeeld zal krijgen.
- ❖ 1904 VB, Fjodor Baardvlecht, een uitvinder uit Hoornhal, bedenkt de baardbuidel. Een kleine buidel die men in hun baard kan verstoppen, om kostbaarheden veilig te stellen.
- ❖ 1889 VB, koning Hálldorr Berghamer komt ten gehore dat Gulbrandr Grootzwaard, de dwergenvorst van Lodir (nu Onder-Lodir), beweert dat de koning geen heerser is over de bergen, maar de bergen hem de baas zijn. Koning Hálldorr reist af naar de Lodirberg in het westen en beklimt deze. Ondanks de kou, de storm en zijn korte benen weet hij de berg te trotseren. Vanaf dit moment heet de Lodirberg de Trotshoogte.
- ❖ 1886 VB, koning Hálldorr Berghamer heeft zich bekwaamd in het runesmeden, het versmelten van magische eigenschappen met staal. Hij smeedt 8 wapens van mythische proportie, maar verbergt deze. Deze staan bekend als 'het geheim van Hálldorr'.
- ❖ 1763 VB, koning Hálldorr Berghamer komt te overlijden aan ouderdom. Zijn zoon, Sigfrødr Berghamer besteigt de troon. Sigfrødr is een zeer bekwaam smid en hecht bovengemiddeld veel waarde aan goede ambachten.
- ❖ 1655 VB, Goudkilde vindt in de Glorietop de grootste goudader tot nu toe. Vanaf dat moment begint Goudkilde echt naar haar naam op te leven en komen er kilo's goud tevoorschijn.
- ❖ 1642 VB, Gulbrandr Grootzwaard koestert nog immer een wrok jegens de overleden koning Hálldorr. Om te bewijzen dat ook hij de berg kan trotseren sticht hij óp de berg

een nieuwe stad, Boven-Lodir. De inwoners moeten allen krachtige strijders worden, allen de baas over de Trotshoogte. Lodir heet vanaf nu Onder-Lodir.

- ❖ 1635 VB, een kleine karavaan van mensen uit wat later Quenelles zou worden trekt langs de Glorietop Hastaria binnen, op zoek naar een nieuw onderkomen en een nieuw leven. De dwergen, trots en soms koppig als ze zijn, weigeren de mensen toegang tot hun steden. De koning besluit dat de mensen deel mogen worden van Hastaria, mits zij hem een geschenk kunnen brengen dat hij waardig acht.
- ❖ 1635 - 1634 VB, de mensen bieden drie giften aan de koning. Eerst brengen zij hem een prachtige kam van bot, maar Sigfrødr vindt dat te simpel. Dan werken hun beste goudsmeden aan een schitterende borstplaat van goud en leer, maar de koning vindt die onpraktisch, goud is immer niet geschikt als pantser. Als laatste maakt een simpele smid, Emanuel Astovich, een perfect gebalanceerd kortzwaard. Sigfrødr acht dit praktische en kwalitatief goede wapen waardig. Hij geeft de mensen toestemming om, boven de grond, dorpen te bouwen.
- ❖ 1632 VB, de dwergenheer van de Hal van Ustäva, Leifr Marmerhuid, besluit de poorten van zijn stad te openen voor de mensen en hen daar te verwelkomen. Een deel van de mensen besluit dit aanbod aan te nemen en gaat samen met de dwergen in de berg bouwen zodat de stad het lange én het korte volk kan huisvesten. Al snel groeit de Hal van Usträva uit tot een grote stad en Leifr Marmerhuid tot dwergenvorst.
- ❖ 1628 VB, het eerste mensenkind met een Hastariaanse naam wordt geboren. Het kind, Leifr, en zijn ouders worden door koning Sigfrødr Berghamer uitgenodigd in de Lange Haard en krijgen een feestmaal aangeboden. Aan het eind staat de koning zijn meest trouwe Hammerkarl af om over het kind te waken. Vanaf dit moment worden er steeds meer mensenkinderen met Hastariaanse namen geboren.
- ❖ 1624-1621 VB, Gulbrandr Grootzwaard, de dwergenvorst van Onder-Lodir, is ontevreden over Boven-Lodir. In zijn visie had het een stad van krijgers moeten worden, maar zij pogen met name meer voedsel te verbouwen. Gulbrandr koestert een wrok voor de stad en in deze periode zijn er meerdere gewelddadige conflicten. Als de Boven-Lodir dwergen uiteindelijk een rots op het hoofd van Gulbrandr laat vallen eindigt het conflict. Zijn zoon Gudfrødr Grootzwaard en de dwergenvorst van Boven-Lodir, Gortoppr Aardvuist, schudden elkaar de hand.
- ❖ 1544 VB, het Nobele Vertrek. De dwerg Geirbjørn Bergmoed en zijn vrouw Nanna Muurschild zien het vakmanschap van de Hastariaanse mensen en dit scheidt een beeld over de wereld buiten Hastaria. Zij besluiten dat Erumdar meer Hastariaans vakmanschap kan gebruiken. Zij verzamelen dwergen die hun visie delen, pakken karren vol met spullen en trekken Erumdar in. De meesten hebben, blijkt later, hun plek in Quon gevonden en een handjevol kwamen uit in Diarla.
- ❖ 1468 VB, Sigvard Rotskop, een uitvinder uit Hoornhal, komt op het idee een kleine kaarshouder op een helm vest te maken. Vele mijnwerkers gebruiken dit nu om tegelijk de gangen te verlichten en hun hoofd te beschermen tegen vallend gesteente.
- ❖ 1464 VB, is het eerste jaar dat de geschiedkundigen van Duergeheim over de lijfeigenen schrijven. De mensen in de dalen hadden moeite met de Hastariaanse cultuur van hard werken. De grotere mensen nederzettingen overvielen een poos lang de kleinere nederzettingen en maakten deze mensen tot lijfeigenen.
- ❖ 1412 VB, koning Sigfrødr Berghamer komt tijdens de jacht te overlijden. Hij, zijn Hammerkarls en zijn jachtkompanen worden overvallen door een bende trollen. Zijn zoon, Heinrichr Berghamer, bestijgt de troon.
- ❖ 1412 VB, koning Heinrichr Berghamer richt de Bergwacht op om buiten te waken over de bergen en het volk van Hastaria veilig te houden.

- ❖ 1240 VB, tijdens een landelijk feest ter ere van Diator laat de heer van Steendal zijn vlees snijden door zijn lijfeigenen. Dit is de eerste keer dat koning Heinrich Berghamer een mens zulk laag werk ziet doen.
- ❖ 1239 VB, koning Heinrich Berghamer geeft onverwachts een feest. Alle mensen worden uitgenodigd. De dwergenvorsten moeten dwergen naar de mens nederzettingen sturen om die veilig te houden. De dwergenvorsten en hun gevolg zelf zijn wel uitgenodigd. Koning Heinrich opent het feest door vanaf heden lijfeigenschap te verbieden. In Hastaria doet men hun eigen werk en daar zijn ze trots op, luidt zijn onderbouwing.
- ❖ 1111 VB, koning Heinrich Berghamer komt te overlijden. Na een groot feest ter ere van zijn eigen naamdag is hij in slaap gevallen en niet meer wakker geworden. Zijn zoon, Hálldur Berghamer, bestijgt de troon.
- ❖ 1108 VB, koning Hálldur Berghamer komt vroeg te overlijden aan een vreemde ziekte. Hij heeft geen zoons. Zijn broer, Harleifur Berghamer, bestijgt de troon.
- ❖ 988 VB, Tryggr Steenbreek, een uitvinder uit Hoornhal, ontdekt dat als je een ooglap op houdt als je naar buiten gaat, een oog gewend blijft aan het donker. Veel Hastarianen die veel naar binnen en naar buiten moeten gebruiken dit nu.
- ❖ 808 VB, koning Harleifur Berghamer gebiedt de beste steenkenners van Duerghheim en de beste uitvinders van Hoornhal naar Astar te komen. Samen moeten zij op een slim en krachtig idee komen om Hastaria nog sterker te maken. Tot die tijd mogen zij Astar niet verlaten. Het idee van de bergtorens wordt geboren.
- ❖ 808 - 801 VB, bouwers uit heel Hastaria bouwen, onder leiding van de Duerghheimse steenkenners, de bergtorens; dikke stenen torens die uit de bergen steken, maar zonder deuren. De bergtorens zijn alleen van binnen via gangen te bereiken.
- ❖ 799 VB, koning Harleifur Berghamer geeft zijn titel door aan zijn zoon, Harfolkvar Berghamer. Harleifur trekt met zijn kompanen, allen vaardige Hoornrijders, richting het noorden en is niet weer gezien.
- ❖ 503 VB, het Feest der Bezegeling, ook wel bekend als het Hastaria-Quenelles Handelsverdrag. Hastaria handelt veel met de landen in het oosten, echter zijn deze sinds drie jaar één Vorstendom, Quenelles. Koning Harfolkvar Berghamer ontvangt Ludovic I Astendeus, de eerste koning van Quenelles, zijn grote handelaren en hun kleurrijke gevolg, in de Lange Haard in Astar. Alle dwergenvorsten tonen grootse voorbeelden van vakmanschap uit hun steden en Quenelles voorziet de tafels van heerlijk brood. Na een overleg bezegelen de koningen hun handelsverdrag; Quenelles zal Hastaria voorzien van graanvoorraden en landbouwkennis in ruil voor goed staal, goud en edelstenen.
- ❖ 499 VB, Snorri Dagenhelm, een uitvinder uit Hoornhal, ontdekt dat kleine vogeltjes vatbaarder zijn voor gevaarlijke gassen. Vanaf dit moment worden vaak vogeltjes in kooien meegenomen tijdens het mijnen, als waarschuwingssysteem. Als zij bewusteloos neer vallen betekent dit dat er gevaarlijke gassen vrij zijn gekomen.
- ❖ 498 VB, koning Harfolkvar Berghamer sterft in de strijd. Trollen vielen de mensen nederzetting Hull aan en Harfolkvar stond er op dit met zijn Hammerkarls eigenhandig op te lossen. Volgens zijn Hammerkarls heeft hij minstens een kwart zelf afgemaakt, voordat een trol zijn schedel brak. Zijn zoon, Haraldr Berghamer, bestijgt de troon.
- ❖ 476 VB, mijnwerkers van Kristalgruve vinden twee grotten met grote zinkgaten in de Edelberg. Kort hierna worden deze benut als het Zwarte Gevang en de Zwarte Kluis.
- ❖ 434 VB, tijdens een groot feest in de Lange Haard meldt Ingimarr Vuurvast, de jongste zoon van de dwergenvorst van Nederpoort, dat de baard van koning Haraldr niet zo mooi groeit als zijn snor. Deze belediging wordt niet getolereerd. Koning Haraldr beveelt de Hammerkarls van Kristalgruve onmiddellijk Ingimarr mee te nemen en op te sluiten in het Zwarte Gevang tot het einde van zijn leven. De Vuurvast familie koestert geen wrok.

- ❖ 368 VB, de koning van Quon, Quintil III, trekt met imperiale ambities naar het zuiden. Koning Haraldr Berghamer gebiedt het leger op te rukken. De Quon/Hastaria grens verschuift iets, maar Quon komt niet verder dan de Muren van Hastaria die de bergen verdedigen.
- ❖ 312 VB, het einde van de houthandel met Kendall. Nergens in Erumdar vind je zulke dikke bomen als in de regenwouden van Kendall en de dwergen maakten hier maar al te graag gebruik van. Zij kochten bomen in via de gnomen, iets dat de dryaden zeer kwetste, en gebruikten het hout om hun grote hallen en mijnschachten mee te stutten. In ruil voor het hout leverde Hastaria gereedschappen uit Onderfort en grondstoffen uit de Roestberg. De Raad van Kendall werd opgericht en de Dryadenkoningin sprak haar veto uit tegen de handel.
- ❖ 311 VB, de handelaar Baldr Granietzoon heeft voor het einde van de houthandel met Kendall zaden mee kunnen nemen. Deze plant hij in een kleine stad. Met veel moeite blijven de planten in leven, maar na jaren groeien zij plot bijzonder rap. Tegenwoordig zijn het de takken en wortels van deze bomen die de inmiddels grote stad Kronkelgrot heel houden.
- ❖ 170 VB, Ramhelm is op haar hoogtepunt. De dwergenvorst Vingaf Krulhaar beveelt de bouw van een nieuwe hal en gangenstelsel. Deze zullen compleet van goud zijn.
- ❖ 167 VB, de vernieuwing van Ramhelm stuit op protest. De bouwers beweren dat de constructie te veel leunt op enkel schoonheid. Vingaf beveelt echter dat er doorgebouwd moet worden.
- ❖ 166 VB, 4 dagen voordat het vernieuwen van Ramhelm klaar had moeten zijn gebeurt hetgeen waar men bang voor was. De grote hal stort in en daarna ook alle gangen. Vingaf Krulhaar, alle inwoners en het gros van de bouwers komen om. Een trieste dag voor Hastaria. De grote stad Ramhelm is niet meer.
- ❖ 151 VB, koning Haraldr Berghamer wordt dood gevonden. Hij liet een smidse bouwen in de Zwarte Kluis. Maanden lang verdween hij steeds langer naar smidse. Toen hij een week lang weg was is zijn meest trouwe Hammerkarl, tegen zijn orders in, naar de afgelegen smidse gegaan. Wat hij aantrof was het lijk van koning Haraldr, half van goud, en een poging tot runesmeden van ongekend hoog niveau. Het resultaat was een onafgemaakte runebijl met de naam van zijn vrouw, Idunnr. Zijn zoon, Halvard Berghamer, bestijgt de troon.
- ❖ 38 VB, een grote zwarte scheur verschijnt aan de hemel. Dit wordt gezien als een voorspelling dat ook spoedig de aarde zal scheuren. Er heerst paniek en de gangen en hallen worden verstevigd. Pas jaren later zal blijken dat dit de eerste keer was dat de kwade god Zasyak Erumdar betrad.
- ❖ 0 B, Hastaria hoort van de overwinning van Quon met een goddelijk wapen. Hastaria ziet dit als een boodschap dat zij niet hard genoeg hebben gewerkt. De telling 'Na Boodschap' gaat in.
- ❖ 44 NB, de mijnwerkers van Astar vinden een bijzondere ijzerbron in de Roestberg. Veel erts wordt in het leger gestopt.
- ❖ 88 NB, plots worden de onderste gangen en werkplaatsen van Diephal ondraaglijk heet. Een aantal goudaders en runesmidse gaan verloren.
- ❖ 151 NB, een klein Shubisch leger trekt de grens over en bezet enkele kleine mijnen in het Hastariaans laagland. De dwergenvorsten van Boven- en Onder-Lodir reageren fel en hun troepen bevrijden al snel enkele mijnen weer.
- ❖ 151 NB - 154 NB, de kleine gevechten in het laagland monden al snel uit op een volledige oorlog. Koning Halvard Berghamer roept alle vorsten en heren op om troepen te leveren. Tijdens de oorlog stellen de Hastarianen zich erg verdedigend op en de Shubiërs moeten elke gewonnen meter zwaar betalen in bloed. Er lijkt geen partij de bovenhand te hebben in deze strijd, die zo nog wel jaren door kan gaan.

- ❖ 154 NB, de kleine stad Dalveste in het laagland, die vroeger veel handel dreef met Shubië, wordt op een laffe manier ingenomen door een leger van Shubië. De dwergen, ontzet over ook maar één verloren nederzetting, ontvangen de koningin van Shubië, de Eeuwige Sol'Raya, en sluiten vrede. Veel vorsten koesteren echter nog steeds een wrok tegen het woestijnland.
- ❖ 196 NB, Halvard Berghamer, dwergenkoning van het Bergrijk Hastaria, sterft. Hij laat geen nazaat achter. Dit is hiermee het einde van de Berghamer dynastie. Dwergen én mensen uit heel Hastaria maken prachtige spullen om hem mee te geven in zijn graf.
- ❖ 196 NB, de eerste Grote Zitting. De dwergenvorsten kunnen geen nieuwe koning uit hun midden kiezen. De eerste die de titel Thane mag dragen is Harleif Roestbaard, de dwergenvorst van Astar.
- ❖ 202 NB, de 2e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Hackett Goudzicht, de dwergenvorst van Goudkilde.
- ❖ 208 NB, de 3e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Krom IJzerketting, de dwergenvorst van Diephal.
- ❖ 209 NB, tijdens een groot feest in Duerghheim besluit een bekende krijger, Rendar Staallever, de dwergenvorst Steinar Ondertrots uit te dagen tot een drankduel; degene die het meeste mede en bier kon binnenkrijgen zou zijn gewicht in goud van de ander krijgen. Geen van de aanwezige dwergen weet nog hoe die nacht is geëindigd, maar dat het een prachtig feest werd staat vast. Zowel Rendar als Steinar hebben later voor elkaar een beeld hebben gehouwen. Nu nog spreken dwergen met nostalgie over de Reuring bij Duerghheim.
- ❖ 214 NB, de 4e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Gunnar Grootzwaard, de dwergenvorst van Onder-Lodir.
- ❖ 220 NB, de 5e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Ulf Zilverhelm, de dwergenvorst van Hoornhal.
- ❖ 226 NB, de 6e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Steinar Ondertrots, de dwergenvorst van Duergeim.
- ❖ 232 NB, de 7e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Goran Aardvuist, de dwergenvorst van Boven-Lodir.
- ❖ 238 NB, de 8e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Inghardt Vuurvast, de dwergenvorst van Nederpoort.
- ❖ 244 NB, de 9e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Vern Bergkind, de dwergenvorst van Kronkelgrot.
- ❖ 250 NB, de 10e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Rangvaldr Marmerhuid, de dwergenvorst van de Hall van Ustäva.
- ❖ 256 NB, de 11e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Sigrid Kristalhart, de dwergenvorstin van Kristalgruve.
- ❖ 262 NB, de 12e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Halstein Steenvoet, de dwergenvorst van Onderfort.
- ❖ 265-267 NB, De Norse Vorsten Botsing. Alle vorsten zijn aan de beurt zijn geweest als Thane. Sommige vorsten bieden zich om de eerste te zijn in de volgende ronde. Andere vorsten eisen dat zij het moeten worden, omdat zij het best waren. De dwergenvorsten krijgen ruzie en sluiten twee jaar lang de poorten voor elkaar. Sigrid Kristalhart, dwergenvorstin van Kristalgruve, stelt voor dezelfde volgorde te herhalen. Nukkg stemmen alle dwergenvorsten in met het voorstel.
- ❖ 268 NB, de 13e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Harleif Roestbaard, de dwergenvorst van Astar.
- ❖ 268 NB, het Maal van de Vliegende Zwijnen. Tijdens de 13de grote zitting - toen nog met Halstein Steenvoet, dwergenvorst van Onderfort als Thane - hebben de koks van de

Grote Oven van Onderfort de zitting voorzien van maaltijden. Inghardt Vuurvast, dwergenvorst van Nederpoort, zegt dat hij een groter zwein op had gekund. Halstein Steenvoet en de koks van de Grote Oven zien dit als een belediging en beginnen met de overige zwijnen te gooien. Dit loopt uit de hand en aan het eind moeten meerdere dwergenvorsten, dwergenheren en heren voedsel uit hun baarden en kleren halen en botten, ribben en slagstanden uit zich trekken.

- ❖ 274 NB, de 14e Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Hackett Goudzicht, de dwergenvorst van Goudkilde.
- ❖ 279 NB, de duistere god Zasyak verschijnt in de Quoneze provincie At'ac en de god Destiny verschijnt om hem te confronteren. Dit conflict leidt tot de vernietiging van At'ac en daarmee veel aardschokken in west Hastaria. Een aantal gangen van Onder-Lodir storten in.
- ❖ 279 NB, Zasyak doodt Diator, de god van ambachten en vakmanschap. Hastaria breekt niet, maar werkt 3 dagen zonder rust om zijn bestaan te eren.
- ❖ 280 NB, de 15de Grote Zitting vindt plaats, maar boekt geen resultaat. De titel van Thane wordt doorgegeven aan Krom IJzerketting, de dwergenvorst van Diephal.
- ❖ 1 Nieuw Pantheon (NP), Quon valt uit puur machtsvertoon Hastaria binnen en verovert binnen enkele maanden met behulp van Ranur het hele land. Gunnar van het Grote Verraad verkoopt de geheimen van Hastaria aan Quon in ruil voor de rol van landsvoogd en verdoemd het trotse land zo tot een bestaan als vazalstaat van het Keizerrijk. Vele dwergenvorsten sneuvelen of worden gevangen gezet, de thane, Krom IJzerketting, verdwijnt.
- ❖ 2 NP, de burgeroorlogen die woeden in Quon putten de grondstoffen uit van het keizerrijk. De landvoogd Gunnar stuurt in grote getallen metaal naar het Hertogenverbond in Quon. Dit put de bergen grotendeels uit van het belangrijke metaal. Tegenstanders fluisteren dat dit enkel wordt gedaan om de groeiende onrust in de provincie de kop in te drukken. IJzertransporten met het merkteken van de goudslaghal aan van Zwanenburgt worden onderschept door het Verbond der Hertogen. Een opmerkelijk fenomeen vindt plaats als dwergen van de goudslaghal in grote getallen afreizen naar Kristalgruve en hier dwangmatig naar onderen graven. Onrust in Hastaria, en met name binnen de Jordreus neemt toe.

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, Jos Smits

Illustraties: Tim ter Haar, Reno van Oostrum, Tom van 't Hull, Jos Smits

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