

Welkom, nieuweling, en super dat je hebt besloten om deel te worden van de wereld van Quon! Om deel uit te maken van deze levendige en doorgeleefde wereld zul je echter wel wat kennis van zaken nodig hebben. Onderstaande informatie beschouwen wij als de meeste basale kennis die je nodig hebt om deel te kunnen nemen aan het spel. Lees het dus goed door en probeer zo veel mogelijk in je op te nemen

De Wereld

Het evenement speelt zich af op **Erumdar**, een continent dat aan alle zijden door een natuurlijke barrière is afgesloten. Op dit continent hebben zich na jaren van verandering, vernietiging en verovering negen landen gevormd, elk met een eigen cultuur. Het continent wordt bevolkt door vele rassen, niemand kijkt gek op van elven, dwergen, dryaden en dergelijke wezens. Naast de talrijke sterfelijke wezens wordt het continent bewoond door vele magische entiteiten en almachtige Goden.

De volgende landen en bijpassende culturen zijn te vinden in Erumdar:

Getekend door Merlijn van Berlekom

Ranur is een land met een hard klimaat en een nog harder volk. Het land kent vooral dorre steppes, enkele steden en weinig vruchtbare grond. Naast de mens bevinden zich hier nog vele onderworpen goblin- en orkstammen. De Khan is hier absoluut heerser en regeert ook met harde vuist. Kenmerkend aan Ranur is ook de absolute haat tegen magie en de constante drift naar oorlog en verovering. (Geïnspireerd op Mongoolse en Zuid-Aziatische culturen)

In **Shubië** zijn al vele volken en dynastieën gesticht en vergaan, begraven onder het zand. Het is rondom de enkele rivieren en oases dat er steden zijn ontstaan, de rest van het land wordt bewoond door nomadische stammen. De oorspronkelijke inwoners van Shubië zijn de zogeheten Kinderen van Shub, de hagedismensen. Een van de grootste bevolkingsgroepen, zijn de slaven, die met name in de steden een belangrijke rol spelen in het dagelijks leven. Typerend aan Shubiërs is hun interesse in al wat was, is en zal zijn. Alle steden en nomadische stammen hebben trouw gezworen aan de Eeuwige Sol'Raya. (Geïnspireerd op Midden-Oosterse



culturen)

Vele kleine volkeren met hun eigen land en koning, Ri genaamd, allen verenigd onder de Ard-Ri, de hoge koning, vormen samen het land **Diarla**. Ooit was het land bewoond door mensen, maar in hun zoektocht naar eeuwigheid hebben zij een pact gesloten met de bosgeesten. Zij kregen een langer leven en de naam Al-Grahamer, maar in ruil voor deze gift moesten zij eervolle levens leiden. Lang heeft Diarla geleden onder voedselschaarste en kleine natuurrampen. Zij keken naar de Goden om hulp, maar hebben dit niet gekregen. Toen de Ard-Ri, alle Ri's en de druïdes bij elkaar kwamen hebben zij besloten de Goden af te zweren. De andere landen zien de Diarlanen als een simpel volk, maar in werkelijkheid zijn zij praktisch, hardwerkend en zit hun leven vol rijke tradities. (Geïnspireerd op Keltische cultuur)

Ten zuiden van Quon bevindt zich het rijk **Hastaria**, tegenwoordig een vazalstaat 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.. Door het gebrek aan eensgezindheid viel het Bergrijk ten prooi aan Quon. (Geïnspireerd op Slavische en Viking cultuur, alsook klassieke Tolkien dwergen)

Nergens anders in Erumdar is de grond zo geschikt voor landbouw als in **Quenelles** en dit heeft voor veel welvaart gezorgd. Deze welvaart zorgt weer dat velen hier een gemakkelijk leven lijden en meer tijd hebben voor andere zaken. Naast de landbouw zijn de groene heuvels en akkers ook zeer geschikt voor het fokken van paarden, iets wat Quenelles haast tot een kunstvorm heeft verheven. Quenelles wordt door enkel mensen bewoond. Andere rassen zijn alleen welkom om te handelen en verblijven dan in een speciaal onderkomen voor gasten. (Geïnspireerd op Duitse Renaissance cultuur)

De republiek **Zar Vondiël** was eeuwen geleden een kolonie van het toen al welvarende Quenelles, maar heeft zich in 277 Voor Slags vrijgevochten. In de dichte, tropische wouden vindt men de Simta; oorspronkelijke stammen van mensen en andere boswezens, tegenwoordig sterk in aantallen verminderd. De kust bestaat uit witte stranden en kliffen die vol zijn gebouwd met verschillende havens en havensteden. Deze worden door twee soorten mensen bewoond: Aan de ene kant heb je de adellijke families, handelscompagnieën, hun aanhang en andere nette burgers. Daar tegenover staat het ruige volk bestaande uit smokkelaars, piraten, kapers, boekaniers en anderen die als tuig worden bestempeld. (Geïnspireerd op Koloniaal-Amerikaanse cultuur)

Verscholen achter grenzen die al een eeuw dicht en ommuurd zijn, is **Kendall** een van de meest mysterieuze en vooral diverse landen. De oorzaak hiervan ligt bij een krater waarin een grote meteoriet lag vol met extreem krachtige magie, iets wat sinds het begin der tijden vele magische en onbekende rassen naar de diepe wouden van Kendall heeft getrokken of heeft doen ontstaan. Lang was Kendall een chaotisch land vol grote en kleine rassen, volken en stammen. Tegenwoordig wordt het land aangestuurd door 'de Raad' met vertegenwoordigers uit de grootste volken. (Geïnspireerd op verschillende Afrikaanse stammen cultuur)

Boven Ranur vind je **Vodan**. Weinig is bekend over dit koude land van toendra's en eilanden, en haar inwoners, de Vodu'kar. Sterker nog, voor de Godenoorlog, waarin de Vodu'kar aan de kant van Zasyak vochten, wist men niet eens van het bestaan van dit land. (Geïnspireerd op Inuit cultuur)

Het Keizerrijk **Quon** is het centrum van Erumdar. Deze centrale ligging maakt Quon een kruispunt voor vele verschillende wezens en culturen. De westelijke bossen worden bewoond door elven, maar het land

bestaat vooral uit vele dorpen en grote steden, bewoond door mensen. Iets meer dan twee millennia geleden is het land als koninkrijk gesticht door de grote krijgster Quonartasillia. Pas een tijd later, onder Quintill III, de Veroveraar, werd Quon een keizerrijk. Na het verlies van de keizerlijke familie wordt het land nu bestuurd door een verkozen Keizerin Temporalis, geadviseerd door het Consilium. De recente geschiedenis van Quon is getekend door de jarenlange oorlog met Ranur. Kort werden zij zelfs bezet, maar hier zijn zij victorious uit gekomen. Het is ook in Quon waar de overwinning op de Vodukar is behaald tijdens de Godenoorlog. Quon is een land dat sterk en trots is geworden door haar rijke verleden, en dat is terug te zien in haar inwoners: van haar invloedrijke priesters en magistraten, tot haar vurige legionairs en magiërs. (Geïnspireerd op Middeleeuws cultuur met Grieks-Romeinse invloeden).

Recente geschiedenis (ten tijde van Quon 30)

Na de oorlog met Vodan werd de toenmalige regent, Ricardon Armitage, afgezet en opgevolgd door regentes **Blarique Vilash**. Zij voerde vele hervormingen door en overzag de wederopbouw. Al snel lokte zij een oorlog uit met Hastaria, die onder leiding van haar zoon Hercule werd gewonnen en Hastaria tot een vazalstaat van Quon maakte.

De laatste troonopvolger, kroonprins **Rowan**, was al sinds de laatste Ranuriaanse oorlog verdwenen. Uiteindelijk bleek dat hij verscholen was door kroonsgezinden en werd Rowan in de hoofdstad, Tri-Quon, onthaalt als de troonopvolger. Daar werd hij klaargestoomd voor het Keizerschap, maar of hij hier nou zelf gelukkig mee was? De vraag is of het ooit bekend zal worden. Op de 336ste dag van het jaar 1 N.P. werd bekendgemaakt dat Rowan was gestorven aan een ziekte.

In alle verwarring rondom het tribunaal van Rowan wierp hertogin **Nerwen**, leidster van de elven van de Elvenbossen, zichzelf ook naar voren als rechtmatige troonopvolgster. Haar opstand mislukte echter toen haar beleg op Tri-Quon werd afgehouden en de geest van Quonartasillia zelf het vechten halt toeriep.

Kort daarna verdwijnt regentes Vilash en pleegt **Lucius van Zwanenburcht** van de Legerraad een militaire coup om de macht te grijpen. Dit ontketende een nieuwe burgeroorlog tussen de Van Zwanenburcht gezinde legionairs en de Hertogelijke troepen, die uiteindelijk door de laatsten werd gewonnen. Nog steeds zonder keizer, en met een Senaat die weinig te vertrouwen was, kozen de Hertogen tot een nieuwe bestuursvorm: een Keizer Temporalis bijgestaan door het Consilium.

Ranur en **Diarla** vechten al jaren kleinschalig rond de grens. Recentelijk zijn de gemoederen echter hoog opgelopen toen khansdochter **Nohaiti** besloot om wat hardere dreigementen neer te leggen. De beloftes van de Diarlanen die de vrede zouden bewaren zijn gebroken, en dus ziet Nohaiti dit als gegronde reden om zich een deel Diarla toe te eigenen. Het conflict escaleert tot een oorlog wanneer Ranur haar buurland binnenvalt en de Ard-Ri sterft in de strijd. Kort daarna komt ook de Khan om het leven en wordt Nohaiti de nieuwe Khan.

Het **Hemelgesteente** van Kendal ontploft, wat een schokgolf aan vreemde magische fenomenen veroorzaakt. Het grootste effect daarvan is een corrumperende magie die als een ziekte door Erumdar woekert, maar uiteindelijk wordt gestopt door de gebundelde krachten van Flora & Fauna, Maingra en de wezens die bekend staan als het Volk van de Wijsheid.

Goden

Verheven boven het leven op Erumdar staan de Goden. Zij zijn oppermachtig en wensen aanbeden te worden. Voor de oorlog met Zasyak en zijn uitverkoren volk de Vodukar, was het pantheon talrijk en bestonden er tientallen Goden. Zij werden geleid door **Destiny**. **Zasyak**, zijn zoon en god van het duister, had echter de ambitie om de enige God te worden en doodde in een grote oorlog bijna alle andere Goden, waaronder Destiny. Uiteindelijk wisten enkel Morvus, God van de dood, en **Aurus**, god van het licht, Zasyak te stoppen. Aurus en Zasyak smolten samen en vormden een nieuwe Godin: Nyarayn. Met haar ontwaakte een pantheon dat al jaren in sluimering lag, nu genaamd het Nieuwe Pantheon. Als snel bleek echter dat dit Nieuwe Pantheon ouder is dan het Oude Pantheon en al bestond voor de schepping van de wereld.

Het **Nieuwe Pantheon** bestaat uit:

Nyarayn, geboren uit Zasyak en Aurus, Godin van de balans

Sybilla, Godin van tijd en kennis

Flora en Fauna, Godheid van de natuur

Sorea, Godin van de liefde

Eridanus, God van mysteriën en magie

Aelis, God van de strijd

Maingra, God en godin van de elementen

Dan zijn er nog twee goden die niet tot het Nieuwe Pantheon behoren:

Morvus, de enige overlevende God uit het Oude Pantheon, God van de dood

Nekef, de recent opgestane God en, gelijk Morvus, God van de dood

Boshoek

Ons evenement speelt zich af in Boshoek, een klein dorp in Quon. Dit dorp is een smeltkroes van alle culturen van Erumdar en alle volken en rassen zijn er dan ook te vinden, en zijn er welkom. Het dorp staat middels een portaal in nauwe verbinding Tri-Quon. Boshoek kent een rijke geschiedenis en is de laatste rustplaats van Quonartasillia. Sindsdien heeft de plek een aantrekkingskracht gehad op vele wonderlijke gebeurtenissen, waaronder de geboorte van de Godin Nyarayn. Er valt veel over het mystieke te leren, en de bijna tastbare magie trekt vele bijzondere wezens aan. De roem van het dorpje maakt het ook een ontmoetingsplek voor hoogwaardigheidsbekleders, het dorp is een uitstekende plek geworden voor achterkamertjespolitiek en heeft dus vele diplomaten aangetrokken.