

De Kentering

Setting informatie

GNS Larp Events

Dit is de algemene informatie over de setting van de Kentering. Alles wat hier staat kan ook In-Spel als algemeen bekende informatie beschouwd worden. Uiteraard is het de spelers vrij om er voor te kiezen bepaalde kennis in-spel niet te bezitten. Het wordt van spelers verwacht dat ze zich in ieder geval in lezen in de informatie over hun land van herkomst en de algemene informatie! Dit is voor je eigen plezier, maar ook dat van je medespelers.

De Kentering

Het evenement de Kentering draait om intrige en interactie, waarbij goed rollenspel op de voorgrond staat en informatie goud waard kan zijn. Dit betekent doorgaans dat er minder gevochten wordt ten opzichte van andere evenementen, maar dat de interactie die je kunt hebben zonder het gebruik van grof geweld zo veelzijdig mogelijk gemaakt wordt. Hoewel ook binnen de Kentering uiteraard een gevecht soms onvermijdelijk is, bereik je in deze spelwereld doorgaans veel meer met vertrouwen wekken en slimme diplomatie.... of listige plannetjes. En is zelfs het wel of niet dragen van een wapen een belangrijke overweging.

"De Kentering heeft bijna alles, van groots gevaar en meeslepend drama tot subtiele intriges en kleine menselijke dilemma's" - Een deelnemer, naar aanleiding van het eerste evenement

Om een overtuigende fictieve wereld neer te zetten is het belangrijk dat de landen en groeperingen van deze spelwereld voor een deel vast staan, zodat alle deelnemers hun onderlinge verhoudingen zo goed mogelijk begrijpen. Het wordt spelers daarom ook sterk aangemoedigd om te denken over hoe hun personage in de spelwereld past, en eventueel In-Spel te integreren met een van de reeds bestaande groeperingen of andere machten in dit document. Ook als speler is veel ruimte en inbreng mogelijk voor invulling van deze groeperingen.

Er is bij het ontwerpen van de spelwereld veel nagedacht over mogelijkheden om veel verschillende personageconcepten te integreren, dus integreren in de spelwereld is voor de meeste concepten goed mogelijk. Het is verplicht voor spelers om de achtergrond en verkozen eigenschappen (zie het regelstelsel) van hun personage naar kenteringpersonages@gmail.com te sturen. Op deze manier kunnen we het verhaal zo interessant mogelijk maken, en gezamenlijk een gave spelwereld en een tof evenement neerzetten! Daarnaast zijn alle ideeën, suggesties en feedback ook welkom!

Om de ervaring en het rollenspel te ondersteunen streven wij ook naar een sterke aankleding voor zowel de mensen als de wereld (het spelterrein). Wij hopen hiermee de verschillende culturen nog mooier en duidelijker naar voren te laten komen en hopen daarmee van het evenement een overtuigende, realistische en meeslepende ervaring te maken.

Kijk voor inspiratie op onze moodboards op: <https://nl.pinterest.com/dekentering/>

Een citaat die de Kentering inspireert:

'Ik heb iets met grijze personages, personages die niet zijn wat ze lijken, personages die aan verandering onderhevig zijn. Meestal worden de handelende personages in een verhaal te zwart-wit neergezet, allemaal bestrijden ze wel een Duistere Heer. Zoiets schrijven, dat interesseert me eenvoudigweg niet. Je moet de ruimte hebben om beide kanten van een conflict te belichten, want echte mensen in een echte oorlog gaan doorgaans uit van hun eigen beleving om tot een soort zelfrechtvaardiging te komen; we maken onszelf wijs dat wat wij doen juist is. Behalve misschien in een cartoon, is er toch niemand die zegt: "Ik ben de Duistere Heer en ik ga nu op pad om Duistere Dingen te doen. Wij zijn allemaal Grijze Heren.'

- George RR Martin

De Setting

De Kentering speelt zich af op een continent met een rijke geschiedenis. Uit de as van het Trinh Rijk, dat voor lange tijd het continent beheerste, ontstonden een drietal landen. Maar wat toen lang Steffonia, Crimea en Harland waren, vormen nu samen het Groot Steffonisch Rijk. Ten zuiden van Steffonia streden de ontwikkelde Crimeanen en de eigenzinnige Harlanders met elkaar tot Steffonia de onrust zat was... en mobiliseerde. De Crimeaanse Landsraad besloot zich al snel aan te sluiten bij het jonge en machtige Steffonia, maar Harland verzette zich. Nu, inmiddels al zestig jaar lang, behoort het gehele gebied tot Steffonia; van de Koningsbergen in het Noorden tot de woestijnen de Vlake in het Zuiden en beide zeeën in het Oosten en Westen. Voor de tweede keer in de geschiedenis is het hele continent verenigd onder één heerser.

De laatste keer dat dit gebeurde was in de tijd van de Trinh; een oude civilisatie waar nog maar weinig over bekend is. Dit komt omdat de Synode, de kerk die de Leer over het hele continent verkondigt, alles wat met de Trinh-religie te maken heeft laat opsporen en verbergen. Wat wel bekend is, is dat zij door een opstand van het volk ten einde zijn gebracht. Na de 'Nacht van de stammen' en de 'Tocht der vrijheid' was het volk weliswaar vrij van het strenge bewind, maar viel de culturele en technologische vooruitgang die de Trinh met zich meebrachten ook stil.

In de hedendaagse samenleving doen het College van Crimea en de Steffonische Academie hun uiterste best om de ontwikkeling van de wereld weer op gang te brengen. Of de laatste uitvinding daarbij helpt is echter de vraag; een explosief, zwart poeder en de bijbehorende vuurdolken en vuurlansen. Deze wapens maken sneller een einde aan een leven dan het zwaard ooit heeft kunnen doen en dit zet de verhoudingen extra op scherp. Al helemaal omdat het meest voorname ingrediënt voor vuurpoeder, het narcoticum Tassium, vooral in Harland in de grond te vinden is. Tel hierbij op dat er drie botsende culturen in één Rijk zijn gegooid, er fluisteringen zijn dat de tijd van de Trinh weer herleeft, de adellijke Huizen van Crimea en Steffonia hun politieke spel spelen over de ruggen van anderen, de kerkvorsten van de Synode intussen hun grip op de wereld verstevigen terwijl een groeiende groep mensen zich tegen hen keert en er steeds vaker aanvallen opduiken vanuit de dorre Vlake in het zuiden... en je hebt een wereld die zo ontvlambaar is als vuurpoeder zelf.

Het spelgebied

Het spel speelt zich af nabij een herberg genaamd 'Avermunde', vlakbij de grens van Crimea en Harland en niet heel ver van de Vlake; een woestijn in het zuiden. De grens zelf is door de jaren vaak verschoven, maar het gebied is uiteindelijk in handen van de Harlanders beland. Hoewel nu alles Steffonia toebehoort, is het nog steeds een conflict dat diep in de mensen en het land geworteld zit. Daarnaast is de herberg gelokaliseerd op een mythische plek, maar dat is alleen leuk voor de verhalen, vindt iedereen. Wat het belangrijkste is; de herberg ligt zo dicht op de (voormalige) grens tussen Harland en Crimea, dat beide volkeren er over de vloer komen. Tel daar bij op dat de Steffoniërs nu overal wel te vinden zijn en je hebt de ideale plek waar de drie bevolkingsgroepen waaruit het Rijk nu bestaat kunnen handelen en vergaderen. Het is ook vanwege deze rol dat er steeds meer mensen naar toe trekken om te handelen, te netwerken, of voor een geheel andere eigen agenda.

Om de integratie tussen de drie volkeren te bevorderen heeft de koning van het Groot Steffonisch Rijk een aantal locaties aangewezen als officiële handelsposten, waaronder het gebied van de herberg Avermunde. Dit soort locaties kunnen zich dan ook op bijzondere interesse van de kroon verheugen.

Algemene feiten

Zaken die algemeen gelden en belangrijk zijn om te weten over de wereld:

- Iedereen wordt op zijn zestiende verjaardag als volwassene beschouwd.
- Scheepvaart is onderontwikkeld. Kustplaatsen hebben scheepvaart naar elkaar toe als ze aan dezelfde kust liggen en er is veel riviervaart, maar de oceanen zijn nooit overgestoken.
- Alles wat er voorbij de natuurlijke grenzen ligt, is onbekend.
- Slavernij is iets van de tijd van de Trinh en is nu niet van toepassing.
- Brieven worden vaak verstuurd via bodes. Deze gebruiken hier voor getrainde vogels. Deze zijn speciaal gebroed en staan er om bekend erg snel te zijn.

Waarde

Om een indicatie te geven hoe duur spullen en diensten zijn is hieronder een klein overzicht. Dit is slechts een indicatie en mag vanaf geweken worden, de lijst beschrijft namelijk gemiddelde prijzen, van gemiddelde kwaliteit voorwerpen en diensten.

We werken met het koper-zilver-goudsysteem waarbij 10 koper 1 zilver is en 10 zilver 1 goud.

Biertje	1 koper		
Een brood	2 koper		
Avondmaaltijd	3 koper		
Fles mede	5 koper		
Broedkip	10 koper	1 zilver	
Kruidenmengsel	15 koper	1,5 zilver	
Lage schoenen	20 koper	2 zilver	
Simpele dolk	30 koper	3 zilver	
Vuurpoeder	100 koper	10 zilver	1 goud
Zwaard	200 koper	20 zilver	2 goud
Vuurdolk	350 koper	35 zilver	3,5 goud
Vuurlans	500 koper	50 zilver	5 goud
Strijdpelaar	1200 koper	120 zilver	12 goud

Talen

De gebieden in het Groot Steffonisch Rijk kennen tegenwoordig nog één taal, namelijk een variatie op de oude taal van de Trinh, die ooit iedereen sprak. Men noemt de huidige 'algemene' taal Nuallan.

Echter, in alle drie de landen (of gebieden) bestaan nog wel woorden, uitspraken of liederen in de taal die men daar eerst sprak. Deze oudere, of dode, talen noemt men simpelweg Steffonisch, Crimeaans of Harsch voor respectievelijk Steffonia, Crimea en Harland. Er zijn zeer weinig mensen die deze talen nog voldoende beheersen voor alledaags gebruik. Wat eens drie talen waren, zijn nu enkel dialecten van een aantal overgebleven woorden. De drie dialecten zijn een leuke manier om een personage (en cultuur) iets meer kleur te geven. Een (scheld)woord of verwensing, groet of wijsheid in een andere dialect is nog een veel voorkomend iets.

De drie dialecten zijn op de volgende US talen gebaseerd, dus kan er natuurlijk ook naar die talen gekeken worden om zelf woorden en gezegdes uit te halen:

Steffonisch	Slavische talen (Pools, Hongaars, Tsjechisch etc)
Crimeaans	Italiaans (met eventueel invloeden van Spaans of Portugees)
Harsch	Scandinavisch (Oud-Noors, IJslands, Deens etc)

Hoewel de echte gebiedstalen dus zijn verdwenen, hebben de drie gebieden nog wel hun eigen schrift, naast het algemene Nuallan schrift. Deze hebben dezelfde oorsprong in een Trinh schrift, maar verschillende voldoende van elkaar dat iemand die enkel het Steffonische schrift beheerst, een Crimeaans document niet zou kunnen lezen.

Wanneer iets geschreven wordt, moet bovenaan het papier altijd staan of het in een afwijkend schrift is geschreven (Steffonisch, Crimeaans of Harsch). Staat er niets dan is het automatisch de algemene taal; Nuallan. Zie voor het lezen van de diverse schriften ook het regelsysteem.

De maanden van het jaar

In de spelwereld worden maanden aangeduid met de volgende namen:

- Januari - Louwmaand
- Februari - Sprokkelmaand
- Maart - Lentemaand
- April - Grasmaand
- Mei - Bloeiemaand
- Juni - Zomermaand
- Juli - Hooimaand
- Augustus - Oogstmaand
- September - Herfstmaand
- Oktober - Wijnmaand
- November - Slachtmaand
- December - Wintermaand

Feestdagen

De verschillende culturen kennen elk hun bijzondere dagen en feestdagen. Toch zijn er ook enkele dagen die over het hele continent een speciale invulling hebben omdat ze culturen overstijgen of nog stammen uit de era vlak na de Trinh.

Het Midwinterfeest

Het Midwinterfeest wordt elk jaar op de 21e dag van de 12e maand gevierd. Dit is de kortste dag (en daarmee de langste nacht) van het jaar. Men viert op deze dag het naderende einde van de winter en de komst van warmere tijden. Hoe dit gevierd wordt verschilt tussen de drie gebieden en soms ook per gemeenschap, maar gaat vaak gepaard met een vreugdevuur. Een ander terugkomend element is dat er immer uitbundig genoten wordt van voedsel en dranken.

Het Midzomerfeest

Het Midzomerfeest, ook wel bekend als het zonnewendefeest, wordt elk jaar op de 21e dag van de 6e maand gevierd. Dit is de langste dag van het jaar. Men viert op deze dag het hoogtepunt van de zomer. Ook dit feest wordt doorgaans met een vreugdevuur gevierd, maar gaat ook gepaard met rituelen rondom het voorbereiden op de winter. In dorpen gaat men bijvoorbeeld massaal kruiden zoeken om hen later door de koude dagen te helpen. Ook is dit dé gelegenheid om een geliefde om de hand te vragen.

Naamdagen van de Profeten

De Profeten hebben elk een eigen dag die aan hen gewijd is. Dit is ofwel de (vermeende) geboortedag van de Profeet, zijn sterfdag of, wanneer niks bekend is, een willekeurige dag. Eerst werd er elke naamdag enkel stilgestaan bij de woorden van de betreffende Profeet, maar tegenwoordig is er vaak ook een groot feest bij waar al dan niet gekeken wordt naar de bijpassende waarden van de Profeet in kwestie.

Nacht van de Stammen herdenking

Op deze dag herdenkt men de Nacht van de Stammen, waarop de burgers en horigen van het rijk de Trinh omver wierpen. Dit wordt tegenwoordig nog elk jaar gevierd en gaat gepaard met het symbolisch omver duwen van een groot beeld. In veel dorpen is dit een opeenstapeling hooi, in sommige grotere steden worden er van te voren speciale standbeelden gemaakt die vaak een karikatuur van de Trinh heersers moet uitbeelden. Het wordt als een grote eer gezien om een van de mensen te zijn die het beeld omver mag duwen, hier gaan bijvoorbeeld in Steffonia vaak toernooien en mêles aan vooraf. Na het omver werpen van de 'Trinh' wordt er uitbundig feest gevierd.

Dag van Eenwording

Op deze dag wordt er gevierd dat Harland veroverd werd door Steffonia en Crimea en dat daarmee het gehele continent weer één werd. Het spreekt van zichzelf dat dit feest niet door het gehele rijk even uitbundig gevierd wordt. In Steffonia en de grote steden van Crimea gaat dit gepaard met grote feesten, toernooien en parades. In Harland gaat dit met iets minder enthousiasme, alhoewel er in de steden geregeerd door Steffonische adel er langzaam aan meer animo voor komt. In Harland worden op deze dag vaak de familieleden gevallen in de oorlog herdacht, maar wordt er ook uitbundig geproost en gedanst om de nieuwe, veilige toekomst te vieren.

Geschiedenis

De Stammen

In het begin waren er stammen. Vredig levende gemeenschappen die leefden van de jacht, het bos, wat kleinschalige landbouw, soms wat visserij aan de kust en in de riviergebieden. Ze aanbeden de natuur en de geesten van het woud en vreesden wat niet bekend was. Bijgeloof, monsters en het gunstig stemmen van geesten voor voorouders hoorden bij het dagelijks leven. Druïden lazen het woord van de geesten in de natuur en zorgden voor genezing en wijsheid. Zij wisten op een of andere manier in trance te raken om met de geesten te communiceren.

Het Trinh-Rijk

Het moment waarop men de geschiedenis echt begon bij te houden wordt gedefinieerd door de komst van de Trinh. Deze geschiedenis vertelt niet waar de Trinh precies vandaan kwamen. Niemand weet het en geen van de latere geschiedschrijvers van het Trinh Rijk zelf verhaalt erover. De Trinh bouwden de eerste steden en hun leiders noemden zich de 'khosrau'. Alle inwoners in dit gebied vielen onder hun gezag, afgedwongen door de krijgers. Alle stammen die hier voorheen leefden waren opeens Trinh en moesten zich schikken naar de wetten van de khosrau. Terugvechten was nauwelijks een optie, want voordat de Trinh opdoken was het concept oorlog en onderdrukking nauwelijks bekend. Het Rijk hield ruim vijfhonderd jaar stand, maar ondergronds waren het de horigen die probeerden de oude weg, het leven zoals hun voorouders in stammen dat deden met hun gewoontes, in ere te houden. Daarvoor volgden ze lessen bij wijze mensen. In hun ogen waren zij, en zij alleen, de nazaten van de stammen, die volgens hun geloof inherent goed waren. De burgers en de bestuurders waren Trinh, het kwaad dat de oude weg probeerde te vernietigen. En zoals zo vaak in grote rijken, waren er uiteindelijk veel meer horigen dan burgers en bestuurders. Ook omdat het steeds moeilijker werd gemaakt het burgerschap te verkrijgen. De horigen kwamen uiteindelijk in opstand. In wat nu bekend staat als 'de Nacht van de Stammen'

bewapenden ze zich en over het hele continent braken er rellen uit. Het leger stond machteloos, ook omdat het voetvolk voor een groot gedeelte uit horigen bestond. De cavalerie en de officieren waren in de minderheid en sommigen steunden de zaak van de horigen zelfs. De khosrau vluchtte met zijn familie en lijfwacht, de rijke families werden uit de steden verdreven en plunderingen volgden. De Nacht van de Stammen onttaarde in een wekenlange plundertocht die de 'Tocht der Vrijheid' werd genoemd, maar in werkelijkheid werd er alleen maar vernietigd. Hoewel de Trinh een schrikbewind voerden over de oude stammen, brachten ze ook culturele en technologische vooruitgang die nu tot een halt werd gebracht. Het Rijk was gevallen en er was anarchie. Een machtsvacuüm waarvan niemand wist wat hij ermee moest.

Duistere Era

Er brak een periode aan die 'de Duistere Era' genoemd werd, een periode van verwarring en angst. Men klampte zich vast aan 'het oude' of wat men dacht dat dit was, want dit was het enige wat men nog kende van vóór het Trinh rijk. Maar het oude bestond nu slechts nog uit de overgeleverde woorden van enkele wijzen uit de stammentijd. Sommige mensen probeerde hier nieuwe lessen uit te halen en op die manier orde te scheppen. Deze mensen werden 'profeten' genoemd. Uit deze periode stammen dan ook de meeste Geschriften der Profeten. Uiteindelijk keerden enkele voormalige 'oorspronkelijke Trinh' terug naar de steden in het westen, die er relatief gunstig vanaf waren gekomen en waar nog mensen leefden, en probeerden de boel weer op te bouwen. Enkele voormalige horigen gingen mee, in de hoop een betere toekomst voor zichzelf en hun nageslacht veilig te kunnen stellen. Anderen trokken naar het oosten, waar vruchtbare grond was. Zij wilden de verheerlijkte stammentijd doen herleven en stortten zich op de landbouw. De oorspronkelijke Trinh die zich als de Grote Families hadden geprofileerd en dus bekend waren bij velen, waren nergens welkom. Ze werden verstoten. Sommigen trokken naar het zuiden en gingen De Vlake op, maar de meesten verkozen een nomadisch bestaan en probeerden een bestaan op te bouwen met dat waar ze goed in waren: kunst. Van poëzie tot zang en dans. Veel van de burgers die geen oorspronkelijke Trinh waren trokken naar het noorden; hoewel ze het stammenideaal al lang vaarwel hadden gezegd, wilden ze ook niet meer met de Trinh worden geassocieerd.

Era van de Drie Landen

Deze tijd stond vooral bekend als een tijd van intern conflict, politiek en technologische en culturele ontwikkeling. Dit laatste kwam vooral door het ontstaan van een nieuwe waardering voor de Trinh. En dan met name voor hun technologische en culturele ontwikkeling. Vooral in het westen leidde dit tot een soort nabootsing van die periode wat voor dat land tot een grote culturele bloeiperiode zorgde, en het resultaat hiervan was de oprichting van het eerste land; Crimea. Al snel besloot Crimea de cultuur te gaan verspreiden naar het oosten, waar men veel simpeler was gaan leven en verschillende dorpen bestonden zonder gecentraliseerd bestuur. Het oosten had hier echter helemaal geen behoefte aan, en kwamen regelmatig in bloedig conflict. Als een verspreid volk waren ze echter niet opgewassen tegen de georganiseerde legers van Crimea. In een ongekend snel tempo werd toen besloten tot samenwerking tussen de oostelijke plaatsen en werd de vijand een halt toegebracht. Er werd een vrede getekend tussen Crimea en de steden en dorpen. De oostelijke samenwerking bleef echter bestaan en de vrije steden en dorpen werden in de jaren erop tot één land gesmeed: Harland. Er bleven echter conflicten tussen Harland en Crimea, van kleine schermutselingen tot complete oorlogen. In het noorden was echter een koninkrijk ontstaan dat grotendeels werd genegeerd door de strijdende partijen. Dit koninkrijk, Steffonia, bouwde forten aan haar zuidgrens als bescherming tegen de strijdende landen en richtte de Grensgarde op. Veel vluchtelingen uit beide landen werden tegengehouden uit angst dat Steffonia anders zou worden meegesleurd in het conflict. Steffonia breidde uit naar het oosten en westen en zelfs tegen de uitlopers van de Koningsbergen op.

De Hereniging

Zeer recentelijk heeft Crimea zich uiteindelijk vrijwillig en zonder militair conflict overgegeven aan Steffonia. Vervolgens is Harland militair veroverd met de genoemde reden een poging te doen om een stabiel gebied te creëren, waarin conflict niet langer noodzakelijk is. Tenminste, dat is de officiële reden. Hoe dan ook, voor de tweede keer in de geschiedenis is het gebied tussen de Koningsbergen, de Vlake, de Eindzee en de Trinhzee één rijk. Het Era van de Drie Landen is ten einde, en de Hereniging is begonnen. Nu zijn Harland en Crimea slechts gebieden, maar de sporen uit het Era der Drie Landen zitten nog vers in ieders geheugen.

Tijdslijn

> 1500 jaar geleden
Stammensamenleving op het continent.

1500 jaar geleden / 0
Invasie van de Trinh. Het Trinh Rijk vormt zich op het continent. Begin van de jaartelling. Vanaf nu is het NT (na Trinh). Alles hiervoor is VT (voor Trinh).

1000 jaar geleden / 500 NT
Oprichting van de Vesters

985 jaar geleden / 515 NT
Nacht van de Stammen en Tocht der Vrijheid. De clans van Hoogkust verklaren zich onafhankelijk.

980 jaar geleden / 520 NT
Begin Duistere Era, verwerping van het Trinh Pantheon

964 jaar geleden / 536 NT
Officiële oprichting van de Synode onder de eerste archon St. Venminh

884 jaar geleden / 616 NT
Verschillende adellijke huizen stichting gezamenlijk de Crimeaanse Oligarchie.

817 jaar geleden / 683 NT
Steffonia roept zichzelf uit tot soevereine staat.

790 jaar geleden / 710 NT
Crimea wordt dominante staat op het continent. Bloeitijd van cultuur, ontwikkeling en kunst. 'Officieel' einde Duistere Era.

702 jaar geleden / 798 NT
Crimea valt het oosten binnen en veroverd enkele kleine steden en dorpen.

701 jaar geleden / 799 NT
De nog vrije oostelijke clans verzamelen zich en slaan terug, Crimea trekt zich terug uit het oosten. Het oostelijk samenwerkingsverband blijft bestaan en noemt zich Harland.

700 jaar geleden / 800 NT
De eerste forten worden in het Laaggebergte neergezet door Steffonia. Oprichting Grensgarde.

631 jaar geleden / 869 NT
Crimea onderneemt een tweede poging Harland in te nemen wat leidt tot de Tweede Crimeaans-Harlandse Oorlog die drie jaar duurt. Het leidt wederom tot een nederlaag voor Crimea ondanks technologische voorsprong.

613 jaar geleden / 887 NT
Steffonia breidt de grenzen uit in alle richtingen behalve het zuiden en groeit zo stil uit tot een machtsblok in het noorden.

610 jaar geleden / 890 NT
Constante schermutselingen met Harland leiden ertoe dat Crimea steeds meer geld aan het leger uitgeeft. De culturele en academische ontwikkeling komt tot stilstand.

503 jaar geleden / 997 NT
Derde Crimeaans-Harlandse Oorlog: Harland besluit terug te slaan uit wraak voor de provocaties en veroverd enkele dorpen en akkers aan de grens. Crimea is niet in staat het gebied te ontzetten.

396 jaar geleden / 1104 NT
Crimeaanse Hongersnood. Door de verloren akkers raakt Crimea door de voedselvoorraad heen en de rest van het land levert onvoldoende op om de bevolking te voeden.

393 jaar geleden / 1107 NT
Vierde Crimeaans-Harlandse Oorlog breekt uit wanneer een groepje Crimeaanse burgers wordt betrapt en gedood bij het stelen van voedsel. Met moeite wordt een deel van de verloren akkers terugveroverd. De oorlog duurt tien jaar.

312 jaar geleden / 1188 NT

Crimea keert terug naar de tijd van wetenschap en cultuur. De verhoudingen met Harland verbeteren iets en er komt handel op gang, voornamelijk in vee en landbouwproducten. Het Crimeaanse leger krimpt. Crimea kent een opleving die bekend staat als de Rinascita.

300 jaar geleden / 1200 NT

Steffonische Revolutie. Een korte maar hevige burgeroorlog tussen twee adellijke huizen.

298 jaar geleden / 1202 NT

Na zeshonderd jaar neemt een nieuw adellijk Huis de troon over in Steffonia. Er wordt begonnen met de bouw van een nieuwe hoofdstad en extra investeringen in het leger.

104 jaar geleden / 1396 NT

Een lector Krijgskunde aan de Steffonische Academie vindt een nieuwe toepassing voor tassium, dat tot op heden alleen illegaal als narcoticum werd gebruikt. Hij ontwikkelt het eerste vuurwapen.

83 jaar geleden / 1417 NT

De Crimeaanse Landsraad besluit tot een aansluiting bij Steffonia; de Collegamento.

63 jaar geleden / 1439 NT

Steffonia (en daarmee Crimea) valt Harland binnen. De officiële reden is zorgen voor een stabiel gebied zonder de constante gevechten tussen Crimea en Harland.

59 jaar geleden / 1441 NT

De Harlandse clanhoofden geven zich na de val van Hoogkust over. Voor de tweede keer in de geschiedenis is het gebied tussen de Koningsbergen, de Vlakte, de Eindzee en de Trinhzee één rijk.

1500 NT

Evenement 1

Colofon

De gegeven informatie is eigendom van Games-N-Stuff events en mag enkel worden gebruikt voor het LARP-evenement de Kentering. 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 kenteringpersonages@gmail.com. Het team wenst je veel plezier op de Kentering!

Eindverantwoordelijke: Gavin Treep

Auteurs: Sjoerd Reurink, Tom van 't Hull, Gavin Treep, Mathijs Halberstadt