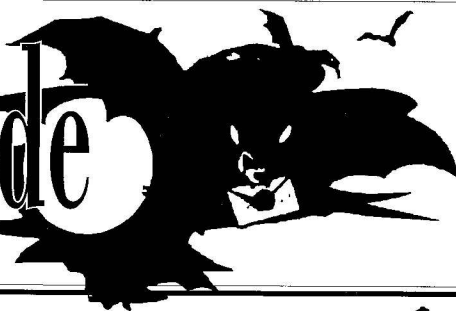


Avonturijnse Boede



Uitgave voor het Vorstendom Albertaina en omstreken. Indien gewenst ook in Nostria en het hele Keizerrijk te verkrijgen. De teksten die worden gepubliceerd zijn juist bevonden door de

Twaalfgoden, alle magiërs gilden en het Keizerlijk hof te Gareth. Mochten er toch onwaarheden worden gepubliceerd, dan dragen wij hierdoor geen verantwoordelijkheid.

4

De Tijdrekening in Avonturië

De Kalender der Twaalfgodengelovigen

Het Avonturijnse jaar telt 365 dagen. Aan elke God zijn hier 30 dagen van gewijd en dragen dus ook de naam van de Goden. Het jaar — dat ook wel *Godenloop* wordt genoemd — begint 's zomers met de maand *Praios* en eindigt met *Rahja*. Om deze reden noemt men de maanden ook wel *Godennaam* of *Maan*. De resterende 5 dagen behoren aan de personificatie van het Kwaad en heten *Naamloze Dagen*. Deze vijf onheilige dagen liggen tussen 30 *Rahja* en 1 *Praios*. Op deze dagen waagt vrijwel niemand zich op straat en op die dagen geboren kinderen worden vaak verstoten.

Het jaar wordt bovendien in 52 gelijke delen verdeeld, de weken, die elks zeven dagen tellen. Hierbij blijft er nog steeds één dag over die gewoon wordt meegeteld zodat het volgende jaar met een latere weekdag begint. De dagen zijn: *winddag*, *aarddag*, *marktdag*, *Praiosdag*, *Rohalsdag*, *vuurdag* en *waterdag*. In het Lieflijke Veld werd *Praiosdag*

jongstleden omgedoopt tot *Horasdag*. In Weiden. Neetha en bij de Amazones heet diezelfde *Praiosdag* *Rondradag*. In Al'Anfa. Mengbilla en Trahelië heet *Praiosdag* *Boronsdag* en in Thorwal noemt men hem *Swafnirdag*. In het Bornland geldt *Rohalsdag* als *sneeuwdag* en *waterdag* heet er *cijnsdag*.

De indeling volgens weken berust op de loop van de maan, de zogenaamde *Mada's Vlek*, die zijn omloop in 28 dagen voltooit. Tijdens die tijd doorloopt hij alle zeven dagen de fasen van de *Kelk*, het *Wiel*, de *Helm* en de *Nieuwe Maan*. Een maanmaand telt dus 4 weken. De fase van de *dode en wedergeboren Mada* valt steeds op een *Aarddag*. Vandaar dat de eerste *aarddag* van het jaar *Madadag* wordt genoemd.

De *Rastullah-gelovigen* kennen geen maanden in die zin. Ze verdeelen het jaar in 40 delen van telkens 9 dagen, overeenkomstig met de negen letters van het heilige woord 'Rastullah'. Vandaar dat ze de negen-dagen-week ook wel 'Godennaam' noemen. Elke achtste Godennaam wordt er een enkele dag toegevoegd, de *Rastullahellah*. Hun jaar-

telling begint op 23 *Boron*, de dag dat *Rastullah* verscheen in de Oase Keft.

De menselijke Jaartelling

De *Middenrijkse* jaartelling wordt berekend volgens de troonsbestijging van de regerende keizer, tegenwoordig dus nog steeds *Hal*. De data worden voorzien van het achtervoegsel 'Hal' of 'voor Hal'. Een jaar *nul Hal* bestaat niet. Vermits de huidige keizer verdwenen is en niet gestorven, blijft de tijdrekening gelden tot 29 *Hal*, omdat Rijksbehoeder Prins Brin van Gareth pas dan de troon kan bestijgen.

In het *Lieflijke Veld* hanteert men twee jaartellingen. De eerste jaartelling berust op de val van het *Bosparaanse Rijk* en heet dan ook *voor Bosparans Val* (*v.BV*) en *Bosparans Val* (*BV*). Het jaar *0 BV* komt overeen met het jaar *993 v. Hal*. De tweede tijdrekening, die trouwens lange tijd in vergetelheid was geraakt, wint tegenwoordig weer steeds meer aan belang, namelijk de tijdre-

Avonturijnse Bode

kening volgens *Horas*. Hier wordt de vermelding na *Horas' Verschijning* of *Horas* gebruikt. De verschijning van de Godenzoon *Horas* wordt op 7 Praios 2485 voor Hal gedateerd.

Het Bornland, Thorwal en de Svelltsse Stedenbond gebruiken eveneens de tijdrekening volgens Bosparans Val.

Ook al beschikken de meeste Zuidelijke Stadstaten over een eigen tijdrekening, toch wordt hier meestal de tijdrekening volgens BV gehanteerd. Enkel Al'Anfa wijkt hiervan af. Men rekent aldaar volgens de verschijning van *Golgari*. Het jaar 1 VG (*Verschijning van Golgari*) komt overeen met 307 v.H.

Aranië gebruikt een geheel andere tijdrekening, namelijk *d.O* (*der Onafhankelijkheid*), ook al behoort Aranië officieel nog tot het Middenrijk. Het jaar 1d.O komt overeen met 2 Hal.

In Andergast en Nostria hanteert men eveneens de tijdrekening volgens hun onafhankelijkheid. Hier bemerken we één van de weinige punten waarop beide landen overeen komen. 1847 v.H geldt immers voor beiden als het jaar 0 d.O (*der Onafhankelijkheid*).

Ook Trahelië hanteert haar onafhankelijkheidsverklaring, die plaatsvond in het jaar 4 Hal als maatstaf voor haar tijdrekening. Hier valt echter wel een bijzonderheid op. Men vervangt de laatste letter van de maandnamen door een voorgevoegde V. *VBO* komt dus overeen met *BOR* oftewel de maand *Boron*.

Sinds 11 Hal geldt er zelfs voor het hertogdom Engasal een eigen tijdrekening, waarbij 1340 v.H overeenkomt met 1 EA (*na Engasal's Akte*). Bij de Novadis begint de tijdrekening op 233 v.H met 1RV (*Verschijnen van Rastullah*). De jaren voordien worden voor de *Openbaring* genoemd, bijvoorbeeld 1 v.d.O. De Tulamiden hanteren trouwens de tijdrekening BV.

De *Woudmensen der Woudeilanden* nemen als begin van hun jaar de terugkeer van de Trekkraabben. Een jaartelling kennen ze echter niet. De *Moha's* tellen hun leeftijd volgens regen- of droogtetijden om op die manier bijvoorbeeld de initiatierituelen te bepalen. Enkel bij belangrijke en lang verstreken gebeurtenissen telt men een *mensenleven* als tijdseenheid.

Ook de *Nivesen* tellen de jaren niet, ze benoemen echter wel belangrijke gebeurtenissen tijdens het jaar (begin van de lente, bijvoorbeeld) met de namen van de belangrijkste Hemelswolven. Het aantal jaren wordt geschat en niet geteld ('*Lang, lang geleden*', '*Evenveel jaren geleden als ik karens bezit*', '*Twee mensenlevens geleden*').

De *Norbarden* tellen volgens een 28-dagen maand die deel uitmaken van een grotere indeling, het *Uh'Jun*, dat 100 maanden omvat.

Tijdrekening en Kalender van andere Rassen

Orken

De orkse kalender is gebaseerd op de regelmatige cyclus van maansverduisteringen. Deze maansverduisteringen keren steeds terug met een regelmaat van achttien jaar en een derde (240 maanden). De cycli worden *Groot Jaar* of *Jaar van Tairach* genoemd. Alle 240 maanden en hun dagen zijn onderling benoemd met een eigen naam. 23 Peraine 17 Hal kwam overeen met *Yarbai* (eerste dag) in de *Urrosh* (eerste maand) van het *Grote Jaar 2000*.

Dwergen

De dwergen kennen enkel het jaar met zijn 365 dagen, een jaartelling echter niet. Ze benoemen een jaar gewoonlijk naar een belangrijke ge-

beurtenis (3 x 3 dagen nadat grootvader Amaxosch erop uit trok om de draak te doden).

De Aartsdwergen gebruiken een maandindeling, die sterk op de menselijke lijkt. Ze noemen hun maanden echter anders, namelijk respectievelijk: *zomermaan*, *hittemaan*, *regenmaan*, *wijnmaan*, *nevelmaan*, *donkermaan*, *vorstmaan*, *nieuwgeboorte*, *marktmaan*, *zaadmaan*, *vuur- (of feest-)maan* en *bruidsmaan*. Ook voor de dwergen gelden de Naamloze Dagen als onheilspellende. Omdat dan de gloed van de hemel het sterkste is, is de macht van de draken het grootste en de dwergen zijn verward en zwak.

Elfen

Elfen kennen geheel geen tijdrekening volgens jaren of dagen. Ze kennen enkel de maanmaanden en de maanfasen. Hetzelfde geldt voor de *Goblins*.

Hagedissen

De hagedissen tellen volgens een ingewikkeld kalendersysteem dat behalve de maanmaand ook nog eens een 33-dagen-maand en de 5-dagen-week kent. Ook de jaren worden gegroepeerd tot een eenheid. 500 jaar van 365 dagen zijn een *Ehln*, 33 *Ehln* een *Tsina*.

Avonturijns - Aards overeenkomende maanden

Praios: Juli
Rondra: Augustus
Efferd: September
Travia: Oktober
Boron: November
Hesinde: December
Firn: Januari
Tsa: Februari
Phex: Maart
Peraine: April
Ingerimm: Mei
Rahja: Juni

De Godenwereld

Beseffende dat sommige van de hier neergeschreven woorden aan ketterij grenzen, luidt mijn taak de verschillende geschriften inzake Goden en Halfgoden te lezen en samen te vatten. Mogen de Goden me bijstaan, als de broeders van de Heilige Inquisitie dit geschrift vinden.

Alle bekende culturen kennen een Godenwereld die merkwaardig genoeg wel eens gelijkheden vertonen.

Hier zullen alle bekende Goden en Halfgoden en bovendien ook alle afgoden van Avonturië behandeld worden die bekend zijn bij Mens, Elf, Dwerg, Ork, Goblin en andere denkende wezens.

Vooraleer we het Twaalfgodenpantheon behandelen, vermelden we eerst de "ouders" van de Twaalf, namelijk Los de Algod en Sumu de Oerreuzin.

Het Twaalfgodenpantheon

Praios is de God van de Zon, de Wet en het Gezag. Hij is bovendien de Oppergod en wordt vandaar ook wel eens Godenvorst genoemd. Hij staat symbool voor het gezag en de politiek. Wat echter eveneens een belangrijk aspect is, is zijn afkeer tegenover magie. Hij wordt dus eveneens om hulp gebeden als het erom gaat bovennatuurlijke gevaren te trotseren. Zijn heilige dier is de griffioen.

Rondra is de Godin van de Oorlog, het Onweer en de Eer. Zij zegent iedere ridderlijke strijd, elk eervol en eerlijk gevecht en verdoemt achterbaksheden, moord en oneer. Zij is de degene die Dere en de Godenwereld



Alveran beschermt tegen de invallen van demonen. In Thorwal wordt Rondra eerder aanbeden vanwege haar andere kant, namelijk als Godin van het Onweer, om de reizen veilig te laten verlopen. Haar heilige dier is de leeuw.

Efferd is de God van het Water, de Wind en de Scheepvaart. Vrijwel iedereen die over het water reist, offert aan Efferd om voor een veilige reis te smeken. Hij is een wispelturige Godheid, die zijn gemoed van minuut op minuut kan veranderen. Zijn heilige dier is de dolfijn.

Travia is de Godin van het Haardvuur en de Gastvrijheid. Zij verleent vluchtelingen asiel en is de beschermvrouwe van het huwelijk. Zij beschermt ook de reizigers en houdt ervan als mensen de kookkunst verfijnen. Zij waakt tevens over de moraal en de goedgemanierdheid. Haar heilige dier is de gans.

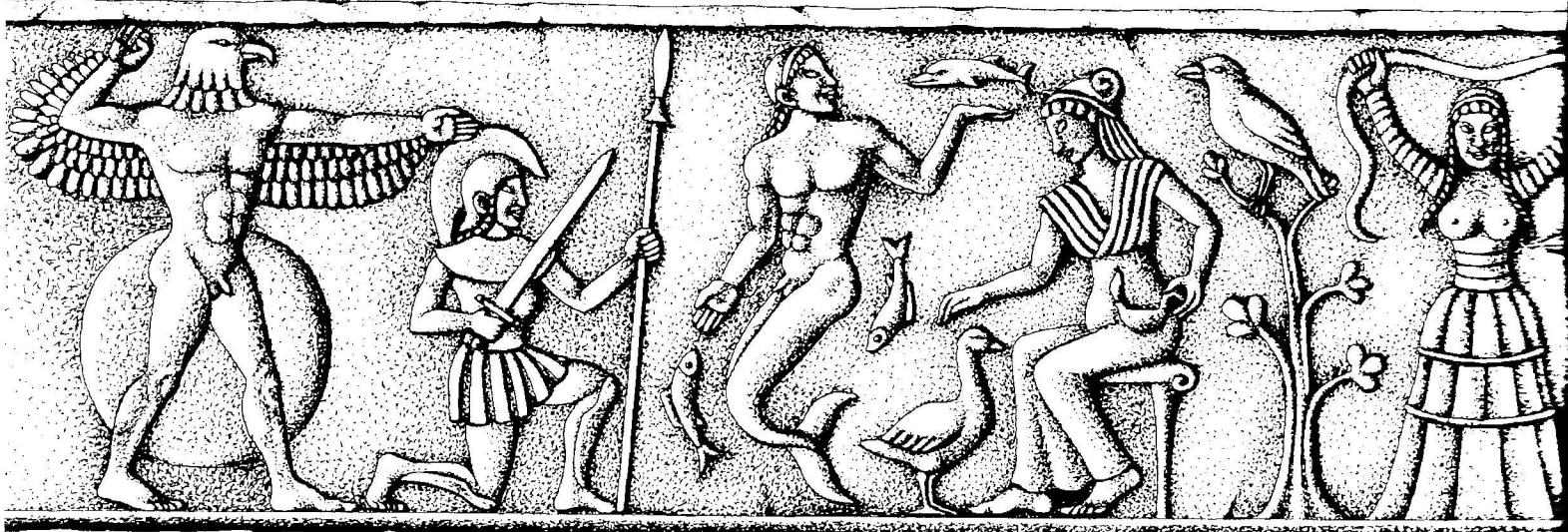
Boron is de God van de Dood, de Slaap en de Vergetelheid. Hij schenkt iedereen de dromen en in sommige gevallen ook visioenen. Hij heeft alle levende wezens de dood geschonken toen er te veel dieren en mensen rondwandelden op Dere en heeft hen vergetelheid geschonken

om niet voortdurend alle leed te onthouden. Boron's opvallendste kenmerk is het zwijgen. Het zwijgen is de oertoestand van de wereld. Zijn heilige dier is de raaf.

Hesinde is de Godin van de Magie, de Kennis en de Kunsten. Zij houdt een wakend en welwillend oog op de wetenschap, de taal en de sterrenkunde. Zij laat de magie stromen en zorgt er voor dat men de astrale stromingen kan weven. Haar heilige dier is de slang.

Firun is de God van de Winter en de Jacht. Hij staat in voor de winter en dus voor ijs en sneeuw. Aan hem wordt geofferd als men rijke buit wenst bij de eervolle jacht of als men de winterlijke koude moet trotseren. Een eveneens belangrijk aspect is de zelfbeheersing en de grimmigheid die hem eigen is. Een aanhanger van Firun is steeds ernstig en speelsheid is hem onbekend. Zijn heilige dier is de firunsbeer, ook wel ijsbeer genoemd.

Tsa is de Godin van de Geboorte en de Vernieuwing. Zij staat in voor alle leven, voor alle nieuwe begin en de wedergeboorte. Bloemen en bloesems stellen haar vreugde voor. Zij



houdt tevens van vrede en vrijheid. Haar heilige dier is de hagedis.

Phex is de God van de Handelaren en de Dieven. Hij houdt van alle elegante listen, staat borg voor het geluksspel, onzin, humor en handel. Hij is echter ook de God van de Nacht en de Mist. Zijn heilige dier is de vos.

Peraïne is de Godin van de Akkerbouw, de Kruiden en de Geneeskunde. Zij staat in voor het genezen van ziektes en verwondingen. Zij laat de planten groeien en de akkers en boomgaarden rijke vruchten dragen. Zij wordt eveneens aanbeden als men op een kind hoopt. Haar heilige dier is de ooievaar.

Ingerimm is de God van Vuur, Erts en Ambacht. Hij heeft een welwillend oog voor alle ambachten en vooral voor de smeedkunst. Maar ook voor de bouwkunst, de mechanica, de mijnbouw en voor prachtige werktuigen, apparaten en munten. Hij is ook de Waker over edele en onedele metalen. Zijn elementen zijn erts en vuur. Zijn ongenoegen uit de God door de aardbevingen die Avonturië opschudden.

Rahja is de Godin van Liefde, Roes en Wijn. Zij houdt van liefde en lust, van extase en harmonie. Tevens staat zij symbool voor alle schoonheid en schenkt zij de mensheid vreugde. Haar heilige dier is de merrie.

De Naamloze is de God van het Kwaad, die vroeger deel uitmaakte van de 13. Nadat hij echter trachtte, tweedracht te zaaien tussen de Twaalf en ze zo te onderdrukken, werd hij verslagen en verdreven door de andere 12 Goden. Zijn naam werd hem afgenomen en uit de herinnering der mensen geschrapt, zodat hij nooit meer de zelfde macht kan verkrijgen als toen. Een andere theorie vermeldt dat er ook vroeger maar 12 Goden waren, en dat de Naamloze vervangen werd door Tsa. Het heilige dier van de Naamloze is de rat.

Nog een andere theorie, die echter al in zijn geheel in het rijk der sprookjes thuis hoort, is dat de Twaalf slechts deel uitmaken van een veel groter Pantheon, en dat enkel zij bij de mensen bekend zijn. Volgens deze theorie zouden meerdere Goden overgenomen zijn van andere volkeren, zoals bij voorbeeld Ingerimm van de dwergen, Tsa en Hesinde van de hagedissen, Rahja en Phex van de Tulamiden.

Buiten de Hoofdgoden kent men nog vele Halfgoden in het Twaalfgodenpantheon, die allen een Godheid van de Twaalf volgen. Hier volgt een beknopt overzicht.

Ucuri, Bode van de Overwinning. Hij werd gecreëerd door Praios als Vredesbode voor de Giganten.

Horas, Rijksgod van het Oude Rijk, is de zoon van Ucuri. Eerste keizer van Avonturië en voorvader van de Horas-Keizers.

Zwarte Kor, zoon van Rondra en Farmerlor. Hij is de gruwelijke God van vele soldeniers. Hij houdt van het lawaai van de strijd, anders dan zijn moeder, die het gevecht als noodzakelijk kwaad ziet. In verschillende geschriften wordt er op ketterse wijze attent op gemaakt, hoe hard de Zwarte Kor —die wordt uitgebeeld als een zwarte leeuw of panter — lijkt op Kr'Thon'Chh de Vermorzelaar, de Hoofdgod van de tenonder gegane Leviathanim, een gruwelijk en gewelddadig hagedissenvolk. Nog ketterser is de meer zeldzame bewering dat Kor in de rangen van de gehoornde demonen is opgenomen.

Marbo, dochter van Boron. Zij waakt over de dromen en laat het soms toe dat de zielen van overledenen in de dromen van levenden verschijnen om hen te kalmeren of te waarschuwen. Zij is tevens de meesteres van Bishdaniel, die de dromen en nachtmerries brengt.

Nandus, de Wijsheid van Hesinde. Aves, Hoeder van de Horizon. De zoon van Rahja en Phex, beschermheer van de ontdekkingsreiziger, de avonturier en geluksridder. Naar hem is het continent Avonturië genoemd.



Levthan, de Bronsige Ram, zoon van Rahja.

Simia, de Vernieuwer, zoon van Tsa en Ingerimm. Volgens bepaalde geschriften was Simia al bekend bij de hoogelfen.

Ifirn, de bemiddelaarster, dochter van Firun.

Swafnir, zoon van Rondra en Efferd, de goddelijke witte Potvis, die steeds strijdt tegen Hranngar, de demonische zeesslang. Als Swafnir verslagen wordt door Hranngar, dan breekt het einde der tijden aan. Volgens de Thorwalers echter, zou Swafnir Hranngar uiteindelijk verslaan. Daardoor zou een vloedgolf ontstaan die alles overstroomt en enkel zij, die sinds duizenden jaren de vloedender zeeën trotseren zouden overleven. Swafnir wordt door de Thorwalers aanbeden als Volksgod.

Mokosha, Godin der Herders, Kud-des en Bijen. De Volksgodin, soms als dochter van Peraine vermeld, is tevens de beschermvrouwe van de reizigers, de handelaren en de boden.

Satuaria, de Godin der Heksen en Mada, de Halfgodin, die de astrale stromingen heeft gecreëerd.

Behalve deze Goden en Halfgoden kent men nog andere mindere Goden, die hier echter niet vermeld kunnen worden.

Op Maraskan worden de Twaalf niet vereerd, maar wel Rur en Gror, de twee Godenbroeders, die de wereldschijf als een discus naar elkaar toe werpen.

De Nivesen aanbidden Liska de Wolvengodin en de woudmensen aanbidden Kamalug de grote Jaguar. Een interessanter, doch eveneens ketters geloof is het geloof van de Novadi's. Zij aanbidden Rastullah, een Eéngod die de Heer aller Goden zou zijn of zelfs de enige God.

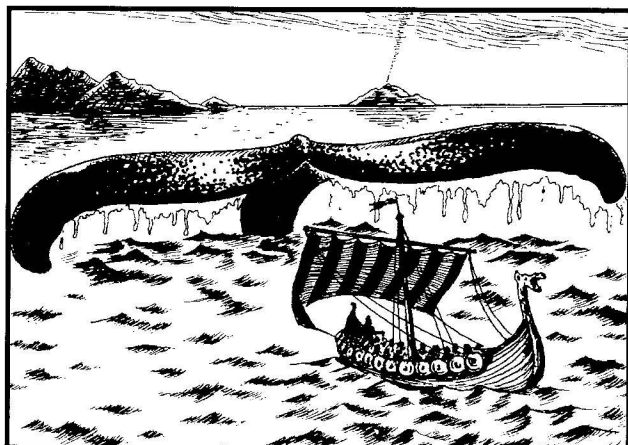
De Goden der elfen zijn in de loop der tijden ten onder gegaan. Bekend is, dat ook de elfen vroeger vele Goden aanbaden. Tegenwoordig zijn er nog maar twee Goden overgebleven, die echter niet eens aanbeden worden: "De mier dankt de mens toch ook niet voor het kruimpje brood dat van tafel valt".

Deze twee Goden zijn Nurti, het begin en Zerzal, het einde. Nurti is overal aanwezig en de elfen hebben geen vaste voorstelling van de Godin. Zij is aanwezig in de stenen, in de beekjes, in het gras, in het hert, kortom overal. Zerzal wordt echter wel duidelijk

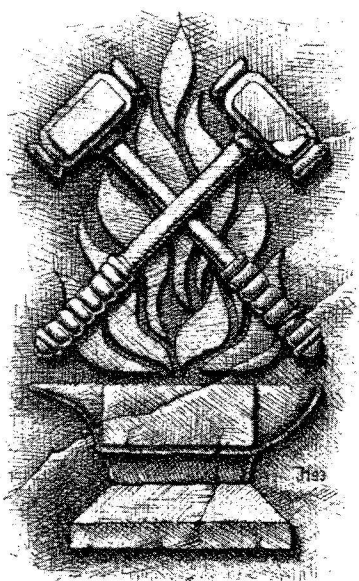
omschreven. Zij wordt meestal voorgesteld als een naakte vrouw met een lynxenhoofd, die met een zeis de levensdraden van alle wezens doorsnijdt.

Angrosch, de Dwergengod komt overeen met Ingerimm uit het Twaalfgodenpantheon. Bij de dwergen geldt hij echter als Eéngod, die zowel de schepping alsook de loop der tijden bepaalt.

Orken kennen twee belangrijke Goden, namelijk Brazoragh en Tairach. Brazoragh is de God van de Strijd en aldus de belangrijkste Godheid der orken. Tevens staat hij in voor de mannelijke vruchtbaarheid en het natuurgeweld. Brazoragh wordt voorgesteld als een stier of als een ork met een stierenhoofd. Tairach is de God van Doden, Geesten en To-verij.



Avonturijnse Bode



Rikai is de Godheid van de Akkerbouw en de Veeteelt en daardoor ook indirect van de gezondheid.

Gravesh is de Smedengod, de God van Handwerk en Ambacht. Merkwaardig genoeg lijkt deze God erg veel op Ingerimm, hoewel hij op het eerste gezicht een geheel andere naam draagt. Als men echter verder zoekt in de geschriften, kan men een merkwaardige naamtransformatie ontdekken: Angrosch —Angrowasch —Hangrahesch —Grawosch —Gravesh.

De hagedissenvolkeren aanbidden een veeltal Goden, waarvan we hier enkel de belangrijkste willen vermelden.

Als eerste vallen vooral drie Godinnen op, met name Zsahh, H'Szint en Ssad'Huarr. Er valt namelijk meteen op dat deze Goden grote gelijkenissen vertonen met de ons o zo bekende Tsa, Hesinde en Satuarua. Ook Ssad'Nav lijkt sterk op een bekende Entiteit uit onze mythologie, namelijk Satinav, de demon die gestraft werd door Los, zodat hij nu de Bewaker der Tijd geworden is.

Een andere Godheid die ons ten minste van naam bekend lijkt is H'ranga, wat hagedissig is voor

“Godheid” of “Heilig Wezen”. Het is niet helemaal duidelijk om welke Godheid het nu eigenlijk draait. Ik heb desbetreffend namelijk meerdere beschrijvingen gevonden in verschillende geschriften. Soms werd H'ranga beschreven als één met Kr'Thon'Chh, de Verslinder. Op andere plaatsen blijken H'ranga en Tsa dezelfde te zijn of ook wel Charyb'yz, de zeeslang. Als Hranngar wordt Charyb'yz gevreesd door de Thorwalers.

Kr'Thon'Chh, de Verslinder is vooral de Godheid van de Leviathanen, de uitgestorven krijgerelite der hagedissen. Hij werd voorgesteld door een grote slinger, een op twee achterpoten lopend bloeddorstig reptiel met kleine, klauwachtige voorpoten en vlijmscherpe tanden dat tot 4 passen hoog kan worden. Kr'Thon'Chh is de Oorlogs- en Veroveraarsgod.

Charyb'yz, de God der Zeeën, voorgesteld als een gigantische zeeslang. Charyb'yz is waarschijnlijk een verschijningsvorm van Charyptoroth, de aartsdemon der zeeën.

Chr'Ssir'Ssr, een Heersergodheid der theocraten onder de hagedissen. Chr'Ssir'Ssr geldt als de gids naar de Goden.

Kha, de Bewaakster der Eeuwigheid, een reusachtige schildpad. Patroon van het verleden en de geschiedenis als wetenschap.

Srf'Srf, de grote Zwerm. Deze Godheid werd blijkbaar enkel in Gorië vereerd.

V'Sar, de Heer van de volmaakte Zielen.

De 12 Oude Draken zijn de Goden der Draken. Zij leefden aeonen geleden op Dere, maar 6 van hen stegen later op naar Alveran. Dezen werden de Hoge Draken. De andere 6 bleven op Dere, wakend over de gebeurtenissen alhier.

De Hoge Draken

Darador, Draak van het Licht, die het licht van de Zon beschermt tegen de

duisternis. Hemelse Meester van de Antimagie. Vertrouweling van Praios.

Famerlor, Personificatie van de Gevechtsmagie, leeuwenhoofdige echtgenoot van Rondra.

Branibor, Bewaker der Gerechtigheid.

Yalsicor, Wachter van Vriendschap en Hoop.

Naclador, ook wel Varsinor genoemd, Beschermder der Waarheid. Voorvechter voor de waakzaamheid jegens onhesindiaanse daden.

Menacor, de Zesvleugelige, die de limbus bewaakt tegen demonen en andere onheilige sferenreizigers.

De Oude Draken

Pyrdacor, Leider van de Oude Draken. Werd vanwege zijn hoogmoed gedood door zijn broer Famerlor.

Fuldigor, de Bewaarder, die de kennis bewaart en ingrijpt als dingen of wezens hun levensduur veruit hebben overschreden.

Teclador, de Vooruitziende, de profetische wachter van het evenwicht.

Umbracor, de Vernietiger, smoort iedere onevenwichtigheid in de kiem.

Aldinor, de Redder, die het evenwicht bewaart.

Nosulgor, de Schenker, verleent de verliezende partij kort voor de nederlaag nieuwe kracht.

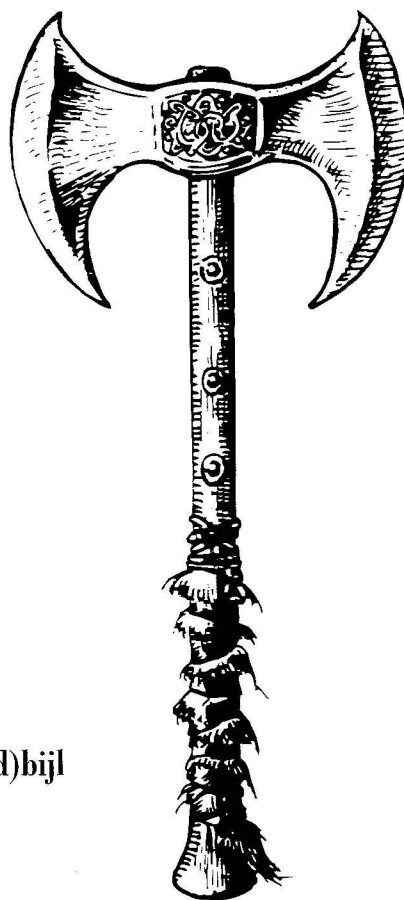
Opvallend is, dat onder de Hoge Draken vele parallellen te ontdekken zijn met enkele vertegenwoordigers der Twaalf. Ze zijn dan ook verbonden met de overeenkomstige Goden.

Neergeschreven op 30 Rahja van het 17de jaar na de troonsbestijging van Zijne Allertwaalfgoddelijkste Majesteit Keizer Hal door Thyria Horigan, schrijfster van de tempel voor de alleswetende Hesinde te Punin.

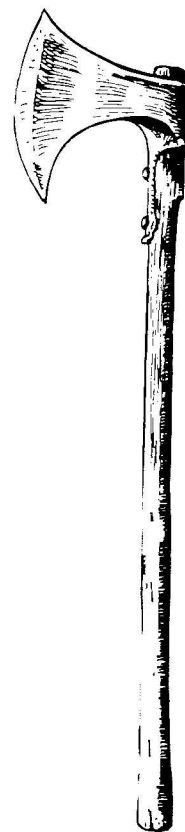
Bijlen & Kettingwapens



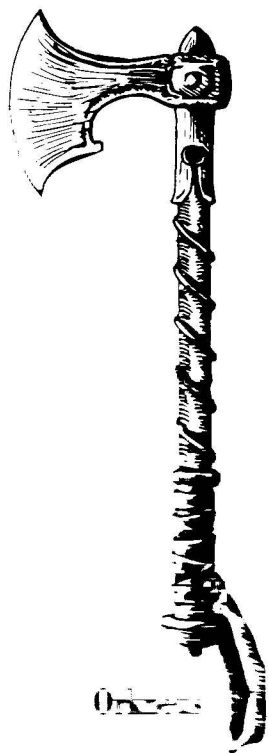
(Hand)bijl



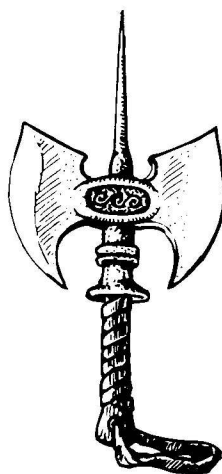
Barbarenstrijdbijl



Houthakkersbijl



Orkney



Skraja



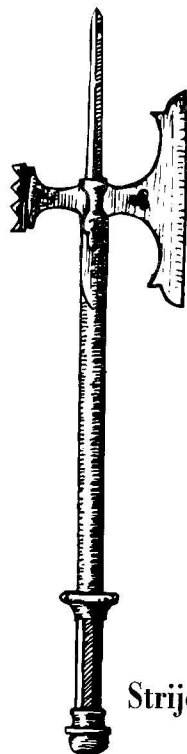
Werpbijl



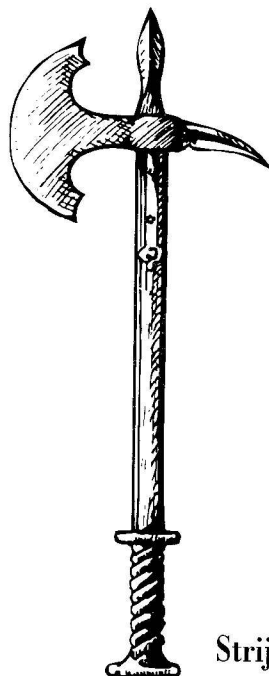
Kettingstaf

Schaal: 1/10

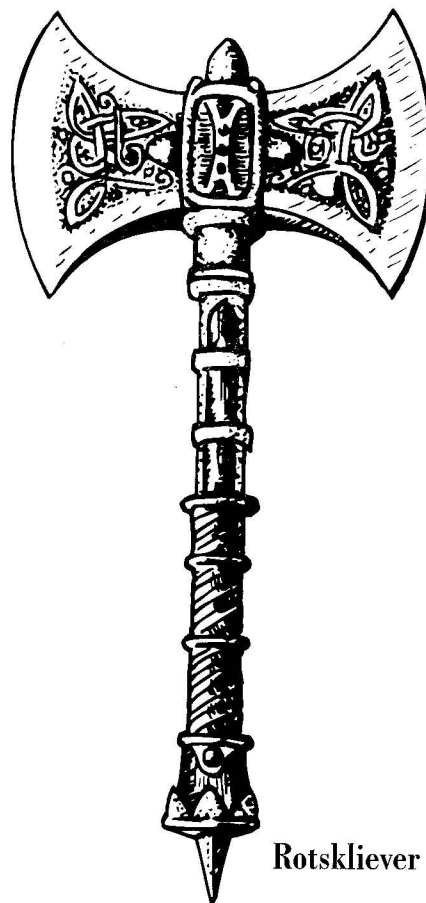
Bijlen & Kettingwapens



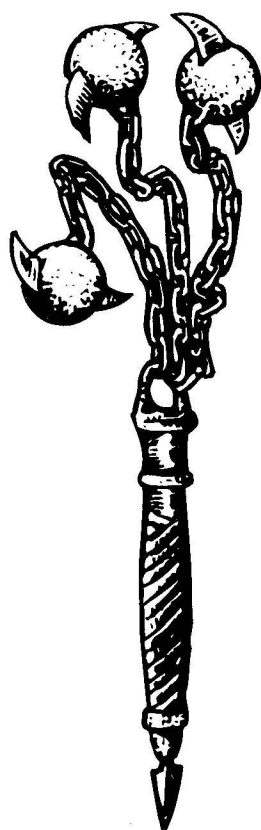
Strijdbijl



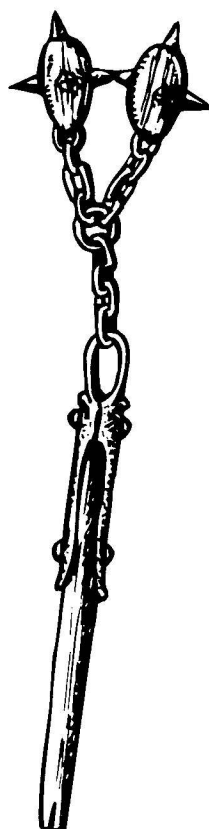
Strijdbijl



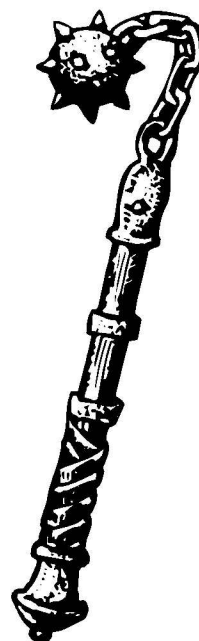
Rotskliever



Duivelsknots



Ogerschel



Morgenster

Schaal: 1/10

Bijlen & Kettingwapens

“De bijl is de beste vriend van een dwerg”

— Malin Morrou, Keizerlijk wapenspecialist

Wat onze vriend Malin ook moge beweren, de bijl is een wapen dat ook geliefd is bij vele niet-dwergen. De reden is duidelijk: het wapen vergt relatief weinig ervaring om effectief te zijn.

De verschillende bijlen die we hier gaan bespreken zijn natuurlijk allemaal “variaties op een thema”: een wapen bestaande uit een houten stok (steel) met één of meerdere metalen bladen. Door grootte en ontwerp wat te wijzigen krijgt men zowel een werpbijl als een rotskliever.

Laten we met die **werpbijl** beginnen: dit is een kleine, éénbladige bijl die weinig impact heeft in vergelijking met de grotere broers, maar in de handen van een ervaren werper toch dodelijk wordt. Het belangrijkste aan een goede werpbijl is natuurlijk haar balans.

Iets groter zijn de handbijlen. Dit is de meest voorkomende uit de reeks en wordt in de wapentabel dan ook gewoon **bijl** genoemd. Naargelang de streek kent deze bijl variaties in vorm en naam: in Thorwal kent men bijvoorbeeld de **Skraja**, de enige tweebbladige bijl die eenhandig gevoerd wordt. De legende vertelt dat ze ooit is ontworpen door een wapensmid uit Olport die een bijl voor zijn vrouw ontwierp. Ook opvallend is de korte kling. Misschien hierdoor is ze

ook geliefd geworden bij veel dwergen.

De grotere wapens dan. Hiertoe behoren natuurlijk de normale **strijdbijlen**. Deze éénbladige wapens hebben meer dan eens hun nut bewezen. In veel krijgerscholen worden ze dezelfde eer toegekend als het zwaard. Onnodig te zeggen dat ook hier veel variaties bestaan. De meest bekende komt weerom uit Thorwal en is eigenlijk een “anderhalf-handige” bijl: de **orkneus**. Enkel sterke strijders kunnen deze magnifieke bijl eenhandig voeren.

Op naar de dubbelbladige bijlen. Deze worden allemaal — de genoemde uitzondering daargelaten — tweehandig gehanteerd. De naam **barbarenstrijdbijl** slaat op het feit dat de barbaren uit de Troltanden dit wapen zouden hebben ontwikkeld naar het voorbeeld van een trolse houthakkersbijl en een tweebbladige dwergenbijl. De barbarenstrijdbijl komt het meeste voor ten noorden van het Middenrijk.

De tweebbladige dwergenbijl luistert naar de naam **rotskliever**. Dit wapen is een van de wapens die ooit door de dwergen zijn ontwikkeld in hun strijd tegen de draken.

De tweede wapenfamilie, de kettingwapens, is vrij snel te behandelen. Ze bestaat aan de ene kant uit de **kettingstaf**, en aan de andere kant

uit de **morgenster**, **ogerschel** en **duivelsknots**.

De kettingstaf komt uit Maraskan en wordt gebruikt voor snelle slag aanvallen. Een voordeel van dit wapen is dat het makkelijk kan verborgen worden: dit maakt het populair bij vele Phex-aanhangers.

De drie andere wapens zijn “neven” van elkaar: de morgenster bestaat uit een steel waar via een ketting een zware metalen bal aan is bevestigd. Het soort aanvallen dat men hier mee doet behoeft geen verdere uitleg. De ogerschel heeft twee ballen, en de duivelsknots heeft er drie. Voor deze variaties is natuurlijk een grotere kracht noodzakelijk.

Tekeningen overgenomen uit *Keiser Retos Waffenkammer*, een uitgave van *Fantasy Productions*.