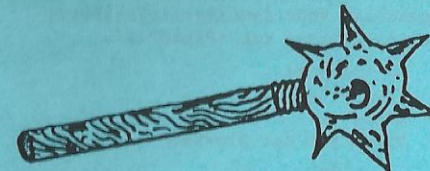


de MORGETASTER

jrg.2



no.17

maandblad voor fantasy-liefhebbers



sep.'87



De 'MORGENSTER', maandblad voor fantasy-liefhebbers,
is een niet commerciële uitgave van 'PALANTIR'.

Hoofdredactie: Ed Achtpoot
Redactie: Cor Herben
Ed Doorn
Rinus van der Sterren

Lay-out door de redactie.

Contactadres:
Cor Herben
Rosestraat 1005
3071 AL Rotterdam
TEL: 010-4853121.

De redactie behoudt zich het recht voor inzendingen te weigeren.

Oplage: 125 stuks.

Een los nummer kost f3,- (+f1,20 portokosten).

Een abonnement kost f30,-.

Abonnementen worden direct na ontvangst geregistreerd.

Het duurt ongeveer twee weken voordat het eerste nummer in de bus ligt.

Nabestellingen van oude nummers kunnen worden gedaan door
f4,20 over te maken op rekeningnummer 80 66 56 468 van de
Verenigde Spaarbank t.n.v. P.C. Herben. Vermeld daarbij de naam
'MORGENSTER' met de maand van verschijning of abonnement.

☆ bij het ☆☆☆☆-licht ☆

red.

Dames en heren, jongens en meisjes, vrienden van de avondspits...ehh..Morgenster: IK BEN WOEST!!!! Eén week, een weekje maar ga ik, Ed Achtpoot, op vakantie en de anarchie breekt los. Maar die Dorpsgek is nu toch mooi even te ver gegaan! Eén miezerig paginatje levert hij af, en vertelt me aan het eind dat ik het dak op kan. Maar goed, als hij oorlog wil kan hij oorlog krijgen. Mijn wraak zal pijn doen!! Eerst bind ik zijn armen samen en hang hem daaraan op aan het plafond (weet hij ook eens hoe dat aanvoelt). Daarna draai ik de versterker op voluit. En dan (en nu komt het)...zet ik mijn plaat op...van AndréHazes. Hah! De glimlach van een kind zal zijn gehoororganen teisteren. Hij zal wensen dat hij van de week heel alleen in een diskothek zat naast een lege kruk, of in de bajes heel alleen kerstfeest zat te vieren. En of dat nog niet genoeg is, draai ik ook nog eens kant twee: piepen zal-ie.

Het is maar goed dat Meester Turgon, Rinus en Ed aardig doorgewerkt hebben, anders was er van dit hele blad niets terechtgekomen (al had Ed wel wat meer tempo kunnen maken). Vooral het artikel 'Dat is het Spel' is een must voor voor de echte rollenspelers onder ons, vooral voor de dwergjes. Ik wens u daarmee veel leesgenot, evenals met de overige inhoud van dit nummer:

- Avonturijnse Wetenswaardigheden met nieuws over Havena
- De dwergen onder de loep genomen in 'Dat is het Spel'
- Blaas-, slinger- en smijtwapens door de Dorpsgek (Grrrr)
- De Pen des Meesters: maand, na maand.....na maand...
- Twee nieuwe delen van de kaart van Havena

Joe di Poe.



COR

Hallo boeren, burgers en buitenlui (mensen ook wel),
Dit keer een korte aflevering van de Dorpsgek, dat ben ik dus.
IK BEN OOK WEL EENS AAN MIJN RUST TOE, JA!!!!!!
Er zijn echter wat vragen binnengekomen over wat nieuwe wapens in de uitbreidingsregels, zoals de boemerang, het blaasroer en de slinger. Er waren immers nog geen werptabellen van bekend. Welnu, hier zijn ze dan.

De Boemerang

Afstand	Doelgrootte				
	zeer klein	klein	middel	groot	zeer groot
Zeer dichtbij	+2	+1	0	0	0
dichtbij	+4	+2	+1	0	0
middel	+6	+4	+2	+1	0
ver	+8	+6	+4	+2	+1
zeer ver	-	-	-	-	-

Het Blaasroer

Afstand	Doelgrootte				
	zeer klein	klein	middel	groot	zeer groot
zeer dichtbij	+1	0	0	0	0
dichtbij	+2	+1	0	0	0
middel	+4	+2	+1	0	0
ver	-	-	-	-	-
zeer ver	-	-	-	-	-

De Slinger

Afstand	Doelgrootte				
	zeer klein	klein	middel	groot	zeer groot
zeer dichtbij	+4	+2	+1	0	0
dichtbij	+6	+4	+2	+1	0
middel	+8	+6	+4	+2	+1
ver	+10	+8	+6	+4	+2
zeer ver	-	-	-	-	-

Een streepje (-) geeft aan dat het doel zich buiten bereik van het wapen bevindt.

Zo! En nu ga ik lekker lui achterover met een fijn muziekje van Judas Priest op en een lekker pilsje. Die spin en jullie kunnen mooi even het dak op.

Hooi!!!!



Door R. J. Starren

IN DE STRATEN VAN HAVENA

Zoals alle Avonturijnen weten, is Havena een van de meest interessante steden van het continent. Vele avontuurlijk aangelegde jongelingen trekken van heinde en verre naar deze havenstad, aangetrokken door de ontelbare verhalen en geruchten over het opwindende leven binnen haar muren. En wanneer een jonge boerenzoon of -dochter het ouderlijk huis verlaat en naar Havena vertrekt, wordt daar in het dorp nog maanden over gepraat en geroddeld. Wat is het toch, dat deze stad zó bijzonder maakt? Is het haar ligging aan de Zee der Zeve Winden, de westkust van het continent, aan de monding van de Grote Rivier? Of zijn het haar bewoners? Of is het een combinatie van deze en andere factoren?

De enige manier om op deze vragen een antwoord te kunnen geven, is door de stad en haar bewoners te onderzoeken en beschrijven. De komende maanden zal ik deze rubriek wijden aan een beschrijving van Havena. Deze maand beschrijf ik de stadsmuren en -poorten. De getallen tussen haakjes geven aan waar het betreffende gebouw te vinden is op de kaart.

De Stadsmuur

De zogenaamde 'Nieuwe Muur', die de stad aan de drie landzijden omringt, werd door Emerald Bennafin omstreeks 45 v.H. gebouwd. De totale hoogte van de muur tot aan de kantelenkroon bedraagt 5,8 meter, de hoogte tot aan de weergang is 4 meter. De weergang is te betreden via deuren in de poorttorens en de versterkinstorens, of via houten trappen (die op de kaart niet staan aangegeven). Ze zijn vervaardigd van gebouwen zandsteen en glad gevoegd, en verkeren grotendeels in goede toestand, afgezien van een enkel bouwvallig gedeelte in het uiterste zuidwesten. Op de weergang patrouilleert met onregelmatige tussenpauzes een deel van de poortwachters. De versterkingswerken zijn in vreedstijd niet bezet.

De Stadspoorten

De Noorderpoort (36)

De hoogte van de poortopening is 2½ meter, de hoogte van de poorttorens is 8 meter. Voor het vergrendelen van de beide poortdeuren (elk 1½ meter breed) dient een schuifbalk, die dwars over de gehele poortbreedte past en bovendien vastgezet kan worden in gleuven in de muren. De poort is tijdens de zomer geopend van 6 tot 18 uur, tijdens de winter van 8 tot 16 uur. Bezetting: 4 gardisten, waarvan 2 op de straat en 2 in de torens.

De dienst bij de noordpoort is bij de gardisten niet geliefd, omdat er weinig mensen uit Havena of de omliggende dorpen langs deze weg komen. Daardoor is de wacht bij deze poort vaak vrij gemakkelijk omkoopbaar en niet al te opletend.

De Nostriapoort (61)

Afmetingen, bewaking en openingstijden: zie bij de Noorderpoort.

De landweg van en naar de Nostriapoort is op elk moment van de dag in gebruik en druk bevolkt met voetgangers en wagens. De wacht bij de Nostriapoort zijn normaal zeer opletend, maar let vooral op smokkelwaar en slaat daarom minder acht op voetgangers die in hun eentje en met weinig bagage over de weg trekken.

De Garethpoort (195)

De poort is 3 meter hoog en de breedte van de twee poortdeuren is 1½ meter elk. De poorttorens zijn elk 10 meter hoog. De poort wordt hetzelfde als de noorderpoort vergrendeld. Verder is er nog een valhek, voor als er een aanval dreigt. De poort is van 6 tot 18 uur geopend. De poort wordt door 8 gardisten bewaakt, waaronder een sergeant of luitenant. Vier wachters bevinden zich op straat. Zoals bij de andere poorten wordt ook hier iedere vreemdeling aangehouden en

gevraagd wat hij in de stad komt doen. Vinden de wachters de uitleg niet goed genoeg, dan wordt de vreemdeling de wacht geweigerd. Als de wachters een vreemdeling niet vertrouwt, dan wordt deze naar het wachtlokaal gebracht om daar te worden verhoord.

De Garethpoort heeft een sierlijk reliëf dat de poort omringt en scènes uit de Haveense geschiedenis laat zien. Verder is het de enige poort met een kleine deur in één der poortvleugels, waardoor ook na sluitingstijd voetgangers binnengelaten kunnen worden.

De Zuiderpoort (263)

Afmetingen en bewaking als bij de Garethpoort, openingstijden als bij de Noorderpoort. De Zuiderpoort biedt toegang tot een groot vruchtbaar eiland in de rivierdelta. Daarom heerst aan deze poort een konstant doorgangsverkeer van boerenkarren die hun waar naar de markt of naar de haven willen brengen. De bewakers van de Zuidpoort staan bekend als zeer waakzaam. Een vreemdeling die door deze poort de stad binnen wil wordt direct door de wachters opgemerkt en in de gaten gehouden, daar zij alle gebruikers van deze poort persoonlijk kennen.

De Waterpoorten (37, 229, 246)

De stad heeft drie waterpoorten, waarvan twee aan de grote rivier en een aan de noordzijde van de stad. Vroeger kon de grote rivier worden afgesloten met een ijzeren hekwerk dat van de ene poorttoren naar de andere getrokken kon worden. Het hekwerk is nu echter verroest en daardoor onbruikbaar. Alleen de versperwing aan de noordzijde functioneert nu nog. De beide noordelijke poorttorens zijn overdag bezet door een uitkijk, die de waterwegen in de gaten moet houden. Hoogte van de watertorens aan de grote rivier is 12 meter, aan de noordzijde van de stad 8 meter.

De oude stadsmuur

In het nieuwe deel van de stad zijn de resten van de oude stadsmuur gedeeltelijk bewaard gebleven. De sterk bouwvallige torens worden door de armste bewoners van Havena als onderkomen gebruikt.

De Bruggen

Het opvallendste bouwwerk is de prinses Emer-brug, met een doorvaarhoogte van 10 meter, waar ook zeer grote kust- en rivierschepen onderdoor kunnen. Daarbuiten heeft Havena drie ophaalbruggen (die ook op de stadsplattegrond zijn aangegeven). De wachters op deze bruggen beschikken vaak over interessante nieuwtjes en zijn voor een redelijke prijs wel tot spreken te krijgen. Alle vaste bruggen op de plattegrond zijn slechts door boten zonder masten te passeren.

De Kanalen

Alle waterwegen van Havena kunnen door platte vrachtschepen en mastloze roei- en vissersboten te bevaren. Grotere schepen zijn op het havenbekken en de vaargeul van de grote rivier aangewezen.

De Straten

Alle straten in Havena zijn geplaveid, op enkele wegen na die naar de boerderijen aan de rand van de stad leiden.

In een rollenspel, zoals het ODM dat is, is het de bedoeling dat de spelers een bepaalde rol spelen en met hun spel een bepaald karakter proberen weer te geven. Helaas, in de praktijk komt daar vaak weinig van terecht. Een elf en een dwerg kun je meestal alleen van elkaar onderscheiden door op het document van kracht bij het kopje 'Type' te kijken. Voor de spelers zelf lijkt het enige verschil te zijn dat een elf kan toveren en een dwerg geheime gangen kan opsporen. Verder merk je nauwelijks enig verschil in de manier van spelen. En dat is toch wel ontzettend stom!!! Want, beste lezers: een dwerg is geen elf!! Het zijn twee totaal verschillende rassen, met totaal verschillende achtergronden en sociale en psychologische eigenschappen. Een speler die een elf speelt zou zich dus beslist anders moeten gedragen dan een speler die een dwerg speelt. Om echter die verschillende karakters goed te kunnen spelen moeten de spelers dan natuurlijk wel weten wat dwergen en elfen dan wel voor 'wezens' zijn. En daarom, beste lezers, stel ik deze maand aan u voor:

DE DWERGEN, KONINGEN DER BERGEN

Over de dwergen bestaan vele misverstanden. Een jonge Avonturiër merkte eens op dat elfen te vergelijken waren met trotse, stijlvolle intellectuele mensen, terwijl dwergen niets anders waren dan typische gewelddadige dronken zuipschuiten die je in de achterbuurtekroegen in elke grote stad kunt vinden. In de typische dwergens- stijl van argumenteren kreeg hij prompt een barkruk in zijn nek gesmaakt door een dwerg die twee tafels verderop zat. Nu valt uiteraard niet te ontkennen dat dwergen er bepaald dol op zijn om een nacht stevig door te hijsen met goeie vrienden, en tegen een lekkere stevige vechtpartij hebben zij ook weinig bezwaren. Maar zij hebben toch wel wat meer in hun mars. In vergelijking met mensen worden zij veel en veel ouder (zo'n 200 jaar) en zo'n lang leven kan niet alleen bestaan uit zuipen en knokken in de Avonturiërse dorps- kroegen.

De dwergengemeenschap in Avonturië is opgebouwd uit stammen en familiegroepen. Volgens de overlevering waren er de zeven Oervaders, die elk zeven zonen verwekten. Toen de Oervaders zich realiseerden dat hun sterfelijke zonen niet eeuwig zouden leven, vertrouwden zij hen toe aan de God Ingerimm, die voor hen negenenveertig gezellinnen schiep. Zo ontstonden de negenenveertig stammen, die ook nu nog voort- bestaan. Want alle dwergen, die van dezelfde zoon van de Oervaders afstammen vormen samen één stam. Uiteraard leven niet alle leden van een stam bij elkaar. In een dwergennederzetting vind je meestal de verwanten van één of enkele families. De oudste zoon van de oudste familietak is de hoofdmans van de stam. Hij reist heen en weer tussen de verschillende nederzettingen om recht te spreken en de lopende aangelegenheden te regelen. Over de belangrijkste zaken, zoals oorlog of vrede, of de verbanning van een stamlid, dat een ander stamlid gedood heeft of een ernstige, oneervolle diefstal begaan heeft, beslist de stamraad. Deze wordt gevormd door alle volwassenen, die in het voorjaar en de herfst bij elkaar komen om deze beslissingen te nemen.

De afstamming is voor een dwerg dus een belangrijke zaak. Dwergen hebben ook een goed geheugen. Elke ervaring die ze in hun leven doormaken, onthouden zij. Elk karakter (van een dwerg, elf, mens of wat dan ook) is het resultaat van alle er- varingen en van zijn reputatie. Een ervaring vergeten betekent dus een ongewenste beïnvloeding van het karakter. Deze levenshouding is ook een van de redenen voor de slechte verstandhouding tussen dwergen en elfen, daar elfen elke nare ervaring zo snel mogelijk weer proberen te vergeten, wat door de dwergen als hoogst on- waardig wordt beschouwd.

Elke dwerg hecht ontzaglijk veel waarde aan zijn reputatie. Alles in het leven is immers veranderlijk. In 200 jaar kan van alles gebeuren: een rijke mijn kan uitgeput raken, zodat nederzettingen afgebroken en ergens anders weer opgebouwd moeten worden, en een rijke mijnheer kan eindigen als een thuisloze zwerver. Het enige dat daarbij rotsvast overeind blijft staan en een dwerg kan helpen een nieuwe bestemming te vinden is zijn reputatie. Een dwerg kan zijn geld kwijtraken, zijn huis, ja zelfs zijn bijl, maar zijn reputatie is hem alles waard. Daarom komen dwergen op mensen vaak nogal stug over, want een dwerg die zich overdreven vrolijk gedraagt kan de reputatie van een losbol krijgen. Daarom gedraagt een dwerg zich in het bijzijn van anderen dan goede vrienden altijd zeer waardig en eervol. Slechts één keer in zijn leven drinkt een dwerg zichzelf compleet onder de tafel, als hij nog jong is. Na die ene keer kent hij zijn grenzen, en hoewel hij nog zeer vaak zo blauw als een otter zal zijn, zal het toch nooit zo erg zijn dat hij de controle over zichzelf verliest; dat zou immers afbreuk doen aan zijn waardigheid en reputatie. Het zal dan ook nauwelijks voorkomen dat een dwerg 's ochtends wakker wordt en spijt heeft van wat zich de avond en nacht daarvoor allemaal heeft afgespeeld. Het waardigheidsgevoel van een dwerg komt op mensen vaak een beetje vreemd over. Zijn waardigheid wordt niet geschaad als hij na een flinke zuip- en knokpartij door een nijldige barman op straat wordt gesmeten. Maar als hij het slachtoffer van diefstal wordt beschouwt hij dat als een grote schande, vooral wanneer hij dat ongewroken laat.

Behalve zijn waardigheid en reputatie heeft een dwerg nog twee eigenschappen waar nauwelijks aan te tornen valt: zijn moed en zijn woord van eer. Dwergen zijn in principe nergens bang voor. Wanneer een dwerg op de vlucht slaat is dat vaak niet uit angst, maar eerder na een eenvoudige, koele beredenering dat de tegenstander weleens te sterk zou kunnen zijn. Als een dwerg in het ODM dus een lage MOED-score heeft, dan betekent dat meer dat hij een gebrek aan zelfvertrouwen heeft dan dat hij een laf kereltje zou zijn. Wanneer iemand de moed van een dwerg in twijfel durft te trekken loopt hij de kans dat de dwerg woest wordt, want als je aan zijn moed komt, schaadt je zijn reputatie. Toch zal een dwerg nooit overdreven opscheppen over zijn moed, want dat zou weer onwaardig zijn. Wanneer een dwerg op een gegeven moment op de vlucht slaat voor een of ander monster, bestaat de kans dat hij dat als een schande beschouwt, en dat hij dat eerverlies later wil herstellen door overdreven risico's te lopen.

Nóg meer belang hecht een dwerg aan zijn woord van eer. Als hij zijn woord geeft, kun je ervan op aan dat hij hemel en Dene zal bewegen om zijn beloften na te komen. Om deze reden is het ook erg moeilijk om een dwerg zover te krijgen dat hij zijn woord ergens voor geeft. Bij het maken van afspraken is een dwerg ook vaak niet verder te krijgen dan wat vage beloften en ontwijkende antwoorden. Als je hem uitnodigt voor een feest bijvoorbeeld kun je het volgende antwoord verwachten: "Tja, ik zal mijn best doen om te komen, maar ik zou er toch niet al te vast op rekenen. Als het even kan kom ik misschien wel." Ondanks een dergelijk vaag antwoord kun je er donder op zeggen dat de dwerg komt, want geen enkele dwerg zou de kans op een goed feest met gratis drank en misschien een leuke vechtpartij zijn neus voorbij laten gaan.

Een dwerg zal dus niet vaak vaste beloften doen. Zelfs een hoofdman zal van zijn stamleden geen eed van trouw verlangen als hij hen nodig heeft voor een moeilijke missie. Hij weet dat hij zijn stamleden kan vertrouwen en heeft zo'n eed dan ook niet nodig. Bovendien zou zo'n eed een dwerg kunnen hinderen bij het nemen van belangrijke beslissingen. De dwergenlegenden staan vol met talloze voorbeelden waar helden zich door een domme, ondoordachte belofte gebonden achtten om de een of andere onbelangrijke taak op te knappen en daarvoor een van hun wapenbroeders in de steek moesten laten.

Een ander merkwaardig aspect van het gevoel van eer voor een dwerg is het feit dat hij diefstal niet als oneervol beschouwt. Toch komt diefstal binnen de dwergengemeenschap zeer zelden voor. Het is niet oneervol wanneer er iets van je gestolen wordt, maar wanneer zoiets gebeurt door puur onbenul van de dwerg dan is dat voor hem een enorme schande. Het is echter nóg erger wanneer een diefstal ongewroken blijft. Een dwerg die het slachtoffer is geworden van diefstal zal tot het uiterste gaan om de dief op te sporen. Een dief die door een dwerg gesnapt en gegrepen wordt zal het er slechts zelden levend vanaf brengen. Het moge daarom dan ook duidelijk zijn dat diefstal binnen de dwergengemeenschap slechts zeer zelden voorkomt. Die dwergen die diefstal als hun beroep kiezen meken hun slachtoffers meestal onder de mensen, andere dwergen laten ze liever met rust (voor diegenen die daar behoefte aan hebben: het moet dus heel redelijk mogelijk zijn om een dwergen-doler te spelen. Daarvoor gelden dan de scores van een gewone dwerg, niet die van een doler!!).

Dwergen zijn dol op goud, dat is bij iedereen wel bekend. Maar het zou iets té ver voeren om te zeggen dat ze lijden aan een soort ontembare goudkoorts, al blijven er natuurlijk uitzonderingen. Het beeld dat sommigen echter hebben van een dwerg, zittend op een stapel goud in zijn hol in de bergen moet dus naar het rijk der fabelen worden verwezen. Dwergen houden van goud, vooral om de rijkdom die het uitstraalt en om de duurzaamheid. Zij zijn verzot op kunstig vervaardigde (sier)voorwerpen, en juist vanwege de duurzaamheid is goud daarvoor het ideale materiaal. Omdat goud meestal slechts in kleine hoeveelheden voorradig is (tenzij juist een rijke goudader is gevonden) laten dwergen zich het liefst in goud betalen.

Er zijn ook mensen die denken dat dwergen gierig zijn. Inderdaad, op de avontuurijsse markten pingelen ze tot het uiterste op de prijs en drijven menig koopman nagenoeg tot wanhoop. Maar echt gierig zijn ze meestal niet. Alleen, wanneer een dwerg afgezet wordt betekent dat dat hij voor gek staat, en dan staat zijn reputatie op het spel. Vandaar dat hij maar blijft afdingen om een zo gunstig mogelijke prijs te krijgen.

Dan is er nog één misverstand dat voor eens en altijd rechtgezet moet worden: dwergenvrouwen dragen géén baarden!! Er zijn nu eenmaal minder dwergenvrouwen dan -mannen. Als een dwergenvrouw de nederzetting verlaat om op avontuur te gaan, draagt zij vaak een nammakbaard om wat minder op te vallen, en zo is dit misverstand ter wereld gekomen. Uiteraard zijn de overige leden van een dwergennederzetting er niet blij mee wanneer een vrouw vertrekt. Het voortbestaan van een familie kan immers van een enkele vruchtbare vrouw afhangen, zodat de vrouwen het liefst thuisgehouden worden. Maar als zij echt wil vertrekken is er niemand die haar tegen zal houden.

Over de verschillende dwergentalen zijn al vele boeken verschenen, en toch is ons er nog maar weinig over bekend. Dwergen hebben vele verschillende talen, hoewel ze tegenwoordig vrijwel allemaal nieuw-avontuurijs spreken. Daar de meeste dwergengroepen aan een bepaalde bergstreek gebonden zijn wordt er in iedere bergstreek een aparte taal gebruikt. De talen verschillen vaak ook tussen de verschillende stammen en nederzettingen onderling. Het is dan ook een onmogelijke opgave om hier alle voorkomende soorten dwergengerunen te beschrijven. Ik zal het meest voorkomende runenschrift hier afbeelden. Het nieuw-avontuurijs wordt door de dwergen ook meestal in deze runen geschreven. Het zal jullie opvallen dat er nogal wat letters uit het ons bekende alfabet ontbreken. Deze worden door de dwergen niet uitgesproken, of ze slikken ze half in.

P	Y	T	Λ	K	U	F	Y	S	Σ
B	Y	D	λ	G	N	W	*	Z	Z
M	W	N	M	H	⊗	R	K	L	Y
U	=	O	=	A	◊	E	<	I	"

Wel, ik hoop dat ik zo genoeg informatie heb gegeven over de dwergen, en ik hoop dat ik hiermee een bijdrage heb kunnen leveren in het rollenspel. Volgende maand kunt u het een en ander over de elfen verwachten. Nog een slotopmerking: Er zijn onder de ODM-spelers velen die zich afvragen of het ook mogelijk is om dwergenstrijders, dwergendruïden of dwergentovenaars te spelen. Wel, wat mij betreft moet dat kunnen. Er zijn echter nog geen regels voor, dus als jullie hiervoor goede suggesties hebben, stuur die dan naar de redactie. In een van de volgende nummers hoop ik hierop dan terug te komen.

Λ = Λ λ < * ◊ N < U λ < M ◊ M λ



DE PEN DES MEESTERS

Lieve vrienden van het ODM, merkwaardigerwijze heerst er bij de - overigens goed geïnformeerde - aardse Avonturië kenners onduidelijkheid op een gebied dat voor elke burger van het Oude en het Nieuwe Rijk de gewoonste zaak van Dere is. Ik heb het over de Avonturiëse kalender. Het wordt de hoogste tijd dat wij een eind gaan maken aan alle fouten die daar totnutoe over gemaakt zijn.

De Avonturiëse Kalender

De eerste maand van het Avonturiëse jaar, de maand Praios, komt niet met het aardse Januari overeen. Evenzo is het een grote fout om te veronderstellen dat een Avonturiëse jaar slechts uit 360 dagen zou bestaan. Wie zoiets verkondigt heeft waarschijnlijk nog nooit van de vijf 'naamloze' dagen gehoord. Tot mijn geluk heeft Hadmar Wieser, de bekende geleerde uit het Oostenrijk, zich bereid gevonden voor eens en altijd duidelijkheid te brengen in deze situatie. Daarvoor verdient hij mijn grote dank. In het volgende stelt Meester Wieser de maanden voor en vertelt hij iets over de belangrijkste feestdagen. Hierbij vinden jullie vermeldingen van namen, gebieden waar het feest gevierd wordt, het belang van het feest en iets over de festiviteiten en de historische en religieuze achtergronden.

Kinderversje uit Warunk

Twaalf is het Godental,
Twaalfmaal draait de Madamal*
Tot Rahja opnieuw Praios groet
En het jaar weer over moet.

*Oud-Avonturiëse voor maan

PRAIOS, maand van de zomerzonnwende (juli)

1 Praios - Zomerzonnwende:

Grootste feestdag in de geciviliseerde gebieden van Avonturië: processies met gouden griffioen-standbeelden, huldiging van alle vorsten, volbrenging van een wonder door de Bode van het Licht (Praios-opperpriester) in Gareth; nadruk op de eeuwige orde in het nieuwe jaar:

'Vrede voor de mensen, trouw aan de vorsten, gehoorzaamheid aan de Goden'.

2 - 3 Praios: Praiosfeest:

Voortzetting der feestelijkheden in de meeste grote steden van het Nieuwe Rijk, niet in het Oude Rijk.

RONDRA, maand van het zomer onweer (augustus)

7 - 9 Rondra - Dag van Gareth

Nationale feestdagen in Gareth en het kernland van het Nieuwe Rijk; optochten en toernooien onder toezicht van de Keizer; gedenking van de glorierijke vernietiging van Bosparan en de grondlegging van het Nieuwe Rijk (993 v.H.); binnenkort het 1000-jarig bestaan.

Opmerking: in het Oude Rijk geldt de achtste Rondra als rouwdag. Alle festiviteiten zijn daar streng verboden.

15 - 16 Rondra - Zwaardfeest:

Een vrij onbeduidend feest dat in geheel Avonturië wordt gevierd: toernooien, duels, weddenschappen, bloedige offeringen van monsters, laag bij de grondse activiteiten.

EFFERD, de Regenmaand (september)

1 Efferd - Dag van het Water:

Grootste feestdag in alle havensteden en in kleine nederzettingen in de Khomwoestijn (waar Rastullah niet wordt geëerd); optochten van priesters en enige uitverkoren gelovigen over het water, af en toe verschijnt de heilige witte dolfijn; regenwonderen in droge gebieden; begroeting van de regen na een hete zomer.

16 Efferd - Nevelfeest:

Geheime feestdag van de handelaren en dieven in grote delen van Avonturië; dank voor de winst van het jaar, verzoek om 'nevel in de straten en de hoofden van de klanten.

30 Efferd - Vissersefeest:

Belangrijke feestdag voor de vissers en zeelieden, vooral in Havena; elke gelovige offert minstens een vis, gebeden voor de verdronkenen, afsluiting van een bevaarbaar jaar.

30 Efferd - Beproevingseest:

Derde van de vier feestdagen van Hesinde, niet erg belangrijk; rituele inventarisatie van de tempelschatten en gelovigen; beproeving van geest en lichaam: 'Alleen wat beproefd is kan verlicht worden'.

TRAVIA, maand van het haardvuur (oktober)

1 Travia - Dag van de terugkeer:

Feestdag in het noorden, vooral bij de Norbarden, de Thorwal-piraten en in grote delen van Bornland; overdags bezoeken van vrienden, 's avonds 'Moederdag' bij het haardvuur; onderbrengen van daklozen en alleenstaanden in de familie of in de tempels; verering van het vuur, de moeder en thuis aan het begin van een koud jaargetijde: 'Wie nu alleen is, zal het een lange tijd blijven'.

1 - 3 travia - Oogstfeest:

belangrijkste feestdagen in landelijke gebieden; processies rond de graanzolder met rituele wijding, voederen van ganzen en eenden, uitleg van hun gedrag, om inzicht in de toekomst te verkrijgen.

BORON, de donkere maand (november)

1 Boron - Dodenfeest:

Gedenkdag in geheel Avonturië; gebeden voor de gestorvenen (het zwijggebod voor de Boron-priesters is op deze dag opgeheven). Zingen van lievelingsliederen van de doden door vrienden en familie.

30 Boron - dag van het grote slapen:

grootste feestdag in Al'Anfa en bij vele geheime sekten; gemeenschappelijke inname van slaap- en roesmiddelen, rituele zelfmoord (de 'Reis der Tien', alleen in Al'Anfa), traditionele dag van de zelfdoding: slaap en dood als weg naar de vrijheid.

HESINDE, maand der duisternis (december)

30 Hesinde - verlichtingsfeest:

Vierde en belangrijkste der vier feestdagen van Hesinde; fakkeloptochten, verlichting van huizen en tempels, verbranden van stropoppen ('Het stro der domheid moet verbranden'), processies met tempelschatten; verlichting van geest, lichaam en huis; afsluiting van het jaar met de gedachte 'Alleen wat verlicht is, is werkelijk vrij'.

FIRUN, maand der koude (januari)

1 Firun - dag van de jacht:

Feestdag in het noorden van Avonturië en in het Middenrijk, vooral in de landelijke gebieden; het vangen en beteugelen van wintermonsters, maskerade der wintergeesten, beschrijving en beteugeling van de gevaren van de winter.

30 Firun - Dag van Ifirn:

Overall in Avonturië waar sneeuw ligt; offers en gebeden aan Ifirn, dochter van Firun, offeringen van wintermonsters, verbranding van de kadavers en de wintermaskers.

TSA, maand van de wedergeboorte (februari)

19 Tsa - Onafhankelijkheidsfeest:

Nationale feestdag in het Lieflijke Veld; festiviteiten onder leiding van Rondragewijden; herdenking van de splitsing van het Nieuwe Rijk (752 n.BV.); eerste dag van het zeven dagen durende toernooi van Belhanka; traditionele 'Springen der Uzeren Ketting' door teams uit Grangor en Vinsalt.

30 Tsa - 1 Phex - dag der vernieuwing:

Feestdag in heel Avonturië, vooral in het noorden; processies door en voor de stad, wijding van de eerste bloemen en jonge dieren, wonderlijke vernieuwing en verwekking van alles wat de vorige dag gebroken en gestorven was door de gewijden; overwinning van het leven over de dood: 'Wat gisteren stierf, zal vandaag leven'.

PHEX, maand van de handel (maart)

16 Phex - dag van Phex:

Geheime feestdag van handelaren en dieven in heel Avonturië; geheime offering (symbolisch!!!) van de windt van een maand, om die van de rest van het jaar te behouden (reeël); handel met de God van de handel: 'Wie nu handelt, handelt juist'.

18 Phex - Basiliskendag:

(Alleen in Punin) Onnodige afslachting van ongevaarlijke slangen en andere kruipende dieren door de plaatselijke jeugd.

30 Phex - meditatiefeest:

Eerste der vier feestdagen van Hesinde, alleen bij ware gelovigen; meditatie door gelovigen, gewijden en magiërs; als lentebegin afkeer van de wereld, inkeer tot zichzelf: 'Alleen wie innerlijke rust kent, kan gereinigd worden'.

PERAINE, de Zaaimaand (april)

1 Peraine - Zaadfeest:

Grootste feestdag in alle landelijke gebieden; processies over de velden, rituele wijding en het uitzaaien, uitleg van de vogelvlucht (vooral van ooievaars); gebeden voor het opkomen van alle goede kiemen.

27 Peraine - Maraskan-feest:

Feestdag in het Nieuwe Rijk; militaire parades; herdenking van de verovering van Maraskan (6 v.H.).

INGERIMM, maand van het vuur (mei)

1 Ingerimm - dag van het vuur:

Grootste feestdag der dwergen, bij de mensen van weinig belang; oprichting van een hoogoven of een brandstapel, rituele wijding der wapens, gereedschap en zelfs levende wezens in het vuur, kleine optochten met lampen, fakkels, benadrukking van het vuur als scheppende kracht.

8 Ingerimm - dag der afbraak:

Afsluiting der dwergenfeesten; afbraak van de hoogovens en brandstapels, rituele uittocht der bergmannen, strijders en dolers; feest der verdrijving van de sneeuw en smeltwater, dat de dwergen bij het verlaten van de bergen gehinderd had: 'Wanneer het water gaat, gaat ook het vuur'.

21 Ingerimm - dag der wapensmeden:

Het vervolmaken van de bijzondere 'Meesterstukken' in vele werkplaatsen; buitengewoon lichte en breukvaste wapens dragen meestal de datum 21 Ing. aan het bovenste eind van de kling; jammergenoeg komen er ook vele vervalsingen voor. In Gareth: openbare tentoonstelling van het beroemde Keizerlijk zwaard; aansluitend splijting van een rotsblok door Keizer Hal.

RAHJA, maand van de Liefde (juni)

1 - 7 Rahja - feest der vreugde:

In bijna heel Avonturië, vooral in de minder geciviliseerde gebieden; carnaval-achtige optochten, bonte costumerie, vrije liefde, jonge wijn; overgave aan de natuurlijke driften (paringstijd bij bloemen, vogels, vlinders....).

8 - 30 Rahja - vreugdefeest der welgestelden:

Bij de gefortuneerden in de grote stad doorgaans carnaval. Vertoning van de nieuwe hofgarderobe door de Keizer, zijn onderdanen en gevolg; verdeling van afgedragen kleding aan de armen van de hoofdstad.

30 Rahja - Reinigingsfeest:

Tweede der vier feestdagen van Hesinde; grote schoonmaak en rituele reiniging der kuntschatten in de tempels; voorbereiding op het nieuwe jaar; reiniging van geest, lichaam en huis: 'Alleen wat gereinigd is, kan beproefd worden'.

De Dagen Zonder Namen (361^e - 365^e dag)

Dat er vijf dagen overblijven, als men het jaar gelijk over de twaalf Goden verdeelt, kan alleen de schuld zijn van de God zonder Naam en daarom behoren deze vijf dagen hem toe. Geen enkele wet geldt, de Chaos heeft de vrije hand. Wat dat betekent hangt af van de verschillende culturen: De Nivesen hebben doodsangst en zetten alle in die tijd geboren kinderen het huis uit. De Thorwal-piraten zijn met geen mogelijkheid op zee te krijgen. De boeren in heel Avonturië verlaten vijf dagen lang hun huizen niet. In Bornland en in het Lieflijke Veld mogen geen zakelijke overeenkomsten worden aangegaan, geen oordelen worden geveld en geen wapens worden gedragen. In de grote steden van het Nieuwe Rijk leggen de mensen hun werk neer - tussen Rahja en Praios worden de wildste feesten van het jaar gevierd.... Voodoo-magie schijnt tijdens deze vijf dagen ontzettend goed te lukken en volgens oude gebruiken worden er in deze tijd bijzondere geheime samenzweringen en intriges gepland.

Opmerkingen: De herdenkingsdagen van grote oorlogen: De data zijn te ontleen aan het feit dat oorlogen hoofdzakelijk in de lente begonnen, als de boeren niet zo dringend op het land nodig waren - in de late zomer was bijna elke oorlog ten einde gekomen. Als gevolg daarvan ligt de Maraskan-dag, ter nagedachtenis aan een korte, succesvolle oorlog in Peraine (april) en de dag van Gareth in Rondra. - De Kalender der Ratullah-gelovigen: Een 'maand' heet bij de vereerders van Rastullah een 'Godsnaam' en heeft evenveel dagen als Rastullah's naam letters bezit, namelijk negen. Een weekindeling is in de buurt van de Khom-woestijn onbekend. Let er dus op, dat als een der Khom-nomaden zegt: 'Wij zien elkaar weer in Godsnaam' hij iets heel anders bedoeld dan je op het eerste gezicht zou denken. Ook de aanhangers van Rastullah hebben uiteraard vastgesteld, dat er bij hun jaarindeling 5 dagen overblijven. Deze dagen noemen zij 'Rastullahallah' of ook 'Grote Godsnaam'. De 5 toegevoegde dagen in Rastullahallah vallen gelijk met de 5 dagen zonder namen in de rest van Avonturië, maar er gaat hier geen dreiging vanuit.

De weekdays in Avonturië

Winddag
Aardedag
Marktdag
Praiosdag (rustdag)
Rohalsdag
Vuurdag
Waterdag

Overigens moet wel opgemerkt worden dat de namen van de weekdays niet overal gelden: zo vieren de Amazonen vanzelfsprekend in plaats van Praiosdag de Rondradag en in Bornland wordt de vijfde dag sneeuwdag genoemd omdat dit element in deze koude landstreek van groot belang is.

Geliefde lezers, tot volgende maand.