



DUTCH WARGAME DEMONSTRATION

AND MILITARY MODELLING

DAY



IN "GOUDEN WIEKEN"
SCHEVENINGSEWEG 237,
DEN HAAG,

OP ZATERDAG 24 OKTOBER A.S. VAN 12.00 TOT 18.00 U.

Deelnemers kunnen v.a. 9.00 uur terecht.

Standhouders gaarne contact opnemen met de organisator.

WAT WORDT ER ALLEMAAL GEDAAN?

Competitie beschilderde miniatures

"HET NATIONAAL FIGUREN CONCOURS"

De hoofdprijs zal wederom een waardebon zijn van f. 50,-, met daarnaast nog enige andere prijzen. Dit onder leiding van een zeer bekwame jury. Voor deelname verwijzen we naar het deelnameformulier op de achterzijde van deze circulaire.

Het tentoonstellen van BESCHILDERDE MINIATURES' DIORAMA'S e.d.

Demonstraties: WARGAME met figuren Oudheid, Napoleontisch, Koloniaal, Modern, enz.

met als hoofdt thema een Egyptische oudheidslag.

BOARDGAME diverse spelen,

FANTASY ZOALS Dungeons & Dragons, Warhammer, enz.

Verkoop van SPELEN, BOEKEN, TINNEN-en FIGUREN van ander materiaal, enz.

Vele koopjes en speciale aanbiedingen.

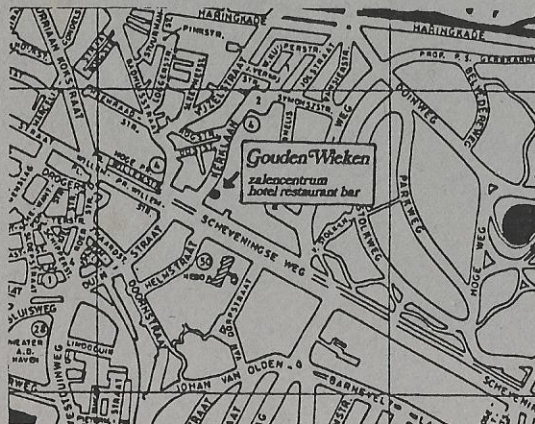
Toegang f. 3,- p.p., leden Société de la Grande Armée gratis.

Hoe er te komen?

Trein: v.a. Station "Den Haag Centraal" tramlijn 7,

v.a. Station "Hollands Spoor" tramlijn 8.

Auto: richting Scheveningen Zeehaven.



Alle inlichtingen bij de organisator:

Société de la Grande Armée,
Willem de Zwijgerlaan 120,
2582 EV Den Haag.

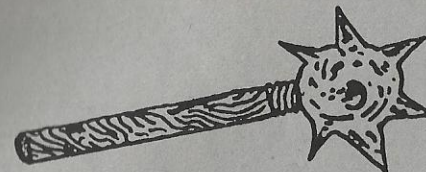
Tel.: 070 - 54 10 39.

(uitsluitend woensdag t/m zaterdag)

P.S. Spelers, reserveer tijd Uw tafel, liefst schriftelijk.

de MORGEASTER

jrg. 2



no.18

maandblad voor fantasy-liefhebbers



oct. '87

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

Hoofredactie: 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 direkt 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.

Gegroet, spinminnend volk.

Ik heb gezellig een neefje bij mij logeren dat ook bijzonder geïnteresseerd is
in het werk dat IK doe. Misschien laat ik hem nog weleens meewerken. Alleen
bezorgt hij af en toe nogal wat last met zijn stekel die hij achter zich aan sleept,
maar aangezien hij vooral de andere leden van de redactie daarmee treitert vind
ik het prima (gna, gna). Wij zien wel.

Dan had ik even een serieuze vraag: wie kan mij helpen aan een schrijfmachine,
eventueel te ruilen tegen een of twee luie redactieleden? Reacties op de redactie
graag.

Ook zoek ik al enige tijd een paar martelwerktuigen, waaronder een versterker van
500 watt en een paar platen van Koos Alberts of Danny de Munck.

Goed, maar wat is er deze maand zoal in dit blad te vinden? Misschien is er ook
wat voor JOU bij, en zo niet, wat let je om eens een briefje te schrijven met
jouw eventuele wensen.

Het menu van de maand:

- Avonturijnse Wetenswaardigheden met meer nieuws over Havena.
- Dat is het Spel, met een verslag over het wel en wee van
het langorig tuig onder ons
- Weer twee wijken van Havena in kaart
- De redactie- en Dorpsgek met een uitleg over magiërs en wapens
- Nog meer geschiedenisles door Meester Turgon

DJEEP OOI

(Squeek - dat was mijn neefje)

AVONTURIJNSE WETENSWAARDIGHEDEN

Door R. J. Stierren

Zoals jullie in een vorig nummer van de Morgenster konden lezen, had ik Grallog er op uit gestuurd om het een en ander aan de weet te komen over de koopwaar van Havena, wat hem zeer wel gelukt is. Maar tijdens die speurtocht is hij ook het een en ander te weten gekomen over de inwoners van Havena. En ook daar heeft hij mij verslag over gedaan. Ik beschouw het als mijn plicht om jullie hiervan op de hoogte te stellen.

Opmerking: achter de namen in dit artikel vinden jullie soms een aanduiding van 3 letters en 3 getallen (bijvoorbeeld NPC 930). Deze code geeft aan dat die persoon een Non-Player-Character of Meesterfiguur is, een persoon die door de Meester gespeeld wordt. Verder verwijst de code naar enkele tabellen waarin de scores van de betreffende persoon te vinden zijn. Deze tabellen zullen in een volgend nummer van de Morgenster verschijnen.

De dieven van Havena

Voor elk beroep of ambacht bestaat in Havena een gilde. Zelfs het wat twijfelachtige beroep van dief is als 'handwerk' te zien, en er bestaat dan ook een dievengilde (al is het dan illegaal). Het draagt de naam "Sho-taka'sa", wat zoveel betekent als 'Vereniging der Flinke Handen'. Hoe mooi deze titel ook klonken moge, het is een woord dat men niet graag luid uitsprekt.

Op het ogenblik zijn er ongeveer 40 georganiseerde dieven bij de Sho-taka'sa aangesloten. De vereniging is strikt hiërarchisch en bijzonder effectief georganiseerd. Onder het hoofd van het gilde staan de leiders van verscheidene gespecialiseerde groepen, die zorgen voor een hoge geoefendheid van hun leden. Op grond van de veelheid aan begaafdheden die in het gilde verenigd zijn, is het in staat om de meest uiteenlopende opdrachten voor hun klanten uit te voeren.

De verschillende specialisaties zijn:

- Inbraak/Diefstal
- Diefstal in de straten
- Afpersing
- Gijzeling
- Ontvoering
- Laster (het vernietigen van iemands reputatie)
- Omkoping
- Documenten vervalsen
- Infiltratie
- Georganiseerd gokken

De Sho-taka'sa houdt zich niet bezig met moordopdrachten. Hoewel zij goed beseffen dat hun akties niet legaal zijn, kennen de aangesloten leden toch hun grenzen en weigeren zij bij hun akties grof geweld te gebruiken.

Er is in Havena geen openbaar bekend gildehuis van de Sho-taka'sa. De leden treffen elkaar wekelijks op verschillende plaatsen om plannen te bespreken. Er zijn slechts weinig leden die de leider persoonlijk kennen of zelfs weten hoe hij heet.

Merkur Soliman (NPC 930), de leider van het dievengilde, is een rustig man. Hij is getrouwd en heeft drie kinderen, van 12, 17 en 18 jaar. Hij is zeer huiselijk van aard. Zijn vrouw heeft een kleine groentewinkel in de wat voornamere wijk van de stad; de zaak loopt prima. In Havena staat Soliman bekend als een onberispelijke persoon. Als gildehoofdman wordt hij vooral op grond van zijn rustige, maar vastberaden leiderschap gerespecteerd. Zijn positie wordt onwankelbaar beschouwd. Op 42-jarige leeftijd heeft hij een aanzienlijk vermogen opgebouwd. Onder een andere naam bezit hij in de omgeving van Havena meerdere boerderijen en heeft hij twee herbergen aan drukke handelsroutes.

Merkur, die vroeger van beroep jongleur was bij een rondreizend circus, is zeer behendig en beschikt over een ongelooflijk coördinatievermogen. Het is voor hem



geen probleem om op een hoog koord te balanceren of over de daken te klauteren. Ondanks zijn leeftijd is hij nog zo vitaal 'als de jonge Phex' en ook dit maakt hem voor de jongere leden van het gilde (voor zover zij hem kennen) tot een idool.

Merkur wordt in zijn functie van gildehoofdman door 4 andere leden ondersteund en van raad voorzien:

- Olorand Enar (NPC 931) - hoefsmid
- Karyn Indash (NPC 932) - waardin
- Goris v Kardan (NPC 933) - boogmaker
- Elwene Aranot (NPC 928) - courtisane.

Geen van deze vier personen neemt deel aan akties van de opgeleide specialistenteams. Hun enige functie is het geven van advies aan hun leider. Daarvoor ontvangen zij een procentueel aandeel van de winst uit de opdrachten

Zoals reeds vermeld worden de bijeenkomsten steeds op een andere plaats gehouden. Slechts in uiterste nood worden de privé woningen van de leden als verzamelpunt gebruikt. Meestal verzamelen de gildebroeders en -zusters zich in verlaten woningen, in donkere ondergrondse gewelven, of ook buiten de stad. De gardisten van de stad hebben kosten noch moeite gespaard om die trefpunten op te sporen: noch de strenge verhoren, noch het inzetten van spionnen heeft tot resultaten geleid. Wat ook kenmerkend is voor leden van Sho-taka'sa, is hun eigenaardige dialect, een soort geheimtaal. Zij bestaat uit korte, vreemd uitgesproken woorden en handgebaren. Klanken die in de gewone taal niet gebruikt worden, zoals piepen, fluiten en grommen behoren tot het vocabulaire van het 'Taka-t'sa', zoals deze omgangstaal in de volksmond genoemd wordt (tong van de flinke handen). Slechts weinige schrift- of spraakgeleerden kennen frakties van deze taal, en tot nu toe is daarover nog geen wetenschappelijke beschrijving ontdekt. Taka-t'sa is geen op zichzelf staande taal, maar veel meer een versmelting van in het alledaagse taalgebruik van deze beroepsgroep noodzakelijke uitdrukkingen en gebaren. Dit taalgebruik bestaat niet alleen in Havena. Ook in andere steden van Avonturië hebben dieven een dergelijke taal, die soms nauwelijks van die van Havena verschilt, maar die in andere gevallen nauwelijks daarmee te vergelijken is.

Leden van de Sho-taka'sa komen uit de meest uiteenlopende lagen der bevolking. Zo kan het voorkomen, dat een rijke handelaar of een personeelslid van het vorstelijk hof als lid van dit gilde aangetroffen wordt. Natuurlijk verschillen de leden van dit gilde uiterlijk niet - of in zeer geringe mate - van de andere bewoners van de stad, maar een geoefend oog kan de handvaardigheden en levensgewoonten van een dief onderscheiden van die van een gewone burger. De akties van de Sho-taka'sa zijn talrijk, zoals eerder vermeld. Bewoners en bezoekers van de stad zullen dus van tijd tot tijd met hen in aanraking komen. En zolang zij niet het slachtoffer worden van de 'flinke handen', hebben zij zelden iets te vrezen, als zij zich er verder ook niet mee bemoeien.

Dan nog een woord over de sluipmoordenaars die Havena rijk is. Ofschoon deze groep niet in een gilde verenigd is, bestaat er in Havena een 'Vrije broederschap van de Zwarte Hand'. In deze groep hebben moordenaars van verschillende aard en nationaliteit elkaar gevonden. Merkwaaardig genoeg wordt dit samenraapstel vrij regelmatig door interne onrust en moorden uit evenwicht gebracht. Daardoor kon zij nog niet tot een daadkrachtige macht ontwikkelen. Toch wordt zij door de gardisten met grote voorzichtigheid behandeld. Hoewel de namen van de leden meestal pas na ontdekking van een lijk op grond van het onderzoek bekend worden, beschikt het vorstelijk archief over een flinke lijst van vermoedelijke aanhangers van deze organisatie. Deze lijst bevindt zich konstant achter slot en grendel en wordt zeer streng bewaakt. Alleen hooggeplaatste gardisten en leden van het vorstelijk hof hebben toegang tot deze meest geheime informatie van de stad.

En dan nog iets heel anders, wat dacht jullie van een vampier? Ja, je leest het goed, er woont een vampier in Havena. Hoe ik dat te weten gekomen ben vertel ik maar liever niet. Maar ik zal jullie wel het een en ander over haar vertellen. Het is natuurlijk mogelijk dat de Meester dit wezen wil gebruiken. Daarom zal ik haar nu beschrijven.

Merisa Nokin (NPC 912) behoort tot het geslacht der Drakensteen-vampiers. Zij onderscheidt zich vooral van de tot nu toe bekende vampieren, dat zij niet allergisch zijn voor zonlicht, stromend water of knoflook. Zij reageren echter uiterst gevoelig op spiegelende oppervlakken en hebben geen spiegelbeeld. De aanblik van religieuze voorwerpen kunnen zij wel verdragen, maar het roept een algemeen gevoel van onbehaaglijkheid bij hen op. Vampieren van deze soort beschikken over de volgende boven-natuurlijke vaardigheden:

- Doden tot ondoden verwekken (5D6 + 70)%
- Gedaanteverandering (in nevel, sneeuwstorm of een rat), (5D10 + 30) %
- Temperatuurverandering (+/-20°C) (4D6 + 6) %
- Weersverandering (4D6 + 6) % (onweer kan niet oproepen worden)
- Slaapbetovering (5D6 + 60)%
- Nevelmuur (5D6 + 40)%
- Sneeuw opjagen (5D6 + 40)%

De percentages komen overeen met die van een gewone vampier van deze soort. Variaties zijn mogelijk en worden vaak aangetroffen. Alle vampiers bezitten echter deze vaardigheden.

De scores voor Merisa Nokin:

- | | |
|----------------------------|-----|
| - Doden tot ondoden wekken | 86% |
| - Gedaanteverandering | 51% |
| - Temperatuursverandering | 19% |
| - Weersverandering | 17% |
| - Slaapbetovering | 78% |
| - Nevelmuur | 56% |
| - Sneeuw opjagen | 55% |

MO 14 - BH 9 - CH 17 - SH 12 - LK 17 - LE 63 - UV - 80.

Merisa Nokin vecht niet met wapens, maar vertrouwt geheel op het gebruik van de hierbovengenoemde gaven. Daarbij maakt zij het liefst gebruik van de hulp van ondoden. Met de slaapbetovering probeert zij haar slachtoffer weerloos te maken, om het dan als het slaapt, de levenssappen uit te zuigen.

Als vertegenwoordiger van de Drakensteen vampieren loopt zij geen gevaar haar slachtoffers als latere konkurrenten tegen te komen, want slachtoffers van deze vampierensoort worden niet besmet. Zij sterven een 'normale' dood. Ook de door haar tot ondoden opgewekte lijken leven niet voort als vampier. Daardoor bestaat er ook geen gevaar dat Havena door vampieren overbevolkt zou kunnen raken.



Nu we het toch over het gespuis van Havena hebben, hier heb je er nóg een, namelijk Sindar Eltwyn (NPC 923). Hij woont in een afgelegen deel van de stad en is daar pas sinds kort komen wonen. Hij is een elf en doet voorkomen of hij ziekten kan genezen. Tot op een bepaald punt is dat ook wel zo, maar om voor hem gegronde redenen verzwijgt Sindar zijn eigenlijke beroep...dat van zwarte magiër. Waar hij natuurlijk goed aan doet, want wie zou zich nog door hem laten behandelen als zodra bekend werd dat Sindar voor zijn beroep lichaamsdelen verzamelde? Naast de 'gangbare' vaardigheden zoals 'Doden opwekken' en 'Demonenbezwering' beschikt hij namelijk over een enorm arsenaal angstaanjagende toverspreuken.

- Het 'Gensein des Levens' is zijn machtigste spreuk. Hiermee kan Sindar erin slagen om een Golem, een tot leven gebracht wezen, enkel en alleen uit lichaamsdelen van overledenen te creëren. Zo'n Golem bezit dan de met 50% vermeerderde waarden van een Zombie. Gelukkig is het Sindar tot nu toe niet gelukt om zo'n wezen te creëren, want behalve de benodigde lichaamsdelen (waarover hij in ruime mate beschikt), is voor het creëren van zo'n wezen een bepaalde stand van de sterren nodig, die slechts zelden optreedt. Momenteel heeft hij op een linkerhand na, weer alle lichaamsdelen bijelkaar om bij de volgende zomerzonnwende een nieuwe poging (40% kans op succes) te wagen. Een poging kost Sindar 62 ASP.

- Met de 'Vinger des Doods' hoeft hij een levend wezen alleen maar aan te raken, waardoor het onmiddellijk sterft. Het gebruik van deze spreuk kost Sindar slechts 30 ASP.

- 'Angst opwekken' en 'Paniek' zijn twee aan elkaar verwante spreuken (7/14 ASP), die alleen in de sterkte van het bereikte effect verschillen. De eerste spreuk beïnvloedt een persoon voor ongeveer 20 minuten, terwijl de tweede tot 6 personen kan verschrikken voor een duur van maximaal 6 uur.

- Een verdere stijging is mogelijk met de spreuk 'Terror'. Met deze spreuk (26 ASP) kan hij hele mensenmenigten in paniek en angst doen geraken. Daarbij kan het ook komen tot gewelddadige acties van de in paniek gebrachte mensen.

Om zijn macht uit te kunnen oefenen moet Sindar op regelmatige tijden offers brengen. Meestal zijn dat levende dieren, die volgens een oud ritueel tijdens een nacht met volle maan gedood moeten worden en daarna in zee geworpen. Bij het volbrengen van deze offers let Sindar bijzonder goed op dat hij niet gezien wordt en tot nu toe kon hij zijn ritueel steeds uitvoeren zonder opgemerkt te worden.

Zo, dit was dus zagezegd de onderwereld van Havena. De volgende maand zal ik jullie wat meer vertellen over de gilden in Havena, maar dan wel de legale. Dus, fans, tot volgende maand.





COR

ANDRE HAZES...!!!

Istie spin nau helemaal mehier emmedaaro!!

Maar ik zal op gepaste manier wraak nemen. Ik zal...ik zal, ha, ik zal oordopjes kopen. En voor straf doe ik maar één pagina... zo!

Zwaarden voor magiërs ???

Langzaam kruipt de slingerarm van de moorddadige plant dicht naar de voet van magiër Uxatom, die zich zwaar ademend tegen de muur drukt. Hij is uitgeput, al zijn magische kracht heeft hij opgebruikt in een gevecht met zijn achtervolgers. Hij schudt zijn hoofd, zijn einde is nabij. Als de plant zijn voet bereikt, dan... Dan valt Uxatom's blik op een enorm tweehandszwaard dat binnen handbereik tegen de muur staat. Hij pakt het heft met beide handen vast en heft het zwaard omhoog. -"Halt, halt, halt!!" klinkt plots een stem uit de ruimte, "Magiërs mogen geen zwaarden gebruiken, dat weet je toch, en tweehandigers helemaal niet!!"

"Dat kan niet waar zijn!" kreunt Uxatom, "Wie heeft deze onzin bedacht?"

"Het staat in de regels, mijn beste Uxatom!"

"Tja, dan moet ik er maar aan geloven" zucht Uxatom. "Dan heb ik nog slechts één wens: schrijf op mijn grafsteen: 'HIER RUST UXATOM-GESTORVEN IN DE KETENEN DER REGELS'."

Misschien is het een pak van Uxatom's hart als hij de volgende aanvullingen van de wapenregels van het ODM leest.

1 - OOK MAGIERS KUNNEN ZWAARDEN BENUTTEN.

Natuurlijk kunnen ze dat, zoals eenieder van ons met een zwaard kan toeslaan, ook al heeft hij het nog nooit in handen gehad. Er is echter een onderscheid of men een zwaard kan vasthouden of dat men er een gevecht mee kan leveren - en een magiër is ne eenmaal geen zwaardvechter. Een tovenaars wijdt zijn gehele jeugd en alle beschikbare tijd als volwassene aan het perfectioneren van zijn magische gaven. Tijdens dit leven heeft gevechtscunst geen waarde en geen zin. Daarom zal een echte Avonturijnse magiër nooit een zwaard omgorden als hij op avontuur gaat. Een magiër die zich met zwaard, kruisboog of een zware wapenrusting uitrust, heeft geen vertrouwen in zijn magische kracht, en een magiër die niet zin zijn astrale gaven gelooft is dus nutteloos. Voor het spel betekent dit: een magiër die zich als een strijder uitrust, dus met zwaard, pijl en boog, bijl, of met een wapenrusting sterker dan een gewatteerde wapenrok, heeft geen vertrouwen meer in zijn magische gaven en besluit om daar verder vanaf te zien. Hij verliest zijn gaven permanent en zal zijn loopbaan als doler of avonturier voort moeten zetten. Anders ligt het wanneer de magiër in uiterste nood - als het om zijn leven of dat van zijn vrienden gaat - naar een zwaard moet grijpen. In zo'n geval kan een magiër een sabel, een zwaard of zelfs een tweehandszwaard gebruiken, op voorwaarde dat magie in die situatie onmogelijk is. Voor een magiër die een sabel of een soortgelijk wapen gebruikt gelden de volgende scores:

sabel, zwaard e.d. - Aanval 6, Afweer 4.
tweehander - Aanval 5, Afweer 3.

Deze waarden staan vast, dus de magiër kan ze niet door training verbeteren, omdat zijn loopbaan nu eenmaal niet die is van een strijder. De gevechtstechnieken met de klassieke magische wapens dolk en staf behoren tot de opleiding bij de tovenaarsgilden, daarom zijn deze wapens zonder beperkingen te gebruiken.

2 - VOOR DRUIDEN KUNNEN BOVENSTAANDE REGELS OOK GEBRUIKT WORDEN.

Er ontstaat voor druiden echter een extra nadeel: Een druïde die zich gedwongen ziet om een ijzeren zwaard in handen te nemen, verliest voor één dag zijn beheersing over de druiden-magie.

TOEDELLOE

Squeek - knap...

(Waar sta ik nu weer op)

Dát Is Het Spel - Ed Doorn

Een belangrijk aspect van het rollenspel is, dat de spelers moeten weten hoe ze hun rol kunnen spelen. Je kunt moeilijk zeggen: "Ik speel een elf" als je niet weet wat een elf is en hoe hij zich gedraagt. Een groot nadeel van het ODM is juist, dat er veel te weinig aandacht is besteed aan de achtergronden van de verschillende rassen. In mijn artikel van vorige maand hebben jullie al het een en ander kunnen lezen over onze kleine, maar dappere baardige bergbewoners, deze maand is het de beurt aan het trotse elfenvolk.

Het ras der elfen en haar levensstijl zijn voor ons mensen wat minder eenvoudig te begrijpen dan het meer ongecompliceerde gedrag van de dwergen. Dit komt mede doordat er verschillende elfenvolken zijn, de 'gewone' elfen, woudelfen en ook rivierelfen, en omdat er niet zoveel elfen zijn die hun volk en geboortestreek verlaten. En die elfen die zich wel onder de mensen begeven zijn nauwelijks bereid ons te berichten over het leven in de elfenrijken. Vast staat dat het oudste oorspronkelijke rijk der elfen in het Salamandergesteente en de wouden ten noorden daarvan moet liggen. Daar de nederzettingen op vele magische wijzen en met allerlei geheimzinnige eigenschappen van de natuur (die alleen aan de hoge elfen bekend zijn) verborgen en bewaakt zijn, heeft nog geen mens een elfennederzetting kunnen vinden, behalve enkele uitverkoren elfenvrienden. Maar zij houden zich aan een belofte van geheimhouding, zodat we ook van hen weinig te weten komen.

Woudelfen kun je in principe aantreffen in het hart van de grote wouden van Avonturië. Tenminste, als zij zich willen laten zien, want meestal leven zij teruggetrokken in de diepste gedeelten van de wouden, waar nog nooit een mens een voet gezet heeft. De rivierelfen tenslotte leven in het waterrijke gebied van de rivier de Svellt, tussen de steden Tiefhusen en Tjolmar, en in de dalen van de gebergten in die streek.

Hoewel tussen de elfen van deze volken duidelijke verschillen zijn aan te geven, zijn er ook grote overeenkomsten. Allereerst bezitten zij allen van nature magische krachten. Dit is dus niet iets wat zij aan moeten leren, zoals menselijke magiërs, maar het is een eigenschap die ze bij hun geboorte meekrijgen. De woudelfen kennen echter weer een andere magie dan de gewone en de rivierelfen (die allen afkomstig zijn uit het rijk in het Salamandergesteente). Daar zij vrijwel uitsluitend in de wouden leven richten hun magische krachten zich vooral op het leven in het woud. Een eigenschap is echter kenmerkend voor alle verschillende elfen: zij bezitten allemaal een bijzonder hoge intelligentie. Dit is vooral het gevolg van het feit dat het elfenras een der oudste rassen van Avonturië is, en van het feit dat een elf makkelijk tweehonderd jaar oud kan worden. Elfen benutten hun intelligentie echter heel anders dan wij mensen of dwergen dat zouden doen. Zij besteden een groot deel van hun jeugd aan het trainen van hun brein en hun geheugen. Zij hechten niet veel waarde aan het eenvoudig bestuderen en opslokken van feiten, maar oefenen zich veel meer in een optimaal gebruik van hun verstand. Zodra hun verstand voldoende getraind is, beginnen zij met het leren van hun oeroude taal. De elfentaal is buitengewoon complex en bestaat vooral uit melodieuze klanken, zodat een gesprek tussen twee elfen in hun eigen taal voor mensen meer lijkt op een mysterieus lied voor twee stemmen. De opbouw en de woordenschat komen met geen enkele mensentaal overeen. Er zijn dan ook nauwelijks mensen die iets van de elfentaal begrijpen. En zij die haar wel begrijpen beheersen vaak slechts een klein gedeelte ervan.

Evenals de taal worden ook de opvattingen van elfen over kunst nauwelijks door anderen begrepen, laat staan gedeeld. De elfen kennen zeer gecompliceerde en verfijnde kunstvormen en -technieken, die zij tijdens hun eeuwenlange bestaan zover geperfectioneerd hebben, dat wij mensen er nauwelijks nog iets van kunnen begrijpen. Wat wij als cultuur beschouwen wordt door de elfen vaak als boers en onderontwikkeld bestempeld.

Een van de gevolgen van hun hersentraining is de eigenschap, die elfen in staat stelt hun geheugen te ordenen en te controleren. Wanneer een elf slaapt, onderzoekt hij als het ware zijn geheugen. Alle herinneringen die voor hem minder belangrijk zijn en de herinneringen aan bijzonder rare gebeurtenissen wist hij voor altijd uit zijn geheugen, en hij onthoudt alleen die dingen, die voor hem belangrijk zijn of hem doen herinneren aan plezierige gebeurtenissen en andere mooie dingen van het leven. Als je bijvoorbeeld met een elf een afspraak maakt om elkaar op Praiosdag te ontmoeten, dan onthoudt hij het tijdstip van deze afspraak, totdat de afspraak achter de rug is, want dan heeft dit voor hem absoluut geen betekenis meer. Of wanneer een elf op een mooie lenteavond tijdens een prachtige zons- ondergang plotseling wordt overvallen door een troep Orks, een bijzonder vervelend gevecht met hen moet leveren en daarbij nog een gemene verwonding oploopt ook, zal zich na een tijdje van die avond alleen nog herinneren hoe mooi die zons- ondergang wel was. Alleen mooie gebeurtenissen, belangrijke feiten, geschiedenissen, gedichten en liederen van onvergankelijke schoonheid staan voor altijd in hun geheugen gegrift. De soms wat overdreven vrolijke levenshouding van de elfen is ook min of meer een gevolg van deze eigenschap. Wetende dat hij elke minder prettige of zelfs beschamende gebeurtenis snel weer vergeten zal zijn, probeert een elf het leven zo intens mogelijk te beleven en er zoveel mogelijk plezier aan te beleven, vooral ook omdat de elfen die onder de mensen leven de schone kunsten van hun soortgenoten moeten missen.

Een minder plezierige bijwerking van deze geheugentraining is, dat elfen vaak last hebben van fobieën. Omdat zij vooral in wouden en valleien leven hebben zij vaak last van claustrofobie (angst voor kleine ruimtes) en van agorafobie (angst voor wijd uitgestrekte oppervlakten, zoals bijvoorbeeld weilanden of de zee). Wanneer een mens, die last heeft van claustrofobie, een paar maal in een kleine ruimte geweest is, raakt hij er meestal een beetje aan gewend en is hij in staat zijn angst terug te dringen. Wanneer een elf echter in een nauwe ruimte is geweest zal hij dit aanvoelen als een rare ervaring en dit dan ook spoedig weer vergeten. Dus raakt een elf er ook nooit aan gewend en zal zijn angst altijd in zekere mate aanwezig blijven. Wanneer hij het kan vermijden zal een elf over het algemeen dus liever niet een kleine, donkere grot binnengaan. Voor het spel betekent dit, dat wanneer een elf een smalle, donkere gang, kleine ruimte of een ingewikkeld, angstaanjagend grottenstelsel wil binnengaan, de Meester eerst een Moed-proef verlangen kan. Maar, beste Meesters, maak het onze elfenvrienden niet al te lastig; verlang alleen een Moed-proef in hele kleine, benauwde grotten en zeer smalle gangetjes, want door hun hoge intelligentie beseffen elfen best wel dat hun angsten in feite ongegrond zijn. Bovendien is het hoofdzakelijk de bedoeling dat elfen-spelers hun rol goed spelen en zelf met deze eigenschap rekening houden.

Een ander gevolg van de hersentraining is, dat vrij veel elfen last hebben van obsessies. Wanneer een elf eenmaal een bijzonder geslaagde ervaring heeft gehad staat deze voor altijd in zijn geheugen gegrift. Dan bestaat de kans, dat hij in het vervolg veelvuldig zal proberen om die ervaring opnieuw te beleven of te gebruiken. Stel je eens voor dat een elf in een bepaalde situatie vuur gebruikt om een stel gluisperige Goblins uit hun hollen te roken. De vele kleuren van het vuur, het kronkelend spel van de flonkerende vlammen (een schouwspel waar een elf een puur natuurlijke vorm van kunst herkent), tesamen met het feit dat de Goblins spoedig gestikt zullen zijn, maken een onvergetelijke indruk op onze elf.

Houd er dan ernstig rekening mee, dat hij in de toekomst een meer dan ongewone voorliefde voor vuur zal voelen, en regelmatig gebruik zal maken van vuur om zijn doelen te bereiken. Andere zaken die voor elfen makkelijk een obsessie kunnen worden zijn bijvoorbeeld muziek en zang, een bepaalde vorm van kunst, de rust van de natuur of de niet te stuiten kracht van water.

Al deze verschillende aspecten (fobieën, obsessies en hun zucht naar lol in het leven) hebben ertoe geleid dat elfen een beetje de reputatie hebben dat je niet in alle situaties van ze op aan kunt. Een elf die op wacht staat kan makkelijk afgeleid worden door het melodieuze gezang van de vogels of door een mooie sterrenhemel. Of hun claustrofobie duikt precies op op een moment waarop je met zijn allen een grot in wil vluchten terwijl er een paar trollen op je hielen zitten. Of je zit in een herberg waar net een ongelooflijke knokpartij is losgebarsten en de elf zit nog dromerig na te genieten van de prachtige samenhang van een groep rondtrekkende muzikanten. Of..... En aangezien de elfen daarnaast door hun hoge intelligentie, hun overdreven kunstzinnigheid en verfijning, hun vaak eigenzinnige karakter en hun wat vreemde trekjes vaak nogal arrogant op mensen en vooral dwergen overkomen, zijn er heel wat avonturiers die liever niet met elfen op pad gaan. Erg dom natuurlijk, want elfen hebben al heel wat netelige situaties tot een goed einde gebracht, en daarbij vele levens gered, met hun magische gaven, hun grote behendigheid, hun vaardigheid met de boog en hun zeer scherpe neus. Iedereen weet, of hoort te weten, dat elfen zo ongeveer de scherpste neus hebben van Avonturië. Van afstand ruiken zij dingen waarvan anderen vaak nog niet eens vermoeden dat ze in de buurt zijn. Dit kan een voordeel zijn, maar ook een nadeel: soms waarschuwt hun neus hen voor naderend gevaar (een troep stinkende ogers die met de wind in de rug op de loer liggen), anderzijds kunnen zij door een vieze lucht compleet uit hun doen raken, of zijn ze zelfs geen stap verder meer te krijgen (zodra ze een hazeldraak ruiken zijn ze weg). Al met al zijn elfen dus vrij aparte types. Bovendien wordt de zaak nog wat ingewikkelder doordat er verschillende soorten elfen zijn. Allereerst zijn er de 'gewone'elfen, waarover verder weinig bijzonderheden te geven zijn. Anders ligt dat wat betreft de woudelfen. Doordat zij vrijwel hun gehele leven doorbrengen, teruggetrokken in het woud, hebben zij enkele totaal afwijkende eigenschappen. Hun karakter en vaardigheden zijn vrijwel volledig afgestemd op het leven in de bossen. Hun gehele levenshouding is er in feite op gericht in harmonie te leven met de natuur. Zelfs hun magische vaardigheden zijn daaraan aangepast. Een gevolg van dit alles is, dat woudelfen vrij 'wereldvreemd' zijn en van allerlei moderne technieken en wapens absoluut niets moeten hebben. Daar komt nog eens bij, dat zij het liefst in de vrije natuur zijn, en niet veel van drukte en grote aantallen mensen om zich heen houden. Van grote dorpen en steden en andere plaatsen waar zich veel mensen bevinden of waar het vaak een drukte van jewelste is, moeten zij dan ook weinig hebben. Als zij door noodzaak gedwongen worden zich daar toch te begeven voelen zij zich allermint op hun gemak. In avonturen, die zich voornamelijk in grote steden afspelen zullen zij dan ook nauwelijks een rol van betekenis spelen.

Weer anders ligt de zaak bij de rivierelfen (ook wel bekend onder de naam Auelfen). Zij leven (zoals eerder vermeld) in het gebied tussen de steden Tjolmar en Tiefhusen, langs de oevers van de rivier de Svelit en haar zijrivieren en de gebergten ten oosten en westen daarvan. Daar zij hun gehele leven doorbrengen in de buurt van rivieren zijn zij zeer bedreven in allerlei vaardigheden en technieken die betrekking hebben op het water, zoals zwemmen en vissen, maar ook het aanleggen van bruggen, dammen, dijken en irrigatiewerken. Ook de rivierelfen beginnen zich langzaam over Avonturië te verspreiden. Maar zij zullen zich te allen tijde het liefst ophouden in de buurt van rivieren. Het is absoluut uitgesloten dat je een rivierelf zult tegenkomen in een woestijngebied; alleen al het aanschouwen van een uitgestrekte zandvlakte bezorgt hem de schrik van zijn leven.

Rivierelfen haten Orks. Dat is normaal, zou je zeggen, iedereen haat Orks. Alleen, rivierelfen haten Orks meer dan wie dan ook. In het verleden hebben zij ontelbare grote veldslagen geleverd met Orks die vanuit het Orkland strooptochten organiseerden naar Noord-oost-Avonturië en naar het Salamandergesteente. Daarbij hebben zij vaak enorme verliezen geleden, maar tot nu toe hebben zij de Orks meestal kunnen stuiten. Hoewel ook rivierelfen nare ervaringen snel weer vergeten, zijn de Orks voor hen een dermate grote bedreiging, dat zich in hen een enorme haat tegen de Orks heeft ontwikkeld.

Een andere eigenaardigheid van de rivierelfen is, dat zij weinig waarde hechten aan kracht. "Kracht is voor de dommen" zeggen zij, en zij vertrouwen bij het volbrengen van hun taken vooral op hun intelligentie. Voor het spel betekent dit, dat bij de geboorte van een rivierelf zijn score voor 'Lichaamskracht' niet hoger mag zijn dan 9!!!

De rivierelfen zijn het enige elfenvolk waarvan iets bekend is over hun religies. De God Efferd is voor hen de belangrijkste der Twaalfgoden. Verder is er over de religies van elfen echter niets bekend; wij weten niet welke goden zij vereren en of zij nog andere goden buiten de Twaalfgoden erkennen. Dit kan in sommige gevallen leiden tot botsingen met gewijden van de Twaalfgoden, vooral met die van de god Praios. Gewijden van de godin Hesinde daarentegen staan vrij vriendelijk tegenover elfen, hetgeen uiteraard een gevolg is van de magische gaven, die lang geleden door de godin aan de elfen geschonken moeten zijn.

Dan uiteraard weer de hamvraag: zijn er ook elfenstrijders, -dolers, -druïden, -priesters en -tovenaars? Ja, waarschijnlijk wel, ook al ben ik er persoonlijk nog nooit een tegengekomen. Elfenpriesters en -druïden lijken mij echter vrij onmogelijk, want daar zijn elfen nauwelijks geschikt voor. Wij zijn overigens bezig met het uitwerken van regels hiervoor. Indien er onder jullie creatieve lezers zijn met ideeën hiervoor, stuur die dan eens op. In een volgend nummer zal ik hier dan uitgebreid op ingaan.

Tenslotte zal ik nog de scores en basisvoorwaarden van de rivierelfen vermelden:

Slimheid en Behendigheid minimaal 12;
Lichaamskracht niet hoger dan 9;
Magische vaardigheden zals een normale elf;
Begaafdheden als een normale elf, behalve
'zwemmen' van begin af aan 3;
Levensenergie en Astrale energie als normale elf;
Geen harnas, geen tweehandswapens.

Hesinde zij met u, tot ziens.

DE

PEN

DE

DES

MEESTERS

Lieve vrienden van het ODM,
Havena! U bevindt zich op een landstraat in west-Avonturië en vraagt aan voorbijgangers wat voor hen de naam Havena betekent. Zij zullen u waarschijnlijk verschillende antwoorden geven: "Een provincienest" zal een hoveling uit Gareth zeggen, "Ongemanierd" - "Een zondepoel" zegt een kleine Ingerimm gewijde, "Een broedplaats van laster en verderf". "Welnee, een prima plaats voor zaken" zegt een dikke voerman; maar de hinkende bedelares komt tussenbeide: "Geloof hem niet!! Het enige wat er daar in overvloed is, is honger..." De dief antwoordt helemaal niet en knipoogt u veelbetekenend toe. Een enorme zeebonk heeft het over de gewijden in de Rahja tempel en de meisjes van het Café-schip Thetis. Misschien hoort u zelfs iets over de wonderschone meermensen, die door de rijke Havenianen als 'speeltuig' gehouden worden, of komt u iets te weten over het stadspark, dat al in geen 10 jaar meer door mensenvoeten is betreden. Men zal u vertellen over de ondergelopen ruïnes van de benedenstad en u waarschuwen. Of men fluistert u achter de hand iets over Nahema's toren. Als u niet meer weet wie u nu geloven moet, vraag dan aan een voorbijgaande molenaarsdochter of een boerenzoon of zij u naar Havena willen begeleiden. U hoeft de jongelieden maar in de ogen te kijken en u zult zien welk een uitstraling de naam Havena nog steeds heeft. Voor vele jonge Avonturijnen is Havena de deur naar een ander leven, tot het rijk der avonturen. Dukaten en zoete zonden - kortom een wereld waarin u zich nooit verveelt. Soms droomt een boerenzoon er 's nachts op zijn strozak van hoe de mensen in zijn dorp over hem praten: "Hij is naar Havena getrokken...Wie had dat nu van hem gedacht?" En sommigen uit het dorp gaan er daadwerkelijk naartoe - en dat zijn heus niet altijd de slechtsten. In het volgende stuk zal ik u iets vertellen over de geschiedenis van Havena.

GESCHIEDENIS VAN HAVENA IN DOCUMENTEN

Wij doorzochten het volledig ongeordende stadsarchief en raapten een aantal interessante documenten bij elkaar. Alle teksten van de oude documenten hebben wij vertaald in het nieuw-Avonturijs en aan de huidige taal aangepast. Alle volgende informatie geldt als ALGEMENE INFORMATIE.

1869 v.H.

Schriftelijk bericht van Admiraal Sanin aan Keizer Belen-Horas in Bosparant: Enige weken bereikten wij zonder problemen langs de kust de delta aan de Grote Rivier. Zoals in het vorige jaar draaiden wij de noordarm op en gingen daar aan land, om uw goede wensen aan de kolonisten over te brengen, die wij 4 jaar geleden in dit gebied neergezet hadden. Het zal U deugd doen om te horen dat de kleine kolonie zich enorm heeft ontwikkeld en dat zij goed stand hebben weten te houden tegen de vijandelijke zwartpelzen - door de mensen hier 'Orks' genoemd. Vele zwartpelzen werden gevangen genomen en getemd. Deze creaturen werken nu op het land of maken verder land bewoonbaar. Zij hebben slechts weinig weerstand, want men ziet ze soms midden in hun werk neervallen. Velen sterven aan belachelijke ziekten, zoals verkoudheid, mazelen, bof of roodvonk, kortom aan gebreken die bij ons de meeste kinderen overleven. De kolonisten zeggen dat het niet lonend is om de Orks te verplegen. Het is goedkoper om ze te laten sterven en nieuwe te vangen. Bij het opruimen der lijken van de Orks ontstaan dikwijls moeilijkheden: de kolonisten hebben de gewoonte de lijken te verbranden, de orks echter willen hun doden direkt in de Grote Rivier werpen, omdat volgens hen dan een deel van de gestorvene in leven blijft. Daardoor breken bij een verbranding vaak onlusten uit. Maar de kolonisten hebben, zoals bericht, de touwtjes stevig in handen.

Omdat de kolonie voorbeeldig geleid wordt, en ik geen tekenen van gebrek aan respekt jegens het Moederland of het keizerhuis bemerkt heb, heb ik volgens Uw wens de nederzetting de stadsrechten verleend. De kolonisten noemen de stad al enige tijd Havena, dus stel ik voor dat deze naam zo behouden blijft.

Een voor Uwe Hoogheid knielende Sanin, Keizerlijk Admiraal.

1724 v.H.

- Uit het rapport van Haduk, Stadshoofdman van Havena:

Openbaar gestraft werd de boer Nalle (20 stokslagen), omdat hij een Ork-arbeider onder zijn dak heeft laten slapen. De steenhouwer Reusche werd op het matje geroepen omdat hij ondanks zijn 20 jaren nog steeds geen vrouw heeft. Wat zou er van Havena terecht moeten komen als de andere 1524 mannen er hetzelfde over dachten? De boerin Tilta werd uit de stad verbannen. Zij leefde al 3 jaar met Jock onder een dak, maar desondanks heeft zij hem nog steeds geen kind geschonken, en scheen ook niet in verwachting.

Een reizende stoffenhandelaar uit het noorden beweerde voor de raad dat het ons nooit zou lukken om alle Orks te temmen, omdat er teveel van deze zwartpelzen zouden zijn. Hij kende een land dat door duizenden Orks bewoond werd, en daarom 'Orkland' genoemd werd. Hij raadde ons aan om op onze hoede te zijn, de arrogante vlerk, waarop we hem in een kooi stopten en hem in de Grote Rivier gooiden. Nadat hij afgekoeld was moscht hij gaan - met achterlating van zijn handel.

1701 v.H.

- Proklamatie van de burgemeester aan de stadsbouwlieden!

Vanaf vandaag is het verboden om een Ork in te zetten bij de bouw van de verdedigingswerken, omdat zij zullen proberen te vluchten en via het moeras hun verwanten te vinden. Waar ze dan haarfijn kunnen vertellen hoe de bouwwijze van de muren is.

1700 v.H.

- Uit het dagbevel van de stadshoofdman:

...natuurlijk zal het zwartpelstuig het nooit wagen om ook maar in de buurt van de muur te komen - om nog maar te zwijgen van bestormen. Vooralsnog is het onze taak om de wacht op de muren te verdubbelen. De plaatsen in de muur die nog niet af zijn worden als noodoplossing met houten palissaden versterkt.

1698 v.H.

- Brief van een koopmansdochter aan haar zuster in SALZA:

Lieve Ursula,

Dat ik je nu eindelijk kan schrijven dank ik aan Borons toornige gerechtigheid. Al 4 maanden lang hebben de wilde Orks hier huisgehouden en de gruwelijkste schanddaden begaan. Ik zal je de details besparen omdat ik je teerheid ken. Laat ik je wel vertellen dat ik geen draagbare jurk meer in de kast heb door de oorlog (In aanwezigheid van de Orks bewogen wij ons kruipend voort door de straten - en je weet hoe de straten er bij ons in het voorjaar uitzien). Tot ons grote geluk heeft Boron de gehele brute bende met roedvonk bedeed - zij zijn gestorven als vliegen! Jammer genoeg ook onze huisorks, zodat ik het werk nu allemaal zelf moet doen.

Zeg alsjeblieft tegen vader dat moeder en ik nog in leven zijn, en dat de kust veilig is en hij gerust terug kan keren. Hij moet zich spoeden en de belangrijkste waren meebrengen. Er zijn nu goede zaken te doen. Vele groeten uit het zwaar beproefde Havena,

je Illa.

Tot de volgende maand.....