

de MORGEASTEER

jrg.2



no. 15

maandblad voor fantasy-liefhebbers

JULI '87



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

Hoofdredactie: Cor Herben.

Redactie: Rinus van der Sterren.

Ed Achtpoot.

Ed Doorn.

Luc Depraeter.

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,- (+1,20 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 eerste 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.

Hallo, Avonturijnse lieverdjes,

Hier opnieuw een berichtje van de populairste spin van Nederland en omstreken. Het leek mij eens leuk om iets te schrijven over de andere leden van de redactie die met hun eeuwige gezwets konstant proberen de intellectuele geest van dit blad proberen te vergiftigen. Daar is bijvoorbeeld Ed Doorn, een soort wandelende hooiberg die zich uitgeeft voor 'student' (of andersom). Dit wezen kenmerkt zich door een algemeen gebrek aan respect voor alles dat af en toe gewoon doet. 'Gewoon doen is voor normale mensen' is zijn motto. Zelfs voor hooggeplaatste personen (zoals mijzelf) kan een onsje respect er niet af, behalve voor de een of andere Hertog Jan (5% alc. cat. I). Onnodig te zeggen dat hij degene is die verantwoordelijk is voor alle taalfouten in dit blad. Nee, dan moet ik zeggen dat Rinus een stuk rustiger is (vooral sinds we zijn telefoonkabel hebben doorgesneden). Zijn beste eigenschap is waarschijnlijk zijn doorzettungsvermogen als het er op aankomt iemand net zo lang de oren van zijn kop te zeuren totdat hij/zij eindelijk een abonnement op dit blad neemt. Mocht U ooit op de een of andere conventie eens een abonnement op dit blad zijn aangesmeerd door een vrij kortharig figuur met een ijzeren en onverzettelijke wil, dan bent u waarschijnlijk één van zijn vele slachtoffers. Last (en Goddank ook écht last) but not least: Cor. Cor mag dan de kleinste zijn, hij presteert het om zonder enige twijfel de meeste herrie te produceren. Mocht u toevallig eens in de buurt van onze redactie komen, ga dan gewoon op het geluid af, dan kunt u ons niet missen. Door sommigen wordt hij weleens beschouwd als de stuwende motor van dit blad, maar wij weten wel beter. Een vreemde eigenschap van hem is dat hij een zwak heeft voor lichtelijk loensende TV-presentatrices. Zodra wij hiervoor een verklaring ontdekt hebben zullen wij u hierover berichten.

Behalve bovenstaande onzin kunt u verder in dit blad verwachten:

- De Dorpsgek als wapenexpert
- Alweer een soort paard als Avonturijnse Wetenswaardigheid
- De Floglum, een ding dat 'boem' doet
- Een tamelijk luguber stukje informatie in de Pen des Meesters
- En de klapper van de maand: een kort maar krachtig scenario.

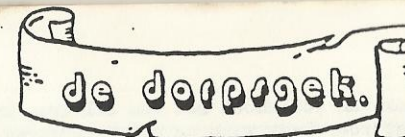
Joop Idee.

OP 22 AUGUSTUS A.S. ORGANISEERT 'DE FANTASY PLAYERS'
 HAAR EERSTE GROTE SPELDAG,
 IN ZAAL 'COPACABANA',
 LEUTHERWEG 88, VENLO.
 AANVANG: 10.00 UUR.
 SLUITINGSTLD. ± 19.00 UUR.
 ENTREE F4,—.
 STANDS F20,— ENTREE.
 EEN VAN DE REGIONAL-MEISTER VAN 'DAS SCHWARZE AUGE' UIT
 DUITSLAND ZAL OP DE SPELDAG AANWAZIG ZIJN.
 SPECIALE AANBIEDING: INDIEN U U OPGEeft ALS LID KRIJGT U
 UW ENTREE GELD TERUG.

In Memoriam

ALRIK

Een van de jongste helden
 van Avonturië, Alrik, heeft
 zijn werelds bestaan ingeruild
 voor een verblijf in hogere
 sferen. Onze oprechte deel-
 neming gaat uit naar zijn mede-
 avonturiers.



COR

Dag dames en heren, jongens en meisjes, en dames, en meisjes (vooral),
 Na vele omzwervingen door geheel Avonturië ben ik de merkwaardigste wapens tegen-
 gekomen. De raarste uitvindingen en ideeën die een mens toch kan verzinnen om een
 ander wezen te verwonden!! Ik zal mijn best doen ze zo goed mogelijk te beschrijven...

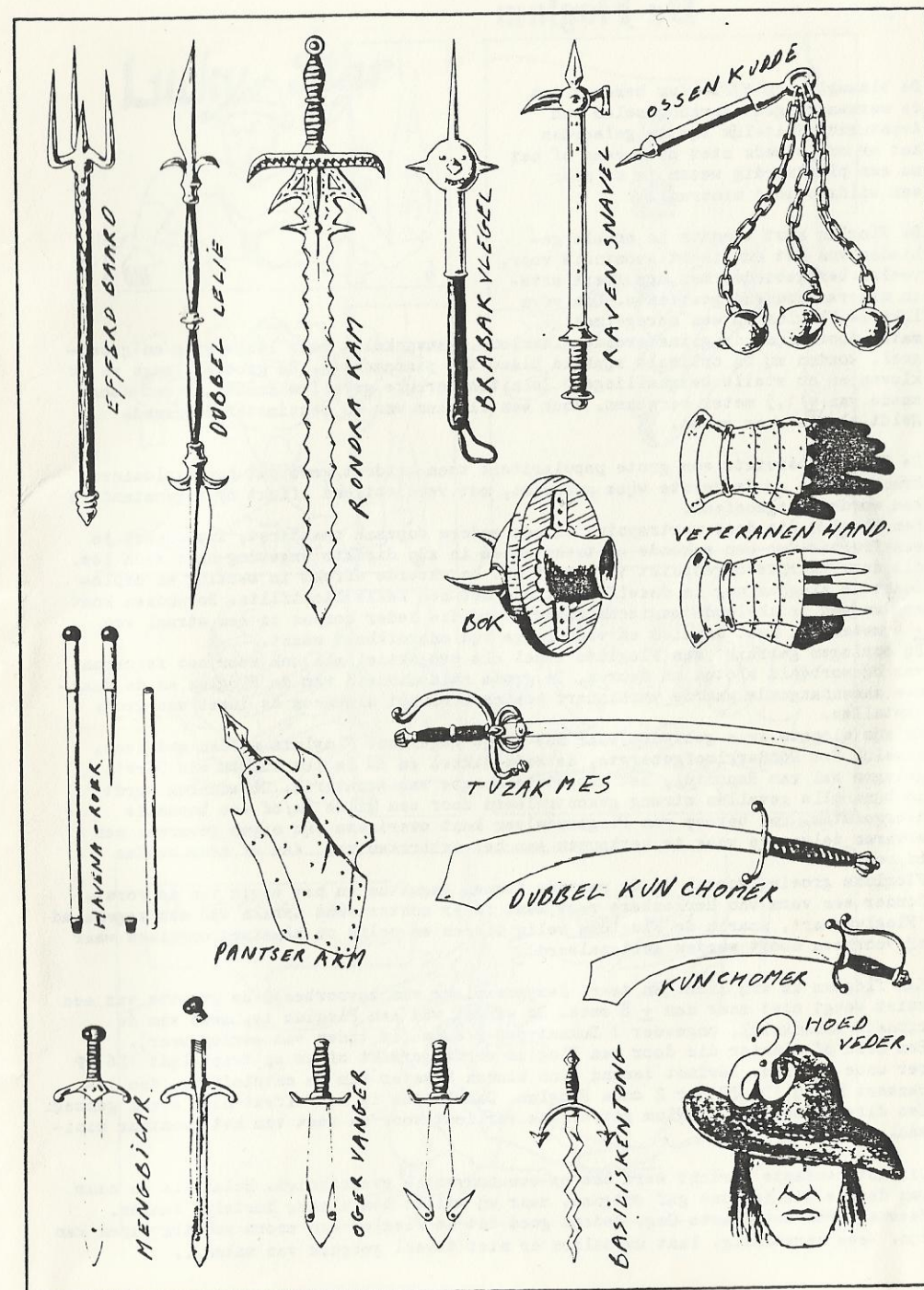
- DE EFFERDBAARD - Een drietand waarvan de punten in een driehoek staan. Zeer ge-
 schikt om mee te pareren. Liefelingswapen van de Haveense vissers die de
 'baard' ook als werpspeer gebruiken.
- HET TUZAKMES - Licht tweehandswapen van zeer hoogwaardig staal. Het zwaard wordt
 in een houten schede in de hand gedragen; een bevestiging aan de gordel is
 ongebruikelijk. Aan het heft zit een klein belletje dat tijdens het gevecht
 vrolijk rinkelt. Het wapen kan alleen door een meestervechter goed worden
 gehanteerd. Er volgt namelijk een aftrek van AV én AW wanneer de Behendigheid
 van de gebruiker onder de 15 ligt: 15 - BH is de aftrek. Bij een BH boven de
 15 volgt géén toeslag.
- DE OSSENKUDDE - Een verschrikkelijk wapen, wanneer het door een geoefend en zeer
 sterke strijder gehanteerd wordt. Bij een lage LK mist men de benodigde kracht
 om een succesvolle aanval uit te kunnen voeren. Daarvoor is het gewicht van
 een ossenkudde te groot. De aftrek op AV en AW is 17 - LK. Voor een LK hoger
 dan 17 volgt geen toeslag.
- DE DUBBELKUNCHOMER - Een pronk-tweehandswaard uit het zuiden van Avonturië. Wordt
 zonder schede d.m.v. een gordel op de rug gedragen.
- DE RONDRAKAM - Wordt zonder schede over de schouder gedragen. Een in afweer en
 verdediging goed te gebruiken tweehandswapen.
- DE DUBBELLELIE - Wordt veel gebruikt in de buurt van Elvenia. Om met het wapen een
 optimaal resultaat te behalen, heeft men een lange training nodig en een hoge
 Behendigheid. De aftrek van AV en AW is gelijk aan het verschil van 16 en de
 BH-score.
- DE KUNCHOMER - Brede Zuid-Avonturiëse sabel. Wordt zonder schede in de gordel
 gedragen.
- DE BRABAKVLEGEL - Zware strijdnokts met een lange stootspits. Effectief gebruik
 alleen bij een hoge lichaamskracht mogelijk. Aftrek op AV en AW bedraagt 17 - LK.
 Géén toeslag bij een LK hoger dan 17.
- DE RAVENSNABEL - Een lichte strijdhamer met een gevaarlijke spits, vooral geliefd
 door ruiters.
- DE BASILISKENTONG - Een tweesnijdende dolk met een golvende kling, veel gebruikt
 door dames.
- DE OGERVANGER - De weershaken in de kling klappen uit, wanneer wordt geprobeerd
 het wapen uit de wond te trekken. Zolang het in de wond blijft zitten, ver-
 oorzaakt het 1D SP per Spelronde. Het wapen kan pas n'a een gevecht worden
 verwijderd. Wordt dit met geweld gedaan, dan kost dit 3D SP. Wordt dit door
 eenwondarts of een heelmeeester gedaan dan loopt men 1D SP op.
- DE MENGBIJLAAR - Een gifdolk uit Mengbilla met een holle greep en een gifkanaal in
 de kling. Een zeer breekbaar wapen (BF 6).
- DE BOK - Een klein schild dat de BW met 1 punt verhoogt. Kan ook bij een AV
 worden gebruikt. De strijder heeft dan twee Aanvallen per Gevechtsronde. Mis-
 lukken echter beide aanvallen, dan mag hij de beide aanvallen van zijn tegen-
 stander(s) niet afweren.
- DE PANTSERARM - Een afweerschild, dat de gehele onderarm bedekt. Voor het gebruik
 zie 'DE BOK'.
- DE VETERANENHAND - Het wapen wordt als handschoen gedragen en lijkt op een leren
 handprothese. Wanneer de drager zijn vuist balt, schuiven vier mesklingen naar
 voren. Met de veteranenhand kan men geen tweede wapen gebruiken en dus ook
 geen twee Aanvallen per Gevechtsronde uitvoeren.

HET HAVENAROER - Een wandelstok van ebbenhout met een zilveren knop en voetstuk.

Het lange gedeelte van het roer laat zich na het verwijderen van het voetstuk als blaasroer gebruiken. Het korte gedeelte is een driekantige slanke stootdolk. Giftige blaasroerpijlen kunnen in de holle graap worden verstopt.

DE HOEDVEDER - Een werpschijf met drie sikkelvormige klingen. De schijf wordt vaak bont beschilderd en als hoedversiering gedragen. Voor de scores: zie werptabel bij de werpbijl.

OMSCHRIJVING	TP	GEW	AV/AW	BF	PRJS (DA)
TWEEHANDS					
Efferdbaard	1D+2	90	-1/+1	3	80
Tuzakmes	1D+6	60	-(15-BH)	2	220
Ossenkudde	3D+3	240	-(17-LK)	2	110
Dubbelkhunchomer	1D+5	150	-1/-3	3	125
Rondrakam	1D+5	150	-2/-2	3	140
Dubbellielie (2AV)	1D+3	80	-(16-BH)	4	95
EENHANDS					
Khunchomer	1D+4	70	0/-1	3	70
Brabakvlegel	1D+5	120	-(17-LK)	2	80
Ravensnavel	1D+4	90	-1/-5	3	110
DOLKEN					
Basiliskentong	1D+1	25	0/-3	3	25
Ogervanger	1D+2 (1D)	30	0/-3	4	95
Mengbilaar	1D+1 (+gif)	20	0/-3	6	110
AFWEERSCHILDEN					
Bok (BW+1)	1D	120	-3/0	2	80
Pantserarm (BW+1)	1D	220	-4/+1	2	135
TRUC-WAPENS					
Veteranenhand	1D+1	60	-2/-6	5	225
Havenaroer					145
- Dolk	1D+1	20	0/-4	4	
- Blaasroer	GIF	15	Reikwijdte: 15 meter		
Hoedveder	1D+1	15	Reikwijdte: 20 meter		
Wapengordel (metaalbeslagen)		80			60
Zwaardschede		80			20
Dolkschede		10			12



De Floglum

De blauwglanzende Floglum behoort tot de merkwaardigste verschijnselen van Avonturië. Feitelijk zijn de geleerden het er nog steeds niet over eens of het nu een plantaardig wezen is of meer een wildgroeiend mineraal.

De Floglum komt slechts in enkele gebieden van het continent Avonturië voor, veelal berggebieden met een sterk erts- en mineraalhoudend gesteente. Qua vorm lijkt de Floglum op een onregelmatige, matig doorschijnende glinsterende glasklomp. Aanvankelijk meer langwerpig en groen-geel, worden zij bij optimale rijpheid blauw tot paarsachtig. Zij groeien langs en in kloven en op steile berghellingen. In uitzonderlijke gevallen kunnen zij een doorsnede van $\pm 1,5$ meter bereiken, doch een floglum van 40 centimeter doorsnede geldt al als zeer groot.

De Floglum bereikte een grote populariteit toen ontdekt werd dat hun explosieve kracht, mits op de juiste wijze gebruikt, met vernietigend effect op tegenstanders kon worden uitgeoefend.

Een Floglum die door vertrapping of een andere oorzaak openbarst, implodeert in een fraktie van een seconde en trekt alles in zijn directe omgeving naar zich toe. Als deze energie opgebruikt is treedt het omgekeerde effect in werking en explodeert de Floglum nog in dezelfde seconde met een felle lichtflits. Bovendien komt er dan een prikkelende magische energie vrij die ieder kompas in een straal van ± 6 meter dol doet draaien en voor lange tijd onbruikbaar maakt.

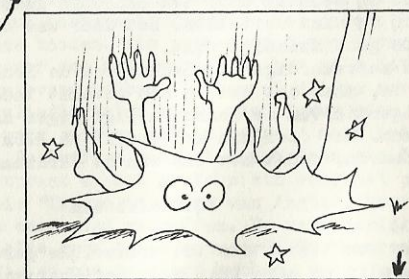
Bij oorlogen gebruikt men Floglums zowel als projectiel als ook voor het forceren van bijvoorbeeld sloten en deuren. De grote zeldzaamheid van de Floglum en de daarmee samenhangende waarde verhindert echter over het algemeen de inzet van grote aantallen.

Er zijn slechts drie gebieden waar met enige regelmaat Floglums worden gedolven, namelijk het Donderkloofgebergte, de Rode Sikkal en in de ten zuiden van Gareth gelegen Wal van Raschtul, het hoogste gebergte van Avonturië. De winning wordt in bijna alle gevallen streng gecontroleerd door een gilde en/of een bepaalde dwergenstam. Het beroep van Floglumdelfer kent overigens zijn eigen gevaren: een ervaren delver is vaak te herkennen aan het ontbreken van één of meer handen of voeten.

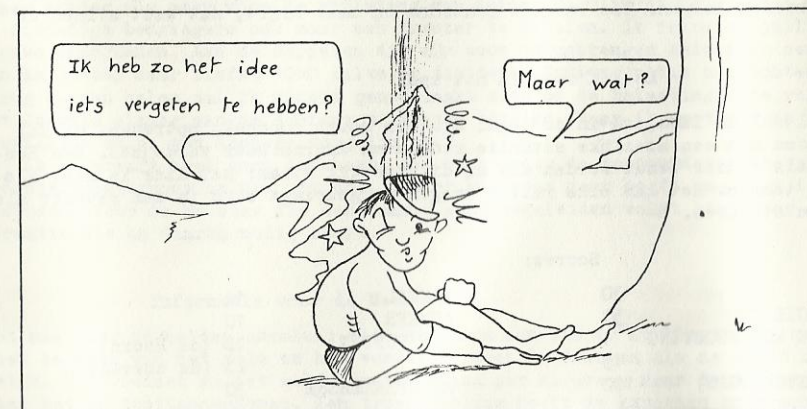
Floglums groeien vooral in de periode tussen Augustus en het begin van de vorst. Zonder een vorm van herkenbare regelmaat is er echter soms sprake van een zogenaamd 'Floglumjaar', waarin de Floglums welig tieren en zelfs op plaatsen opduiken waar zij voorheen nooit werden signaleerd.

Een floglum is vrij licht en teer. Een exemplaar van bijvoorbeeld de grootte van een vuist weegt niet meer dan ± 8 once. De waarde van een Floglum is, mede van de rijpheid afhankelijk, ongeveer 1 Dukaat per 2 once (in tijden van oorlog meer). Een held of monster die door een Floglum wordt geraakt of er op trapt lijdt 1D6 TP per once Floglum. Bevindt iemand zich binnen 2 meter van de ontploffing, dan incassert hij/zij 1D6 TP per 2 once Floglum. Daarbuiten is het effect niet sterk genoeg. Een direkt door een Floglum getroffen verliest voor de rest van het avontuur minimaal 2 EW.

Dit interessante bericht werd ons op een conventie overhandigd. Helaas is de naam van degene die het ons gaf ontgaan, maar wij willen hem alsnog hartelijk danken. Meesters van het Zwarte Oog, bedenk goed dat de Floglum een enorm machtig wapen kan zijn. Wees verstandig, laat uw helden er niet teveel gebruik van maken...



Lucky



DE EENHOORN

In het Meinummer van de Morgenster was een tekening van een Eenhoorn te zien. Verder stond er echter niets over het dier vermeld. Het is jullie uiteraard bekend dat de Eenhoorn in Avonturië voorkomt, vandaar dat ik in de oude geschriften op zoek gegaan ben naar informatie over het dier. Daarbij ben ik het volgende aan de weet gekomen.

Sommige Avonturijnen hebben op hun trektochten weleens een Eenhoorn gezien, maar dan op zo'n grote afstand dat zij alleen het silhouet van het dier maar konden zien. Een Eenhoorn lijkt op het paard, maar het is altijd spierwit en heeft een gedraaide hoorn midden op het voorhoofd. Maar terwijl er van paarden natuurlijk hengsten en merries zijn, zijn er van Eenhoorns vreemd genoeg alleen maar hengsten.

Wat voor vele paardenliefhebbers een bron van ergenis is, is het feit dat een Eenhoorn niet te temmen is. Het is echter wél zo, dat een Eenhoorn zich tot mooie vrouwen aangetrokken voelt, daar zal hij alles voor doen. Als een vrouw in nood verkeert kan het gebeuren dat een Eenhoorn op komt draven en en haar te hulp schiet. Als zij dan in veiligheid is verdwijnt de Eenhoorn weer. Een oudere man heeft mij verteld dat hij weleens door een Eenhoorn geholpen is, maar waar het dier vandaan kwam kon hij mij niet vertellen. Het dier was opeens ter plekke, en verdween weer op dezelfde geheimzinnige wijze.

Een andere merkwaardige eigenschap van de Eenhoorn is, dat het dier weliswaar onsterfelijk is, maar dat het in een gevecht toch gedood kan worden. De intelligentie van de Eenhoorn ligt hoger dan die van de mens, maar het dier kan niet spreken. Het dier kan men overal in Avonturië tegenkomen, maar dit zal slechts zelden gebeuren, omdat het een van de zeldzaamste dieren van Avonturië is.

Bijzonderheden

De Eenhoorn voelt zich dus tot vrouwelijke personen aangetrokken. Een heldin die een Eenhoorn in de ogen kijkt moet een Charisma-proef doen. Lukt die proef, dan sluit de Eenhoorn zich bij haar aan. Hij zal voor lange tijd bij haar blijven en haar op vele gebieden helpen. Hoe lang de Eenhoorn bij haar blijft, dat weet alleen de Meester.

De Eenhoorn in het spel

In het spel zal de Eenhoorn in de regel als een soort noodhulp optreden. Hij zal dus de helden uit een moeilijke situatie redden en daarna weer verdwijnen. Een Eenhoorn kan als rijdier benut worden als hij dit toe wil staan; het dier is niet als zodanig te temmen. Het kan elke ruiter dragen en gedraagt zich in een gevecht als een ervaren strijdros.

Scores:

MOED	30	AANVAL	14
LEVENSENERGIE	50	AFWEER	10
BEVEILIGING WAPENRUSTING	1	TREFFPUNTEN	1D (de Hoorn)
SNELHEID	15		2D (de hoeven)
UITHOUDINGSVERMOGEN	100	MONSTERKLASSE	30

De Ontvoerde Prins

Voorwoord

Dit korte scenario is bedoeld voor 3 à 4 helden van de derde tot de vijfde graad. Indien er hogere graads helden meedoen raad ik de Meester aan om nog wat extra probleempjes voor de helden in het scenario in te bouwen. Verder is het bij lange na niet zo uitgebreid beschreven als de scenario's die door Spectrum en Schmidt uitgegeven zijn, dit uiteraard vanwege het ruimtegebrek. Wij hopen in de toekomst meer van dit soort scenario's te publiceren, dus als een van jullie een leuk idee heeft, werk dat dan uit en stuur het naar ons toe, wellicht kunnen wij het dan in de Morgenster zetten.

Inleiding

...De jonge prins spande zijn boog. Het hert, dat juist uit de bossen tevoorschijn gekomen was, bemerkte het jachtgezelschap en zette de vlucht in. Maar het was al te laat: de pijl uit Arlons boog sneed door de lucht en trof het dier achter de schouder. Met een laatste krachtsinspanning bereikte het dier de bosjes en verdween het uit het gezichtsveld van de jagers. Arlon, de jonge prins en troonopvolger van vorst Rahan III van Angbar, gaf zijn paard de sporen en reed achter zijn prooi aan. Het duurde echter opvallend lang voordat de prins weer uit de bosjes tevoorschijn kwam, zodat een van de begeleiders besloot hem achterna te rijden. Bij het ineengezakte hert trof hij echter alleen het paard aan, van de prins was geen spoor te bekennen. Aan het zadel van het paard hing een stuk perkament. Terug in het paleis las vorst Rahan de tekst voor: "Je zoon is in onze handen. Als je hem ooit nog levend terug wilt zien, kom dan je beloften na en lever ons het voedsel en het geld dat je beloofd hebt voor de wapens die wij jou geleverd hebben. Indien wij dit na zeven dagen nóg niet ontvangen hebben, zul je je geliefde Arlon nooit meer terug zien. Wij zweren op Ingerimms hamer dat we goed voor je zoon zullen zorgen, maar bedenk dat zijn lot in jouw handen ligt. Afzender: De Dweren van het Kosch-Gebergte."

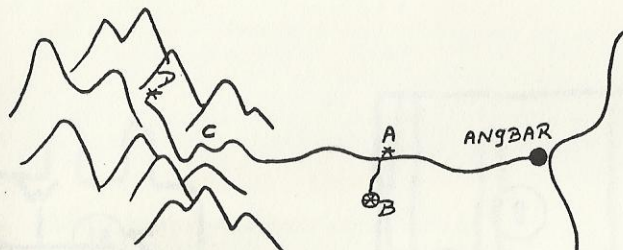
De volgende dag hield de vorst een toespraak op het grote plein voor het paleis, waarin hij onder andere het volgende zei: "Trouwe inwoners van Angbar, hoort mij aan! Een vreselijke ramp heeft mij en daarmee onze stad getroffen. De verraderlijke dwergen van het Kosch-Gebergte hebben mijn geliefde zoon Arlon ontvoerd. Zij beweren dat ik hen nooit betaald heb voor de wapens die zij ons geleverd hebben, maar jullie allen weten dat ik een grote karavaan met voedsel en geld naar hen heb gestuurd. Zij eisen echter nóg meer voor de vrijlating van Arlon. Maar ik peins er niet over om de misdadige bedriegers ook maar een Kreuzer te betalen. Ik reken op jullie, mijn trouwe onderdanen. Aan de dapperen die mijn zoon terugbrengen beloof ik een beloning van in totaal maar liefst 1000 zilveren daalders. Indien jullie hem echter niet terug kunnen halen zal ik mijzelf genoodzaakt zien om de belastingen te verhogen om het losgeld alsnog aan de dwergen te kunnen betalen. Maar ik vertrouw op jullie vrijwillige hulp, mijn dappere volgelingen."

Het is uiteraard heel goed denkbaar, dat zich onder de toehoorders 'toevallig' een groepje Avonturijnse helden bevindt, dat er wel oren naar heeft om Arlon te gaan bevrijden. Voor de Meester die hen daarbij gaat begeleiden volgt hieronder de informatie die hij daarbij nodig heeft.

Informatie voor de Meester

Het mag voor de helden absoluut niet duidelijk zijn wie er nu liegt over het wel of niet leveren van het geld en het voedsel: zowel de dwergen als de vorst hebben gelijk. Het voedsel en het geld zijn inderdaad per karavaan naar de dwergen gestuurd, maar het is nooitaangekomen. Een troep Goblins heeft de karavaan onderschept en buitgemaakt. De Meester moet de helden echter in de waan laten dat de dwergen de grote boosdoeners zijn. Na een tijdje in de dwergennederzetting rondgedoeld te hebben

zullen de dwergen de helden ervan overtuigen dat de karavaan nooit aangekomen is. Als de helden dan nóg niet op het idee komen om de Goblins eens verder aan de tand te gaan voelen verdienen zij de titel 'held' niet en zijn ze een schande voor heel Avonturië.



A - De weg van Angbar naar het Kosch-Gebergte leidt door een donker woud. Zodra de helden aankomen bij de bocht bij punt A worden ze aangevallen door een klein groepje Goblins (4 tot 10, al naar gelang het aantal helden) met de volgende scores: MO 7 - LE 12 - BW 3 - AV 8 - AW 6 - TP 1D+2 - MK 6. Vanaf de weg leidt een smal pad door het woud naar het kamp van de Goblins, maar dit is zo goed gecamoufleerd dat het door de helden alleen te vinden is als zij weten waar zij naar zoeken.

B - Het kamp van de Goblins
Op een open plek in het bos staan een paar grote, vuile tenten. In en om deze tenten bevinden zich in totaal zo'n 30 Goblins, waaronder 16 vrouwen en kinderen, die niet mee zullen doen als het op vechten aankomt. In een van de tenten bevindt zich het voedsel en het geld (750 zilveren Daalders) dat voor de dwergen bestemd was. Wellicht kunnen de helden op het idee komen om er met dit geld vandoor te gaan, maar zij moeten dan wel bedenken dat dit minder is dan de 1000 daalders die vorst Rahan beloofd heeft.

C - De weg door de bergen
Het pad dat door de bergen slingert is aanvankelijk nog vrij breed, zo'n 2 meter, maar het wordt hier en daar zelfs smaller dan 1 meter. Onderweg loeren er een aantal gevaren voor de helden. De Meester moet met een D20 gooien:

- 1 - 2 : Een lawine stort zich over de helden: elke held krijgt 1D+2 Schadepunten.
- 3 - 5 : De helden worden overvallen door een woeste bergleeuw. Dit gebeurt op een breder gedeelte van het pad. De scores van de bergleeuw: MO 14 - LE 30 - BW 3 - AV 11 - AW 6 - TP 1D+5 - MK 18. Het dier is uitgehongerd en vecht door tot de dood.
- 6 - 10: De helden worden op een breder deel van het pad overvallen door een Oger. Scores: MO 22 - LE 40 - BW 3 - AV 9 - AW 8 - TP 2D+4 - MK 22.
- 11 - 14: Een deel van het pad is weggeslagen door een lawine. Een held kan hier alleen oversteken wanneer hem een proef 'Klimmen' lukt (of een BH-proef +6 wanneer het begaafdheidensysteem niet wordt gebruikt). Wanneer de proef mislukt glijdt de held uit en verstuikt zijn enkel. Dit kost hem 4 Schadepunten en heeft tot gevolg dat zijn Snelheid de rest van de dag gehalveerd is.
- 15 - 20: Er gebeurt niets bijzonders onderweg (tenzij U als Meester nog een andere leuke verrassing voor de helden in petto heeft).

D - Open plek met de Dwergenpoort

Het pad eindigt op een open plek. Voor zich zien de helden een bergwand oprijzen waarin een grote poort te zien is (2 bij 3 meter). Voor de poort staan twee Dwergen in maliënkolders, beide bewapend met een strijdbijl. Scores: MO 12 - LE 38/42 - BW 4 - AV 9/11 - AW 9 - TP 1D+4/1D+5 - MK 22/25. (Van een 'Monster'-klasse kun je bij dwergen natuurlijk niet echt spreken, maar dit blijft het aantal AP dat een Meester kan verdelen als de helden de dwergen in een gevecht verslaan). De Dwergen zullen de helden vertellen dat zij alleen binnen mogen als zij het beloofde voedsel en het geld komen brengen. Deze poort is de enige ingang van de dwergennederzetting.

De Dwergennederzetting

- 1 - Grote hal
Afmetingen: grootste breedte + 18 meter. De hal is verlicht door enkele fakels. In de hal is niets te vinden.
In het midden van de westelijke wand is een 1½ meter brede opening, waarachter een gang naar het westen leidt. Deze gang is, evenals alle andere gangen in de nederzetting, niet verlicht.
- 2 - Woonhol
In deze woonruimte staan 3 bedden, een tafel, 3 stoelen en een kast, waarin wat dwergenkleren en gereedschap liggen. Verder is er in een van de bedden een klein, maar bijzonder mooi sieraad te vinden (waarde + 17 DU).
- 3 - Woonhol
In deze woonruimte staan 4 bedden, een tafel, 4 stoelen en een kast. In een van de bedden ligt een dwerg te slapen.
Als de helden de dwerg wakker maken zal hij zich overgeven. Dit is een mijnbouwer, geen strijder. Alleen in het uiterste geval zal hij vechten. Scores: MO 9 - LE 35 - BW 1 - AV 10 - AW 8 - TP 1D+1 (Dolk) - MK 12. Als de dwerg zich overgeven heeft zal hij de helden vertellen dat hij niet weet waar de prins gevangen gehouden wordt. Wel weet hij dat de hoofdmans de laatste tijd veel in de grote vergaderzaal te vinden is. In de kast is niets bijzonders te vinden.
- 4 - Woonhol
In deze woonruimte staan 2 bedden, een tafel, twee stoelen en een kleine kast. In de kast liggen wat beddegoed en kleren, en een schema waarop de voedselvoorraad staat beschreven. Van het schema kunnen de helden afleiden dat er een groot tekort aan voedsel is.
- 5 - Woonhol
In deze woonruimte staan 5 bedden en een kleine tafel. In een hoek staat een klein vaatje bier van uitstekende kwaliteit. Op de tafel staan een paar kroezen en er ligt een stuk perkament met daarop wat oude orders voor strijders om prins Arlon te ontvoeren.
- 6 - Woonhol
In deze woonruimte staan 3 bedden, 1 tafel, 3 stoelen en een kast. Op de bedden liggen 3 dwergenstrijders te ronken. Als de helden hier niet heel stil zijn worden ze wakker en daar zijn ze dan helemaal niet blij mee. Zij grijpen hun bijlen die naast hun bedden staan en hakken er fanatiek op los. Scores: MO 14 - LE 44/54/47 - BW 0 - AV 11/12/11 - AW 10/10/11 - TP 1D+6/1D+5/1D+5 - MK 20/22/20. Deze dwergen geven zich nooit over. Wel zullen zij proberen om de deur te bereiken om hulp te gaan halen.
- 7 - Keuken
In deze ruimte staan een oven en een grote tafel. Aan de tafel staan drie dwergen die bezig zijn met het bereiden van een maal. De dwergen geven zich over aan de helden. Zij vertellen de helden eventueel dat prins Arlon zich in de vertrekken van de dwergenhoofdmans bevindt (vertrekken 13 t/m 16) en dat zij juist een maaltijd voor hem aan het bereiden zijn. Verder vertellen zij de helden over de ernstig verslechterende voedselvoorzieningen, en dat zij het voedsel

dat de vorst van Angbar hen had beloofd heel hard nodig hebben.
In een kast in deze ruimte is alleen maar keukengerei te vinden.

8 - Wachtlokaal

In deze kleine ruimte staan 2 dwergenstrijders voor een dubbele deur in de westelijke wand op wacht. Zij zullen in geen geval voor de helden wijken. Hun scores: MO 14 - LE 47/51 - BW 4 - AV 12 - AW 9 - TP 1D+5 - MK 25/27. Bovendien roepen zij onmiddellijk hun kameraden die zich in de vergaderzaal bevinden te hulp. De kans is dus bijzonder groot dat de helden hier gevangengenomen worden. (tenzij de helden zich dood willen vechten, wat natuurlijk hun goed recht, maar niet bijzonder slim is). De dwergen zullen de helden duidelijk maken dat het voedsel en het geld nooit aangekomen zijn. Zij willen de helden laten gaan, maar nemen hen al hun geld af. Bovendien laten zij Arlon onder geen enkele voorwaarde gaan. Zij vragen de helden om ervoor te zorgen dat zij alsnog het voedsel krijgen en beloven hen dat ze dan hun geld weer terug zullen krijgen. Als de helden dat beloven dan geven de dwergen hen wat geneeskrachtige drank (10 LE voor elke held).

9 - Vergaderzaal

In deze grote, tamelijk luxueus ingerichte zaal staat een grote ronde tafel, met daaromheen 7 comfortabele stoelen. Op vier van de stoelen zitten dwergen. Een van de dwergen is Thranur, de hoofdmans. Hoogstwaarschijnlijk echter zijn deze dwergen wachtlokaal 8 binnengestormd om de twee wachters daar te helpen. Als de helden deze ruimte betreden via de geheime gang dan zitten de dwergen rustig rondom de grote ronde tafel te vergaderen over het gebrek aan voedsel. Ongeveer in het midden van de zuidelijke wand staat een beeld van thranur, met in de rechterhand een forse bijl. Deze bijl is een hendel. Als men deze omlaag drukt draait het beeld opzij en ontstaat er een opening in de zuidelijke muur, waarachter een gang naar het zuiden leidt. (Om deze geheime deur te vinden geldt voor het dwergeninstinct het getal 12).

Indien de helden hier gevangen genomen worden geldt hetzelfde als wat bij punt 8 beschreven staat. De scores van de dwergen:

	MO	LE	BW	AV	AW	TP	MK
Thranur	15	58	4	13	12	1D+6	40
anderen	12	42/43/47	4	11/11/12	10/11/10	1D+5	30

10 - Wachtlokaal

In deze ruimte staan een tafel, twee stoelen en een grote kast. Op de stoel achter de tafel zit een stevige dwerg te schrijven. Naast de tafel staat een kleinestrijdhamer (eenhandswaapen, TP 1D+5).

Deze dwerg houdt de dienstroosters bij van de dwergen, zowel van de strijders als van de mijnbouwers. Als hij de gelegenheid krijgt om zijn geliefde strijdhamer te grijpen is hij voor de helden een levensgevaarlijke tegenstander. Scores: MO 14 - LE 38 - BW 4 - AV 15 - AW 10 - TP 1D+6 - MK 30.

Van de perkamenten en boeken die op de tafel liggen worden de helden niet veel wijzer. Alleen een dwerg met een begaafdheidsscore van 5 of hoger kan uit de perkamenten afleiden dat er in de nederzetting in totaal zo'n 25 dwergen zijn en dat er over enkele maanden nog een andere groep dwergen zich in deze nederzetting zal vestigen. Verder is er in de kast nog een zakje juwelen te vinden (1 diamant 3 K, 1 topaas 2K en een robijn 3K).

11 - Doodlopende gang

Hier hebben de dwergen geprobeerd om een mijngang te graven, maar zij stuitten op een ondoordringbare muur van graniet.

12 - Voorportaal van de tempel

In deze ruimte branden langs de wanden felle vuren in stenen vuurpotten. Op de wanden zijn afbeeldingen te zien van hamers, aambeelden en andere symbolen van het ambacht der smeden. Op de dubbele deur in de uitbouw in het westen staat in de oude dwergentaal te lezen: 'Wie deze zaal betreedt zonder begeleiding van mijn gewijden, zal ik verteren met mijn heilig vuur'.

Elke dwerg en elke Ingerimm-gewijde voelt automatisch aan dat er achter de deur

een Ingerimm-tempel moet zijn en dat ze die maar beter niet kunnen betreden als ze de toorn van Ingerimm niet willen opwekken.

13 - De Ingerimm-tempel

De wanden van het grote vertrek zijn rijkelijk versierd met zeer mooie decoraties. In het midden van de westelijke wand staat een groot beeld van een smid met een enorme hamer. Voor het beeld is een groot gat in de grond waarin een vuur brandt. Als de helden dit vertrek betreden zonder de Ingerimm-priester uit ruimte 15, lopen zij het risico dat zij de toorn van Ingerimm opwekken. Zodra zij binnen zijn gaat het vuur steeds hoger branden. Als zij na een spelronde nog in de tempel zijn begint het al aardig heet te worden. Plotseling laat het vuur hoog op en worden de helden lichtelijk geroosterd: elke gevechtsronde dat zij in de tempel verblijven lopen zij een schadepunt op. Het is dus zaak dat zij zo snel mogelijk de ruimte verlaten. Overigens, als er zich onder de helden een Ingerimm-priester bevindt dan bestaat er een kans dat Ingerimm zijn toorn niet laat ontbranden. De Meester moet dan met de D20 gooien. Als de score hoger is dan de graad van de priester maal 2, dan ontbrandt de toorn van Ingerimm wel, maar als de score lager of even hoog is, blijft alles rustig. Indien de helden echter in de tempel iets vernielen of proberen te stelen dan ontbrandt Ingerimms toorn altijd. Overigens is de geheime deur in de noordwand niet van hieruit niet te openen. In de tempel is verder nog te zien: een lage kast met religieuze boeken, een tweetal gouden aambeelden en een gouden tafel met daarop een kostbare lamp met Ingerimm's heilige eeuwigbrandende vuur.

14 - Wachtlokaal

In deze ruimte staan een tafel en een stoel, waarop een dwerg stevig zit te ronken. Deze dwerg weet niet veel, hij kan alleen maar uitleggen hoe deze kant van de nederzetting in elkaar steekt en wat de helden er kunnen verwachten. De Meester mag zelf bepalen hoeveel of hoe weinig de dwerg verteld en wanneer hij liegt of niet.

15 - In de ruimte, die door een merkwaardige lamp (eeuwigbrandend vuur) spaarzaam verlicht wordt, zit een oud uitziende dwerg in een oud boek te lezen. Het is Ghroin, de gewijde van Ingerimm. Omdat zijn aanzien bij Ingerimm op het moment niet erg groot is, zal hij het niet op een confrontatie met de helden aan laten komen. Hij zal echter alles in het werk stellen om te voorkomen dat de helden de Ingerimm tempel betreden, maar als ze dat toch willen zal hij met hen meegaan om te voorkomen dat zij iets stelen of vernielen.

16 - Zit- Slaapkamer

Deze grote ruimte is zeer luxueus ingericht en wordt door Thranur gebruikt als zit- en slaapkamer, maar op dit moment wordt dit vertrek gebruikt als onderkomen voor Arlon.

In het vertrek staan een grote tafel, 2 stoelen, een comfortabele ligbank en twee fauteuils en verder een groot, geriefelijk bed. Op dat bed ligt Arlon te slapen. Naast het bed staat nog een klein nachtkastje waarin een fles geneeskrachtige wijn staat waarin 10 slokken zitten. Elke slok is goed voor 4 punten levensenergie.

17 - Badkamer

Deze geheel uit marmer bestaande kamer dient als badkamer voor Thranur. In het midden van het vertrek staat een groot rond bad en tegen de oostelijke wand staat een grote kast, waarin verschillende badhanddoeken liggen, wat flessen badzout en een heel assortiment verschillende kammen en borstels. Verder is hier niet veel te vinden.

18 - De Schatkamer

Op ongeveer twee meter van het zuidelijke uiteinde zit in de oostwand van de gang een geheime deur. Deze deur is volgens oude, zeer vernuftige dwergen-technieken gebouwd en is daarom moeilijk te vinden (dwergeinstinct 13 of minimaal 2 SR zoeken). Als men de deur heeft kunnen vinden, ontdekt men de volgende tekst:

ROPOT EDR ERWDEGN NPOE U

Het ontcijferen van deze tekst mag geen al te groot probleem zijn. Er staat

POORT DER DWERGEN OPEN U

Al deze tekst uitgesproken wordt opent de deur zich. Achter de deur loopt een gang naar een ruimte, waarvan de wanden van zuiver marmer gemaakt zijn. In de ruimte zijn enkele prachtige gesmede voorwerpen te vinden, waaronder enkele gouden en zilveren kandelaars (waarde 35 Dukaten) en een maliënkolder van Mithril (BW 4, GEW 250, waarde 75 Dukaten, géén BH-minpunten). Mocht in de tijd dat de helden zich in deze ruimte bevinden een van de dwergen hen hier ontdekken, dan zal hij zich met een onbeschrijfelijke woede op hen storten en tot de dood doorvechten. Elke Meester moet zelf beslissen of dit al dan niet gebeurt, en zo ja, door hoeveel dwergen de helden aangevallen worden.

19 - Smederij

In deze grote, vreemd gevormde ruimte zijn twee smeedplaatsen met vuren en aambeelden, twee grote kasten met mijn gereedschap, een berg kolen en een stapel gouderts (in de westelijke uitbouwen), en 4 dwergen te vinden. Deze dwergen zijn echter geen strijders en zullen zich alleen in uiterste nood verdedigen met hun houwelen en smeedhamers. Deze dwergen hebben de helden weinig te vertellen, hooguit het een en ander over de mijnen en over hun grote hobby en levenswerk, het vervaardigen van de prachtigste sieraden die er in Avonturië te vinden zijn. Helaas vertellen ze er niet bij waar die sieraden dan wel te vinden zijn, zodat dit altijd wel een van de grote dwergengeheimen zal blijven.

20 - De Mijngangen

In de smalle, lage mijngangen zijn een paar dwergen aan het werk. Als de helden hen storen bij hun werkzaamheden, dan raken ze een beetje in paniek en slaan ze alarm. Dit heeft tot gevolg dat alle dwergen uit de gehele nederzetting naar de mijnen zullen komen en de kans dus bijzonder groot is dat de helden

A) gevangen worden

B) het loodje leggen

Een woord tot de Meester: mocht u van uw helden af willen komen, dan is dit de beste plaats om daarvoor te zorgen. Maar, wees genadig, laat ze leven. Als ze door de dwergen gevangen genomen worden zullen die ze ervan kunnen overtuigen dat het voedsel en het geld nooit zijn aangekomen. Waarschijnlijk zullen de helden dan bij de Goblins aan gaan kloppen en daar heeft u ook nog een mogelijkheid om hen het leven flink zuur te maken.

DE PEN DES MEESTERS

Lieve, lieve vrienden van het ODM,

Vele berichten over onbekende gebieden hebben in het verleden de Hesinde-priesters en -priesteressen bereikt. Vooral een nog onbetreden gebied, dat de naam 'Het Land der Mohas' kreeg, werd daarin vaak vermeld. In het bijzonder viel een brief van een bekende Thalussische geleerde op. En ik, Meester Turgon, kon het niet nalaten het bericht verder door te geven.

De Tempel van de Rode Jaguar van Gulaghal

Beste A,

Om aan jouw wensen te voldoen heb ik de schetsen, die jij bij de dode handelaar Valtir gevonden had, netjes uitgewerkt (waaraan is de man eigenlijk overleden? Je hebt me over de doodsoorzaak in het ongewisse gelaten). Samen met mijn vriend P, een groot kenner van het Avonturiëse zuiden en haar oerwoningers, heb ik geprobeerd het gebouw te identificeren. Gisteren zijn we tot de conclusie gekomen - en houd je nu vast! De tekening kan slechts een betekenis hebben: ze stelt de Tempel van de Rode Jaguar voor, het legendarische heiligdom van de Mohas van Gulaghal!!! Zeker, ik ken de bekende tegenwerpingen: naar men zegt zijn de woudmensen niet vaardig genoeg om een zo complex architektonisch gebouw te ontwerpen. Nog nooit heeft men in een der Moha-dorpen een stenen huis zien staan, maar toch is er voor ons geen andere verklaring. Alle dingen die ons bekend zijn uit het doodslied van de Mohas zijn aanwezig: de 8 trappen, de 5 niveaus, de 20 bronzen Jaguars en zelfs de grote kelk!

De tempel schijnt geheel uit kalksteen te bestaan. Als het klopt dat de Jaguar-beelden met een rode roestkleur bedekt zijn (en daardoor hun naam dragen) moeten ze van ijzer zijn. Ik houd het voor absoluut onmogelijk dat de Mohas in staat zouden zijn om zulke grote ijzeren figuren te gieten. Mogelijkerwijs hebben sommigen gelijk als ze beweren dat de tempel er al was voordat de eerste Moha de jungle betrad. Ik zal de tekening nu zo goed als ik kan uitleggen. Ten eerste het bovenaanzicht (linksboven): zij laat je de eigenlijke regeling van de trappen zien. Als je daaruit geen wijs kan worden, neem dan het vooraanzicht als hulpmiddel. Overigens, elke trede is zo'n 60 centimeter hoog - geen makkelijk trapje zeg! Op de plattegrond van de benedenverdieping kun je meerdere zuilen herkennen, de beroemde kelk en een paar geheime deuren. Deze geheime deuren zullen uiteraars moeilijk te vinden zijn. Bovendien laten zij zich alleen vanaf de binnenkant openen. De grote ruimte met de kelk is natuurlijk de cultusplaats - waarvoor de buitenste smalle ruimten dienen is niet te zeggen. Er gaat een gerucht, dat er een paar monsters zijn ingesloten die de tempel tegen indringers moeten beschermen. zoals je ziet bestaat de eerste etage slechts uit een ring van ruimtes. Naar men zegt wonen er in elke kamer drie tot vier ervaren Moha-krijgers - de Tempelwachten. Let op de geheime valdeur in de ruimte tussen de trappen aan de zuidzijde. Ik vermoed dat deze kamer, die alleen via de valdeur is te bereiken, de beenderen (en de schatten) bevat van zeer belangrijke Moha-hoofdmannen. Als onze tekening klopt is er op de tweede etage alleen een rondlopende ruimte. Waarvoor hij dient is niet uit de schetsen op te maken. Dan weten we over de derde etage meer. Hier bevindt zich de tienkoppige elite-wacht. Deze kerels moete verduiveld goed met blaasroer en strijdbijl om kunnen gaan. Ook hier zie je een grafruimte, die alleen betreden kan worden via een valdeur in de vloer. Wij vermoeden dat het een enkel graf is van iemand van nóg hoger aanzien (en waarschijnlijk een zeer interessante schat). Dan rest alleen nog de vierde etage, die uit een enkele ruimte van 3 x 3 meter bestaat. Onder het ronde gat in de vloer bevindt zich (10 meter dieper) de bovenrand van de geheimzinnige kelk. Alles wijst erop, dat de binnenste ruimte van de tempel slechts op één manier bereikt kan worden: door een sprong van de vierde etage in de vloei stof waarmee de kelk gevuld is.

Net zoals wij dat deden, zul ook jij je wel afvragen waar de Mohas hun heiligdom voor benutten. Ook voor het beantwoorden van deze vraag hebben wij zéér interessante informatie kunnen verzamelen:

Zoals ons werd bericht, bevat de kelk een met natuur-magie doordrongen vloeistof die op het jou bekende levenselixier lijkt. Tijdens een ritueel, dat tweemaal per jaar wordt opgevoerd, trekken de Mohas, die in de strijd verwond werden of aan ernstige ziekten lijden gezamenlijk naar Gulaghal. Zij stijgen dan tot de top van de tempel en springen in de grote kelk. Enkel en alleen sterven bij de sprong. De meesten echter overleven de sprong - en dat niet alleen: zij stijgen volledig genezen uit het merkwaardige vat. Ik hoef je niet te vertellen wat dat betekent! Als mijn informatie klopt waren de Mohas in het bezit van ettelijke honderden liters hoogwerkzaam levenselixier. Stel je voor: je hoeft het brouwsel slechts in flessen te doen en op de markten in Rommily of Kunchom aan te bieden...Je zou al snel de rijkste man van Avonturië zijn.

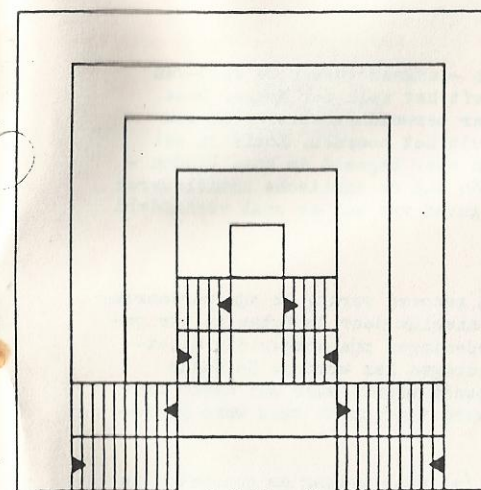
Eigenlijk kan ik mijn brief nu afsluiten, maar mijn vriend P. staat er op dat ik er nog een verhaal aan toevoeg, iets dat hij over het gebruik van de tempel te weten is gekomen. Zijn informant berichtte hem namelijk, dat de Mohas tweemaal per jaar hun belangrijkste gevangengenomen vijanden naar Gulaghal brengen. Met hun speren drijven zij hen de hoge trappen op, om ze daarna door het gat in de vloer te stoten. Van de gevangenen wordt nooit meer iets vernomen. Op deze wijze willen de Mohas voorkomen dat de geesten van hun dode vijanden hen in hun slaap zullen storen.

Tja, zo luidt P's verhaal. Om te ontdekken wat nu precies de waarheid is zul je zelf naar Gulaghal moeten reizen. Het heeft geen zin om een Moha naar deze dingen te vragen. De woudmensen kunnen niet in het openbaar hierover spreken. Noch folteren noch magie heeft ooit een tong lossen gemaakt. Er schijnt een soort vloek of ban over elk stamlid te liggen. Ook de preciese plaats waar Gulaghal ligt kan men niet van een Moha te weten komen. Maar we weten dat men vanuit Brabak vier dagen reizen de rivier de Mysob opvaren moet. Daarna moet men vijf dagen exact het noorden aanhouden. In de directe nabijheid van de tempel staan - zo werd er bericht - tien tachtig meter hoge bloedhoutbomen. Na deze bomen bereikt te hebben moet men uitkijken naar de tempel.

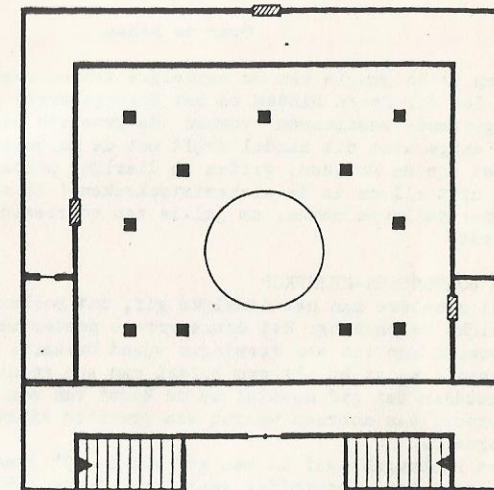
Beste A, ik heb je al het wetenswaardige verteld. Laat mij zo snel mogelijk weten wat je gaat ondernemen.

Tot weerziens, je vriend F.

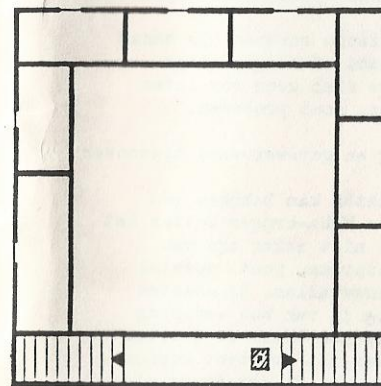
* de namen zijn aan mij bekend -



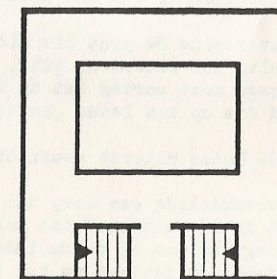
BOVEN AANZICHT



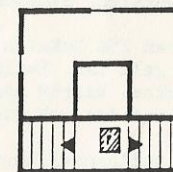
BEGANE GROND



1^{RE} ETAGE



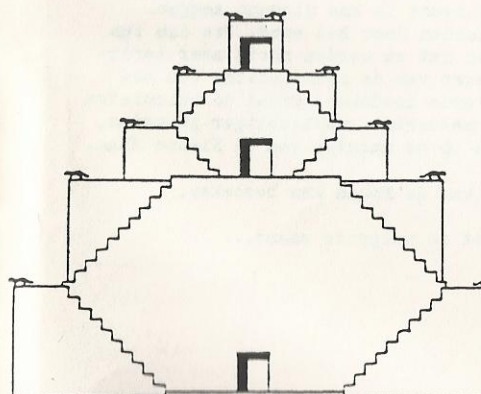
2^{DE} ETAGE



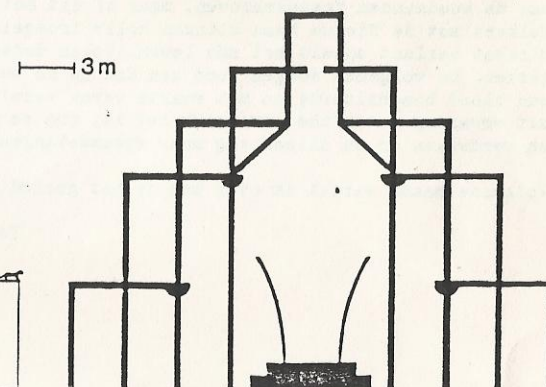
3^{DE} ETAGE



4^{DE} ETAGE



ZIJ AANZICHT



DOOR SNEDE

Over de Mohas

Diep in de jungle van de zuidelijke tropen-regiën - ergens tussen de kust van de Zee der Zeven Winden en het Regengebergte - leeft het volk der Mohas. Deze zogenaamde woudmensen vormen de grootste stam der oerwoudebewoners en is ook de enige stam die handel drijft met de kolonisten uit het noorden. Zoals je wel weet zijn de kruiden, giften en dierlijke preparaten zeer begeerd in onze landen - en niet alleen in de alchemistenkeuken!! Ik zal één van de exotische handelswaren onder de loupe nemen, om jullie een voorbeeld te geven van wat er zoal verhandeld wordt.

DE BOABUNGHA-KRIMPKOP

Het macabere aan het dodelijke gif, dat Boabungaha genoemd wordt, is zijn verschrikkelijke verpakking: Het donkergroene poeder wordt namelijk door de Mohas in een gekrompen kop van een verslagen vijand bewaard. De openingen zijn zorgvuldig dichtgemaakt zodat hij als een buidel aan een gordel gedragen kan worden. De Mohas schudden het gif meestal op de borst van een slapende zijand, maar men heeft ook gehoord van moorden waarbij een prachtig siervoorwerp voor om de hals werd geprepareerd.

Het Boabungaha-gif is een gif van de 19^e graad:

Schade: het slachtoffer gaat dood. Duur: 1-50 SR (al naar gelang de concentratie kan het kort of lang duren voordat de dood intreedt). Aanvang: direkt.

Prijs: 250 Dukaten. Symptomen: verlamming van het ademhalings-systeem, het slachtoffer stikt.

- De prijs van 250 Dukaten is overigens de prijs die alchemisten rekenen. De Mohas nemen geen geld aan. Ruilmiddelen zijn sieraden, goud, wapens of hoogwaardige rustingstukken. Waarbij nog gezegd moet worden dat de Mohas zich geen oor laten aannaaien, wat dan ook niemand die op zijn leven gesteld is, moet proberen.

Ondanks de ruilhandel blijven de Mohas uiterst voorzichtig en gereserveerd tegenover de kolonisten.

Zelden komt het voor dat een vreemdeling een dorp van dichtbij kan bekijken (en daarvan berichten kan). En het is nóg zeldzamer dat men een Moha-krijger buiten het regenwoud ontmoet. Jammer genoeg kan men bij de ruilhandel niet zeker zijn van de Mohas. Het is al vaker voorgekomen dat men op het afgesproken punt, meestal diep in het regenwoud, niemand aantreft of zelfs wordt aangevallen. De meesten zeggen dat het onberekenbare gedrag van de Mohas het gevolg is van hun verering van de raadselachtige Jaguar-goden. Anderen zeggen dat het komt door de twisten binnen de stam zelf. Ikzelf houd er geen mening op na, maar het zou best kunnen dat beide vorige meningen voor een deel de waarheid weergeven. En dan is er nóg een zaak die de kolonisten angstvallig aan het denken zet. Meestal wordt dit aan de woudmensen toegeschreven, maar of dit met recht is kan niemand zeggen. Telkens met de Nieuwe Maan klinken holle tromgeluiden door het woud. Wie dan zijn blokhuut verlaat speelt met zijn leven. Velen deden het en werden nooit meer teruggezien. De volgende morgen vond men dan in de buurt van de nederzetting een met oud bloed beschilderde en met zwarte veren versierde doodskop. Omdat de kolonisten uit ervaring weten hoe gevaarlijk het is, zijn ze natuurlijk voorzichtiger geworden, en verdwijnen er nu alleen nog maar vreemdelingen in de nachten van de Nieuwe Maan.

Volgende maand vertel ik over hoe je het gebied van de Mohas kan bezoeken.

Tot de volgende maand...