

■ de MORGEASTER ■

jrg. 2



no.16

maandblad voor fantasy-liefhebbers

---



aug '87

---

## Het Oog des Meesters



Rollenspellen zijn in Amerika en Engeland veel bekender dan hier. Een spel als Dungeons & Dragons bijvoorbeeld maakt in het Angelsaksische taalgebied al jarenlang furore. Sinds begin 1985 bestaat echter ook een volwaardig Nederlands rollenspel, Het Oog des Meesters gedoopt. In de basisset daarvan vindt men onder andere een handleiding van 63 bladzijden (gezet uit een royale letter en rijk geïllustreerd), een bijna even dik boek waarmee het eerste avontuur gespeeld wordt, en enkele dobbelstenen (waaronder een twintigzijdige). In principe hoeft eigenlijk maar een speler de spelregels te beheersen. Dat is de Meester, degene die het spel leidt.

### Valkuilen en andere verrassingen

De andere deelnemers krijgen bij de start van het spel een formulier waarop de eigenschappen komen te staan van de held die zij spelen. Deze eigenschappen worden ten dele door dobbelsteenworpen bepaald; de Meester geeft hiervoor precieze aanwijzingen. Naast de persoonlijke kenmerken (moed, slimheid, e.d.) worden ook wapens en uitrustingsstukken gekozen. Vervolgens schetst de Meester in woorden de situatie waarin de spelers zich bevinden en stelt de vraag wat ze gaan doen. Hij beschrijft hun omgeving en de mensen (of wezens) die de spelers zien of ontmoeten. In het eerste spel wordt gejaagd op een schat die ergens in de spookachtige havenstad Havena verborgen ligt. De spelers belanden in een labyrint van gangen en kamers, krijgen te maken met valkuilen en soortgelijke verrassingen, en moeten soms vechten voor hun leven. Ook wordt hen wel eens de oplossing van raadsels gevraagd. Het is de Meester die al deze zaken oproept, daarbij geholpen door het boek van avontuur, dat alleen hij te zien krijgt. Maar de Meester heeft ook het recht om naar eigen inzicht bepaalde situaties te laten ontstaan. Voorts kan hij beloningen geven aan spelers die netelige situaties creatief oplossen. En hij tekent een schaalplattegrond van die delen van het labyrint die door de spelers zijn ontdekt.

## Het Oog des Meesters

### Samenwerking vereist

Hoewel individuele prestaties kunnen worden gehonoreerd, is Het Oog des Meesters toch vooral een spel dat je niet tegen elkaar maar met elkaar speelt. De deelnemers moeten voortdurend overleggen. Welke gang gaan we in? En hoe precies? Wat doen we met de slapende Trol? Wie vecht met de ratten? Enzovoorts, enzovoorts. Het beginavontuur duurt makkelijk twee à drie uur. Inmiddels heeft men in boekvorm ook diverse, los verkrijgbare vervolgvanturen uitgebracht die soms gecompliceerder zijn en dus meer tijd vragen. Je hoeft Het Oog des Meesters echter niet in een avond uit te spelen: het spel kan probleemloos worden onderbroken om een volgende avond te worden voortgezet. Een ideaal aantal spelers is vijf (plus een Meester), maar met z'n vieren of zessen verloopt het spel ook heel goed.

### Secretariaat

Een avontuur speel je in principe slechts een keer, maar dan nog is de prijs van losse avonturen (circa f 15,—) heel redelijk, vergeleken bijvoorbeeld met een enkel kaartje voor theater of bioscoop. De basisset (circa f 30,—) is wezenlijk voor alle spellen, maar de aanschaf van een doos vol 'instrumenten van de Meester' is niet beslist noodzakelijk. Omdat bij de eerste keer spelen een ervaren Meester belangrijk kan zijn, hebben de fabrikanten een secretariaat gesticht dat beginnende spelers ten dienste wil zijn en dat ook andere activiteiten coördineert. Adres: Het Oog des Meesters, Postbus 2073, 3500 GB Utrecht. En wat het oordeel van het panel betreft? Wij vonden slechts een kwalificatie de juiste voor dit fascinerende rollenspel: meesterlijk.

|                 |                      |                  |                         |
|-----------------|----------------------|------------------|-------------------------|
| <b>Merk</b>     | Schmidt/Het Spectrum | <b>Spelers</b>   | 4 tot 6 (excl. Meester) |
| <b>Leeftijd</b> | Vanaf 16 jaar        | <b>Speelduur</b> | Minimaal 2 à 3 uur      |



Geachte Avonturijnen,

Zoals bekend bestaat er nogal wat verschil van mening over het aanbod en de prijzen van de verschillende artikelen in ons geliefde kontinent. Daarom heb ik Grallog, onze eigen overbekende Avonturijnse Konsumentenstrijder naar Havena gestuurd om daar eens uit te zoeken wat er zoal te koop is, en wat alles zo'n beetje kost. Houd er echter rekening mee, dat Havena een grote havenstad is. Verwacht in een klein dorpje dus niet hetzelfde assortiment en reken erop dat de prijzen vrij fors kunnen verschillen. In de 'binnenlanden' van Avonturië zal bijvoorbeeld geen gerookte haring te koop zijn, tenzij je voor een bijna bedorven harinkje pakweg twintig keer de Haveense prijs wil betalen. Vele waren zul je in de kleinere steden en dorpen nauwelijks aantreffen. Dus, beste spelers, reken er niet op dat je in een Avonturijs dorp een enorm assortiment waren zult aantreffen, alleen een Meester weet wat er precies aan te kopen is. Neem dus genoeg met wat er in de dorpen waar je komt te vinden is.

#### Toelichting -

Alle gewichten zijn gegeven in de Avonturijnse Once (25 gram; 1 Kg = 40 Once). Prijsopgaven zijn in Kreuzers (Kr), Stuivers (St), Zilveren Daalders (Da) en Gouden Dukaten (Du). - 1 Du = 10 Da = 100 St = 1000 Kr.

In de lijst van kleding vindt u meestal 2 prijsopgaven. De eerste prijsopgave geldt voor gebruikte of goedkope kleding, op de markt of bij een gewone handelaar. De tweede prijs geldt voor op maat gemaakte kleding bij een ambachtelijk kleermaker. Uiteraard is geen enkele prijs vast, dus altijd kan men afdingen.

#### KLEDING

|                             | GEW   | PRJS  | PRJS  |
|-----------------------------|-------|-------|-------|
| Wollen kousen               | 4     | 3 St  | 3 Da  |
| Zijden kousen               | 2     | 12 Da | 6 Du  |
| Linnen nachthemd            | 15    | 1 Da  | 8 Da  |
| Zijden nachthemd            | 4     | 12 Da | 8 Du  |
| Slaapmuts                   | 4     | 2 St  | 2 Da  |
| Keurslijfje (korset)        | 25    | 2 Da  | 2 Du  |
| Hemd/blouse (linnen of wol) | 10/15 | 8 St  | 8 Da  |
| Zijden hemd/blouse          | 5     | 12 Da | 8 Du  |
| Wollen jas                  | 40    | 2 Da  | 1 Du  |
| Leren jas                   | 60    | 4 Da  | 3 Du  |
| Pelsvest                    | 50    | 5 Da  | 2 Du  |
| Wollen broek                | 30    | 1 Da  | 1 Du  |
| Leren broek                 | 50    | 3 Da  | 4 Du  |
| Linnen/wollen rok           | 35    | 1 Da  | 4 Du  |
| Zijden rok                  | 15    | 1 Du  | 7 Du  |
| Linnen/wollen jurk          | 40/50 | 1 Da  | 6 Du  |
| Zijden jurk                 | 20    | 3 Du  | 12 Du |
| Kapmantel (lang)            | 80    | 1 Du  | 6 Du  |
| Wollen mantel (kort)        | 60    | 3 Da  | 3 Du  |
| Pelsmantel                  | 120   | 3 Du  | 12 Du |
| Cape                        | 50    | 2 Da  | 8 Da  |
| Oliejas                     | 60    | 5 Da  |       |
| Wollen muts                 | 3     | 2 St  |       |
| Muts                        | 3     | 5 St  | 5 Da  |
| Vilthoed                    | 4     | 1 Da  | 8 Da  |
| Vilthoed met veren          | 10    | 3 Da  | 2 Du  |
| Bontmuts                    | 30    | 5 Da  |       |
| Leren gordel                | 6     | 1 Da  | 6 Da  |
| Schoudergordel              | 20    | 6 Da  | 1 Du  |

|                    | GEW | PRJS | PRJS |
|--------------------|-----|------|------|
| Leren handschoenen | 6   | 3 Da | 2 Du |
| Kaphandschoenen    | 30  | 6 Da | 3 Du |
| Wollen wanten      | 4   | 3 St |      |
| Pelswanten         | 10  | 4 Da |      |
| Mof                | 30  | 4 Da |      |
| Rietsandalen       | 25  | 3 St |      |
| Sandalen           | 30  | 6 St | 6 Da |
| Leren schoenen     | 40  | 2 Da | 1 Du |
| Laarzen (licht)    | 75  | 9 Da | 3 Du |
| Rijlaarzen         | 100 | 2 Du | 5 Du |

#### LEVENS MIDDELEN

|                          | GEW | PRJS   | GEW                       | PRJS      |
|--------------------------|-----|--------|---------------------------|-----------|
| Roggebrood               | 20  | 1 St   | Rode Poon (vis)           | 20 1 Du   |
| Witbrood                 | 40  | 3 St   | 6 eieren                  | 20 9 Kr   |
| Zuurdeegbrood            | 40  | 1,5 St | Schapekaas                | 20 1,5 St |
| Tulband                  | 20  | 2 St   | Boter                     | 20 1 St   |
| Marsepijntaart           | 20  | 6 St   | Verse bonen               | 20 4 Kr   |
| Honingkoeken             | 20  | 3 Kr   | Gedroogde bonen           | 20 5 Kr   |
| Vlaai                    | 20  | 6 St   | Groene of witte kool      | 20 3 Kr   |
| Rundvlees (braadstuk)    | 20  | 4 St   | Rode kool                 | 20 5 Kr   |
| Varkensvlees (braadstuk) | 20  | 4 St   | Prei                      | 20 8 Kr   |
| Schapevlees              | 20  | 4 St   | Aardappelen (delikatesse) | 20 5 Da   |
| Ezel- of Paardevlees     | 20  | 2 St   | Pompoen                   | 20 4 Kr   |
| Harde gerookte worst     | 20  | 3 St   | Verse erwten              | 20 8 Kr   |
| 1 Kip                    | 40  | 6 St   | Gedroogde erwten          | 20 8 Kr   |
| 1 Gans                   | 200 | 6 Da   | Uien                      | 20 5 Kr   |
| 1 Kwartel                | 8   | 1 St   | Knoflook                  | 20 2 Da   |
| 1 Purpermees             | 1   | 1 St   | Zout                      | 20 1 Da   |
| Kosch-Geelgors tongen    | 4   | 2 Du   | Peper                     | 20 3 Da   |
| 1 Haring                 | 17  | 5 Kr   | Gedroogde kruiden         | 10 1 Da   |
| Gerookte haring          | 17  | 6 Kr   | Kandijsuiker              | 10 1 Da   |
| Premm-bot                | 20  | 8 Kr   | Appels                    | 20 5 Kr   |
| Gerookte Premm-bot       | 20  | 1 Da   | Peren                     | 20 5 Kr   |
| Inktvis                  | 20  | 4 Kr   | Aardbeien                 | 20 4 St   |
| Zoute vis                | 20  | 1 Da   | Kersen                    | 20 2 St   |

#### SNOEPGOED

|          | GEW | PRJS | GEW                 | PRJS    |
|----------|-----|------|---------------------|---------|
| Zuurstok | 1   | 3 Kr | Geconfijte vruchten | 10 1 Da |
| Drop     | 10  | 3 St | Karamelbonbons      | 10 6 St |
| Zoethout | 10  | 2 Kr |                     |         |

#### IN DE HERBERG

|                 |      | DRANKEN                       |      |
|-----------------|------|-------------------------------|------|
| <u>SPUIZEN</u>  |      | Glas bier                     | 6 Kr |
| Stamppot        | 3 St | Glas goedkope wijn (10 Once)  | 9 Kr |
| Vleesgerecht    | 7 St | Glas dure wijn (10 Once)      | 5 St |
| Visgerecht      | 5 St | Glas brandewijn (2 Once)      | 6 Kr |
| Brood (4 Once)  | 5 Kr | Glas dure brandewijn (2 Once) | 7 St |
| Brood met worst | 2 St | Glas melk (10 Once)           | 3 Kr |
| Brood met kaas  | 1 St |                               |      |

LICHAAMSVZERZORGING

|                   |      |
|-------------------|------|
| Scheren           | 5 St |
| Baard knippen     | 6 St |
| Eenvoudig knippen | 1 Da |
| Model knippen     | 5 Da |
| Kuipbad           | 8 St |
| 1 stuk zeep       | 2 St |

OVERNACHTINGEN

|                                  |      |
|----------------------------------|------|
| Strozak in slaapzaal             | 3 Da |
| Bed in gemeenschappelijke ruimte | 6 St |
| Eenpersoonskamer                 | 3 Da |
| Tweepersoonskamer                | 5 Da |
| Suite                            | 2 Du |

WERKTUIGEN, MEUBELS, HUISRAAD, TRANSPORTMIDDELEN

|                         | GEW  | PRJS  |                           | GEW   | PRJS   |
|-------------------------|------|-------|---------------------------|-------|--------|
| Houten beker            | 2    | 3 St  | Tinnen kandelaar          | 60    | 8 Da   |
| Aardewerk beker         | 5    | 5 St  | Gouden kandelaar          | 100   | 100 Du |
| Aardewerk kroes         | 30   | 2 Da  | Kommode                   | 1200  | 10 Du  |
| Drinkglas               | 4    | 6 Da  | Kast                      | 4000  | 20 Du  |
| Glazen karaf            | 20   | 2 Du  | Kleine kist               | 200   | 8 Da   |
| Kristallen bokaal       | 4    | 4 Du  | Grote kist                | 600   | 3 Du   |
| Glazen flesje           | 4    | 5 Da  | Stoffen pop               | 10    | 5 St   |
| Aardewerk bord          | 6    | 5 St  | Wassen pop                | 40    | 5 Da   |
| Tinnen bord             | 8    | 3 Da  | Houten zwaard             | 8     | 2 St   |
| Izeren pan ø 20 cm      | 40   | 4 Da  | Tinnen miniatuur          | 0,5   | 8 Kr   |
| Izeren pan ø 30 cm      | 80   | 8 Da  | Kaleidoscoop              | 20    | 8 Da   |
| Izeren pot inh. 10 l.   | 120  | 1 Du  | Zaag                      | 60    | 2 Du   |
| Tinnen bestek           | 10   | 5 Da  | Hamer                     | 40    | 8 Da   |
| Zilveren bestek         | 10   | 2 Du  | 10 Klimhaken              | 50    | 5 Da   |
| Gouden bestek           | 15   | 15 Du | 50 Spijkers               | 30    | 1 Du   |
| Kaarsen 20 cm           | 2    | 1 St  | Breekijzer                | 85    | 1 Du   |
| Kaarsen 40 cm           | 4    | 2 St  | Pikhaak                   | 200   | 2 Du   |
| Olielamp                | 15   | 3 Da  | Schep                     | 80    | 1 Du   |
| Lampolie                | 10   | 5 St  | 10 meter touw             | 45    | 4 Da   |
| Pekfakkel               | 20   | 5 St  | Touw ladder 5 meter       | 70    | 1 Du   |
| Leren ransel            | 30   | 2 Da  | Ketting 5 meter           | 80    | 2 Du   |
| Leren rugzak            | 50   | 4 Da  | Zandloper                 | 10    | 2 Du   |
| Buidel                  | 15   | 4 St  | Bril                      | 3     | 40 Du  |
| Vuursteen en staal      | 5    | 5 St  | Verrekijker               | 40    | 80 Du  |
| Tondeldoos              | 5    | 2 Da  | Schrijfgerei (Perkament,  |       |        |
| Tweepersoonstent linnen | 600  | 2 Du  | Inkt en Veer)             | 6     | 5 Da   |
| Vishaak en snoer        | 1    | 2 St  | Houtskoolstift            | 0,3   | 1 Kr   |
| Klein visnet            | 35   | 2 Da  | Paardetuigwerk            | 40    | 6 Da   |
| Groot net               | 80   | 5 Da  | Zadel                     | 200   | 4 Du   |
| Wollen deken            | 60   | 2 Da  | Pakzadel                  | 200   | 3 Du   |
| Waterzak                | 5    | 1 Da  | Hoefijzer met beslag      |       | 3 Da   |
| Kruk                    | 120  | 6 Da  | Eenspanwagen (2 zitpl.)   | 6000  | 410 Du |
| Stoel                   | 160  | 2 Du  | Koets (vierspan)          | 20000 | 900 Du |
| Houten bank             | 400  | 3 Du  | Kleine roeiboot           | 2000  | 120 Du |
| Gemakkelijke stoel      | 800  | 5 Du  | Boot (6 meter lang)       | 16000 | 650 Du |
| Tafel                   | 1000 | 10 Du | Zeil (12 m <sup>2</sup> ) | 300   | 10 Du  |
| Bed                     | 3200 | 15 Du | Trekpaard                 |       | 200 Du |
| Hemelbed                | 5000 | 30 Du | Onervaren rijpaard        |       | 100 Du |
| Handspiegel             | 20   | 1 Du  | Ervaren rijpaard          |       | 350 Du |
| Wandspiegel             | 200  | 6 Du  | Betrouwbaar rijpaard      |       | 500 Du |

Voor de prijzen van de diverse heekkruiden, giften en wapens zie 'de Morgenster' nummers 14 en 15.



cor

Hallo mede-malloten,

Lekker weertje hé, ik heb zo het idee dat de weergoden het niet al te goed met ons voor hebben. Nu we het toch over de Goden hebben, weten jullie al iets over de voorwerpen die de priesters bij hun gewijde taken kunnen gebruiken? Nee dus, dat dacht ik al. Okee, hier komt het dan.

GODDELIJKE TALISMANSGebundelde kracht voor alle gewijden.

Elke Avonturijsse Godheid heeft twee talismans. Slechts enkele uitverkoren Gewijden weten van hun bestaan, de meesten kunnen ze noch identificeren noch gebruiken. Voorwaarde voor het gebruik van een talisman van de eigen Godheid is een jarenlange studie van de kosmische samenhang van Avonturië en de Twaalfgoden. Gewijden bereiken deze 'wetenschap' als zij minimaal de 14<sup>e</sup> graad behaald hebben en zij bereid zijn hun tot dan toe bereikte Karma-Energie met 25% te verminderen. De twee talismans van een Godheid worden in een geheime tempel bewaard die streng bewaakt wordt. Om een talisman te gebruiken is het niet nodig dat de gewijde deze zelf in zijn bezit heeft. Alleen de wetenschap waar de talisman zich bevindt is genoeg (heeft de talisman zich verplaatst zonder dat de gewijde dit weet dan kan hij hem niet gebruiken). Vele malen in de Avonturijsse geschiedenis waren de Goddelijke talismans doel van roversbenden, maar het is nog nooit gelukt om een talisman te ontvreemden. Dat is natuurlijk ook volledig zinloos, omdat het gebruik alleen volgens bovenstaand ritueel geschieden kan. In ieder geval zijn het kostbare sierraden...

HET OOG VAN PRAIOS

Deze geelachtig schitterende kogel ter grootte van een cyklopenoog is een der machtigste talismans van Avonturië. Zij maakt dat er in een omtrek van 25 meter rond de benutter geen magie meer gebruikt kan worden, noch naar binnen noch naar buiten. Magische voorwerpen werken nog maar voor 50% (1 tot 10 op D20). Natuurlijk is het Oog van Praios niet door mensenhanden te verwoesten, wat trouwens voor alle talismans geldt.

RONDRA'S ZWAARD

Het kostbaar versierde zwaard wordt alleen ter verdediging van een Rondra-tempel ingezet. De gebruiker moet een opperpriester zijn, die dan praktisch onverslaanbaar is. Het zwaard wordt niet door de drager geleid, het leidt veel meer de drager. In een gevecht lukken automatisch twee paraden (AW) per GR (waren ook Goede Aanvallen af) en twee Goddelijke Aanvallen (AV), die alleen door een Goede Afweer zijn te verdedigen. Het wapen geeft een schade van (graad van de drager maal D6) + 2D20 TP !!! Dus D6 x graad + 2D20 TP, die door elke wapenrusting (zelfs magische) heengaan. Na gebruik verdwijnt het zwaard weer naar zijn geheime bergplaats.

BORONS STAF DER VERGETELHEID

De 50 cm lange staf heeft als kop een opvallend gesneden ravenkop. Wordt iemand met deze kop tussen zijn ogen aangeraakt, dan verliest hij voor D20 dagen zijn geheugen. De enige mogelijkheid om het geheugen voortijdig terug te krijgen is door aanraking met de achterzijde van de staf op dezelfde plaats. De aanraking met de achterkant van de staf is niet alleen daarvoor te gebruiken, maar ook om mensen te helpen die door bijv. alcoholgebruik zich iets niet meer kunnen herinneren. Ook dingen die tot 20 jaar terug zijn gebeurd kunnen zo weer voor de geest gehaald worden. Natuurlijk verdwijnt de staf onmiddellijk nadat hij voor zijn doel is gebruikt.

HESINDES TRECHTER

De handgrote trechter heeft vijf openingen en is groen van kleur. Hij dient voor de analyse van vloeistoffen. De te onderzoeken vloeistof wordt in de trechter geschud. Door de vijf openingen komt de vloeistof er in haar oorspronkelijke bestanddelen weer uit. Bestaat de vloeistof uit meer dan vijf componenten, dan scheidt de trechter er

slechts vier af. Het restant stroomt uit het middelste gat. Na gebruik verdwijnt de trechter weer naar zijn geheime bergplaats.

#### FIRUNS RING

De ring bestaat uit een gouden zetting met daarin een ijskristal. Hij licht op zodra de gebruiker aan een levend wezen denkt dat juist in de buurt is. De intensiteit hangt af van hoever het wezen verwijderd is, of de ring in de juiste richting gehouden wordt en van de concentratie van de gebruiker. Het oplichten treedt in werking zodra een wezen op ongeveer een kilometer afstand is. De ring kan ook als richtingwijzer worden gebruikt, maar geeft geen antwoord op vragen over wie het wezen precies is (naam, geslacht e.d.).

#### TSA'S KRIJT

Het regenboogkleurig stuk krijt wordt gebruikt voor de bepaling van het geslacht van een ongeboren kind. Op de buik van de moeder wordt een cirkel getekend - voor meisjes met de klok mee, voor jongens tegen de klok in - die daar blijft tot aan de geboorte. De nieuwgeborenen worden automatisch aanhangers van de Godin Tsa, en soms zelfs gewijden. Wanneer men een tweeling wil kan men ook meerdere cirkels op de buik tekenen. Na gebruik verdwijnt het krijt naar zijn geheime bergplaats.

#### PHEX' SCHADUWRIJK

Deze zwarte kogel ter grootte van een duivei bestaat uit twee helften die met een pen bij elkaar worden gehouden. Als men de pen verwijdert en de twee helften van elkaar haalt wordt de gebruiker van de kogel door een nevel omgeven die hem volledig camoufleert en de geluiden binnen de nevel volledig onderdrukt. De gebruiker kan echter alles om zich heen blijven zien en horen. Na gebruik verdwijnt de kogel naar zijn geheime bergplaats.

#### PERAINE'S HANDSCHOENEN

Met behulp van deze handschoenen kan men geneeskrachtige en giftige planten van gewone onderscheiden. Neemt men een giftige plant in de rechterhand dan licht de handschoen blauwachtig op. Bij geneeskrachtige planten zal de linkerhand roodachtig oplichten. De intensiteit van het licht is altijd gelijk, du men kan wél ontdekken of een plant giftig of geneeskrachtig is, maar niet wat voor dosis van het gif of geneesmiddel er zich in de plat bevindt.

#### INGERIMMS STEEN

Een Ingerimm-gewijde die deze steen in zijn bezit heeft hoeft niet bang voor aardbevingen te zijn. Want in een omtrek van 10 kilometer van de gewijde kan geen enkele aardbeving, al is deze nog zo sterk, de drager schaden. Daarbij speelt het geen enkele rol of de aardbeving een natuurlijker oorzaak heeft of niet. De steen weegt circa 800 once.

#### RAHJA'S KELK

Deze 30 centimeter hoge kelk is van goud gemaakt en met vele edelstenen bezet. De materiële waarde bedraagt tussen de 500 en 600 Dukaten, en is daarmee een fel-begeerde buit voor vele Avonturijnse roversbenden, maar nog nooit is iemand erin geslaagd haar te ontvreemden. De ware waarde ligt echter in het feit dat als je een of andere vloeistof in de kelk giet, er wijn (uiteraard van een ongeëvenaarde kwaliteit) van wordt gemaakt. De kelk heeft een inhoud van een halve liter.

#### Gebruiksaanwijzing:

Zoals al eerder vermeld verblijven de talismans ook tijdens het gebruik op hun eigen geheime plaatsen. Alleen hun materiële verschijning wordt door de gebruiker tevoorschijn geroepen. Natuurlijk is het gebruik van de talismans niet 'kostenloos'. Iedere gewijde moet veel Karma-Energie investeren, al naar gelang zijn ervaringsgraad.

Karma-Energie kosten:

|                  |    |   |    |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|------------------|----|---|----|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Ervaringsgraad : | 14 | - | 15 | 16 | - | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25+ |
| Kosten :         | 20 |   |    | 17 |   |    | 15 | 13 | 11 | 10 | 9  | 8  | 7  | 5   |

De aangegeven kosten gelden voor de duur van het gebruik, bijvoorbeeld voor de duur van 5 uur of voor de duur van 1 GR, al naar gelang de opgeroepen werking.

#### BELANGRIJK -

Als een talisman in gebruik is kan hij niet gelijktijdig door een andere gewijde gebruikt worden!! De werking van een talisman kan niet door magie of door andere wonderwerkingen gestopt worden. Alleen de interventie van de Godheid zelf van de betreffende talisman kan de werking opheffen.



DE

PEN

DES

DES

MEESTERS



Lieve vrienden van het ODM,

vorige maand hebben jullie het een en ander vernomen over het volk der Mohas dat in zuidelijke tropengebied van Avonturië leeft. Zoals beloofd zal ik jullie deze maand vertellen hoe jullie daar kunnen komen.

#### DE REIS NAAR HET LAND DER MOHAS

Ondanks alle gevaren die er bestaan om met een privé-expeditie een weg te vinden naar het land van de Mohas, slagen sommigen er toch in hun doel te bereiken, vaak aangetrokken door de verhalen over de wonderbaarlijke 'Junglemiddelen', zoals de tincturen en preparaten van de Mohas wel genoemd worden. Meestal wordt zo'n expeditie betaald door de een of andere heemeester. De opdrachtgevers zelf gaan slechts zelden mee op de gevaarlijke reis, maar groepen die hun doel bereiken worden meestal zeer goed betaald voor de goederen die zij mee terugbrengen. Maar hoe beland men in de dorpen der woudmensen? Wel, bestudeer eerst eens de onderstaande kaart van het uiterste zuidwesten van Avonturië.



De beste plaats om de reis naar het gebied der Mohas te beginnen is zonder enige twijfel Brabak, maar ook vanuit H'Rabaal kunnen expedities uitgezonden worden. Hoe het ook zij, zodra een groep avonturiers de weg over land kiest worden zij al snel bedreigd door allerlei gevaren, zoals moeras-egels, Borbarad-muskieten en allerlei schadelijke en giftige insecten die het leven voor de avonturiers tot een hel maken. Het is inderdaad zo dat het grootste gevaar veroorzaakt wordt door die dieren die men bijna niet kan zien. Verder moet men er rekening mee houden dat men bij een nacht met nieuwe maan zich vóór het donker wordt onderdak verschaft in de dichtstbijzijnde nederzetting.....

Veel gemakkelijker is het om via het water te reizen, al is deze tocht ook niet bepaald een snoepreisje te noemen. De grote moeilijkheid (die men van tevoren kan zien aankomen) is het overwinnen van de Mangrove-wouden die langs de gehele oever liggen. Hier moet men van de handelszeilschepen, die elke maand deze kust bezoeken, overstappen in primitieve kano's die van boomstammen gemaakt zijn, en die tot grote geruststelling van onervaren roeiers door vakkundige peddelaars bestuurd worden. Maar zelfs zij zijn machteloos tegen de meterslange pantserhagedissen die met hun grote bek vol scherpe tanden de mangrovegebieden doorstruinen, steeds op zoek naar voedsel. Het kan gebeuren dat een met avonturiers gevulde kano als hoofdgerecht gebruikt wordt.....

In en om het water zullen zich ongetwijfeld nog meer monsterlijke dieren ophouden, maar meer is hierover niet bekend. Misschien dat een andere reisgroep meer weet te vertellen over wat er zoal te vinden is.

-----

Kort geleden bereikte mij een koerier uit het Rijk Andergast, gelegen ten noordwesten van het Kosch-gebergte. Hij overhandigde mij een perkamentrol met een boodschap van de vorst van Andergast, die mij terecht wees op een grove nalatigheid mijnerzijds. Deze nalatigheid zal ik nu terstond proberen goed te maken, door de inhoud van de perkamentrol hieronder neer te schrijven. Ik bied mijn nederige excuses aan aan de vorst, en hoop dat hij deze wil accepteren....

#### Aan Meester Turgon.

In het juni-nummer van uw blad trof mij iets onaangenaam. In het artikel 'De Pen des Meesters' werd de provincie Andergast namelijk niet beschreven. Aangezien ik koning van deze provincie ben, wil ik in deze leemte voorzien en u enige informatie geven over mijn provincie, in de hoop dat u dit zo snel mogelijk in uw blad wilt publiceren.

## ANDERGAST

De provincie Andergast is een onafhankelijk koninkrijk en wordt geregeerd door koning Arnos uit het Groene Woud, die men gewoonlijk Arnos de Grote noemt. Hij is de grote bestrijder van onrecht, kwaad en onderdrukking in Avonturië en dit komt tot uitdrukking in de bestuursvorm van zijn Rijk. De slavernij en lijfeigenschap zijn afgeschaft en de belastingen zijn bijzonder laag. De herendiens bestaat nog steeds voor iedereen, tenzij men kan aantonen dat men onmisbaar is in zijn functie. Aan noodleidenden wordt werk verschaft en in ieder geval voldoende voedsel. De boeren hoeven slechts 30% van hun oogst af te staan, waarmee het nationale leger gevoed wordt. Niet de adel, maar de officieren van de koning besturen het Rijk. Bij gebleken ongeschiktheid kunnen zij zonnodig van hun functie ontheven worden. Verder is de misdaad krachtig aangepakt, zodat deze nu praktisch volledig verdwenen is.

Is er tóch een burger die klachten heeft of zich benadeeld voelt, dan kan hij zich rechtstreeks tot de koning wenden, die over de zaak een rechtvaardige uitspraak doet.

Het gezag van koning Arhos de Grote is echter onaantastbaar, dit om besluiteloosheid en weekheid te voorkomen.

Nog een laatste opmerking over de steden. Er zijn 3 steden in Andergast: Joborn, Andergast (dat is herdoopt in Arhostria) en Colufen in het zuiden van Andergast. Arhostria is momenteel de hoofdstad, maar men is bezig met de bouw van een reusachtig fort, dat Minas Arhos zal heten. Zodra dit af is, zal dat de nieuwe hoofdstad van het Rijk worden.

In de provincie Andergast wonen momenteel zo'n 70.000 inwoners en de voornaamste uitvoerartikelen zijn bouw hout, houtskool, brandhout en fakkels.

Nog een oproep: allen die het kwaad niet kunnen verdragen en zich daar zelf op geen enkele manier aan schuldig maken, kan ik nog goed gebruiken in mijn leger. Bij gebreken geschiktheid is een hoge positie niet uitgesloten. Verder kan de Witte Raad, het grootste verbond van witte magiërs, nog vele magiërs gebruiken (tovenaars, Elfen, Woudelfen en druïden). Voor aanmelding of verdere informatie kunt u zich wenden tot de hofsecretaris:

Peter Elzinga  
Fonteinkruid 72  
8265 LC Kampen

Afzender

ARHOS