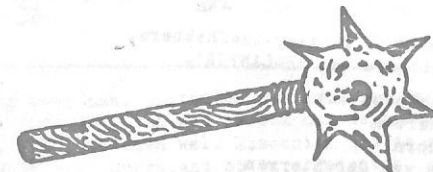


de MORGE'ASTE'ER

jrg. 2



no. 20

maandblad voor fantasy-liefhebbers



dec. '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.

Bah!! Kerstmis komt er weer aan. Buiten is het koud, en de enige afleiding die ik hier binnen heb is Cor. COR!! En het is ook nog de bedoeling dat ik hem een kado geef of zo. Maar ach, we zien wel. Misschien dat de sfeer van 'Vrede op Aarde, te beginnen bij jezelf' overslaat op onze redactie. Misschien dat eindelijk dat gekibbel tussen ons weer is afgelopen. Dan kan het toch nog een gezellige kerst worden.

A Elbereth Gilthoniel,
Silivren penna Miriel
O menel aglar elenath!

Wie z'n fiets?? Tja, we zijn een beetje in Tolkienstemming. Dat is het gevolg van een artikel van Nicole Helwes (dat mens van Mordor) dat elders in dit blad te vinden is. Dus, mocht u nog niet weten wat een Oxonmoot is, grijp dan uw kans en verslind haar artikel. Verder vinden wij zelf dat het blad deze maand wederom volstaat met hele leuke dingen, maar ach, we zijn niet veel gewend.

In dit blad

- Dat is het Spel met nieuwe (en oude) suggesties
- De Dorpsgek met van alles en nog wat
- Oxonmoot by miss M. from Mordor
- Haveense gilden in Avonturijnse Wetenswaardigheden
- De Pen des Meesters deelt Havena in wijken in
- Een verslag van de jaarlijkse boogschietwedstrijden in Havena

Vrolijke Kerstdagen en een Gelukkig Einde.
Los Groetos.

P.S. Ik bedoelde natuurlijk 'UITEINDE', maar dat ging er niet meer op. Scusi.



Vorige maand hebben jullie al kennis kunnen maken met enige gilden in Havena, maar er zijn er nog meer. Lees daarom hier het vervolg.

BAKKERS (huis 38)

Belangrijkste voedingsmiddel in Havena is meel. Logisch dus dat het gilde der bakkers een belangrijke plaats inneemt in Havena. Er zitten maar liefst drie vertegenwoordigers van het gilde in het stadspaleis, te weten Bragi Forgryn (NPC 917), Zekla Groennand (NPC 918) en Ull Hretiel (NPC 919). Na twee jaar worden opnieuw 3 vertegenwoordigers gekozen.

Als enige gilde in Havena heeft het bakkersgilde vaste prijzen afgesproken. Twee grote bakkerijen werken onder leiding van Forgryn en Hretiel. De ene levert aan officiële instanties, zoals het Hof en de stadsgarde, de andere levert aan de rest van de bevolking. De banketbakkerij staat onder leiding van Zekla Groennand. Daarnaast zijn er in Havena nog 14 kleinere bakkerijen, die allen gezamenlijk een hechte gemeenschap vormen. Binnen het gilde komt het slechts zelden tot botsingen. Door deze goede verstandhouding zijn de prijzen relatief laag voor een uitstekende kwaliteit (p2, 30).

SLAGERS (huis 216)

Evenals het meel, is ook het vlees van de slagerijen een belangrijk bestanddeel van de Haveense maaltijd. Binnen het slagersgilde is van eenheid echter nauwelijks sprake, zodat er van een hechte organisatie nauwelijks sprake is. De gildemeester Tekla Beylard (NPC 920) doet zijn best om wat eenheid binnen het gilde te bewerkstelligen. Binnen het paleis krijgt hij daarbij alle steun en medewerking, want voor het welzijn van de stad is een goede organisatie van de gilden natuurlijk een belangrijk aspect.

Bij zijn collega's echter ligt dat anders. Zij vrezen dat door Tekla's plannen hun winsten zouden kunnen dalen. Tot hun opluchting is Tekla's ambtstermijn spoedig afgelopen, en de kans dat hij opnieuw gekozen zal worden is te verwaarlozen. Tekla kan daar overigens niet echt mee zitten. Zijn goedlopende slagerij is kort geleden gekozen als hofleverancier, dus hij zal in de toekomst een prima levenlijke kunnen leiden.

GOEDSMEDEN (huis 224)

In dit gilde zijn de vervaardigers van de luxe goederen in Havena verzameld. Sinds enige van hen echter ervan verdacht werden dat ze magiërs zouden hebben gebruikt om aan hun waren een bijzondere aantrekkingskracht te verlenen, is de reputatie van dit gilde een stuk gedaald. Gildemeester Uzhom Suthri (NPC 921) wil daar echter niets van horen. Binnen het paleis probeert hij de goede naam van het gilde hoog te houden, maar het wantrouwen dat zijn medepalementariërs tegen hem hebben maakt het er niet eenvoudiger op. Ook de omzet van dit eens zo eerzame beroep is fors teruggelopen, zodat zelfs de vorst te hulp moest komen om de reputatie niet geheel te laten afglijden.

Binnen het paleis stuitte deze actie op hevig verzet, maar uiteraard ging zij gewoon door. Bij een zuiveringsactie binnen het gilde werden de verdachte leden de stad uit gezet, maar het aantal leden dat alleen door grote sommen steekpenningennun vak nog uitloftend wordt erg hoog geschat. Ook daarvan distantieert Suthri zich.

De gildemeester zelf staat overigens boven elke verdenking. 'Opvallend' is echter het feit dat er kort geleden plotseling een groot stuk grond buiten de stad verzameld is, maar enig verband met Suthri is niet aan te tonen. Maar men fluistert..

Volgende maand het laatste stuk. Tot dan!!

het volgende stukje is overgenomen uit de Havena Fanfare van 4 Boron j.l.

Feraldo Meesterschutter

Havena, Imman-stadion - van onze sportverslaggever.

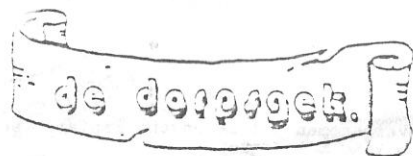
Afgelopen Praiosdag, 1 Boron, werden de grote kampioenschappen boogschieten gehouden in het Imman stadion in Havena. De strijd om de titel 'MEESTERSCHUTTER' was dit jaar feller dan ooit. Van de 4 finalisten van vorig jaar kwamen er 3 opdagen, te weten Feraldo da Pyro, Gallog en Karaganda. Zij waren echter beslist niet de enige mogelijke kanshebbers. Vele eersteklas schutters hadden zich voor het toernooi aangemeld. Zelfs enige dwergen deden een uiterste poging met de lange boog. Een van hen streed zelfs mee op het hoogste plan. Deze energieke dwerg, Pilot genaamd, groeide door enkele schoten van grote klasse onder de voor hem extra moeilijke omstandigheden uit tot de grote favouriet van het talrijke publiek. Zijn treffers werden begeleid door luid gejuich, maar uiteindelijk moest onze favouriet toch zijn meerdere erkennen in het schuttersgeweld van enige uiterst vaardige schutters.

Na een aantal spannende voorronden, waarbij zelfs Feraldo in grote problemen kwam en bijna aan de spanning ten onder ging, bleven er uiteindelijk vier man over. Feraldo, Eradorn, Zarathustra en Karaganda. Als eerste viel Karaganda af. De winnaar van vorig jaar had teveel moeite met het inschatten van de lastige wind die door het stadion woei. Daarna was de beurt aan Eradorn. Deze jongeling kan met een tevreden gevoel terugdenken aan dit toernooi. Het was immers het eerste jaar dat hij deelnam. Met zijn schitterende derde plaats toonde hij aan een grote belofte voor de toekomst te zijn. Het duel tussen Feraldo en Zarathustra om de eerste plaats was kort, maar fel. Slechts met minien verschil wist Feraldo (vorig jaar reeds Meesterschutter op de kruisboog) de eerste plaats voor zich op te eisen. Zarathustra kreeg duidelijk last van de wind, waar Feraldo beter mee uit de voeten kon. Toen een mooie tweede plaats voor 'Zara', zoals hij door zijn vrienden ook wordt genoemd. Lens te meer bewees Feraldo zijn klasse met het boogschieten. Zijn commentaar na afloop van de wedstrijd: "Ach, ik had Eradorn of Zarathustra best de overwinning wel gegund, maar als je de beste schutter bent, moet je ook gewoon winnen. In dus won ik."

De officiële uitslag:

- 1 Feraldo
- 2 Zarathustra
- 3 Eradorn

Wij zijn benieuwd of deze Haveense kampioenen ook de prijzen weg zullen slepen op het toernooi dat in Careth georganiseerd wordt ter ere van de verloving van onze geliefde prinses Emer di Bennan met kroonprins Bran van Careth.



cor

Niemand achter de deur...? Niemand onder de tafel...? Niemand aan het plafond...? Niemand achter de gordijnen, of in de kast...?
Ik lijk wel paranoïde, maar ja, ik ben ook niet voor niets de Dorpsgek.
Zo, deur op slot en dan weer verder met de magische voorwerpen.

HET WAARHEIDSAMULET

De kennis over het vervaardigen of het scheppen van dit amulet is helaas volledig verloren gegaan.

DE TOVERDRANK

Deze drank bestaat uit 'water' van de legendarische 'Donkere Bron'. Tot op de dag van vandaag heeft niemand de plaats van deze magische bron verder kunnen (of willen) vertellen.

DE DIERENKLEDING

Adelaars- wolven- en berengewaden zijn de huiden van weerw zens die in hun dierlijke gestalte gedood zijn. De huiden worden door een druïde van minstens de 13^e graad gedroogd en dik met Atmon-brij bestreken. Om de gewaden de benodigde astrale energie te verlenen moet de druïde voor een wolven- of berenmantel 20 ASP en voor een adelaarsmantel 25 ASP investeren.

DE CAMOUFLAGEKAP

Camouflagekappen worden door woudelfen uit de bijna witte huid der zeer zeldzame linnenadders genaaid. Over het algemeen is elke woudelf in staat om een dergelijke kap te maken, maar alleen woudelfen van de 20^e graad kunnen de kap door hand-oplegging de bekende magische werking verlenen. De pogte van de daarbij overstromende Astrale energie is niet bekend.

DE MAGISCHE BROOD- EN WATERZAK

Volgens overleveringen heeft er eens een hoogbegaafd geslacht van Goblin-shamans geleefd, dat alle nu nog voorkomende magische brood- en waterzakken heeft gemaakt. Nu is de methode om ze te vervaardigen helaas onbekend.

HET WONDERSCILD

Een wonderschild kan door een druïde van de 21^e graad vervaardigd worden, wanneer hij een gewoon schild van ijzer voorziet van het vereiste teken. Dat is alleen mogelijk bij een vollemaansnacht en kost de druïde, die het schild zelf uiteraard niet kan dragen, 10 ASP.

Dan even iets anders. Ter herinnering: in Morgenster nummer 16 werden 10 goddelijke talismans voorgesteld. Door een foutje was de kroniekschrijver vergeten de talismans van de godin Travia en de god Efferd te beschrijven. Dat verzuim wil ik nu goedmaken.

TRAVIAS GANZEVEER

Deze eenvoudige veer heeft al menig Travia-gewijde uit grote nood gered. De ganzeveer schrijft een korte boodschap op een stuk papier, een muur, op een tafel of iets van dien aard, naar keuze van de gewijde. De gewijde hoeft niet in de buurt te zijn van de plaats waar het opgeschreven wordt, hij moet de plaats waarop hij schrijven wil eenter wel kennen, dus naar zelf een keer gezien hebben.

EFFERDS WATERKRUUK

De blauw geglaazuurde, aardse waterkruik heeft een innoud van ca. 10 liter, toch kunnen er vele nectoliters uit gegoten worden, als de situatie daarom vraagt. Efferds waterkruik blust dan ook elk vuur, een huis, een kleine steppe of een bosbrand. Grote branden, die hele wouden of steden vernietigen, staan meestal onder bescherming van Ingerimm, hier weigert Efferds kruik. De talisman werkt ook tegen magisch vuur, zoals bijvoorbeeld tegen een vlamvend zwaard, maar nelaas niet tegen de vuuradem van draken.

Algemeen: Zoals uit nummer 16 bekend is verblijven de talismans altijd op de plaats waar zij bewaard worden. Deze plaatsen zijn heilig. Als een talisman aangeroepen wordt, verschijnt er slechts een symbolische beeltenis op de plaats van de gewijde. Als er twee gewijden gelijktijdig om dezelfde talisman vragen beslist de god er zelf over welke van de twee geboden verhoord wordt.

DE BEWAARPLAATSEN DER TALISMANS

De plaatsen waar de talismans bewaard worden zijn geheim, en op deze geheimen rust de bescherming van de goden. Dus als wij hier de plaatsen noemen, bedenk dan heel goed dat deze informatie bedoeld is voor spelers en meesters. Avonturijnse helden echter weten deze plaatsen absoluut niet. Een held kan een bergplaats tijdens zijn avonturen ontdekken, maar hij mag zich er nooit op beroepen dat hij deze wetenschap heeft uit de 'Morgenster'.
Om kennis van een bergplaats te verkrijgen moet een gewijde van de 14^e graad 20 punten Karma energie opofferen. Hoe hoger de graad, hoe minder de kosten (zie hiervoor 'Morgenster' nr. 16). In uitzonderingsgevallen kunnen ook gewijden van de 10^e tot de 13^e graad het geheim ontsluiten, maar tegen een uitzonderlijk hoge prijs: 40 punten Karma-energie. Gewijden met een graad lager dan 10 kunnen geen talisman inzetten.

Het Oog van Praios
Rondra's Zwaard
Efferds Waterkruik
Travia's Ganzeveer
Borons Staf der Vergetelheid
Hesinde's Trechter
Furuns Ring
Tsa's Krjst
Phex' Schaduwrijk
Heralne's Handschoenen
Ingerimms Steen
Ranga's Kelk

- Gareth
- Ferricum
- Belnanka
- Rommily
- Al'Ania
- Kuslik
- Ejalidorn
- Furin
- Gareth
- Belnanka
- Angbar
- Gareth

TUINLIEDEN UIT ALLE PROVINCIËS - OPGELET!!!

De Dorpsgek (dat ben ik dus) stelt zich in dienst van de Hesinde-gewijden van Kuslik. Deze door hun Godin zeer geliefde onderzoekers zijn namelijk begonnen alle bijzondere planten van Avonturië op te tekenen. De nu volgende lijst bevat de bijzonderheden van de plant, het verspreidingsgebied, en er wordt tevens verwezen naar de Avonturijnse geschriften (lees: Duitse ODM-scenario's) waarin een uitgebreidere beschrijving van deze planten te vinden is. Natuurlijk zijn de onderzoekers zich ervan bewust dat hun lijst nog onvolledig is, daarom roepen zij alle reizende Avonturijnen op om te helpen de lijst te vervolmaken.

BASILAMINE

(Ook wel Kameleon-Springkruid genaamd) Woudplant met schitterende rode bloemen en linsvormige vruchten in een peu vol bijtend zuur, die bij het rijpen van de vrucht de omgeving in worden geslingerd. Vindplaats: Orkland.
(In spinnenwaid).

LILIKENDE PADDENSTOEL

Geel-rood gestroepelde giftige paddestoel. Hoofdvoedsel van de Maraskan-Tarantula.
Vindplaatsen: Maraskan, Zuid- en Midden-Avonturië.
(Der Strom des Verderbens).

GROENE SLEESTENGEL

Kruipende slingerplant: ongevaarlijke aaseter. Vindplaats: Orkland.
(Der Orkennot).

JAGUARLELIE

Plant met bruinige vlekken op de bloembladeren, dagelijkse gestalte van de nachtdemon. Vindplaats: overal mogelijk, maar uiterst zeldzaam.
(In den Fängen des Dämons).

NAFTAN

Hoge struik met witte bloemen die het contactgif Goudlijm produceert.
Vindplaats: zuidelijk Avonturië.
(Verschollen in Al'Anfa).

Groenig fluorescerende slijmzwam. Grotbewoner. Vindplaatsen: Orkland en Kam der Duisternis.
(Im Spinnenwald).

BOSKOMKOMMER

Boom die vruchten draagt die op komkommers lijken. De vrucht bevat een Krachtvermogen, maar tevens bewustzijnsrovend middel. Vindplaats: Maraskan.
(Der Quell des Todes).

SLINGERGRAS

Gevaarlijk snel groeiende grassoort die zich met hout voedt. Vindplaats: venen en moerassen in Noord-Avonturië.
(Zug durch das Nebelmoor).

VERGIFELNIET

Plant met giftstekels die bij de geringste beroering zijn stekels wegslingert. Produceert een slaappgif. Magische plant. Vindplaats: overal mogelijk, maar zeldzaam.
(In den Fängen des Dämons).

VRAGIESWORTEL

Een soort veenplant met een wit-gele wortel. Uit het melkachtige wortelsap kan een gevaarlijke drug (Boronwijn) gewonnen worden. Vindplaats: ten zuiden van het Regengebergte.
(Tödlischer Wein).

WURGDADDEL

Vleesetende slingerplant met op dadels lijkende lokvruchten. Vindplaats: Benbekkula.
(Avonturische Bote nr. 8).

WURGSTRIJK

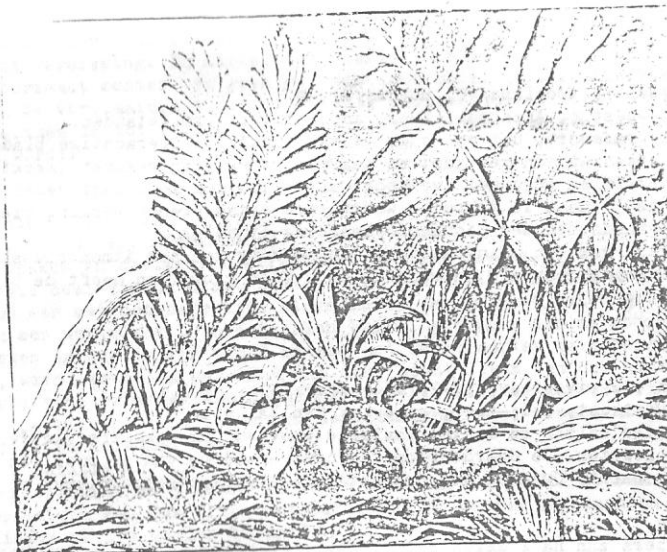
Struik met matzwarte bladeren en verborgen slingerarmen. Magische plant.
Vindplaats: overal mogelijk, maar zeer zeldzaam.
(In den Fängen des Dämons).

SPEERWERPER

Een circa 1½ m. hoge struik met messcherpe bladeren, die tot 15 m. ver kunnen worden geslingerd. Magische plant. Vindplaats: overal mogelijk, maar zeer zeldzaam.
(In den Fängen des Dämons).

TONDELZWAM

Paddestoel, die op hout gedijt. De droge kern wordt bij het maken van vuur gebruikt.
Vindplaats: Noord- en Midden-Avonturië.
(Verschollen in Al'Anfa).



Bij de volgende planten komen wat meer aanwijzingen.

- VP - Het landschapstype waar de plant te vinden is. Achter het landschapstype staat een getal (b.v. woud/+5). Deze getallen zijn voor de spelersgroep interessant als met het begaafdheidensysteem gespeeld wordt. Zij geven namelijk de toeslag aan die gebruikt moet worden bij de begaafden Plantkunde en Heelplanten vinden. Een held die naar een plant zoekt, kan eenmaal per uur een proef doen. Als de proef slaagt wordt de plant gevonden. Voor elk uur dat een held zoekt, mag hij een punt van de toeslag in mindering brengen. Daarbij kan de toeslag ook veranderen in een aftrek. Deze regel geldt echter niet voor uiterst zeldzame planten. Zulke planten zijn gekenmerkt door een 0 net toeslag-getal. Bij uiterst zeldzame planten kunnen in de eerste 3 uur 3 punten van de toeslag worden afgetrokken. Daarna laat de toeslag zich niet meer verlagen, ook niet door oneindig lang zoeken.
- VS - Verspreiding: De streek waar de plant groeit. Het heeft uiteraard geen zin om een woestijnbloem te zoeken op het eiland van Yeti-land.
- WE - Werking: Beschrijving van de werking van een plant, meestal aangegeven in LE of SP.
- WV - Werkingsverlies: Vermindering der werkzaamheid door ouderdom of verkeerde bereiding.

ARGANSWORTEL

Een voortreffelijke neelplant.

VP - woud/+6, veen/+6, moeras/+6, jungle/+5.

VS - Regengebergte, omgeving van Brabak, eiland Altimont.

De gedrongen Argansstruik met zijn kleine, langwerpige, opvallende blauwe bladeren groeit het liefst in een schaduwrijke, vochtige omgeving. Hoe verser de wortel, des te sterker de heilkraacht. Als het mogelijk is moet de wortel rauw gegeten worden. Is dat niet mogelijk, dan kan men er een brouwsel van maken, waarvan de werking 50% lager ligt.

WE - 1D20 + 10 LP per plant.

WV - 5 LP per bewaardag. Brouwsel: 50% van de LP, kan dan wel 10 dagen lang bewaard worden.

ATMON

Stimulerend grasgewas.

VP - woud/+2, steppe/+1, hoogland/+2, moeras/+1.4.

VS - Rand van Khom-woestijn, Anconpal, Muur van Rasentul, Trolletanden.

Atmon is een taale grassoort, dat op droge grond groeit. De leerachtige bladeren en de tere bloemtrossen worden gestampt en daarna tot een brij gekookt (kooktijd: goed 5 uur). Het verkregen brouwsel verhoogt alle lichamelijke begaafdheden. Als het brouwsel voor de 5^e maal is gebruikt werkt deze stimulerende werking niet meer.

WE - +2 op alle begaafdheden der lichaamssteersing (tijdelijk).

WV - Na een bewaartijd van een maand halveert de werking van het Atmonbrouwsel, zowel in de werkingsduur als de waarde. Na 5 keer gebruiken heeft de brij geen effect meer.

CARLOG

Stimulerend riet.

VP - kustmoerassen/+1, rivieroever/+2, meeroever/+1.

VS - Avonturijnse westkust, Ysli-meer, omgeving van Vallusa.

Gewas met rietachtige nalden en kleine vaalgele bloemen. De stampers van deze bloem worden rauw gegeten. De daardoor optredende verwijding van de pupillen geeft een beter zicht bij nacht. Overdag veroorzaakt inname gezichtsstoornissen en hoofdpijn.

WE - zie hierboven.

WV - De bloemstampers zijn na 2 dagen onbruikbaar, ze bezorgen alleen nog hoofdpijn.

HORUSCHE

Versterkende peulvrucht.

VP - jungle/+1.6.

VS - Maraskan.

De Hursche is een rankenfewas. In de vlezige scheuten van hun vruchten zitten 1-2 hazelnoot-grote pitten, die bij inname zeer krachtig werken. Helaas bevat de vrucht ook een gif, dat bij hoge dosering uiterst schadelijk is.

WE - per pit: +1 LK-punt (duur 20 uur). Wordt tijdens de werking der eerste 2 pitten een volgende gegeten, dan veroorzaakt het eten ervan 1D+4 SP. De LK-toeslag geldt alsnog.

WV - in de scheuten blijven de pitten 2 weken goed, anders 5 dagen.

KAIRAN

Astraal werkzame waterplant.

VP - Negenogenmeer/+1.6.

VS - alleen het Negenogenmeer.

De Kairan lijkt op de Paardestaart (plant), groeit echter alleen onder het wateroppervlak. Men wrijft de donkergroene nalden fijn, voegt er voor de wonderbaarlijke werking wat Mirbelriet aan toe en legt het mengsel in alcohol. Ieder magie-begaafd wezen dat van dit vocht drinkt wint 7 ASP terug. Zolang deze ASP niet verbruikt zijn, kan door verdere inname van Kairan-elixer de astrale energie niet verhoogd worden.

WE - +7 ASP. Veelvuldig gebruik leidt tot Mirbelzucht.

WV - De 7 ASP verdwijnen wanneer zij niet gebruikt zijn na 14 uur. Zolang de Kairan bewaard blijft in water uit het Negenogenmeer is het 4 weken houdbaar. Komt het iet in aanraking met de buitenlucht, dan ontbindt het in 3 uur. Het uit-Mirbelriet en Kairan gebrouwen elixer is tot 6 maanden houdbaar.

MIRBELRIET

Lijkt op de lisdodde.

VP - veen en moeras/+6, rivieroever/+4, meren en vijvers/+4.

VS - omgeving Havena, Loch darodröl, het Lieflijke Veld.

Aan rivierbeddingen en rustige binnenwateren groeit het Mirbelriet, dat een kolfvormige bloesem draagt. Deze kolven worden aan de stengel gelaten, gestampt en met kokend water overgoten, zodat er een soort thee ontstaat, die het reactie- en concentratievermogen verhoogt.

WE - CH en BH +2 voor 1 uur. Veelvuldig gebruik (meer dan eenmaal per maand) leidt tot verslaving. Bij Mirbel-verslaafden heeft de thee geen effect meer, het veroorzaakt echter ook geen gezondheidsschade. Mirbel-onthouding veroorzaakt bij de verslaafden tijdelijk volledig verlies van de begaafdheid.

WV - De Mirbelthee is tot 6 maanden houdbaar, als het in een goed gesloten fles bewaard wordt.

MIRBELSTEEN

Akelig ruikende wortelknol.

VP - woud/+2, steppe/+2, hoogland/+4.

VS - Gareth-bekken en omliggende bergpassen, Radrom-oever.

Het bovenaardse deel van de plant bestaat uit een enkel blad ter grootte van een hand, lijkt op een met mos begroeide steen en is daarom niet makkelijk te vinden. De lucht van een wortelknol, in een laken buidel gedragen aan de gordel, verdrijft alle parasieten in een omtrek van 2 meter. Het werkt echter niet tegen de Mirbelvlieg, wier larven op het blad van deze plant leven, en ook niet tegen Borbarad-muskieten. De steek van de grijsgroene Mirbelvlieg kan dodelijk zijn: 3D6 + 5 SP!! Overigens is de stank van de Mirbelknol voor mensen niet te verdragen, en voor elfen helemaal niet.

WE - verdrijft parasieten, CH-4.

WV - De stank verdwijnt na 3 weken en blijft niet in kleding of lichaam hangen.

De Mirbelsteen kan dus altijd met buidel en al worden afgedaan en op een luchtdichte plaats worden bewaard.

RODE DRAKENMUII

Bloesemplant, werkzaam tegen Lycantropen-wezens (weerwezens).

VP - woudranden/+1.6, rivieroever/+1.7.

VS - noordelijk van de lijn Dröl-Thalusa, maar overal zeer zeldzaam.

De rode bloemen van de breedaderige plant lijken op opengesperde muilen van een draak, vandaar de naam. Door de geleerden wordt het gewas gewoonlijk Lycantropia genoemd, omdat slachtoffers van beten van weerwezens gered kunnen worden van Lycantropie met benulp van deze plant. Daarvoor moet een drukverband van Drake-muulbladeren op de bijtewond gelegd worden. De bladeren mogen hoogstens een week oud zijn. Een behandeling met de Lycantropia werkt bij elk gebeten slachtoffer maar eenmaal.

WE - geen LP, vernedering van Lycantropie.

WV - na een week verliezen de bladeren hun werking.

ZOETE DOOD

Heerlijk smakende struikvrucht.

VP - jungle/+1, tuinen/+3.

VS - Regengebergte, Unau-gebied, Khunchom-gebied.

De glanzende blauwe vrucht lijkt op een appel. Ze is buitengewoon aromatisch en suikerzoet. Het nuttigen ervan is ongevaarlijk, als men tenminste de volgende regels in acht neemt: binnen een tijd van 3 dagen na het gebruik van de vrucht mag men geen alcohol tot zich nemen. Dus voorzichtig als een bewoner van het Unau-gebergte u een 'Blauwe Punch' aanbiedt!!!

WE - Dodelijk, in combinatie met alcohol.

WV - De geplukte vruchten verrotten binnen 3 dagen.

TALASCHIN

Geurverdrigende stengel.

VP - steppe en woestijn/+1.2, nooglan en bergen/-2.

VS - Scrische woestijn, Uzeren Zwaard, Ustinnen, Yeti-land.

Talashin behoort tot de taalste gewassen van Avonturik. Het wordt in een vijzel gestampt en met benulp van olie of traan tot een zalf verwerkt, dat elke vorm van lichaamsgeur teniet doet. Ook goede speurnonden en ogers kunnen het spoor niet meer ruiken.

WE - Geurverdrigend, het moet wel over het gehele lichaam uitgesmeerd worden.

WV - de opgebrachte laag zelf moet elke 2 uur vernieuwd worden. De zelf zelf is 1 jaar lang houdbaar. Als met Talaschin de werking van Mirbelsteen opgeheven wordt, gaat de bescherming tegen parasieten verloren.

TARNELL

Pijnstillend melkkruid.

VP - woud/+2, moeras/+0, weiden/-2, noogland/+4.

VS - Middenrijk, Maraskan.

De Tarnele lijkt op een paardebloem, maar bloeit stralend rood. Ze gedijt bijna overal, liever in de schaduw dan in het volle zonlicht. Uit de fijngevreven bladeren wordt een pijnstillende zelf gemaakt.

WE - pijnvermindering: boven de normale neling per dag +1 LP.

WV - kan alleen vers tot zelf verwerkt worden. Houdbaarheid van de zelf hangt af van de gebruikte toevoegingen (dure of goedkope olie) en de kennis van de vervaardiger.

TRASCHBAARD

Koortsdepende boomstengel.

VP - woud/+2, moeras/+1, jungle/+10.

VS - Steeneikenwoud, IJzerwoud, Eeuwigen.

De plant parasiteert op bomen, waar ze in lange 'baarden' omlaag hangt, wat een stuk bos een onheilspellend uiterlijk kan geven. De plant wordt gedroogd en tot een poeder vermalen, dat dan in water opgelost ingenomen kan worden.

WE - bij alle vormen van griep- en koortsinfecties 2D6 LP en stoppen der ziekte.

WV - Het poeder kan 6 maanden bewaard worden.

KLAAGGRAS

'Huilend' steppegras.

VP - steppe/-6.

VS - grasland tussen Anchopal en Zorgan.

Als de wind over de halmen van dit gras strijkt - een zwakke bries is al genoeg - ontstaat er een onheilspellend geluid, een soort ellendig geweeklaag, dat kan veranderen in een doordringend schreeuwen of een dof gebrul. Het soort geluid en de geluidsterkte zijn niet van de wind afhankelijk, misschien van de luchtvochtigheid. In ieder geval van het licht, want de plant klaagt alleen bij duisternis.

WE - slapeloosheid bij iedereen die de oorzaak van het nachtelijk geluid niet kent.

Daarom tijdens de nacht geen genezing of herstel.

WV - gesneden gras klaagt niet.

Laatste opmerking: door een foutje onzerzijds hebben wij het per abuis gehad over 'Mirbelriet'. Dit spul heet echter Mibelriet, en mag niet met de Mirbelsteen verward worden. Verder de groeten en tot volgend jaar.

OPODOPIDOEIJEEIJJE.

OXONMOOT

Julius zullen wel denken; wat in hemelsnaam is nou weer een Oxonmoot, kan je dat eten? Misschien komt de Kreet de meer doorgewinterde Tolkien-fanaten onder u wat bekender voor, want met deze schrijver heeft voornoemd festijn (want dat is het) alles te maken.

De Oxonmoot is namelijk een jaarlijkse bijeenkomst van leden van de verschillende Tolkiengenootschappen, uit Engeland, Nederland, Duitsland en nog verder weg, in Oxford. En naar aanleiding van de enthousiaste verhalen die ik aan Cor Herben vertelde, vroeg hij mij eens een stukje hierover te schrijven, zodat dit fenomeen ook wat meer bekendheid krijgt onder mensen die geen lid zijn van een of ander Tolkiengenootschap, en om duidelijk te maken wat zo'n genootschap onder andere doet.

De reis was voor mij sowieso al een belevenis, want ik was nog nooit met een veerpont én nog nooit in Engeland geweest. Toch werd er helaas al een smet op de dag van vertrek geworpen, namelijk het feit dat deze éréreg vroeg begon. We moesten er namelijk vroeg bij zijn om op tijd aan boord van de veerpont te komen die uit Hoek van Holland zou vertrekken. Naweeën van de ramp met de Herald of Free Enterprise waren overduidelijk aanwezig. Kreten als "Deuren dicht!!!" waren niet van de lucht. Ook viel het mij op dat ondanks de stortregen bijna iedereen aan dek bleef toen de veerpont de haven uit voer.....

Ik heb maar zo'n beetje mijn slaap in liggen halen, veel meer heb je aan boord van zo'n schuit toch niet te doen. Na 6½ uur rondklotsen heb je dat hele ding wel bekeken, en je wordt behoorlijk melig van dat gestamp van die machines. Maar in de namiddag bereikten we Harwich in droge staat, en na al onze zwaarden, bijlen, schilden en strijdnokken waarmede wij ons tijdens het feest wilden behangen en tijdens de Hacking elkaar mee om de oren wilden slaan, langs de douane gesmokkeld te hebben, gingen we eens op Londen aan, want we rammelden van de honger.

Dus even in een buitenwijk van Londen een fish & chips tent ingesukkeld. Nou, dat fish & chips is ook eten met gebruiksaanwijzing. Het zit namelijk op zo'n ingenieuze wijze verpakt dat als je niet uitkijkt alles geneid over de grond zanikt.

De busreis naar Oxford duurde nog zo'n twee uur, en toen het ook nog eens woest begon te onwrenen zagen we het al somber in. Maar gelukkig bleef het de hele Oxonmoot lang droog weer, dus geen last van lekkende of blank staande tentjes, anyway, ik sliep toch strategisch, in het busje.

De volgende ochtend begon met een rondleiding door Oxford, waarbij natuurlijk alle plekjes werden getoond die voor Tolkien belangrijk waren geweest, zoals de universiteit, zijn huis en de magnifieke boom de Finus Nigra, die model heeft gestaan voor de zwarte wilg in het moeras die de hobbits te grazen nam. Natuurlijk waren we zelf ook al actief in de weer geweest in Oxford, we hadden alle boekwinkels al afgestroopt en op mijn verzoek alle D&D winkeltjes, waarvan ik maar liefst drie dealers heb ontdekt. Helaas, het spul was daar even duur/goedkoop als bij ons, dus heb ik me niet veel meer aangeschaft dan een paar tinnen miniatuurtjes.

Ook hebben we een bezoek gebracht aan de Bodleian Library, een van de grootste en oudste bibliotheken van Engeland. En als je een beetje van boeken houdt weet je niet wat je ziet. Zalen en zalen achtereens met de meest antieke en kostbare boeken en manuscripten die al vanaf de 14^e eeuw verzameld werden. Lcht zo'n D&D bibliotheek waar je verwacht nordes spellbooks te vinden.

het is echt een indrukwekkend gezicht om al die kennis te zien die daar ligt opgeslagen, 5 miljoen! boeken.

s'Middags werden alle gasten getraakteerd op een lunch met heerlijke Engelse sandwiches door Priscilla Tolkien, in het schitterende middeleeuwse stadhuis van Oxford, netwelk binnen de kortste keren werd bevolkt door allernhande elfen, orks, zwaarden, dwergen en vaandels. Een ding heb ik tijdens de lunch weer geleerd; vraag in Engeland altijd om black tea, anders kriepen ze er melk in.

Na de lunch dropen de vechtersbazen onder het gezelschap af om zich op te maken voor het meest spektakulaire onderdeel van de Oxonmoot, namelijk The Hacking die gehouden wordt in de University Parks aan de rand van de stad. Dit houdt in: je in een min of meer Middeleeuwse wapenrusting heisen, je te bewapenen met zwaard, bijl of strijdnok en lekker op elkaar los te hakken. Hiertoe hadden sommigen de meest schitterende outfits vervaardigd, sommigen hadden zelfs het geduld opgebracht om complete maliënkolders te maken. Het genak en gebeuk waren niet van de lucht, en ik was zeer gelukkig toen ik even een helm en gepantserde handschoenen kon lenen, die zijn namelijk verplicht voor deelnemers, zodat ik me ook nog even kon uitleven. Mijn tegenstander was Brin Dunsire, de voorzitter van het Britse Tolkiengenootschap himself, and he was a good sport too. Toen ik ook nog enige stomme tai-chi c.q. karate traukjes uit ging halen had ik het publiek echt op mijn hand, dit tot aller hilariteit, omdat ik zo klein ben en dus de indruk wek onschadelijk te zijn. Helaas kon ik niet meedoen met The Circle, omdat het meisje (!) waarvan ik die helm en handschoenen te leen had ze weer terug wilde hebben om zelf mee te doen. The Circle is namelijk een soort wedstrijd. De spelregels zijn verrukkelijk barbaars en heel eenvoudig, te weten: de schiedrechter (die uiteraard zelf ook meedoet) brult tegen de deelnemers die zich allemaal in een grote cirkel hebben opgesteld, terwijl hij zijn zwaard heft: "wanneer dit zwaard naar beneden gaat is iedereen iedereens vijand. Iedereen mag net zolang op elkaar in kerven tot er een overblijft; dit is de winnaar, degene die als laatste overeind staat." Toen is, ondanks alle beveiliging (de wapens moeten bot en afgestompt zijn) the Hacking niet helemaal zonder gevaar. Er raakte nog iemand behoorlijk gewond doordat hij op ongelukkige manier met een zwaard in aanraking kwam. Gelukkig bleek de schade de volgende dag wel mee te vallen, maar die middag zelf kwam gelijk de klad er een beetje in en vertrokken de meesten weer naar het stadscentrum.

Nadat we ons wapentuig en andere kliefattributen weer in het stadshuis hadden gedumpt slopen we een MacDonalds in om nieuwe kraanten op te doen voor het feest. Dat feest was echt onvergetelijk. Je moet je zo'n middeleeuws gebouw voorstellen, compleet bevolkt door norries dwergen, hobbits en orks en overal aan de muur Midden-Aarise vaandels. Volgens een ruwe schatting was toch wel zo'n 85% van de 200 deelnemers verkleed, waarbij een BBC journalist die een reportage maakte, verkleed als Dracula ???, de plank wel even missloeg. Ik veroverde nog een tweede prijs in een kostuumwedstrijd met een satanische act als Morwen van Mordor. Hiervoor had ik speciaal een duistere Mordorse outfit vervaardigd waarmee ik noopte wel verwoestend over te komen, wat geloof ik wel lukte.

De eerste prijs was voor een meisje dat als Ent verkleed was, tja... alleen voor het idee moeten ze je de Nobelprijs voor originaliteit geven, vind ik.

Verder uitten velen hun goede numeur door middel van zang, dans, voordracht of toneel. Ook werd er nog een duivelse act opgevoerd door de gevreesde Morgul-mai. Dit is een verzameling van alles wat duister en ellendig is, zoals: orks, nazgul, drie priesteressen van Morgoth, een ambassadeur van Mordor, Urux-mai, een Drow-elf, ik als Morwen van Mordor en een Sauron die om onbekende redenen liep te talen als een stekker, die met zijn allen, in de gauwignheid geïmproviseerd, een offer aan Morgoth brachten, bestaande uit een elf die het hier niet mee eens was...

Naar verreweg de meeste bewondering had ik voor twee noodgejaarde fans die de leertijd van mijn oma zouden kunnen hebben, die verkleed waren als de hobbits Dora Baggins en Belladonna Took. Een van de laatste had zelfs haar op haar blote voeten geschnikt. Het gejuich was overvloedig toen ze, als laatste deelnemers van de kostuumwedstrijd, leunend op hun wandelstok, arm in arm binnenkwamen.

De dag erna, zondag, de laatste alweer, begon met de traditionele kranstegging op het graf van Tolkien, een ieder jaar weerkerend ritueel. Hierbij begon er nog iemand in het elfs te zingen op een manier die mij deed menen dat de man beter zonder stembanden geboren had kunnen worden. Maar er schenen ook lieden te zijn geweest die het wél mooi vonden, tja aen.....

Direkt daarna ging iedereen die voor het eerst op de Oxonmoot was, zoals ik, op bezoek bij een nog levende Tolkien, namelijk Priscilla, zijn dochter. Het eerste wat ik dacht toen ik haar zag was; wat een super-hobbit!! Tolkien heeft de hobbits dus niet alleen bedacht, maar ze nog vervaardigd ook. Priscilla is echt het prototype van een hobbit, zoals naar huis het toontbeeld is van de beruchte hobbit-geriefelijkheid en gezelligheid. Een ander pikant detail: overal door het hele huis stonden schalen met lekkere hapjes waar de gasten van konden smikkelen, en in de schuur kon je wijn halen. Bovendien mocht je ook overal door dat huisje rondstampen, hetgeen vooral interessant was omdat er nog verscheidene voorwerpen stonden die van haar vader waren geweest en prijzen die in de loop der tijd aan zijn werk waren toegekend. Maar vooral de boekenkast scoorde hoog: eerste drukken van 'De Hobbit' en 'In de Ban van de Ring', met allerlei briefjes en aantekeningen erin werden gretig bekeken.

Na een min of meer officiële afsluiting te water, met benulp van bootjes waarbij het de bedoeling was dat men elkaar eruit duwde, wat ik jammerlijk heb gemist, zat deze Oxonmoot en ook het weekend er weer op. Wij hebben met onze crew uit Nederland nog heerlijk gegeten in een Indiaas restaurant en zijn vroeg onder de wol gekropen omdat die volgende dag weer vroeg opgestaan moest worden om de boot naar Hoek van Holland te halen. Aangezien ik er niet zo goed tegen kan om om 4 uur uit mijn bed gesjord te worden, heb ik op die boot uren liggen namaffen terwijl Rob even 40 pond uit een gokkast trok, wat hij er later uit verveling ook weer aan verloor.

Beladen met boeken, tassen, kalenders met Tolkien-platen erop, zakken, dekens, slaapzakken en een zwaar vermoed zwaard (ik moest tenslotte nog in de trein met dat ding), hees ik mij 's avonds weer over de drempel van mijn eigen stulp, om nog lang na te genieten van dit schitterende evenement waar eigenlijk iedere Tolkien-fan eens van geproefd zou moeten hebben.

Nicole Helwes.

Wat Is Het Spel - Ed Doorn

Van de vele volken die op dit ogenblik Avonturiers bewonen is het volk der mensen ongetwijfeld het grootste en meest verspreide. Van Frigorn in het noorden tot Altoum in het zuiden tref je mensen aan, in dorpen en steden, maar ook in rondtrekkende nomaden- of zigeunergroepen, en er zijn zelfs verborgen gebleven nederzettingen waar nog nooit een ander mens geweest is. Uiteraard leiden de meeste mensen een gewoon bestaan in de Avonturijnse steden en dorpen, maar wij zijn uiteraard vooral geïnteresseerd in diegenen die hun beschermde leventje inruilen voor een bestaan vol avontuur en gevaar. Jullie weten wel om welke neldentypen het hier gaat: Avonturier, Strijder, Doler, Priester, Druide en Iovenaar. De meeste 'nelden' beginnen hun loopbaan echter als Avonturier, dus het lijkt mij het beste om daar dan maar mee te beginnen.

DE AVONTURIER

Eigenlijk is de benaming 'Avonturier' verkeerd gekozen. Immers, iedereen die een leven van avontuur en gevaar leidt, in plaats van een rustig leventje als handwerksman in een stad, is een avonturier, dus in die zin zijn ook Strijders, Dolers en dergelijke avonturiers. Maar in het ODM is 'de Avonturier' vooral de benaming voor de beginnende, de onervaren jongeling, die om wat voor reden dan ook besluit om het ouderlijk nuis te verlaten en het pad van avontuur te kiezen. Zij hebben de roemruchte verhalen gehoord over de grote Avonturijnse helden en dromen ervan om zelf ooit tot deze groten te benoren. Helaas zullen er slechts weinigen zijn die dit doel uiteindelijk bereiken.

Een jonge Avonturier heeft eigenlijk geen schijn van kans om in zijn eentje te overleven, noch in de gevaarlijke Avonturijnse wouden, noch in de straten van de grote steden als Havena en Gareth, waar geheel verschillende gevaren hem wachten. Hij doet er dan ook goed aan om zich aan te sluiten bij een groepje ervaren helden van wie hij het nodige zal kunnen leren. Zo zal hij snel te weten komen wat zijn sterke kanten zijn en waar zijn zwakke punten liggen. De moedigsten onder hen zullen waarschijnlijk snel ontwikkelen tot Strijders of Dolers, de religieuzen onder hen zullen wellicht gewijden worden in dienst van één der Iwaaligoden, terwijl de wat meer sinistere types missies toegelaten zullen worden tot de geheimzinnige orde der Druïden. En enkelen, die zich tot geen van deze groepen aantrokken voelen zullen missies altijd Avonturier blijven.

Voor het rollenspel heeft dit de volgende gevolgen. Zodra je een nieuwe Avonturier gecreëerd hebt, is dit een totaal onervaren persoon. Aan moed, kracht, benedigheid en dergelijke komt hij nog heel wat tekort. Laat deze onervarenheid ook in het spel tot uitdrukking komen en laat het initiatief liever over aan de ervaren leden van de groep. Onervaren nelden die teveel risico's nemen komen ongetwijfeld in de problemen.

Probeer er daarom ook rekening mee te houden wat voor neldentype je Avonturier later zal worden. Als je van plan bent om er een gewijde van Boron van te maken, gedraag je daar dan ook een beetje naar. Want een Avonturier die zich gedraagt als een opgewekte, joviale jongen die altijd wel wat te vertellen heeft, die bij een graadverhoging plotseling verandert in een stille, vrij onpopulaire priester van de Dodengod die zichzelf een streng spraakverbod heeft opgelegd, komt op zijn zachtst gezegd onlogisch over. En een laffe Avonturier die voor de eerste de beste nagedis het hazepad kiest en dan op slag verandert in een onverschrokken strijder die niets liever doet dan heuzedrakken in mootjes choppen, daar heb ik ook zo mijn twijfels over. Probeer dus een beetje om, zolang je neld nog Avonturier is, al een beetje duidelijk te maken wat hij later gaat worden. Dat zal het rollenspel en de

rolvastheid duidelijk ten goede komen.

DE STRIJDER

Tot de groten van Avonturië worden vooral beroemde Strijders gerekend. Vanzelfsprekend, want hun onverschrokken moed, kracht, vaardigheid met de wapens en hun eervolle daden tegen het kwaad spreken vaak enorm tot de verbeelding en vormen de bron voor vele Avonturijnse sagen en legenden. Vele Avonturiers dromen ervan om ooit zelf dergelijke roem te vergaren. Zij hebben echter een lange, harde weg te gaan, en velen struikelen lang voor zij hun doel bereikt hebben. Daarover zwijgen de legenden echter.

Strijders zijn uiteraard in hun element als het op vechten aankomt. Maar het leven in Avonturië bestaat niet uit vechten alleen. In rustige tijden tussen twee avontuurlijke tochten in gaat het leven gewoon verder. Dan moet ook de Strijder voor onderdak en voedsel zorgen, zijn opgelopen verwondingen verzorgen en zijn lichamelijke conditie op peil houden. Met moed en kracht alleen zal een Strijder dus niet ver komen. Strijders zijn echter niet overal even graag geziene gasten. Hun ruwe gedrag en hun 'geen woorden maar daden' mentaliteit worden immers niet door iedereen op prijs gesteld. Een waard van een wat betere herberg zal vooral bang zijn dat een Strijder de rust in zijn herberg verstoort en daarmee de goede naam van zijn zaak verpest. Daarom ziet hij hem vaak liever gaan dan komen. De meeste Strijders zullen (nooit ik) hier rekening mee houden. Verder zullen de meeste mensen vrij voorzichtig zijn als er een Strijder in de buurt is. En als een Strijder zich een beetje rustig houdt, wat leuke verhalen over heldhaftige daden of een paar schuine moppen te vertellen heeft en van een goed glas bier houdt is in de meeste gewone herbergen meer dan welkom. Om geld hoeft een Strijder ook niet verlegen te zitten, want er is altijd wel wat te verdienen met sjuwwerk voor de een of andere koopman, of met nouthakken. En zo kan hij meteen zijn conditie op peil houden.

Eenmaal op avontuur is de Strijder een totaal ander mens. Opgewekt en met opgeheven hoofd trekt hij het gevaar tegemoet. Maar hoewel hij niets liever doet dan het gevaar opzoeken, zal hij toch niet overdreven roekeloos te werk gaan. Door zijn ervaring in de strijd weet hij de kracht van zijn tegenstanders goed in te schatten. Voor een paar goblins of orks zal hij niet uit de weg gaan en een goed gevecht met een sterke oger spreekt hem ook wel aan. Maar hij zal zich nooit roekeloos in de strijd werpen tegen tegenstanders van wie hij weet dat hij er geen schijn van kans tegen heeft, een forse draak bijvoorbeeld, of een grote, woedende hollenbeer die haar jongen verdedigt.

Waar goede Strijders een afschuwelijke nekel aan hebben is het gebruik van achterbakse foefjes of strijdlist. Het open gevecht, man tegen man, zwaard tegen zwaard, bloed tegen bloed, overwinning of nederlaag, is de strijd die hij zoekt. Roem behaalt je niet door een tegenstander lafhartig in de rug te steken of vanuit een hinderlaag met pijl en boog te bestoken. Ook voor het oplossen van raadsels of het uitschakelen van ingewikkelde vallen of mechanismen moet je meestal niet bij de Strijder zijn. Dat is nu eenmaal zijn sterkste kant niet.

DE DOLER

Over de Doler bestaan nogal wat misverstanden. Allereerst, de Doler van het ODM is niet de Doler zoals we die kennen uit de boeken van Tolkien. Verder is de Doler geen dief of sluipmoordenaar (tenminste meestal niet). Wat is een Doler dan eigenlijk wel?

Met de Doler kun je eigenlijk alle kanten op. Het is een erg moedig en behendig figuur. Hij heeft niet de vechtlust van een Strijder, maar meer de moed van iemand die zijn eigen mogelijkheden en beperkingen kent, in zichzelf gelooft, niet snel terugdeinst voor gevaar of moeilijkheden en onder alle omstandigheden zijn kans durft te grijpen. Dolers zijn onvoorspelbaar. Elke Doler heeft zijn eigen vaardigheden en specialiteiten. Daardoor heeft ook elke Doler zo zijn eigen methoden om

zijn problemen op te lossen. Vaak maken zij gebruik van listen of vermommingen, sommigen zijn bijzonder bedreven in het ompraten of omkopen van tegenstanders, terwijl anderen weer uitermate vaardig zijn in het gebruik van giften en kruiden. Deze onvoorspelbaarheid, samen met hun vaardigheid om overal hun voordeel uit te slaan maakt hen bij de meeste inwoners van Avonturië niet erg populair, behalve wanneer zij hun vaardigheden aanwenden om de mensen te helpen natuurlijk. Door hun veelzijdigheid zijn Dolers echter vrij geliefd bij rondtrekkende heldengroepen, die graag van hun vaardigheden profiteren.

Beter dan welk ander heldentype dan ook biedt de Doler aan spelers de mogelijkheid om hun eigen soort held te laten ontstaan. Hij leert namelijk alle begaafdheden even gemakkelijk aan. Door de begaafdheden goed te kiezen kan een speler 'zijn' Doler dus alles laten worden wat hij wil: scout of spoorzoeker (begaafdheden Hemeloriëntatie, Kaarten Tekenen, Sporen Herkennen, de Weg Vinden), Heelmeester (begaafdheden Lezen en Schrijven, Wonden Behandelen, Gif Neutraliseren, Koorts en Infecties Bestrijden, Medicijnen Brouwen) of giften- en kruidendokter (begaafdheden Lezen en Schrijven, Heelplanten Vinden, Gif Neutraliseren, Giftige Drankjes Brouwen, Plantkunde). Met een beetje fantasie en inventiviteit is zo met behulp van de begaafdheden een groot aantal verschillende karakters te ontwikkelen. Dit geldt uiteraard voor elk heldentype, maar de Doler is hier bij uitstek geschikt voor.

Een laatste tip: Dolers zijn bij de meeste inwoners van de steden van Avonturië niet zo populair. Het is daarom misschien niet zo'n slecht idee om in ieder geval een of meer begaafdheden in de kolom 'Vaardigheden voor onderlinge contacten' (Diplomatie, Overreden, Overtuigen en dergelijke) te verhoogen. Door zijn ervaring en reizen kent de Doler vele verhalen en nieuwtjes uit afgelegen streken, dus de begaafdheid 'Legenden Vertellen' is bijvoorbeeld vrij nuttig voor de Doler. Niet dat hij daarmee meteen enorm populair wordt, dat niet. Maar het kan in vele gevallen een flink stuk schelen.

DE PRIESTER

De gewijden der Twaalfgoden vormen in Avonturië een geheel aparte klasse. Dat is ook niet zo verwonderlijk, want het zijn immers de Twaalfgoden die een allesoverheersende macht hebben over alles wat zich in Avonturië afspeelt. Uiteraard hebben de inwoners van Avonturië graag dat de goden hen bij alles wat ze doen gunstig gezind zijn, en daar ligt nu precies de functie van de gewijden. Zij zijn de tussenpersonen tussen de Twaalfgoden en de Avonturijnen. De meesten leven en werken in de tempels, die in de meeste steden (en ook enkele dorpen) voor de goden zijn opgericht. Zelden worden in een stad alle Twaalfgoden even sterk vereerd. Meestal staan er alleen grote tempels voor die goden die in de geschiedenis van de stad een belangrijke rol gespeeld hebben, of die naden nog een duidelijke directe invloed hebben op het wel en wee van de stad (zoals Efferd in de meeste havensteden of Firun in de meeste steden in het koude noorden van Avonturië). Daarom zijn er vele rondtrekkende gewijden, die naar dorpen en steden trekken waar van hun god geen tempel staat, om daar de ware leer te verkondigen.

De priesters die in een tempel wonen en daar de belangen van hun goden behartigen zijn als heldentype natuurlijk absoluut niet interessant. De rondtrekkende gewijden zijn echter des te interessanter. Immers, van negen van de Twaalfgoden zijn er gewijden die door heel Avonturië trekken. Hoewel die negen verschillende soorten priesters vele overeenkomsten hebben (ze hebben immers dezelfde taak en missie), speelt elke gewijde door de specifieke kenmerken van zijn god en geloof een aparte rol in het spel.

Maar laten we met de overeenkomsten beginnen. Priesters hebben allemaal een rotsvast vertrouwen in hun leer en de macht van hun eigen god. Zij accepteren het bestaan van de andere goden, maar zien hen slechts als ondergeschikt aan hun eigen god. Voor een Efferd-gewijde is Hesinde maar een huis tuin en keuken godin

en is Praios niet meer dan een bluffer die denkt dat hij oppermachtig is. Onnodig te zeggen dat Hesinde- en Praios-gewijden daar totaal andere meningen over hebben. Onder de gewijden van de Twaalfgoden heerst dan ook meestal een gespannen sfeer. Maar omdat zij beseffen dat hun goden niet gediend zijn met openlijke verdeeldheid of vijandelijkheid onder hun gewijden houden de priesters hun onenigheid zoveel mogelijk verborgen voor het publiek.

Een andere overeenkomst tussen de verschillende gewijden is hun niet aflatende ijver om ongelovigen te bekeren tot hun leer. Niets is zo vreselijk irritant als een gewijde, die je probeert te overtuigen van de goede kanten van zijn geloof terwijl je daar voor geen zier in geïnteresseerd bent. Maar het is nu eenmaal hun taak, of hun roeping om mensen in de leer van hun god te interesseren. Een gewijde die zich daarbij te snel laat afpoeien zal nooit erg hoog in de gunst van zijn god komen te staan. Maar gewijden die zich aansluiten bij een groepje helden doen er toch verstandig aan om ongeïnteresseerde helden met een atheïstische inslag niet al te lang aan hun kop te zeuren, anders zal hun god hen wellicht eerder in zijn rijk opnemen dan de bedoeling was.

De verschillen tussen de gewijden zijn een gevolg van de specifieke eigenschappen van hun goden. Dit komt vooral tot uitdrukking in de geboden die de goden hun gewijden hebben opgelegd: het zwijggebod van Boron, het lachverbod van Firun enzovoorts. Het karakter dat je als rollenspeler aan een gewijde moet geven hangt dan ook voor een groot deel af van welke god de gewijde vereert. Het zou te ver voeren om nu weer alle bijzonderheden van de Twaalfgoden te behandelen, dat is al gebeurd in een voorgaand nummer van de Morgenster.

Nog wel even een tip: als je neld een Avonturier is en je bent van plan om er een gewijde van te maken, laat die Avonturier dan op zijn minst al een volgeling van de gewenste god zijn. Want iemand die nog nooit in een god geïnteresseerd is geweest en dan plotseling een vurig verkondiger van zijn geloof wordt valt natuurlijk nauwelijks serieus te nemen.

DE DRUIDE

De Druïde is het meest geheimzinnige heldentype dat het ODM kent, en daarmee is ook de belangrijkste factor voor het rollenspel genoemd. De Druïden in Avonturië zijn geheimzinnige geleerden die de oerkrachten in de natuur bestudeerd hebben en daaruit geheel eigen magische gaven ontwikkeld hebben. Zij zijn de enigen die deze wetenschap beheersen en weigeren absoluut haar door te geven aan oningewijden. Daardoor weet niemand wat die wetenschap precies inhoudt. Zeker is dat de druïden er een onnevelspellende macht aan ontlenden. Een ander gevolg van hun duistere rituelen is het merkwaardige, donkere aura dat elke druïde lijkt te omgeven. Hierdoor is een druïde makkelijk te herkennen. Door dit alles hebben de Druïden geen erg goede reputatie. De meeste mensen gaan liever een straatje om als ze een Druïde zien. Toch komt het slechts hoogst zelden tot botsingen tussen Druïden en gewone mensen, enerzijds door de angst die gewone mensen hebben voor de afschrikwekkende macht van de Druïden, anderzijds omdat Druïden nauwelijks enige interesse hebben in gewone mensen.

Het is een Raadsel waar Druïden eigenlijk door gedreven worden, wat hun uiteindelijke doelen zijn en waarom ze eigenlijk op avontuur trekken. De geleerde Hesinde-gewijden van Bosparon beweren dat Druïden vooral uit zijn op macht, en dat ze vooral macht proberen te verkrijgen over andere mensen. De magische gaven die Druïden bezitten zijn ook vooral gericht op het verkrijgen van macht over anderen. Maar het Wie, Hoe, Wat en Waarom, daarover tast iedereen volledig in het duister. Zeker is, dat elke Druïde zijn eigen beweegredenen heeft, maar daarover zal geen van hen ooit met een woord reppen.

De Druïde is zeker niet het makkelijkst te spelen heldentype. Dat begint al zodra je als Avonturier het punt bereikt waarop je Druïde kunt worden. Dat gaat namelijk niet automatisch. Je moet eerst een andere Druïde zoeken die bereid is om je te onderwijzen in zijn kennis. Als je een Druïde vindt (die meestal door de meester

geleid wordt) is het nog een vraag welke kennis hij aan je overdraagt. Niet altijd beschikt een Druide namelijk over alle zeven formules. Daarna, als je eenmaal over je kennis beschikt, stuit je waarschijnlijk binnen de heldengroep op een forse dosis wantrouwen. Verder zijn de formules van de Druïden niet erg makkelijk te gebruiken en kosten vrij veel energie. Aan de andere kant is het heel goed mogelijk dat een Druide met één formule, op het juiste moment toegepast, een netelige, levensgevaarlijke situatie in een avontuur in een klap op kan lossen. Op die manier kunnen ook de bijzonder impopulaire Druïden een belangrijke rol spelen in Avonturië, als zij hun krachten voor de juiste doelen inzetten.

DE MAGIER

Om goed met Magiërs om te kunnen gaan moet men zich eerst realiseren dat magie in Avonturië net zo vanzelfsprekend is als elektriciteit in onze maatschappij: weinigen weten precies hoe het werkt, maar iedereen weet dat het bestaat en dat het ook werkt. Het toepassen van magie is slechts voorbehouden aan een aparte klasse mensen die daar bij hun geboorte de aanleg toe verkregen hebben (behalve elfen en Druïden uiteraard). Deze magische gaven moeten echter nog ontwikkeld worden, en dat kan alleen in tovenaars-universiteiten, die meestal in nauw verband staan met Hesinde-tempels. Na volledige ontwikkeling van zijn gaven verlaat de Magiër de universiteit en gaat op pad om door ervaring en oefening zijn magische kracht en wijsheid te beproeven en te vergroten.

De Avonturiense geschiedenis kent vele Magiërs die een belangrijke rol hebben gespeeld (en zoals gefluisterd wordt nog steeds zouden spelen): Antana de Goede, Rohal de Wijze, Nanema van Havena, Rakorium enzovoorts. Maar nelaas, voor zover ik weet zullen er niet veel tvenaar-helden zijn die spoedig aan dit rijtje toegevoegd zullen worden, tenminste niet in onze eigen spelersgroep. Want je ziet het steeds weer: terwijl de Magiër over een machtig arsenaal spreken beschikt (Banbaladik, Balander-Moetander, de Illusiespreuken en noem maar op), zitten de meeste spelers bovenop hun astrale puntjes om ze te gebruiken voor hier en daar wat Balsamsalabond of Visibili-Vanitaar en in het uiterste geval een Foramis-Forameur. Zonde!!! Een beetje Magiër kan met één spreuk, op het juiste moment aangewend, een avontuur een beslissende wending geven. Denk eens aan Sensibaar of Banbaladik in een 'detective' avontuur (wie heeft het gedaan), of aan Aurus, Nasus, Oculus voor het creëren van een reuzedraak, als je net bestormd wordt door een enorme bende orks bijvoorbeeld. Een goed Magiër kent zijn krachten en zal ze inzetten op het moment dat dat nodig is. Een slecht rollenspeler spaart zijn astrale puntjes op, want "...als ik straks gewond raak moet ik mezelf met Balsamsalabond toch weer op kunnen lappen..." YECH, daar word ik even lichtelijk niet goed van. Voor genezing zijn in Avonturië andere middelen voorhanden, en als je niet weet hoe je daaraan moet komen moet je niet op avontuur trekken. Bovendien, een beetje Magiër raakt niet gewond: hij jaagt gewoon met wat magische formules zijn tegenstanders de stuipen op het lijf, dus hoe moet hij dan gewond raken? Als je bang bent dat je neld gewond raakt, of zelfs doodgaat, moet je maar een wat krachtiger neldentype kiezen, een Strijder of Doler of zo. Of misschien is het nog beter dat je maar gaat ganzenborden of zo. Maar pas op dat je niet gewond raakt!!!

DE

PEN

DE

DES

WILSTERS

Deze keer vertel ik iets over de zogenaamde wijken van Havena.

De kaart toont de havenstad zoals hij er op dit moment (het jaar 7 Hal) uitziet. Havena ligt op de noordelijke oever van de noordelijkste van de 5 hoofdmindingen van de Grote Rivier. Bij de stichting van de stad 1876 jaar geleden lag zij nog direkt aan zee, maar ondertussen zijn de zeeoever en de mondingsdeltas van de Grote Rivier in westelijke richting opgeschoven. De open zee ligt nu ongeveer 3 kilometer van de stadskern. Tussen de zee en de stad bevindt zich een wirwar van meren, plassen, grachten en kanalen in een moerasgebied. Daarin bevinden zich ook de resten van de bij de aardbeving van 291 v.H. verzonken oude stad.

Handelsschepen die van de Zee der Zeven Winden komen volgen de noordarm van de Grote Rivier. Als zij Havena aan willen doen zwenken zij noordwaarts bij het havenbekken af. Als zij de haven tot betaald netten gaat de zeebrug open en ligt de weg naar de haven vrij. De beide kanalen die de haven in noordwestelijke richting verlaten zijn alleen door plattbodems vissersboten bevaarbaar worden. De grote dam ten westen van de haven werd kort na de aardbeving gebouwd. Hij dient ervoor om de waterstand in het havengebied te regelen en om vijandelijke moeraskreeften buiten de stad te houden.

De beide plaatsen waar de Grote Rivier de stadsmuur passeert konden vroeger door middel van een netwerk afgesloten worden tegen indringende schepen. De afsperring is echter al meer dan twintig jaar onbruikbaar en zal binnenkort vernieuwd worden. De stad is in twee delen op te splitsen: de Oude Stad en de Nieuwe Stad. De Oude Stad is het gedeelte dat gespaard bleef bij de aardbeving. Het is zeer dicht bebouwd en de huizen in de smalle stegen van de wijken zijn wel honderden jaren oud. Oude stadswijken zijn het Visseroord, Kraakeiland, de Folder, Orkdorp en Nalleshof. Visseroord en Kraakeiland worden hoofdzakelijk door vissers bewoond. Orkdorp is het domein van de armsten en de duistersten, het rijk van de bedelaars en dieven. 90 Jaar lang waagde zich geen enkele patrouille van de stadsgarde zich in de smalle straatjes en steegjes. Kort geleden kondigde vorst Cuanu aan dat er weer patrouilles naar deze wijk gestuurd zullen worden. Orkdorp wordt echter niet alleen door misdadigers bewoond. Men kan er ook eerzame burgers aantreffen. In Nalleshof vindt men de meeste van de doorreizende zeelui, omdat de onderkomens in de buurt van de haven het gunstigst liggen.

De Nieuwe Stad bestaat uit de wijken Bovenvelden, Ondervelden en Veldmark. De meeste gebouwen in deze wijken werden na 291 v.H. gebouwd. Zo ook het vorstelijk paleis en het garnizoensgebouw. In de Nieuwe Stad is de bebouwing minder dicht en zijn de huizen groter en vaak door parken of tuinen omgeven. De meeste bewoners van de Nieuwe Stad zijn rijker dan die van de Oude Stad, maar dat betekent niet dat ze ook eerlijker zijn.

Vorst Cuanu Ui Bennain regeert over de stad en neemt alle beslissingen; zijn woord is wet! Het dagelijks bestuur over de stad wordt vooral uitgeoefend door een stadsparlement, dat bestaat uit de Raad der Oudsten (35 leden) en de Raad der Kapiteins (10 leden). De laatste bestaat uit achtenswaardige zeelui, terwijl in de Raad der Oudsten afgezanten van de diverse handwerkgilden zitting hebben. Deze Raden mogen weliswaar geen wetten voorschrijven, maar alleen de vorst van raad voorzien. Toch moet men de macht van het parlement niet onderschatten....

TOT DE VOLGENDE RAAD...

