

de MORGEASTER

jrg.



no.21&22

maandblad voor fantasy-liefhebbers

jan.&feb. '88



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

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

Lay-out door de redactie.

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

De redactie behoudt zich het recht voor inzendingen te weigeren.

Oplage: 125 stuks.

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

Een abonnement kost f30,-.

Abonnementen worden direkt na ontvangst geregistreerd.

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

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

☆ bij het ☆☆☆☆-licht ☆

red.

Gegroet, geliefde lezers.

Allereerst, en vooral, een prettig nieuw jaartje toegewenst. Wij hebben aardig wat goede voornemens, waarvan velen waarschijnlijk nooit uitgevoerd zullen worden, maar enkelen gaan ook jullie aan. Zoals jullie wel gemerkt zullen hebben was het iedere maand weer afwachten wanneer het nieuwe nummer van de Morgenster weer in de bus zou liggen. Eerst was het steeds aan het begin van de maand, maar het werd steeds later. En dit blad, het januari-nummer, is al helemaal te laat. Op het eerste gezicht heeft dit weinig met goede voornemens te maken, maar de schijn bedriegt. Dit is namelijk, zoals jullie gemerkt hebben, een extra dik nummer, een dubbeldik nummer om precies te zijn. Om in een klap een einde te maken aan de achterstand die we in het vorig jaar hebben opgelopen, heb ik, Ed Achtpoot, besloten om in één keer het januari én het februari nummer uit te brengen. Dit januari/februari nummer heeft u nu dus in handen. In plaats van een paar weken achterstand hebben we nu dus een paar weken voorsprong. Na deze organisatorische verandering kunnen jullie er van op aan dat de volgende nummers steeds aan het begin van de maand bij jullie in de bus zullen liggen, te beginnen met het maart nummer. Nou, als dat geen goed begin van het nieuwe jaar is weet ik het niet meer. Dit alles leverde mij natuurlijk wel wat problemen op binnen de redactie, want zie dat stelletje gajes maar eens aan het werk te krijgen. Maar uiteindelijk is het me toch gelukt, per slot van rekening maak ik hier nog steeds de dienst uit. En, toegegeven, ze hebben flink gebeuld en een aardig stuk werk afgeleverd.

Wat kunnen jullie dit jaar allemaal van ons verwachten? Wel, aangezien ze bij Selecta (de uitgever van het ODM) kennelijk nog nooit van goede voornemens gehoord hebben, gaan we in de toekomst veel meer doen aan het publiceren van scenario's. Selecta had beloofd met nieuwe scenario's te komen (al in oktober vorig jaar), maar het oude liedje herhaalt zich: wachten, wachten en nog eens wachten. Daar worden wij dus even stevig KOTSMISSELIJK van. Maar goed, om het ODM te kunnen spelen zijn scenario's nodig. Wij vinden dat we nu wel genoeg regels hebben gegeven, en vinden dat het tijd wordt (hoog tijd!!!) om scenario's te publiceren. In dit nummer vinden jullie daar al een voorbeeld van, en in de toekomst zal nog veel meer gaan volgen. Dit zullen vooral scenario's van onszelf zijn. Wij hopen echter

ook een beetje op jullie. Als jullie leuke scenario's of scenario-ideën hebben liggen, stuur die dan eens op. Als ze een beetje de moeite waard zijn zullen wij ze afdrukken in de Morgenster, opdat iedereen ze kan gebruiken. Wij zullen proberen om elke twee maanden een scenario af te drukken, terwijl er ook elke maand een scenario-idee zal verschijnen dat zich afspeelt in de stad Havena. Maar daarover volgende maand meer.

Verder gaan er geruchten dat er in Duitsland een nieuwe doos zal uitkomen met nieuwe regels (terwijl we hier in Nederland nog zitten te wachten op de eerste doos met uitbreidingsregels). Uiteraard houden wij dit nauwlettend in de gaten. Zodra we meer weten horen jullie dat onmiddellijk.

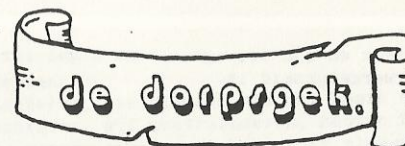
Verder hadden wij vorig jaar aangekondigd dat we met Kobold samen zouden gaan werken en een gezamenlijk blad uit zouden gaan geven. Helaas is hier niet veel van terecht gekomen. Misschien dat er in de toekomst nog wat gaat gebeuren, maar op het moment zijn er geen vaste plannen. Wij gaan als Morgenster in ieder geval gewoon door, dus er zal weinig veranderen.

DEZE MAAND IN DE MORGENSTER

- De Dorpsgek, met twee nieuwe heldentypes. Bovendien legt hij uit waarom je in Avonturië zelfs voor bedelaars uit moet kijken.
- Avonturijnse Wetenswaardigheden waarin de kruisboog centraal staat.
- Het Mysterie van Basjabar, een groepsavontuur door Ed Doorn.
- Een lijst met interessante Haveense gebouwen.
- De Avonturijnse kalender, met de laatste zes maanden van het jaar 7 Hal en de eerste zes maanden van 8 Hal.

Groetjes, en veel speelplezier,
tot volgende maand.

Ed Achtpoot.



Hallo medegestoorde,

Allemaal de beste wensen van mij en het hele team. Ik heb me door Ed Achtpoot over laten om er deze keer ietsje meer van te maken. En hij had toch wel een beetje gelijk (softie!!). Daar gaan we dus, met 2 nieuwe heldentypen, de Schelm en de Travia-gewijde, en het een en ander over de Avonturijnse bedelaars.

SCHELMENSTREKEN

Je kent allemaal wel de situatie: Je bent door belangrijke mensen uitgenodigd. Omdat je een beetje zenuwachtig bent stoot je een glas van tafel. Als je je dan bukt om het op te rapen stoot je met je achterste een plant om. Verschrikt kom je overeind - en je knalt met je kop tegen het tafelblad!! Uiteraard hoef je er niet op te rekenen ooit nog door deze mensen uitgenodigd te worden.... Of je hebt haast omdat je de koets naar Albenhus moet halen. Alles is ingepakt. Je hebt alleen de sleutel van je huis nog even nodig.... Maar waar is de sleutel? Je zoekt vertwijfeld onder de stoelen en banken. Intussen is de koets allang vertrokken. Dan opeens vind je de sleutel weer, slechts een handbreedte van de plaats waar hij altijd ligt... Natuurlijk weten we allemaal wat hiervan de oorzaak is: een Kobold, vast en zeker. Deze gnomachtige plaaggest kun je overal in Avonturië tegenkomen. Ze wonen in kelders, oude kasten, maar ook in holle bomen midden in het woud, en niemand is veilig voor hun humor, die op ons soms nogal smakeloos overkomt. Zoals gezegd, door allerlei ellendige ervaringen zijn de meesten van ons hier wel mee bekend. Minder bekend is het bestaan van de Koboldmensen, ook wel Schelmen genaamd, die ook over magische gaven beschikken (en een liederlijk vervelend leedvermaak kennen). Zij kunnen bijvoorbeeld een ander uiterlijk aannemen (naar het schijnt), zodat zij niet herkend worden. Er is een schrale troost: Onder de Avonturijnse schelmen zijn ook een paar vriendelijke mannen en vrouwen waar men gewoon mee om kan gaan. Er zijn zelfs schelmen die met eervolle strijders en magiërsop avontuur troken.

DE SCHELM ALS HELDENTYPE

Kobolds zijn de schrik van elke Avonturijnse moeder, omdat zij af en toe een pasgeboren kind stelen en in zijn of haar plaats een kind van henzelf terugleggen. Deze zogenaamde wisselkinderen zijn in het begin niet te herkennen, doch na verloop van tijd groeien zij uit tot verschrikkelijke kwelgeesten, die hun ouders tiranniseren met hun vraatzucht en hun luiheid. De geroofde mensenkinderen worden als verloren beschouwd, want zelfs al zouden zij het leven in een koboldstam doorstaan, hun karakter is toch voor altijd bedorven. Inderdaad groeien veel van deze kinderen uit tot rampzalige wezens (nu weten we meteen waar Peter vandaan komt), veel te groot, en ongeschikt voor het koboldbestaan. Maar juist bij de pientere, slimme kinderen die de kobolds bij voorkeur roven, komt uiteindelijk de menselijke natuur naar boven. Zij nemen een hoop van hun stiefouders over. Net als hen gebruiken ze liever list en bedrog dan openlijk geweld, en zij halen liever een strek uit dan een zinvolle daad, want het zijn en blijven schelmen. Ondanks al dit kattenkwaad zijn velen van hen in de grond van hun hart vrolijke en vreedzame mensen. Op ongeveer 13-jarige leeftijd leert de schelm de heksery van de kobolds te gebruiken. Als hij een goed karakter bezit zal hij deze toverkunsten nooit gebruiken om iemand echte schade te berokkenen. Als de schelm enkele jaren later volwassen terugkeert onder de mensen, is het niet makkelijk om hem als zodanig te herkennen. Opvallend is het aantal roodharigen en zomersproetigen onder hen: ook kan ieder van hen tussen de tanden fluiten, zijn oren bewegen met het puntje van zijn tong zijn neus aanraken. Maar zijn kolkende

temperament, zijn daverende lach en zijn eeuwige - soms nogal irritante - grappen laten zien wie de schelm in werkelijkheid is.



DE SCHELM IN HET SPEL

Als schelm wordt je zogezegd geboren, dat wil zeggen dat de held bij de 'schepping' minimaal een behendigheidsscore 13 en een Charisma-score 13 moet hebben. De magische begaafdheden van de schelm zijn aangeboren. Omdat de schelm nogal robuust is krijgt hij 30 punten levensenergie en begint hij zijn leven met 20 punten astrale energie, die hij voor zijn kobold-hekserijen kan gebruiken. Bij het bereiken van een nieuwe graad werpt de schelm met 1 zeszijdige dobbelsteen en beslist - zoals de magiër - of hij het aantal ogen optelt bij zijn astrale energie of zijn levensenergie. De schelm heeft niet de mogelijkheid om door studie zijn astrale energie te verhogen. Schelmen dragen gewoonlijk alleen lendedoeken, maar zij kunnen wennen aan de door hen gevonden of gekochte kleding. Nooit dragen zij rustingen met een BW hoger dan 3. Doordat de schelm alles wat met geweld te maken heeft als primitief beschouwt, kan hij op dit gebied ook geen ervaring opdoen. Voor het spel betekent dit, dat de schelm voor het doden van tegenstanders geen avontuurpunten krijgt. Om dit nadeel te compenseren, moet de Meester de handelingen die echt eigen zijn voor een schelm rijkelijk met avontuurpunten belonen, dus alle listige en grappige vondsten, die niet altijd zonnig zinvol hoeven te zijn, als ze maar voldoen aan het gevoel voor humor van de schelm, wie daar dan ook het slachtoffer van is maakt ook weinig uit....

Begaafdheden van de schelm:

Lichaamsbeheersing -

- Licht - Klimmen, zakkenrollen, zich verstoppen, iets verstoppen, sluipen, geheime vakken vinden.
Normaal - Wapenloos gevecht, zwemmen, sloten/vallen uitschakelen, knopen leggen.
Zwaar - Schieten/werpen, rijden.

Menselijke begaafdheden -

- Licht - Overreden, legenden vertellen, verkleden, goochelen, gokken, handelen.
Normaal - Diplomatie, overtuigen, zingen/musiceren, minnekunst, schatten.
Zwaar - geen.

Algemene kennis -

- Licht - Talen beheersen.
Normaal - Wonden behandelen, heelpianten vinden, basis der fysica.
Zwaar - Lezen en schrijven, gif neutraliseren, koorts behandelen, geheime codes ontcijferen, wapens repareren, basis der alchemie, alchemistische analyse, giffen brouwen, medicijnen brouwen.

Kennis der natuur -

- Licht - De weg vinden, voedsel vinden, 6^e zintuig, geur en smaak herkennen.
Normaal - Plantkunde, gevaar herkennen, dierkunde.
Zwaar - Hemeloriëntatie, kaarten tekenen, weervoorspelling, vallen zetten, sporen lezen, africhten.

DE SCHELM IN TREFWOORDEN

- Basisvoorwaarden - behendigheid en charisma: 13.
Voordelen - magiebegaaftheid.
Beperkingen - verkrijgt geen avontuurpunten voor het doden van tegenstanders, geen tweekandwapens en geen rustingen hoger dan BW 3.
Levensenergie - 30 punten.
Astrale energie - 20 punten.

ZEVEN SCHELMENSTREKEN

Hieronder vind je 7 typische schelmen toverkunsten, die in elke koboldstam geleerd worden. Deze spreuken zijn de eenvoudigste hekserijen die iedere kobold en schelm kent. De meeste kobolds - en enkele schelmen - beheersen daarbovenop nog machtiger spreuken, die ons begrip echter te boven gaan.

1 - POETS

Beschrijving en werkwijze:

Met deze klassieke truc laat de schelm een slachtoffer iets onhandigs, maar niet direct schadelijks doen.

Tovertechniek - De schelm moet zijn slachtoffer een gevechtsronde lang kunnen zien, wenst dan iets leuks en bakt zo zijn tegenstander eenpoets. Het slachtoffer kan bijvoorbeeld struikelen, zijn wapen verliezen, heftig niesen of bij een gesprek met een belangrijk persoon ineens een verschrikkelijke verspreking maken.

Kosten: 4 ASP Reikwijdte: 10 meter Duur: werkt onmiddellijk.

2 - VERDWIJNEN

Beschrijving en werkwijze:

De bekende hekserij, waarmee de schelm voorwerpen kan laten verdwijnen.

Tovertechniek - De schelm kruist de armen voor de borst en knippert met de ogen, een keer voor elke spelronde dat het voorwerp verdwenen moet blijven. Het voorwerp, dat niet meer dan 400 once mag wegen, wordt niet onzichtbaar, maar verdwijnt echt volledig. Na afloop van de duur van de spreuk keert het weer op zijn oorspronkelijke plaats terug, maar er komen uitzonderingen voor. De Meester werpt met de D20: bij 1-16 verschijnt het voorwerp op de oude plaats terug, bij 17-20 duikt het in een omtrek van 17-20 meter weer op - de Meester bepaalt in welke richting het voorwerp verplaatst is. Voorwerpen, die meer dan 15 meter van de schelm vandaan zijn en voorwerpen, die door een levend wezen in de hand gehouden worden verdwijnen niet!!

Kosten: 5 ASP per voorwerp per spelronde. Reikwijdte: 15 meter.
Duur: naar wens en ASP-verbruik van de schelm.

3 - STRIPEASE

Beschrijving en werkwijze:

Deze hekserij laat alle kleding, wapenrusting en uitrusting bij het slachtoffer van het lichaam glijden, zodat hij spiernaakt rondloopt.

Tovertechniek - De schelm bekijkt zijn slachtoffer en maakt een gebaar van afkeer met zijn hand. Daarop roetst de gezamenlijke kleding op de grond, zelfs wanneer dat door bijvoorbeeld smalle kragen onmogelijk lijkt. Hoe het slachtoffer daarop reageert hangt natuurlijk af van zijn slimheid en de situatie. In ieder geval kost het 1 GR om ook maar het geringste weer omhoog te trekken, en circa 1 minuut per BW-punt om zich weer aan te kleden. De hekserij kost 5 ASP, plus de BW vermenigvuldigd met zichzelf. Voorbeeld: 5 ASP + 1 bij BW 1, 5 ASP + 4 bij BW 2, 5 ASP + 9 bij BW 3 enz. Als er bij het afroetsen ook zeer belangrijke uitrustingsstukken betrokken zijn, kan de Meester de kosten (in geringe mate) verhogen.

Kosten: 5 ASP + (BW maal BW). Reikwijdte: 10 meter. Duur: werkt onmiddellijk.

4 - LACHKRAMP

Beschrijving en werkwijze:

Een betovering die het slachtoffer door het lachen in ademnood doet geraken.

Tovertechniek - De schelm moet zijn slachtoffer in de ogen kunnen kijken en hem breed grijnzend aan blijven kijken. Is de CH-score van de schelm plus zijn graad plus een worp met de D20 hoger dan de MK van het slachtoffer, dan wordt deze plotseling door een lachstuip overvallen. Tijdens deze lachbui is het slachtoffer niet tot enige zinvolle handeling in staat. Elke 5 seconden kan hij zich met een - geslaagde - Moedproef weer kalmeren.

Kosten: 3 ASP plus de monsterklasse gedeeld door 3 (naar beneden afronden). Reikwijdte: 5 meter. Duur: zie hierboven.

5 - KOBOLDGESCHENK

Beschrijving en werkwijze:

Een illusiebetovering, die een handjevol materiaal naar keuze zeer interessant doet lijken.

Tovertechniek - De schelm neemt een handjevol materiaal, bijvoorbeeld een kippeti, paardemest of een kikker, kijkt zijn slachtoffer in de ogen en geeft hem het geschenk. Als de CH-score van de schelm opgeteld bij zijn dubbele graad hoger is dan de MK van het slachtoffer, dan gelooft hij dat hij een voorwerp naar wens van de schelm in zijn hand heeft, bijvoorbeeld een banaan, enige munten of een glas wijn. De truc kan ook gebruikt worden voor kleine bedriegerijtjes, maar niet om het slachtoffer ietsel te laten oplopen. Bovendien mag het slachtoffer in elke SR een SH-proef afleggen, om de ware aard van het geschenk te ontdekken.

Kosten: 4 ASP. Reikwijdte: n.v.t. Duur: maximaal 12 Spelronden.

6 - HUPPELDEPUP

Beschrijving en werkwijze:

Telekinetische betovering, die het laten opspringen van breekbaar materiaal mogelijk maakt.

Tovertechniek - De schelm knipt met zijn vingers in de richting van het voorwerp waarop hij het heeft voorzien. Kort daarop springt het vensterglas, huppelt er een glas van de tafel, valt er een bord van de muur, valt er een beker rum om op de bar.. De grootte van het voorwerp hangt af van de graad van de schelm: maximaal zijn graad maal 5 once; het voorwerp moet van licht breekbaar materiaal zijn.

Kosten: 3 ASP per voorwerp. Reikwijdte: 10 meter. Duur: werkt onmiddellijk.

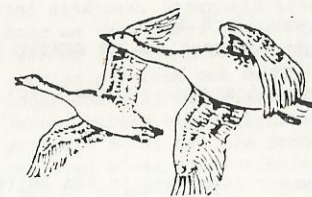
7 - KOM, KOBOLD, KOM

Beschrijving en werkwijze:

De schelm teleporteert een kobold uit de omgeving naderbij.

Tovertechniek - De schelm vormt met de handen een trechter en stoot een kobold-achtig gejedel uit. Als hem een CH-proef lukt, en de omgeving en de situatie het veroorloven, duikt daarop een kobold op. Een tweede CH-proef beslist of de geroepene vriendelijk og geturged is - in het laatste geval zal hij weggaan of zich met enige tovergeintjes wreken. Wat een vriendelijke kobold bereid is te doen hangt weer af van de situatie, en vooral van de handelsgeest van de schelm (kobolds doen zelden iets voor niets, maar het vooruitzicht op een gemeenschappelijke poets kan zeer verleidelijk zijn).

Kosten: 15 ASP. Reikwijdte: 1000 meter. Duur: al naar de situatie vereist.



DE TRAVIAGEWIJDE ALS HELDENTYPE

De in wapperende, geel-oranje gekleurde mantels geklede gewijden van de Godin van haardvuur en gastvrijheid verlaten slechts zelden hun tempel. Nog zeldzamer is het dat een Travia-gewijde op avontuur trekt. Maar de anders zo vriendelijke godin is onverbiddelijk wanneer het er om gaat boosdoeners te straffen, en meestal geschiedt dit door een van haar gewijden. Net als de andere priesters zijn zij soms onderweg om andere ongelovigen te bekeren en om te waken over het naleven van de heilige wetten. Daarbij is het de vanzelfsprekende plicht van de gewijde, om iedereen gastvrijheid en een onderkomen te garanderen, hetzij bij een kampvuur of in een tempel. Het gaat zelfs zover, dat een vijand, die zich overgeeft, beslist beschut moet worden tegen eventuele woedende bondgenoten. Ook mag een Travia-gewijde nooit toestaan dat iemand bij zijn haard, zijn kampvuur of in zijn huis gedood wordt. Deze opdrachten maken de Travia-gewijden tot buitengewoon lastige gevechtspartners. Temeer, daar zij iedere wandaad tegen de wetten der gastvrijheid en haardvuur onbarmhartig moeten vervolgen, zelfs wanneer de wandaad door een eigen vriend wordt begaan. Natuurlijk zijn er altijd weer Avonturijnen, die zich over de 'Gele Ganzen' vermaken. Zulke tijdgenoten hebben waarschijnlijk nog nooit iets gehoord over het wonder van de Heilige Toorn (zie onder).

WONDEREN VAN TRAVIA

Wonderbaarlijke gastvrijheid -

Beschrijving en werkwijze: Het wonder dwingt een groep, stam of stad tot gastvrijheid. Zij behandelen de vreemde gewijde en zijn kameraden misschien niet als vrienden, maar op zijn minst als onvermijdbare bondgenoten. Er mag echter tevoren geen meningsverschil tussen de helden en de vreemden zijn geweest.

Voorwaarde - schietgebed van 4/6/8 GR.

Mirakelproef - 0/+3/+8 tegen de graad van de gewijde.

Mislukken der proef - de vreemden vallen de helden aan.

Kosten - Groep 6CP/stam of dorp 9CP/stad 12CP. Reikwijdte - zichtwijdte. Duur - 1dag.

Travia's toevlucht -

Beschrijving en werkwijze: Door dit wonder verschaft de godin voor haar dienaren en zijn vrienden een vluchtmogelijkheid. Deze verschijnt in de vorm van een deur in een in de buurt zijnde vlakke rotswand, een boom, of zelfs in de grond. De deur kan in gesloten toestand alleen door de gewijde gezien worden, pas als de deur open is kan iedereen haar zien. Achter de deur bevindt zich wonderbaarlijk genoeg een ruimte, zelfs als dat volgens de logica niet mogelijk lijkt. Zodra de gewijde de deur achter zich gesloten heeft, is zij van buitenaf onzichtbaar en kan alleen van binnenuit geopend worden. De wanden van de ruimte zijn van het natuurlijk materiaal van de toevlucht (bijv. hout, rots of aarde). De grootte van de ruimte en de inrichting hangen af van de wens van de gewijde. Hij kan kiezen tussen een kleine, een middelgrote of een grote ruimte. Een kleine toevlucht biedt plaats aan 6 personen. In een middelgrote ruimte kunnen 10 personen plaatsnemen en de ruimte bevat een kleine bron. Een grote ruimte biedt plaats aan 20 personen (of 6 personen met hun rijdieren) en bevat behalve een bron ook een wonderlijke vuurhaard en proviand, voer en stro voor een week.

Basisvoorwaarden - schietgebed van 2/4/8 GR.

Mirakelproef - -6/-2/+2 tegen de graad van de gewijde.

Mislukken der proef - geen gevolgen.

Kosten - 6/9/12 CP. Reikwijdte - 5 meter. Duur - tot het verlaten v.d. toevlucht.

Heilige Toorn -

Beschrijving en werkwijze: dit wonder ontketend in een omtrek van 10 meter een inferno der verschrikkingen. De bodem droogt geheel uit en geel-oranje vuurzuilen schieten uit de bodem omhoog. Gele vlammen dansen voor de ogen van eenieder die zich binnen de inferno-cirkel bevindt en de kleding lijkt in vuur en vlam te staan. Ieder die hierin betrokken is moet per GR een moedproef doen, anders slaat hij op de vlucht en mag hij pas na een SpelRonde weer een moedproef doen om weer te kalmeren. De verschijnselen zijn pure illusie, maar kunnen door iedereen gezien worden. De volledige werking speelt zich echter binnen de cirkel af.

Basisvoorwaarden - schietgebed van 2 GR.

Mirakelproef - tegen de graad van de gewijde.

Mislukken der proef - CH-proef/gewijde in het centrum van het inferno.

Kosten - 7 CP. Reikwijdte - 25 meter. Duur: maximaal 2D6 GR.



GRISEFUX

Een der geheimste en in het openbaar minst bekende verenigingen is het bedelaars-gilde GRISEFUX, ook wel 'Grijze Vos' genaamd. Om een grijze vos herkennen moet men zelf een grijze vos zijn. Zoals de naam doet vermoeden hebben zij zich onder de hoede gesteld van de vossekoppige God der Dieven, Phex. Het herkenningsteken is een kleine tatoeering in de vorm van een vossekop op de linker handpalm. Om opgenomen te worden in het gilde moet men bij een van de leden 2 jaar lang het bedelen leren (waarbij ook de kunst van het vermommen hoort, evenals het sluipen, zich verstoppen, het na-doen van lichamelijke gebreken en het herstellen van houten benen). Of men moet het gilde een bijzondere dienst verleend hebben.

Het gilde wijkt in principe weinig af van de andere gilden. In iedere grote stad heeft zij een vestiging, meestal gecamoufleerd als kroeg, een goedkope herberg of als voddhandel. De gildehuizen zijn te herkennen aan een in de linker hoek van de deurpost gesneden vossekop van 5 centimeter doorsnede. De bezitter van zo'n huis is de gildemeester van de stad. Hij bepaalt de verdeling van de standplaatsen, beslecht onderlinge ruzies tussen de leden, zorgt ervoor dat grijze vossen die in problemen geraken veilig de stad uitkomen, verzamelt alle mogelijke nuttige informatie, geeft eventueel berichten door en incasseert 5% van de opbrengst als contributie van de leden. Van dit geld worden omkoopsommen betaald, zieke leden ondersteund, alchemisten betaald en in sommige gevallen ook wapens en rustingen gekocht. De georganiseerde bedelaars vormen een niet te onderschatten machtsgroep in een stad: Zij komen vaak een hoop te weten, kunnen onopvallend een persoon schaduwen en zijn vaak zeer bedreven in het gevecht, zowel met als zonder wapen.

Boven de gildemeesters in een stad staan de provincieheren die in een groter verband dezelfde taken hebben als de stadsmeesters. Zij controleren de stadsmeesters en coördineren grotere opdrachten. Boven de provincieheren staan de Grootmeesters, waarvan er in Avonturië maar 4 of 5 zijn. De grootmeesters zijn meestal als handelaars vermomd. Een voorbeeld is de bekende, rijke koopman Stoerebrandt, de grootmeester van het Middenrijk. Alleen de grootmeester mag opdrachten aannemen die te maken hebben met het verkrijgen van informatie of bewaking van bepaalde personen, zoals bijvoorbeeld ook het zoeken naar zeven kelken, of naar de stammen der Amazones. Daarvoor kunnen zij ook niet-leden werven, als dat in het belang van het welslagen van de operatie is.

Aan de top van de gilde-hiërarchie staat de Eerste Bedelaar, de vos der vossen van Phex. Niemand krijgt hem ooit te zien. Zijn bevelen, regelingen en raadgevingen worden per bode, brievenbussen of postduiven bezorgd. Men fluistert binnen het gilde dat de Eerste Bedelaar, de Olde, of ook wel de Eerste genaamd, aan het hof van de keizer in Gareth een belangrijke rol zou spelen. Ook zou hij een ware Meester der vermommingsen zijn.

Voor de Avonturijnse helden (maar ook voor hun tegenstanders) kan de Grisefox een grote hulp zijn. Voor 30 zilveren daalders per week bezorgt zij de 'klant' alle gewenste informatie, schaduwet zij personen, en dat niet plaatsgebonden. Als iemand in Andergast het gilde de opdracht geeft om informatie in te winnen over een persoon die lange tijd in Al'Anfa gewoond heeft, da blijft de prijs 30 DA, maar wel wordt de tijd meegerekend die nodig is voor het transport van de informatie. Avonturiers, die lid zijn van de Grisefox, kunnen de hulp voor een tiende van de prijs verkrijgen. Daartegenover staat wel dat zij verplicht zijn om 5% van hun inkomsten aan contributie af te dragen, in alle situaties andere gildeleden te helpen, moeten ook af en toe opdrachten uitvoeren en zijn verplicht om, zelfs onder de meest extreme folteringen, niets, maar dan ook absoluut niets te vertellen over het bestaan van de Grisefox.

De zetels der Provincie-heren

Brabak, Sylla, Hot'Alem, Charypso.
Chornop, Selem, Al'Anfa, Mirham.
Dröl, Mengbilla, Neetha, Cyclophen-eiland.
Rasndul, Unau, Thalusa, Mherwed.
Tuzak, Maraskan-eilanden.
Vinsalt, Grangor, Bethana, Kuslik, Arivor, Silas, Belhanka, Methumis.
Anchopal, Khunchom, Fasar.
Albenhus, Elenvina, Punin, Ferdok.
Zorgan, Elbarum, Llanka, Baburin, Perricum.
Havena, Honingen, Gratenfels, Winhall, Nostrina.
Gareth, Angbar, Greifenfurt, Wehrheim, Rommilyls.
Andergast, Salza, Joborn, Thorwal, Prem.
Warunk, Beilunk, Shamaham, Mendena, Jlsur.
Lowangen, Olport, Tiefhusen, Enqui, Riva, Phexcaer.
Donnerbach, Uhdenberg, Trallop, Baliho.
Ouvenmas, Noodmark, Norburg, Gerasim, Bjaldorr.
Paavi, Eestiva.

De onderstreepte steden zijn de zetels der Provincie-Heren. Erachter staan de door hen gecontroleerde steden en dorpen.

De zetels der Grootmeesters

Ouvenmas, Paavi, Festum.
Andergast, Donnerbach, Lowangen.
Zorgan, Warunk, Gareth, Havena, Albenhus.
Rasndul, Tuzak, Anchopal.
Brabak, Vinsalt, Dröl, Chornop.

De onderstreepte steden zijn de zetels der Grootmeesters.



Hallo allemaal,

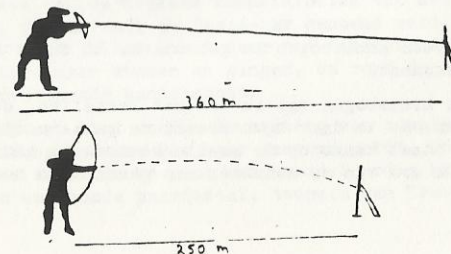
Deze maand een bijzondere Avonturijnse Wetenswaardigheid. Ik ga het hebben over kruisbogen en aanverwante artikelen. Verder zal ik ook nog het een en ander over de Haveense gilden vertellen, maar dat komt straks. Nu eerst de kruisboog. In het ODM kennen we de kruisboog als een bijzonder precies wapen, maar er valt nog veel meer over te vertellen. Een kruisboog is een boog die op een lader bevestigd is, zodat hij zonder inspanning van de schutter gespannen kan blijven. Deze lader, ook wel onderstok genaamd, maakt het mogelijk om de boog te spannen en ontspannen met behulp van mechanische kracht. Deze vinding heeft een precies en zeer krachtig wapen opgeleverd voor het afschieten van projectielen, dat bovendien ook gebruikt kan worden door iemand die zowel de vaardigheid als de kracht mist om een conventionele boog te hanteren. Kruisbogen kunnen onderling grote verschillen hebben: de gebruikte spanmethode, het materiaal voor de boogveer, het ontspanmechanisme, het afgevuurde projectiel, al naar gelang de bestemming. Het wapen kan gebruikt worden als oorlogswapen, jachtwapen, als persoonlijk wapen en wordt ook veel gebruikt voor toernooien. Wie de kruisboog heeft uitgevonden wordt in de Avonturijnse legenden niet verteld. Zeker is, dat het wapen al tijdens de slag van de 4 legers (de demonenslag) werd gebruikt.

Er zijn drie typen kruisbogen: de handspanner, de hefboomspanner en de draai-spanner. De met de hand gespannen boog wordt door de Avonturijnen verreweg het meest gebruikt. Deze boog is niet alleen het makkelijkst te hanteren, maar ook het goedkoopst en het meest voorhanden. De beide andere typen worden wel door de stads-wacht gebruikt in de grote steden. Deze worden dan vooral gebruikt bij belegeringen om de vijand vanaf de muren te bestoken.

Een kruisboog bestaat uit verschillende onderdelen (ziz illustratie). De pijl van een kruisboog is veel korter dan de pijl voor een conventionele boog, en vaak ook wat dikker en flink zwaarder. Daardoor kan men de bout (zo heet een pijl voor een kruisboog ook wel) veel gericht afvuren. Bij een kruisboog kijkt men niet langs de pijl, maar over de pijl heen. Verder moet men bij een conventionele boog veel meer rekening houden met de dalingsgraad van de pijl, dus iets boven het doel moet mikken, terwijl de kruisboog een veel rechte schietbaan heeft. De reikwijdte is hierdoor ook verschillend. Met een conventionele boog haalt men zo'n 250 meter, terwijl men met een kruisboog wel 360 meter kan bereiken.

Om over een grote afstand nog gericht te kunnen schieten moet men behalve over een uiterst scherp oog ook over uitstekende pijlen beschikken, want een kleine afwijking kan op die afstand natuurlijk fataal werken.

Een kruisboog is wel heel wat omslachtiger in het gebruik als men snel achter elkaar wil schieten. Met een conventionele boog kun je 6 tot 8 pijlen per minuut afschieten, en als je niet al te gericht hoeft te schieten nog wel meer ook. Met een kruisboog moet je voor elk schot de boog steeds weer opnieuw spannen, en daarom kom je meestal niet veel verder dan 1 schot per minuut.

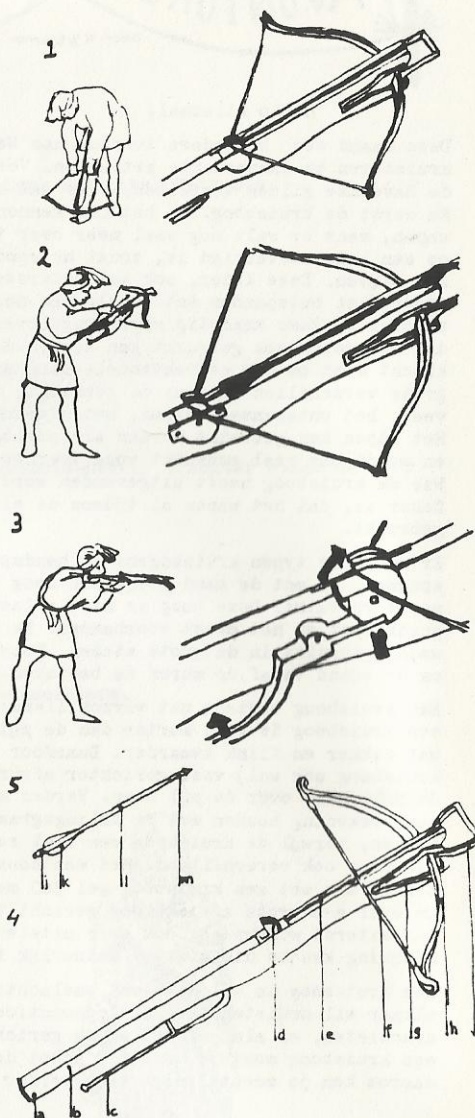


Het spannen van de handgespannen boog:

1 - Het spannen. In de simpele, hier getoonde vorm, houdt dit in dat men de pees met de hand terugtrekt totdat deze achter de tuimelaar kan worden vastgezet.

2 - Het plaatsen van de bout. Men houdt het wapen ongeveer horizontaal om vervolgens de pijl in de pijlgroef te leggen. De voet van de pijl moet ongeveer tegen de tuimelaar leunen. Er zijn ook bogen die een bladveer hebben om de pijl op zijn plaats te houden, al verandert men zelf van houding.

3 - Richten en afschieten. Een kruisboog kan als volgt afgeschoten worden: men plaatst het wapen tegen de schouder om bij het overhalen van de trekker een zo gering mogelijke afwijking te veroorzaken ten opzichte van het doel. Het detail toont een eenvoudig afschietmechanisme zoals men dat op de meeste kruisbogen aantreft.



Onderdelen van de kruisboog of voetboog:

- a) voet of kolf
- b) hade of onderstok
- c) trekker
- d) tuimelaar
- e) pijlgleuf
- f) boogpees
- g) toom of boogijzer
- h) boog
- i) voetbeugel

Bout of vierkantpuntspijl:

- j) voet of kolf
- k) vleugels of bevering
- l) schacht
- m) punt of kop

De bout is voor alle soorten kruisbogen te gebruiken. Er zijn echter ook pijlen met vleugels van hout of perkament.

Over twee andere soorten kruisbogen zal ik ook wat vertellen, ook al zijn die niet geschikt voor onze helden. Zo is daar bijvoorbeeld de geitenpootspanner of neboomkruisboog. Deze spanner staat haaks op de smalle voetbeugel aan de voorkant van de boog. Hiermee wordt de arm van de schutter een mechanisch hulpmiddel geboden.

Het Mysterie Van Basjabar

Een Oog des Meesters Groepsavontuur

VOORWOORD

De tekst die nu volgt is alleen bestemd voor de ogen van de Meesters van het Zwarte Oog. Beste lezer, als u Meester bent, verwijder dan dit scenario uit dit blad (even de nietjes los en hoppa!). Als u speler bent, lees dan niet verder en sla alle pagina's over waar 'scenario' bovenaan staat. Anders bestaat de kans dat u voor uzelf heel wat speelplezier bederft.

Beste Meester, de tekst hieronder is als volgt ingedeeld:

- een inleiding, waarin u de achtergronden en de inleidende gebeurtenissen vindt voor dit scenario;
- de Plaatsen der Handeling, waarin een beschrijving van het dorp Basjabar, de omgeving en het woud ten noorden van het dorp;
- De bewoners van Basjabar, waarin wat meer gegevens over de personen die in dit scenario een rol kunnen spelen;
- Het Spelverloop, waarin het waarschijnlijk verloop van dit scenario beschreven wordt, met een aantal afwijkende situaties waar eventueel rekening mee gehouden moet worden.

DE INLEIDING

Het handelsverkeer in het Middenrijk is vrij goed georganiseerd. Vanuit de grote steden vertrekken regelmatig karavanan naar andere steden en gebieden. Meestal volgen deze karavanan vaste routes. Een van die vaste routes ligt tussen Havena en Gareth: vanuit Havena langs de Grote Rivier naar het zuidoosten, richting Albenhus ten zuiden van het Kosch-gebergte, dan naar het noordoosten, naar Ferdok en van daaruit naar Gareth. Ook wordt er vanuit Havena veel handel per schip over de Grote Rivier vervoerd, via Elenvina en Albenhus naar Ferdok, en van daar per karavaan naar Gareth. Het laatste deel van het traject, tussen Ferdok en Gareth, is het drukste deel van de reis, maar was tot voor enkele jaren ook het lastigste deel. Langs het traject waren namelijk geen dorpen of steden waar men tijdelijk een kamp op kon slaan. Totdat Ali Ben Basja op een lumineus idee kwam...

Ali Ben Basja, een jongeman uit Al'Anfa, was naar Gareth getrokken. Na een tijdje doelloos rondgezworven te hebben, vond hij werk als barman in een goede herberg in Gareth. Twee jaar later echter brandde de herberg tot op de bodem toe af. Basja besloot toen zijn geluk maar eens te gaan zoeken in de beruchte stad Havena. Al snel echter viel het hem op dat er tussen Ferdok en Gareth nauwelijks nederzettingen waren waar de karavanan konden rusten. In Ferdok aangekomen wijzigde hij zijn plannen volkomen. Hij zocht werk en verdiende in korte tijd een aardig kapitaal bij elkaar. Bovendien ontmoette hij daar Tharin Bugman, een dwerg, die de kunst verstond om een uitstekend bier te brouwen volgens oeroude recepten van de dwergen uit het Kosch gebergte. Na enkele maanden vertrokken ze samen weer naar Gareth, maar verlieten halverwege tussen Ferdok en Gareth de karavaan.

Daar, vlak langs een van de drukste handelsroutes van het Middenrijk, bouwden ze samen een herberg, die al snel de Basja-bar genoemd werd. De herberg was al snel bijzonder populair, niet in het minst door het uitstekende Bugman's bier dat er geschonken werd. Karavanan kwamen en gingen, en rond de herberg groeide in korte tijd uit tot een goedlopende handelspost.

Nu, enkele jaren later, ligt rondom de herberg een compleet dorp, dat, hoe kan het ook anders, door de handelaars Basjabar genoemd wordt. De boeren van het dorp verbouwen alles wat de reizende kooplui aan voedsel nodig hebben. Er wonen nu zo'n 12 gezinnen, er is een goede paardestaf, tempels van Travia en Rahja, en uiteraard

de beroemde Basja-bar.

Dit, beste Meester, is de situatie zoals die is op het moment dat de helden in het dorp aankomen. Uiteraard brengen zij een bezoek aan de Basja-bar. Daar kunnen zij, als zij een klein beetje letten op de vernalen die de dorpelingen vertellen, het volgende gesprek opvangen:

- Klant - "...geleden dat ze verdween?"
-Basja - "Al acht dagen. Haar vader denkt dat ze met de eerste de beste koopman naar Gareth vertrokken is, maar ik weet het zo net niet."
-Klant - "Ik dacht dat ze iets had met Thomas, de kruidenierszoon."
-Basja - "Ik weet het wel zeker! Hij kwam haar toch niet voor niets elke avond ophalen om haar naar huis te brengen?"
-Klant - "Vast niet. Maar wat geloof jij dan dat er aan de hand is?"
-Basja - "Het is me een raadsel, maar volgens mij zou iemand het toch eens uit moeten zoeken. Maar ik moet nu weg, de klanten roepen."
-Klant - "Leuk gezegd, iemand moet dat even uitzoeken. Maar wie gaat dat doen? Hijzelf zeker? Maar toch, misschien heeft hij niet helemaal ongelijk..."

Dit zou voor uw spelers het punt kunnen zijn om actief te worden. Als u een trage groep spelers heeft, kunt u Basja op de spelers-helden afsturen en vragen of ze misschien een klusje op willen knappen. Maar waarschijnlijk zullen de helden zelf wel op Basja of de klant afstappen en vragen wat er aan de hand is. Dit krijgen ze dan te horen:

"Wel, heren, kort geleden, acht dagen om precies te zijn, is mijn dienstster verdwenen. Irina, zo heet ze, werkte al ruim een jaar voor mij, woonde hier in het dorp en had het volgens mij uitstekend naar haar zin. Maar sommigen zeggen dat ze met een koopman vertrokken is, anderen denken dat ze in het woud overvallen is of zo, want daar kwam ze nogal vaak. Ik weet het niet precies, maar ik vertrouw het niet."

Na nog een tijdje heen en weer gepraat vraagt Basja (of de klant) of de helden dit niet uit zouden willen zoeken. Zij beloven een beloning als ze Irina terugvinden, of erachter komen waar ze heen gegaan is (stelt u zelf de beloning vast).

U als Meester heeft er nu al recht op te weten wat er met Irina gebeurt is. In het woud ten noorden van het dorp heeft zich een Magiër (Drago Rahin) gevestigd, die verwoed pogingen doet om demonen op te roepen. Twee weken geleden is hij erin geslaagd om de gevaarlijke demon Maghra op te roepen. Deze demon doet echter niets voor niets. Bij elke oproeping eist zij dat er een mens aan haar geofferd wordt. Zij neemt dan bezit van de ziel. Het slachtoffer overlijdt daarbij niet, maar raakt in een soort coma, waar zij alleen uit kan geraken als Maghra de ziel weer vrijlaat. Irina, die toevallig in het woud aan het wandelen was, is het eerste slachtoffer van Maghra geworden. Drago Rahin heeft haar overmeesterd en haar aan Maghra gegeven. Haar lichaam ligt in de kelder van de toren van Drago. Hoe Maghra nu gedwongen kan worden om Irina's ziel weer vrij te geven leest u verderop.

Het is nu eerst zaak voor de helden om uit te zoeken wat er gebeurd is. En het is uw taak als Meester om ze flink in verwarring te brengen. Vele dorpelingen hebben een eigen theorie over wat er met Irina gebeurd is, maar zij hebben ge van allen gelijk. Als de helden twee dagen in het dorp zijn verdwijnt er bovendien nóg een meisje. Brengt u de helden op een dwaalspoor, maar voorkom dat zij een onschuldige straffen. Op een gegeven moment móet de confrontatie met Drago Rahin komen, en dan komen de helden vanzelf achter de juiste toedracht van de zaak. Tenzij u over een heldengroep beschikt die zo eigenwijs is om iedere verdachte onmiddellijk af te slachten zonder eerst een goed plan te bedenken of bewijzen te zoeken. Vast staat, dat u genoeg mogelijkheden heeft om de spelers bezig te houden.

DE PLAATSEN VAN HANDELING

Bij dit scenario horen drie kaarten. Op kaart 1 vindt u de omgeving waarin het avontuur zich afspeelt. Op kaart 2 vindt u dat deel van het woud ten noorden van het dorp, waar Drago Rahin woont. Kaart 3 toont u het dorp Basjabar. Per kaart afzonderlijk zal ik nu beschrijven wat er allemaal te vinden is.

Kaart 1

- 1 - Het dorp Basjabar
- 2 - De akkers ten noorden van het dorp. Hierop verbouwen de boeren hun gewassen. Overdag zijn er altijd enkele boeren te vinden.
- 3 - De toren van Drago Rahin en de Gewijde Cirkel van Maghra. De toren heeft twee verdiepingen en een kelder. Op de begane grond heeft Drago zijn woonvertrek. Behalve een bed, een kast met kleren en een tafel valt hier niets te vinden. Op de eerste verdieping heeft Drago zijn werkkamer. Op een grote tafel staan allerlei vreemde bouwsels en potjes met dranken en dergelijke. Hierbij zit niets waar de helden iets aan hebben. In de kast echter die er staat, zijn 3 boeken te vinden. In de boeken staan allerlei verhandelingen over demonen en dergelijke. Een boek is getiteld 'Maghra'. Dit boek is voor de helden van onschatbare waarde. In dit boek staat alle informatie over de demon Maghra die de helden nodig hebben, inclusief de manier hoe zij weer verdreven kan worden. geeft u de helden, als zij dit boek vinden, de informatie over Maghra die u verderop vindt.
- 4 - De hut van kluizenaar Gernot Hagenman. Dit is een gewone blokhut waarin Gernot, de verdreven Praios gewijde woont. Informatie over Gernot vindt u in 'Bewoners van Basjabar'.

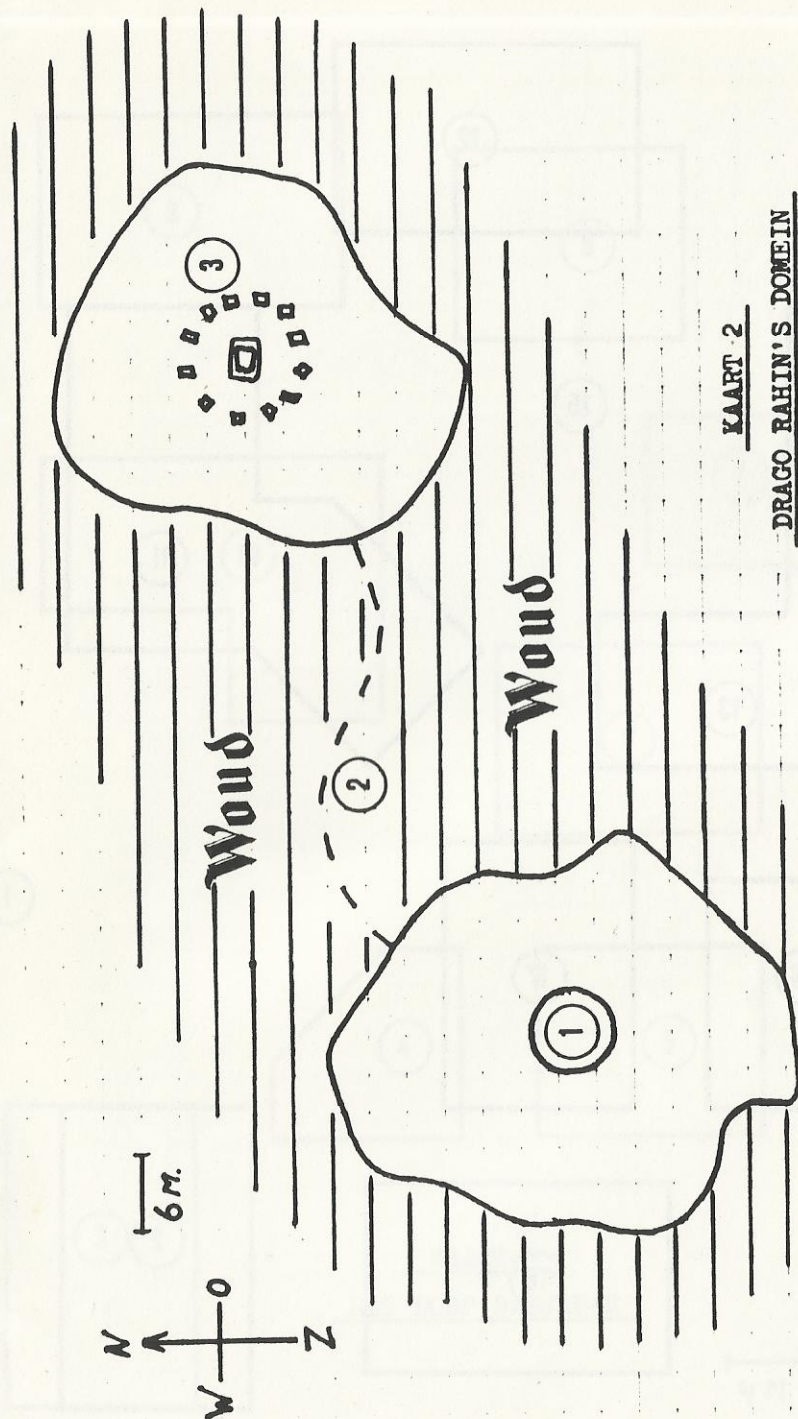
Kaart 2

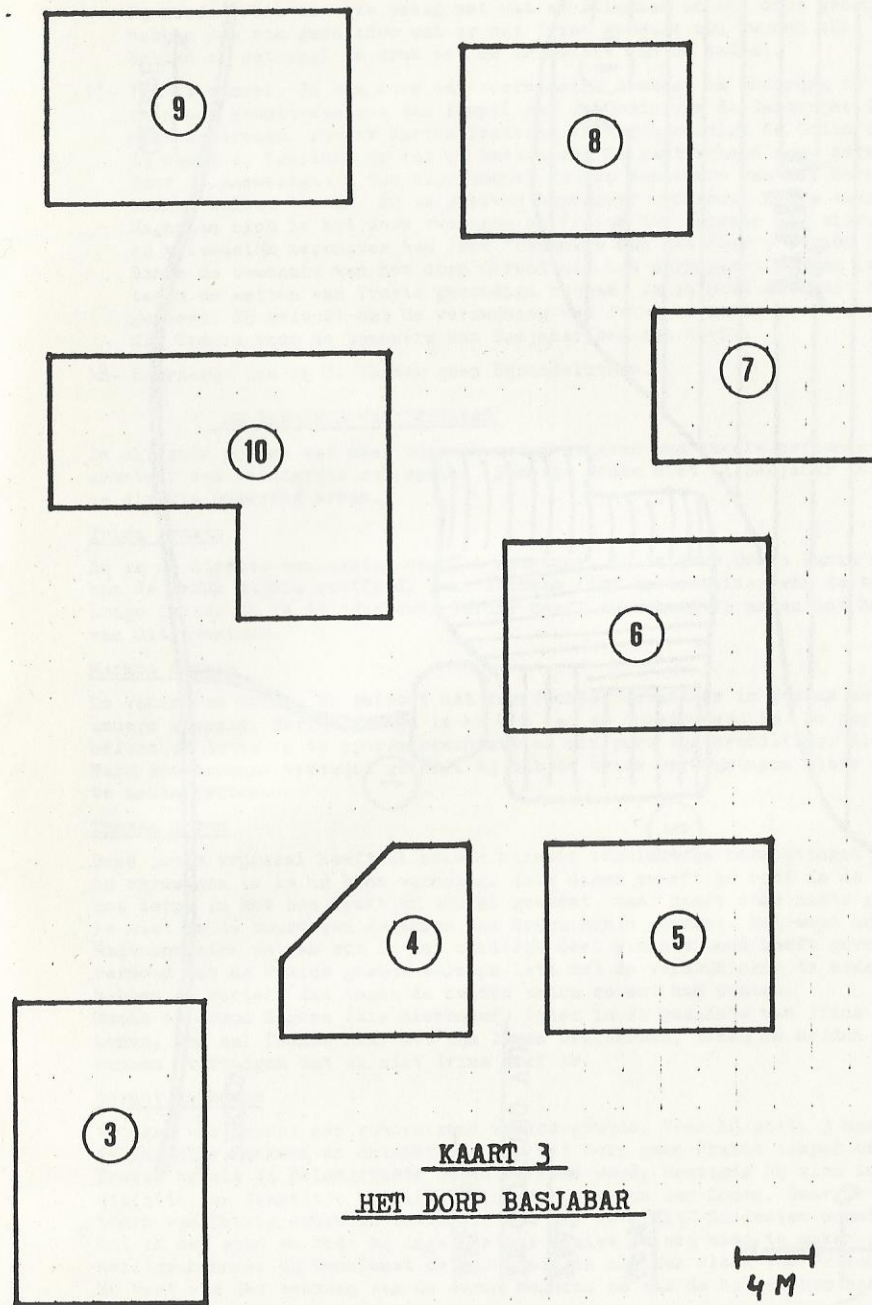
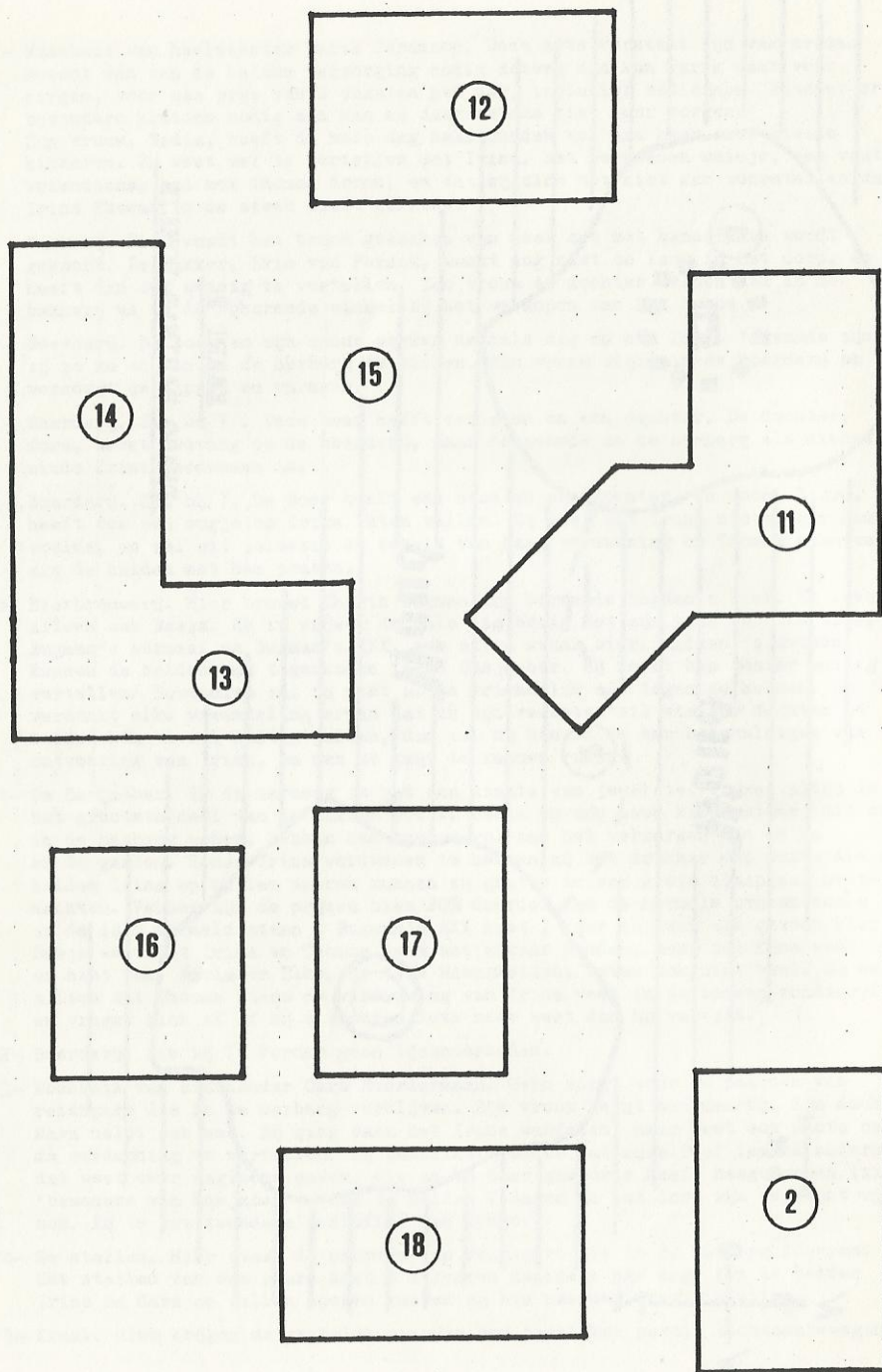
- 1 - De toren van Drago Rahin (zie hierboven).
- 2 - Het bospad, dat van de toren van Drago leidt naar de open plek met de Gewijde Cirkel van de demon Maghra. In een cirkel zijn twaalf rotszuilen van Duivelsteen uit het Kosch-gebergte opgesteld. De twaalf zuilen staan als symbool van de Twaalfgoden. Binnen de cirkel ligt een groot blok Duivelsrots, waarop de lichamen gelegd moeten worden van de slachtoffers die aan Maghra gegeven worden. Meer over de functie van deze cirkel vindt u in het stukje over Maghra zelf.
- 3 - De Gewijde Cirkel.

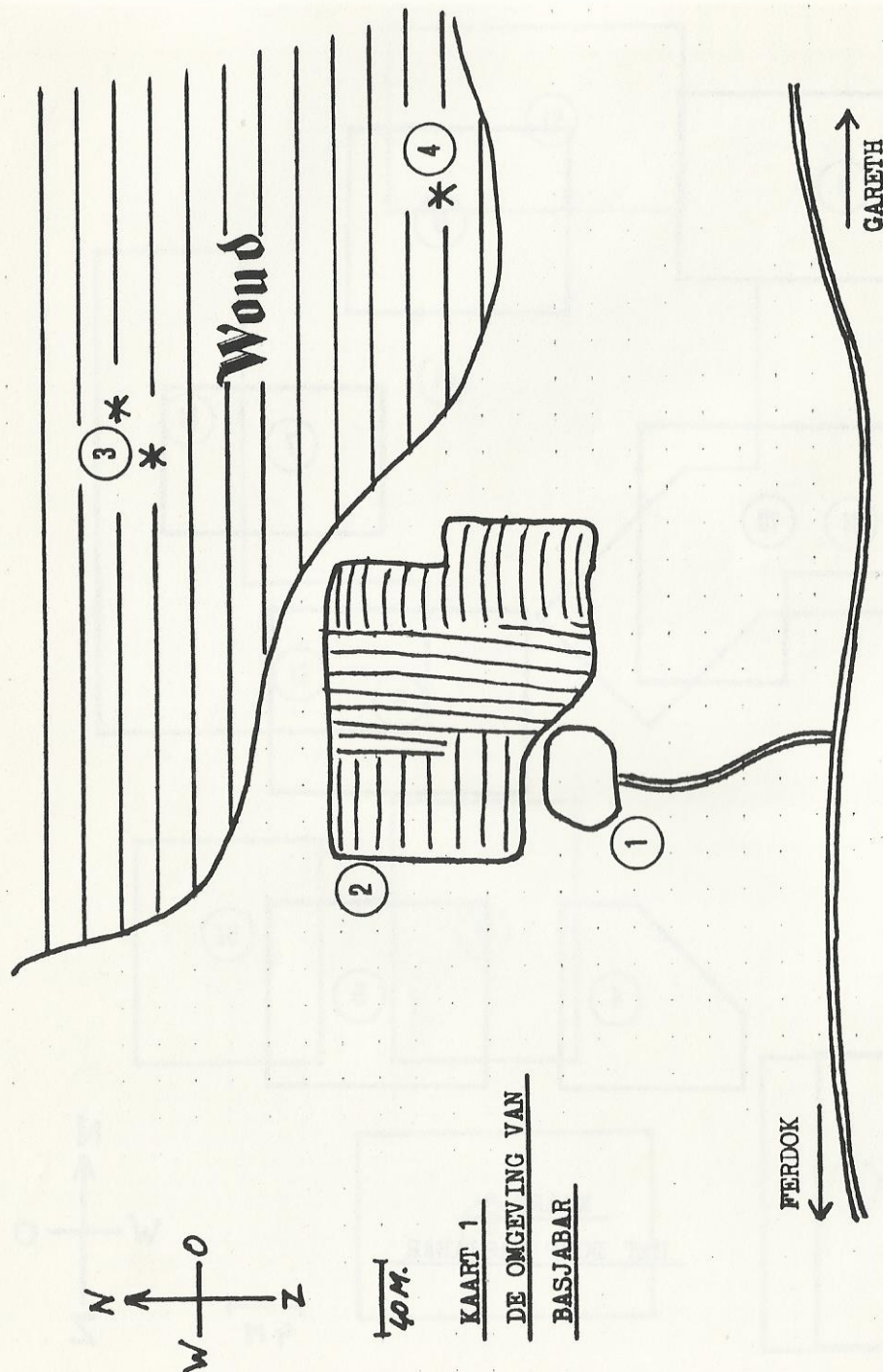
Kaart 3

- 1 - Het marktplein. Door de drukte (bijna elke week komt er wel minstens een karavaan langs Basjabar) lijkt het wel of het hier iedere dag markt is. Op het plein kunnen de helden eventueel wat meer te weten komen over de inwoners van het dorp en over wat zich de afgelopen tijd in het dorp heeft afgespeeld. Ook het verhaal over Gernot Hagenman, de Praios-Gewijde kunnen ze hier te horen krijgen van elke willekeurige dorpsbewoner.
- 2 - Opslagplaats voor handelswaar. Reizende kooplui, die om wat voor reden dan ook iets langer in het dorp blijven (bijvoorbeeld wegens ziekte) kunnen hier hun handel tijdelijk opslaan. Het 'pakhuis' wordt beheerd door Markos Groman, die hier woont met zijn vrouw en zoon. Irina, het verdwenen meisje, is zijn dochter. Voor informatie over Markos: zie 'bewoners van Basjabar'.
- 3 - Kruidenierswinkel. De winkel wordt gerund door Thomas Arron, een jonge vrijgezel, die al lange tijd een oogje heeft op de dochter van zijn buurman. In de winkel is van alles te koop, van levensmiddelen tot wapens. Bijzondere wapens, voorwerpen of magische dranken en dergelijke zijn er echter niet te koop.
- 4 - Een mooi, vreemd gevormd huis aan het plein. Hier heeft Gernot Hagenman zijn tempel in willen richten. Sinds de dorpelingen hem verjaagd hebben staat het huis leeg, omdat niemand er wil wonen uit angst voor de toorn van Praios.

- 5 - Woonhuis van heemeester Tarik Jorannon. Deze arts verstaat zijn vak prima. Moscht één van de helden verzorging nodig hebben dan kan Tarik daar voor zorgen, voor een prijs van 2 dukaten per dag, inclusief medicijnen. Wanneer er bijzondere kruiden nodig zijn kan hij daar helaas niet voor zorgen. Zijn vrouw, Nadia, heeft de hele dag haar handen vol aan haar drie kleine kinderen. Zij weet wel te vertellen dat Irina, het verdwenen meisje, een vaste vriendschap had met Thomas Arron, en dat zij zich het niet kan voorstellen dat Irina Thomas in de steek heeft gelaten.
- 6 - Bakkerij. Hier wordt het brood gebakken van meel dat met handelaars wordt gekocht. De bakker, Erin van Ferdok, woont nog niet zo lang in het dorp, en heeft dan ook weinig te vertellen. Zijn vrouw en dochter helpen hem in de bakkerij en in de bijhorende winkel bij het verkopen van het brood.
- 7 - Boerderij. De boer en zijn zoons werken de hele dag op het land. 's Avonds zijn zij zo nu en dan in de herberg te vinden. Zijn vrouw blijft in de boerderij en verzorgt de kippen en varkens.
- 8 - Boerderij. Zie bij 7. Deze boer heeft een zoon en een dochter. De dochter, Kora, werkt overdag op de boerderij, maar 's avonds in de herberg als dienstster sinds Irina verdwenen is.
- 9 - Boerderij. Zie bij 7. De boer heeft een zoon en een dochter. De zoon, Bjorn, heeft ook een oogje op Irina laten vallen. Hij weet dat Irina niets voor hem voelde, en zal uit jaloezie de schuld van haar verdwijning op Thomas schuiven, als de helden met hem praten.
- 10- Bierbrouwerij. Hier brouwt Tharin Bugman zijn beroemde Bugman's Bier. Hij levert alleen aan Basja. Hij is vrijwel de hele dag bezig met zijn twee soorten bier, Bugman's normaal en Bugman's XXX, een extra zwaar bier. Alleen 's avonds kunnen de helden hem tegenkomen in de Basja-bar. Hij heeft hen echter weinig te vertellen. Bovendien zal hij niet al te vriendelijk zijn tegen de helden. Hij verdenkt elke vreemdeling ervan dat hij zijn recepten wil stelen. Mochten de helden hem teveel lastig vallen, dan zal hij hen in de bar beschuldigen van ontvoering van Irina, om hen zo kwijt te kunnen raken.
- 11- De Basja-bar. In de herberg is het een drukte van jewelste. Vrijwel altijd is het grootste deel van de kamers bezet. Basja en zijn twee kamermeiden, die ook in de herberg wonen, hebben hun handen vol aan het verzorgen van de ka en de gasten. Sinds Irina verdwenen is hebben zij het drukker dan ooit. Als de helden Irina op willen sporen kunnen zij gratis in een grote slaapzaal overnachten. Verder zijn de prijzen hier 20% duurder dan de normale prijzen zoals ze in de lijst vermeld staan. Bugman's XXX kost 2 keer zo duur als gewoon bier. Basja weet dat Irina en Thomas iets met elkaar hadden, maar het fijne weet hij er niet van. Maria en Elke, de twee kamermeiden, weten ook niet veel. Zij weten alleen dat Thomas sinds de verdwijning van Irina veel in de bossen rondzwervt en vragen zich af of hij misschien iets meer weet dan hij vertelt.
- 12- Boerderij. Zie bij 7. Verder geen bijzonderheden.
- 13- Woonhuis van stalhouder Gero Noordermaan. Gero zorgt voor de paarden van reizigers die in de herberg verblijven. Zijn vrouw helpt hen daarbij. Zijn dochter Mara helpt ook mee. Zij ging vaak met Irina wandelen, maar weet ook niets over de verdwijning te vertellen. Zij beschikt, zonder dat zijzelf of iemand anders dat weet over magische gaven, die ze bij haar geboorte heeft meegekregen (zie 'bewoners van Basjabar'). Als de helden 2 dagen in het dorp zijn verdwijnt zij ook. Zij is het tweede slachtoffer van Drago.
- 14- De stallen. Hier staan de paarden van reizigers die in de herberg logeren. Het stallen van een paard kost 6 zilveren daalders per dag. Als de helden Irina en Mara op willen sporen kunnen zij hun paarden gratis stallen.
- 15- Kraal. Hier krijgen de gestalde paarden hun dagelijkse portie lichaamsbeweging.







- 16- Ranja-tempel. In de tempel wonen en werken de tweelingzussen Shana en Rana Amarin. In de tempel verzorgen zij erediensten voor de Godin van de liefde. Zij houden zich niet zo bezig met wat er allemaal in het dorp gebeurt. Zij hebben dan ook geen idee wat er met Irina gebeurd zou kunnen zijn. Verder hebben zij het veel te druk met de bezoekers van de tempel.
- 17- Travia-tempel. In een dorp dat voornamelijk bestaat om onderdak te verlenen aan reizende kooplieden mag een tempel van de Godin van de Gastvrijheid natuurlijk niet ontbreken. Zuster Marion Traviana vertegenwoordigt de Godin in het dorp. Zij houdt er toezicht op dat de wetten van de gastvrijheid nauw nageleefd worden. Door de aanwezigheid van haar tempel hebben bezoekers van het dorp meteen de indruk welkom te zijn. Zij is gastvrij tegenover iedereen. Zelfs toen Gernot Hagenman zich in het dorp vestigde en Praios tot hoogste God uitriep bleef zij vriendelijk tegenover hem (zie 'bewoners van Basjabar', Gernot Hagenman). Sinds de bewoners van het dorp Gernot uit het dorp gezet hebben (en daarmee tegen de wetten van Travia gezondigd hebben) is zij niet meer uit haar tempel geweest. Zij gelooft dat de verdwijning van Irina te maken heeft met een straf die Travia voor de bewoners van Basjabar bedacht heeft.
- 18- Boerderij. Zie bij 7. Verder geen bijzonderheden.

DE BEWONERS VAN BASJABAR

In dit stuk worden wat meer bijzonderheden gegeven van enkele personen die in dit avontuur een belangrijke rol spelen. Sommige wonen niet in Basjabar zelf, maar in de directe omgeving ervan.

Irina Groman

Zij is de direkte aanleiding van dit avontuur. Zij is door Drago Rahin ontvoerd en aan de demon Maghra geofferd. Haar lichaam ligt in de kelder van de toren van Drago Rahin. Zij is 18 jaar oud. Verder heeft zij weinig te maken met het verloop van dit avontuur.

Markos Groman

De vader van Irina. Hij gelooft dat zijn dochter ervandoor is gegaan met de een of andere koopman. Eerlijk gezegd is hij blij dat ze opgedonderd is. De pogingen van de helden om Irina op te sporen beschouwt hij als pure tijdverspilling. Als later ook Mara Noordermaan verdwijnt gelooft hij dat de beide verdwijningen niets met elkaar te maken hebben.

Thomas Arron

Deze jonge vrijgezel heeft al enkele maanden regelmatige ontmoetingen met Irina. Nu zij verdwenen is is hij bijna wanhopig. Hele dagen zwerft hij rond in de omgeving van het dorp. In het bos heeft hij ook al gezocht, maar heeft daar niets gevonden. Hij is niet in de buurt van de toren van Drago Rahin geweest. Wel weet hij dat Gernot Hagenman zich in een hut in het zuidelijk deel van het woud heeft gevestigd. Hij vermoedt dat de Praios gewijde weleens iets met de verdwijningen te maken zou kunnen hebben en vertelt dat tegen de helden zodra ze met hem praten. Mocht de demon Maghra (zie hieronder) later in de gedaante van Irina naar het dorp komen, dan zal Thomas haar met zijn leven beschermen, tenzij de helden hem ervan kunnen overtuigen dat zij niet Irina zelf is.

Gernot Hagenman

Vroeger was Gernot een rondreizend Praios-gewijde. Toen hij ooit, 3 maanden geleden in Basjabar aankwam en ontdekte dat in het dorp geen Praios tempel bestond en dat Travia er als de belangrijkste Godin vereerd werd, vestigde hij zich in het dorp, stichtte een tempeltje en riep Praios uit tot God der Goden. Daar de bewoners de toorn van Travia vreesden zetten zij hem het dorp uit. Sindsdien woont hij in de hut in het woud en bidt hij dagelijks tot Praios om een eind te maken aan deze heiligschennis. Hij beschouwt de verdwijningen als een vloek van Praios. Hij weet van het bestaan van de demon Maghra, en als de helden hem naar de Gewijde

Cirkel brengen zal hij alles doen wat in zijn macht ligt om de demon te dwingen de zielen van haar slachtoffers vrij te laten. De manier om dit te doen kent hij echter niet. Hij eist in elk geval dat de tempel weer geopend wordt en dat Pralios als oppergod erkend zal worden, met Travia aan zijn zijde.

Tharin Bugman

Deze dwerg is afkomstig uit het Kosch-gebergte. Zijn bier is zijn leven. Nu zijn bier zo'n enorm succes blijkt te zijn is het een obsessie voor hem geworden. Hij lijdt aan een soort achtervolgingswaan, want hij gelooft dat iedere vreemdeling die in het dorp aankomt achter zijn recepten aanzit. Als hij 's avonds in de herberg van een kruik XXX zit te genieten, en de helden vallen hem teveel lastig met hun vragen, dan zal hij hen ervan beschuldigen dat zij zijn recepten proberen te stelen, en dat ze ook wel achter de verdwijningen zullen zitten. Mocht u daar als Meester zin in hebben, dan kunt u hiermee op eenvoudige wijze een flinke knokpartij in de herberg laten losbarsten.

Ali Ben Basja

Over Basja is al veel verteld in de inleiding. Hij zit nogal in over de verdwijning van Irina, in de eerste plaats omdat ze voor hem werkte en een erg goede kracht was, en in de tweede plaats omdat de verdwijningen zijn zaak en het dorp een slechte naam geven. Dat is slecht voor de zaken. Als de helden met verhalen over demonen aan komen zetten zal hij daar dus helemaal niet blij mee zijn. Of hij de helden dan zal helpen om de demon te verdrijven, of dat hij juist vijandig reageert en de helden uit de herberg zet, laat ik aan de Meester over.

Mara Noordermaan

Zij is het tweede slachtoffer. Zij beschikt, zonder dat iemand dat in de gaten heeft, over magische gaven. Zij heeft echter nog niet geleerd hoe zij die moet beheersen. Op de dag vóór haar verdwijning krijgt zij een visioen van een oude man die haar in het woud overvalt. Als de helden haar of haar vader tegenkomen zullen zij dit te horen krijgen. Mochten de helden haar willen gebruiken als lokaas, dan wacht hen een onaangename verrassing. Mara gelooft dat zij zelf op het spoor van Irina kan komen. Door haar magische wilskracht slaagt zij erin om aan de aandacht van de helden te ontsnappen en het woud in te gaan. Gero Hagenman, haar vader, gelooft dat de oude man in het visioen Gernot Hagenman geweest moet zijn, wat door Zuster Marion, de Travia gewijde nog versterkt zal worden.

Shana en Rana Amarin

Toen deze bijzonder knappe tweelingzusjes een jaar geleden in Basjabar aankwamen, zorgde dit voor heel wat opschudding. Vooral toen ze na een maand hun woning openstelden als Rahjatempel..... Aanvankelijk gingen er in het dorp stemmen op om de zusjes Amarin direct het dorp weer uit te zetten. Maar toen bleek dat na de opening van de tempel de boeren- dochters van Basjabar opvallend met rust gelaten werden door de voorheen zo hand- tastelijke rondtrekkende kooplieden, en bovendien de aanwezigheid van de tempel een extra trekpleister bleek te zijn, werd besloten om Shana en Rana in de dorps- gemeenschap op te nemen als eerlijke, hardwerkende gewijden van de Godin van de Lichamelijke Bevrijding. In werkelijkheid zijn Shana en Rana helemaal geen echte Rahja-gewijden. Zij doen slechts alsof, omdat dit aan hun 'werk' een religieuze achtergrond geeft, wat meer klanten trekt. Wel besteden zij ruim 20% van hun inkomsten aan offergaven voor de Godin. Rahja is hen dan ook gunstig gezind en heeft er ook geen bezwaar tegen dat de zusjes haar naam gebruiken (op de paden der Goddelijke Liefde is alles geoorloofd). Mocht iemand kwaad in de zin hebben tegen de zusjes, dan is de kans groot dat de Godin ingrijpt. Zelfs de demon Maghra zou de toorn van de Godin niet kunnen weestaan als zij zou proberen de zielen van de zusjes op te eisen. Hoe Rahja ingrijpt, laat ik aan de Meester over. Bij sterfelijken kan Rahja een Eeuwige Roes opwekken, zodat zij alles vergeten wat zij ooit geweten hebben. Rahja kan Maghra ook dwingen om de zielen los te laten. Als de helden Shana of Rana kunnen overhalen om hiertoe een gebed aan de Godin te richten, bestaat er

een kans van 60% dat de Godin dit gebed verhoort. Hiermee heeft u als Meester de mogelijkheid om Maghra uit te schakelen, als uw helden het helemaal niet meer weten.

Drago Rahin

Deze magiër is de oorzaak van alle kwaad. Hij heeft zich in de oude toren gevestigd nadat hij de Gewijde Cirkel van Maghra gevonden had. Toen hij haar opriep raakte hij echter meteen in haar macht. Maghra kan op elk ogenblik zijn ziel opeisen, maar Drago weet dit niet. Drago heeft gezworen dat hij Maghra elke ziel zal bezorgen die zij wenst. Hij heeft Maghra opgeroepen omdat hij gelooft dat zij zijn magische gaven kan vergroten. Dit is inderdaad zo. Sinds de eerste oproeping is zijn astrale energie met 7 punten gegroeid. Hij weet echter niet, dat dit slechts een zoet- houdertje is geweest van Maghra. Mochten de helden hem willen verdrijven met geweld, dan zal hij zich met inzet van al zijn magische krachten verdedigen, het liefst met DIFUR, BRAGGU of ZANT. Hij strijdt tot de dood.

Maghra, verleidster der zielen

Om Maghra draait het allemaal in dit avontuur. Daarom over haar wat meer informatie. Maghra is een demon. Een machtige demon. Alleen de Goden en enkele andere machtige demonen kunnen haar weerstaan. Maghra is, wat haar verschijningen betreft, gebonden aan enkele plaatsen die in het verleden door machtige magiërs aan haar gewijd zijn. Deze plaatsen hebben allemaal een ring van twaalf rotsblokken van rode Duivelsteen, die de demon afschermen van de macht van de Twaalfgoden. Zolang zij nog één gewijde Cirkel bezit, is zij niet vernietigd. Benaive de Gewijde Cirkel bij Basjabar heeft zij nog 4 andere gewijde plaatsen in Avonturië, maar de ligging daarvan is helaas niet bekend. Binnenin de Gewijde Cirkel staat gewoonlijk een dertiende steen van Duivelsteen, waarop offers aan de demon gebracht kunnen worden. Maghra zou vrijwel iedere wens kunnen vervullen voor degene die haar oproept, maar meestal heeft ze daar weinig zin in. Zij gebruikt haar oproeper meestal een tijdje voor haar doeleinden, om daarna de ziel van haar oproeper voor zich op te eisen.

Om Maghra op te roepen, moet een magiër in het midden van de Gewijde Cirkel staan en een aantal formules uitspreken. Wat de magiër meestal niet weet, is dat ieder- een die zich binnen de cirkel bevindt als Maghra verschijnt onmiddellijk in de macht van de demon is. Als je haar oproept ben je dus meteen in haar macht, hoe dan ook. Maghra kan van de Gewijde Cirkel verdreven worden door bij elk van de twaalf rotsen de naam van een van de Twaalfgoden te roepen, een god voor elke steen, en de steen kapot te slaan. Zodra alle twaalf de stenen kapot zijn is de cirkel ontheiligd. Maghra moet dan alle zielen die zij op dat moment bezit los laten. Zo kunnen de slachtoffers gered worden. Deze ontheiligingsmethode staat in de boeken van Drago.

Maghra kan te allen tijde de gedaanten aannemen van degenen van wie zij de zielen bezit. Op dit moment bezit zij, behalve de zielen van Irina en Mara de volgende zielen:

- Leila al Boedoer, een bijzonder knap haremmeisje, dat eventueel gebruikt kan worden om eventuele tegenstanders te verleiden en binnen de Gewijde Cirkel te lokken. Haar scores zijn niet belangrijk, benalve misschien haar CH-score van 21.
- Hulka de Maniac, een Strijder van de 10^e graad. Hij kan gebruikt worden als iemand probeert met geweld de Gewijde Cirkel te ontwijken. Hij vecht met een twee- handszwaard. Zijn scores: MO 16, LK 18, AV 16, TP 1D+12, BW 4.
- Thora Zilverglans 'De Witte Heks'. Deze 5^e graads tovenares heeft haar bijnaam gekregen door haar zilver glanzende, lange witte haar. Zij zal met magische middelen proberen te verhinderen dat de Gewijde Cirkel ontheiligd wordt. Haar scores: SH 13, CH 14, AV 10, AW 12, TP 1D+2, AE 42 ASP. Zij maakt graag gebruik van spreuken als Banbaladik, de Vuurlans of een illusiebetovering. Zodra het op man-tegen-man gevechten aankomt verdwijnt zij, waarna Maghra in de gedaante van Hulka terugkeert.

Maghra zal deze gedaanten alleen aannemen om de Gewijde Cirkel te verdedigen. Als een gedaante eenmaal 'verslagen' is kan zij die gedaante 7 weken niet meer aannemen.

HET SPELVERLOOP

Wel, Meester, u kent nu de situatie en de personen die een rol spelen, aan u nu de taak om te bepalen hoe het geheel verloopt. Hier volgt het verloop van het spel zoals ik dat zelf zie, maar als u er anders over denkt kunt u het geheel wijzigen zoveel als u wilt.

Allereerst zullen de helden vast moeten stellen wat er nu eigenlijk aan de hand is. Van de bewoners van Basjabar krijgen zij alle hulp die zij maar wensen, maar dit brengt hen alleen maar op dwaalsporen. Steeds weer worden verschillende personen verdacht gemaakt: Thomas Arron, Gernot Hagenman, en misschien zelfs de helden zelf. Pas na de verdwijning van Mara Noordermaan krijgen zij aanwijzingen over de juiste toedracht van de zaak. Daarvoor moet u ze van de ene verdachte naar de andere laten draven, met behulp van de verschillende verklaringen en meningen van de dorpsbewoners. Vooral het visioen van Mara (dat ze een dag voor haar verdwijning krijgt) moet de helden achter de verkeerde aansturen (in dit geval Gernot Hagenman).

Enkele dagen na de verdwijning van Mara ontdekt Thomas Arron in het woud de toren van Drago Rahin. Hij geeft dit door aan de helden, met een dringend verzoek om daar te zoeken. De helden moeten nu Drago opzoeken, die zich met hand en tand zal verzetten tegen de indringers. Daarna moeten ze uitzoeken wat er met de meisjes aan de hand is. Per slot van rekening liggen hun lichamen volkomen verstijfd in de kelder van de toren. De oorzaak hiervan (en alle benodigde informatie over Maghra) kunnen ze vinden in de boeken die Drago op de eerste verdieping heeft.

Daarna moeten de helden de demon Maghra opzoeken en van deze Gewijde Cirkel verdrijven. Maghra zal zich daartegen verzetten door de gestalten aan te nemen van personen van wie zij de zielen bezit. Dit gevecht zal geen peuleschilletje zijn, want Maghra kan drie gevaarlijke tegenstanders voor de helden presenteren. Als Maghra eenmaal verdreven is keren de zielen van de meisjes weer in de lichamen terug en zijn zij gered. Hoera!

Wel, dat is het avontuur in een notedop. U zult merken dat er van geen van de personen in het dorp de scores gegeven zijn. Dit laat ik met opzet aan u over, omdat ik niet kan weten wat voor heldengroep u heeft. Kiest u de scores zó uit, dat de personen in Basjabar niet al te veel problemen op kunnen leveren voor de helden. Drago Rahin echter is een machtig magiër. Laat hem voor de helden een machtige tegenstander zijn. Laat ze gerust maar een beetje zweten, da's goed voor ze. Als ze naar uw zin te veel schade oplopen in het gevecht kunt u in de werkkamer in de toren van Drago wat magische neelmiddelen of zo plaatsen. Eventueel zijn er in andere scenario's genoeg aanwijzingen te vinden over de scores van tegenstanders.

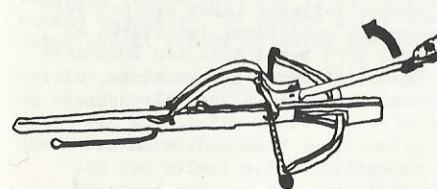
Mocht u zin hebben om uw spelersgroep echt op de proef te stellen, dan kunt u met dit scenario alle kanten op. Enkele voorbeelden:

- Er zijn genoeg ingrediënten voor een waanzinnige knokpartij in de herberg. Dit kan op een enorme chaos uitlopen; vechten met krukken, tafelpoten, gooien met flessen enzovoorts. Denk maar aan een goede knokpartij in een saloon in een western of zo, dan weet je wel wat ik bedoel.
- Het hele dorp kan zich tegen de helden keren, als ze na een tijd nog geen resultaten geboekt hebben. Misschien gaat het hele dorp hen er wel van verdenken dat zij achter de verdwijningen zitten, met alle gevolgen van dien.
- De helden kunnen in een religieus kruisvuur komen te zitten van de gewijden van Travia, Praios en Rahja (die geen echte gewijden zijn, maar wel doen alsof). De ene gewijde beschuldigt de andere en andersom, en de helden zitten daar dan weer tussenin, terwijl de wonderen hen om de oren vliegen.
- De zwaarste test die u uzelf én uw spelers op kunt leggen, is door de demon Maghra in de gedaante van Irina of Mara terug te laten keren naar het dorp. Zij kan daar bezit nemen van de zielen van willekeurige personen, dus ook van de helden. Voorwaarde is, dat die persoon moet slapen. Verder kan Maghra geen gewijde grond betreden. De Travia- en Praios tempels zijn verboden grond voor haar. De Rahjatempel is nooit door een Rahja-gewijde aan Rahja gewijd, maar daar kan Maghra een nare verrassing te wachten komen te staan...

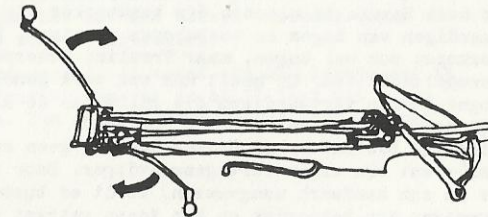
Door het bovenste deel van de hefboom naar achteren te halen wordt de boog (sneller) gespannen.

En dan is er nog de windas-kruisboog. Dit is de zwaarste kruisboog die er is. Het systeem werkt echter vrij moeizaam en traag. Deze boog wordt dan ook alleen gebruikt in oorlogssituaties, waarbij de enorme kracht en reikwijdte grote voordelen zijn. De pijl van deze boog gaat zelfs door een harnas!

Verder bestaat er nog allerlei oorlogstuig, enorme windas-kruisbogen die op grote houten onderstellen gemonteerd zijn en meer van dat soort constructies die op het principe van de kruisboog gebaseerd zijn, maar daarover heb ik het misschien nog wel eens.



De geitenpootspanner



De windas

Gilden In Havena

In voorgaande afleveringen van de Morgenster heeft u al kennis kunnen maken met enkele van de Haveense handwerkgilden, die in het bestuur van de stad zo'n grote invloed hebben. Hier volgen de andere gilden, met tussen haakjes het nummer van het gebouw waar de leider van het gilde huist.

Boogbouwers (129)

In heel Havena is slechts één handwerker die de specialistische kunst van het vervaardigen van bogen en toebehoren verstaat. Plaatselijke handelaren importeren en verkopen ook wel bogen, maar Treulind Scherpooog (NPC 907) bezit toch een bijzondere monopoliepositie. Hij heeft dan ook werk genoeg. Hij beschikt over 3 werknemers, die bogen kunnen vervaardigen die zelfs aan de allerhoogste eisen voldoen. De prijzen zijn daar dan ook wel naar (K 10, P10).

Eigenlijk bestaat er in Havena dan ook geen echt gilde, maar Treulind is in het parlement zijn eigen vertegenwoordiger. Door zijn monopoliepositie (zelfs het Hof is op zijn handwerk aangewezen) wordt er bijzonder veel aandacht aan hem besteed. Sommigen zijn behoorlijk op hun tenen getrapt door deze 'overdreven' aandacht, maar tot nu toe is het nog niet tot serieuze conflicten gekomen.

Treulind speelt een rol in een geheim complot, dat een behoorlijk gevaar voor de stad kan betekenen: de Vrije Broederschap Van De Zwarte Hand werkt aan een plan om, in samenwerking met Treulind en een van zijn werknemers, Resano Milting, de Gilde-Meester van de hoefsmeden en tevens een van Treulinds scherpste tegenstanders in het stadsparlement, te ontvoeren en net zo lang vast te houden totdat de Raad der Ouderen een nieuw gildeleider aanneemt.

Kruideniers (124, 137)

Als een van de grootste gilden bezit het gilde der kruideniers ook grote invloed in het parlement. Het gilde heeft twee afgevaardigden in het parlement: Sylnya Glost (NPC 908) en Retiro Alma (NPC 909). Beide bezitten een winkel in het centrum van de stad in de buurt van het vorstelijk paleis en hebben over de omzet dan ook niet te klagen. Hun assortiment reikt van levensmiddelen tot huishoudelijke voorwerpen. Ook verkopen zij 'wondermiddeltjes' en zalfjes. Verder zijn er in Havena nog negen andere kruidenierswinkels.

Sylnya is een resoluut optredende, daadkrachtige vrouw. Het is aan haar te danken, dat het beroep van kruidenier zo'n belangrijke positie in de stad heeft verkregen. Samen met Retiro, een zeer goede vriend, is zij er in geslaagd in het parlement grote invloed te verkrijgen.

Samen pleiten zij voor een onafhankelijk orgaan om hun belangen te kunnen behartigen zonder dat zij van de beslissingen van het vorstelijk hof afhankelijk zijn. Zij zijn echter nog ver van hun doel af, want het Hof is er juist alles aan gelegen om de bevoegdheden van de Raad der Ouderen verder te beperken.

Het kruideniersgilde speelt nog een andere bijzondere rol in het parlement. Gesteund door een vertegenwoordiger van de Praios komen Sylnya en Retiro op voor de rechten van de geestelijke stand. Dat brengt alle partijen in een ingewikkelde situatie. Enerzijds bestaat een conflict tussen de belangen van het vorstelijk hof en het parlement, anderzijds kan het Hof in het openbaar natuurlijk geen stelling nemen tegen de volgelingen van Praios. Je kunt op je vingers natellen dat er in de toekomst wel enige botsingen zullen komen.

Pottenbakkers (144)

Deze groep handwerkers vormt in Havena een onbeschreven blad. De gildemeester Ivino J. Raph (NPC 910) volgt een terughoudende politiek, in de schaduw van diegenen die zo nodig op de voorgrond moeten treden. Hij wordt dan ook nauwelijks opgemerkt. In werkelijkheid is Ivino alles behalve loyaal, net als de meesten van zijn mede-gildeleden. Hij heeft ongeveer de zelfde doelstellingen als Sylnya Glost, al heeft hij dit nog nooit in het openbaar duidelijk gemaakt.

Het geringe belang van zijn ambacht in het reilen en zeilen van Havena belemmert hem om enige druk achter zijn eigen wensen te kunnen zetten. Daarom sluit hij zich nu eens aan bij de ene groep, dan weer bij de andere groep, om zo door handig en tactisch beleid zich met zo min mogelijk moeilijkheden in het politiek wereldje te kunnen handhaven. De andere gildeleden zijn het met dit beleid volledig eens, en Ivino geniet binnen hetgilde dan ook het volste vertrouwen.

Het lot is Ivino echter bepaald niet goed gezind. Al vanaf zijn 27^e levensjaar is hij blind, maar ondanks deze handicap oefent hij zijn vak nu al 12 jaar uit - een teken van het in hem gestelde vertrouwen. Zijn pottenbakkerij wordt door een van zijn werknemers geleid.

Timmerlieden (91)

Het gilde der timmerlieden klaagt over een gebrek aan opdrachten. Gezien de afname van de bouwwerkzaamheden in de stad is dit geen wonder. Alleen de losse karweitjes in de scheepsbouw en de bouw van karren en wagens leveren nog enige winst op. Voor de rest is het armoe troef. Sherlock Nokin is zich van deze netelige situatie bijzonder wel bewust (NPC 911). Als gildemeester rust op hem een zware last, want van de zijde van zijn ambachtskollega's wordt verwacht dat hij een oplossing voor dit probleem vindt. Op het moment probeert Sherlock enkele grote opdrachten van buiten de stad in de wacht te slepen. Een van die opdrachten is het bouwen van een rivierversperring (om tolgelden te kunnen innen) in Winhall, zo'n 250 km. ten noordoosten van Havena gelegen. Maar ook dit grote project kan niet alle naar werk zoekende timmerlieden werk verschaffen. Binnen het gilde wordt dan ook hevig geklaagd over de grote werkloosheid.

Daarnaast doen er de laatste tijd vreemde geruchten de ronde over eigenaardige gebeurtenissen in het huis van Sherlock. Zijn vrouw zou 's nachts wandelingen maken, gekleed in zwarte gewaden. Zwervend door de straten, zou ze schrille kreten slaan, onschuldige voorbijgangers aanvallen en dan weer spoorloos verdwijnen. Sherlock is kortgeleden achter het geheim van zijn vrouw gekomen: zij is een vampier!! Een beschrijving van Merisa Nokin is in het artikel 'Dieven van Havena' gegeven in een vorige Morgenster.

Scheepsbouwers (176)

Hiermee hebben we het over de ware rijkdom van Havena. De scheepsbouw beleeft op het moment een periode van grote bloei. Velen vinden in de Haveense havens werk. Ongeveer 20% van de schepen komen in dienst van het Hof. Havena beschikt namelijk over een eigen vloot, waarmee de zeewegen voor de kust vrijgehouden worden van piraten (vooral uit Thorwal). 60% van de hier van stapel lopende schepen worden ingezet in de visserij. De overige 20% bestaat uit koopvaardijsschepen, die meestal door particuliere handelaars aangeschaft worden en alleen op bestelling gebouwd worden.

Op het moment heeft het gilde geen leider. De laatste gildemeester verongelukte bij het te water laten van een grote galei, omdat hij onder de kiel van het rollende schip terecht kwam. Sommigen spreken van moord, maar anderen van een gewoon ongeluk. In ieder geval zit het gilde zonder leiding. Er zijn ook enige tekenen van het uiteenvallen van het gilde, en vele bedrijven proberen grotere winsten af te dingen dan voorheen. Het parlement staat deze handelswijze uiteraard niet toe,

maar staat volkomen machteloos. Zolang uit de gelederen van de scheepsbouwers pogingen ondernomen worden om een nieuwe leider naar voren te schuiven, zal het gilde steeds verder afglijden naar een chaotische toestand die gekenmerkt wordt door een zucht naar winsten die alle perken te buiten gaan.

Molenaars (196)

Je zou verwachten dat de molenaars, vervaardigers van het onontbeerlijke meel, basis van het voor Havena zo belangrijke brood, in de stad een voornamelijk positie zouden bekleden met hun ambacht. Niets is echter minder waar. De grote korenvelden liggen vooral in de streek Winhall-Elenvina-Albenhus, en het koren wordt daar vermalen door plaatselijke molenaars.

Daarom hebben molenaars in stedelijke gebieden zoals Havena of bijvoorbeeld Nostria slechts een geringe functie. Hun aanwezigheid is terug te voeren op de bedrijvigheid in de landbouw in vroeger tijden. Koren en meel worden nu voornamelijk uit andere streken ingevoerd, omdat de korenbouw in de directe omgeving van de stad absoluut niet voldoende is.

Deze situatie heeft ook in het Haveense molenaarsgilde haar sporen nagelaten. Het gilde staat min of meer op het punt om uit elkaar te vallen. Jergan Mondana (NPC 913), het huidige gildehoofd, staat voor de moeilijke beslissing om het gilde officieel te ontbinden, maar hij wordt door zijn kollega's in dit proces eenstemmig ondersteund. Zij zijn het er allen wel over eens dat zij een brodeloos ambacht uitoefenen, maar weten ook, dat voorlopig slechts werkloosheid hen wacht. Maar als het werk toch geen zin meer heeft is het beter om het onafwensbare lot te accepteren, dan steeds weer tevergeefs te hopen op nieuw succes.

Jergan deelt de gelatenheid van zijn kollega's. Ook hij heeft geen idee hoe zijn toekomst eruit zal zien. In het geheim droomt hij van een avontuurlijke reis, want hij wil graag nog veel beleven in Avonturië.

Paardehandelaren (178)

De meeste van de in Havena aangeboden paarden stammen uit de grote weidegebieden bij Baliho, Wehrheim en Trallop. Het zijn paarden die gemiddelde prestaties kunnen leveren. De legendarische 'Manen uit het Noorden' kunnen zij bij lange na niet evenaren, maar als 'normaal' rij- en trekpaard voldoen zij uitstekend.

Slechts zelden komen dieren uit Farlorn of andere streken op de plaatselijke markt. Als dit eens het geval is, worden zij voor schandelijke prijzen verhandeld (tot wel 400% boven de normale prijzen). Het zijn bijzonder sterke dieren, die uitstekende trek- en werkprestaties kunnen leveren. Zij kosten zelfs nog meer als de paarden uit het noorden.

Het gilde wordt geleid door Gunda Frasel (NPC 914), een elfin. Zij woont nu 20 jaar in Havena. Daarvoor oefende zij in Gareth hetzelfde ambt uit, maar was daar in ongenade gevallen. Zij hoopte met haar verhuizing een rustiger leven te beginnen, maar heeft dat in Havena tot op heden nog niet gevonden. Niet dat ze lastiggevallen wordt. Zij heeft er alleen een hekel aan om steeds weer voor het gilde op te moeten treden. Diep in haar hart is zij absoluut niet gelukkig met haar verkiezing tot gildemeesteres, maar heeft toch niet geweigerd het ambt te vervullen. Tenslotte levert het haar niet onaanzienlijke financiële voordelen op.

Ongelukkigerwijze heeft Gunda tot nu toe niet gemerkt dat ze door haar kollega's misbruikt wordt. Enkele paardenhandelaren oefenen hun vak op schandelijke wijze uit, maar de goede naam van gildeleider Gunda, die bekend staat om haar onberispelijke manier van zaken doen, beschermt deze 'paardekoppen', die anders allang de stad uitgezet zouden zijn als ongewenste oplichters.

Geschriftkundigen (218)

Zij worden graag als bevoorrecht aangezien en daar ook naar behandeld. Doorsnee burgers van de stad gaan hen uit de weg en vermijden contacten met hen zoveel mogelijk. Het heeft zeker zo zijn voordelen om geschriftkundige te zijn, maar daarentegen ook nadelen. Tot de voordelen behoort de positie in de hogere laag van de bevolking, de hoge levensstandaard, de intellectuele vrijheid. Nadelen komen voort uit het overdreven wantrouwen van de burgers, die de kunst van het schrijven zelfs wel als een vorm van hekserij beschouwen.

Natuurlijk beschouwen de geschriftkundigen hun beroep niet zomaar als een ambacht, maar als een hogere, onvergelykbare kunstvorm. Als zij als leraar werken - een beroep dat in Avonturië op zijn zachtst gezegd onderontwikkeld is - hechten zij er grote waarde aan om hun Kunst alleen aan edelen of andere hooggeplaatste personen door te geven. Ook hebben de geschriftkundigen de taak op zich genomen om het Haveense stadsarchief bij te houden. Voorheen was dat niet meer als een losse verzameling toevallig bewaard gebleven bladeren en bekendmaking.

De geschriftkundigen van Havena vormen eigenlijk niet echt een gilde, maar zijn een onderdeel van de 'Broederschap van Geschriftkundigen van het Middenrijk'. Het gaat dus meer om een vertegenwoordiging van belangen, wier hoofdaangelegenheden liggen in de begunstiging en ondersteuning van hun beroep. Financiële belangen liggen ver op de achtergrond. Woordvoerder van de vereniging is Haldana Draugr (NPC 915), een dwerg, die pas sinds 3 jaar in Havena leeft. Hij is afkomstig uit de Neveltinnen in het noorden van Avonturië. Na conflicten in zijn stam verliet hij zijn geboortestreek en belandde uiteindelijk in Havena. Onderweg naar Havena kwam hij ook in Gareth, waar hij hoorde van de 'broederschap'. Het idee beviel hem uitstekend, zodat hij in Havena een 'filiaal' op poten zette. Na eindeloze debatten in het parlement werd de vereniging eindelijk erkend. Binnen twee jaar breidde Haldana het aantal leden uit tot 16. Haldana staat onbevooroordeeld tegenover elke mogelijke opdrachtgever, en zijn zaken lopen daarom ook uitstekend.

Meubelmakers (79)

Alof Vigsdula (NPC 916), de gildemeester der meubelmakers, leidt een afwisselend leven. Overdag houdt hij zich bezig met bedrog, 's nachts maakt hij zich aan een andere zonde schuldig: hij is een hartstochtelijk liefhebber van geluksspelen en houdt zich daarom het liefst op in het Kuurhuis van Fingorn Seledie (gildemeester der badmeesters). Slechts enkelen kennen zijn liefhebberij, want Alof is een meester op het vlak van de Illusie. Hij kan zijn uiterlijk uit eigen wil veranderen en komt alleen in volledig onherkenbare gedaante naar het casino.

Het is uiteraard van levensbelang voor Alof om zijn bovennatuurlijke vaardigheden geheim te houden, want Havena staat bijzonder vijandig tegenover magie. Behalve de uitstekende mogelijkheid om zich te vermommen biedt zijn vaardigheid hem nog andere voordelen. Samen met een bevriend magiër (die in een klein dorp in de omgeving woont) is hij in staat om de produkten van zijn handwerk op een aanlokkelijke wijze waardevol te laten lijken. Deze truc is echter niet geheel ongevaarlijk, want de illusie blijft slechts een beperkte tijd zijn werking behouden (6 maanden tot 2 jaar). Maar tot nu toe is nog geen enkele klant achter de streken van Alof gekomen. Als een aankoper van een dergelijk meubelstuk zijn aanwinst op een gegeven moment niet meer ziet als kunststuk van de meubelmakerij, maar als een zonder gevoel in elkaar geflansd kastje, dan zoekt hij de oorzaak direct bij zichzelf en gelooft dat zijn smaak in de loop der tijd gewoon veranderd is. Zijn kollega's benijden hem om de werkstukken die hij aflevert en proberen steeds om ook zijn graad van perfectie te bereiken. Alof dankt zijn post als gildemeester slechts aan de hoge kwaliteit (?) van zijn werk.

Artsen (256)

Tot dit gilde behoren nagenoeg alle artsen die in Havena wonen. Gildemeester is Yaruth Corbel (NPC 922), die lijfarts aan het vorstelijk hof is.

Het gilde telt 9 leden. Drie andere (voor zichzelf werkende) artsen hebben zich in Havena gevestigd. Op elke 1500 inwoners is er dus 1 arts. In verhouding tot andere plaatsen is dit een katastrofale situatie. Corbels inspanningen richten zich dan ook op het aantrekken van artsen van buitenaf. Het Hof heeft reeds steun toegezegd aan nieuwe artsen, hetgeen in het hele Middenrijk en in Nostria bekend is gemaakt d.m.v. een proklamatie. Een van de nieuwe artsen is Sindar Eltwyn (zie artikel 'Dieven in Havena' in een voorgaand nummer van de Morgenster). De andere 11 artsen verstaan hun vak ruim voldoende, maar vragen wel verschrikkelijke prijzen, die de meeste burgers zich niet kunnen permitteren. Over het algemeen is de medische toestand ondanks het ziekenhuis (199) bepaald niet best. Epidemien zijn de laatste 200 jaar niet meer voorgekomen, maar de verzorging van zieken laat nog heel wat te wensen over.

Glasblazers (217)

Dit nog zeer jonge handwerk is vanuit het zuiden van Avonturië naar Havena gekomen. Glas bezit in Havena nog geen erg grote maatschappelijke waarde. Glazen voorwerpen vinden alleen afzet in de hogere lagen van de bevolking, en dan meestal als sier-voorwerpen of sieraden. Glazen vensters zijn in Havena nog een zeldzaamheid, maar het is slechts een kwestie van tijd dat de inwoners zullen overgaan tot het nog beter weerbestendig maken van hun woningen.

Er is geen afgevaardigde van het gilde in het parlement. De vereniging van glasblazers staat onder leiding van Lyndia Inglarm (NPC 924) en komt wekelijks samen. Het gaat dan echter meer om de gezelligheid dan om politieke kwesties. De glasblazers behouden natuurlijk graag het 'exotische' karakter van glas. Verder zijn de materialen vrij duur en niet altijd van hoogwaardige kwaliteit.

Visser (223)

De vissers kunnen zich reeds sinds lange tijd verheugen in een goede omzet, maar de soms ongunstige omstandigheden van hun beroep (piraten, slecht weer) bederven de lol vaak voor hen. De burgers van de stad zijn zich daar goed van bewust, en vissers genieten dan ook een behoorlijk aanzien. Met 2 afgevaardigden in het parlement, Havamel Griffit (NPC 925) en Vilrylis Krant (NPC 926) vrij veel invloed. Vissers gaan echter alleen over de vangst, niet over de verwerking en verkoop. Daar zorgen handelaars en kruideniers voor. De laatste tijd wordt Havamel ervan verdacht samen te werken met de Sho-taka'sa bij het opzetten van een smokkelhandel met Nostria. Het proces moet nog beginnen, maar het zal waarschijnlijk zonder resultaat aflopen wegens gebrek aan bewijs. Een veroordeling zou onoverzienlijke gevolgen kunnen hebben voor het gilde. Havamel probeert nu met alle middelen om getuigen het zwijgen op te leggen (zelfs sluipmoordenaars huurt hij in).

Zadelmakers (267)

Een gilde dat nauwelijks bestaansproblemen kent, is de vereniging van zadelmakers. Hun handwerk kent een goede afzet. De vraag naar goed leer werk is de laatste tijd nog gegroeid, omdat steeds meer Avonturiers naar Havena trekken om zich opnieuw uit te rusten. De prijzen zijn dan ook behoorlijk gestegen. Binnen het parlement volgen de zadelmakers een gematigde koers. Starkad Dendural (NPC 927), de gildemeester, heeft veel vrienden en nauwelijks vijanden in de stad. Hij is een rustig, vrolijk mens en geniet van zijn welvaart. Gesteund door een trouw gilde kan hij in het parlement nu eens de ene, dan weer de andere partij steunen.

Tot slot: Er zijn nog 2 gilden in Havena: de Rivierloodsen en de Zeeloodsen. Over deze 2 verschijnt binnenkort een apart artikel in de Morgenster, met daarbij een kort scenario. Even geduld dus....

HUIZENBESCHRIJVINGEN

De nu volgende lijst bevat 270 in het kort beschreven huizen in Havena. De gegevens vormen voor de Meester een aanknopingspunt voor de meest voorkomende spelsituaties. Voor uitgebreidere situaties komt het voor een groot deel op het improvisatievermogen van de Meester om het gebeuren zo levendig mogelijk voor te stellen. In de komende maanden zullen wij in de Morgenster enkele huizen uitvoeriger beschrijven. De kolommen in de lijst hebben de volgende betekenissen:

Omschrijving - functie van het huis (herberg, winkel, tempel en dergelijke)

NR. - nummer waarmee het huis op de kaart staat aangegeven

B. - het aantal bewoners van het huis

W. - het aantal werknemers (zijn alleen overdag in het huis aan te treffen)

K. - de kwaliteit van de aangeboden waren of diensten. De kwaliteit loopt van

1 (zeer slecht) tot 10 (zeer goed).

P. - de prijs van de aangeboden waren of diensten. De prijs loopt van

1 (zeer goedkoop) tot 10 (waanzinnig duur).

De waarde '5' geeft de basisprijs aan, zoals die in de prijslijsten (zie Morgenster nummer 16) te vinden zijn. Een punt hoger/lager betekent een prijsverhoging/verlaging van 10%. Indien in een kolom de aanduiding 'M' gegeven is, betekent dit dat de Meester de prijzen zelf vast kan stellen.

OMSCHRIJVING	NR.	B.	W.	K.	P.	OPMERKINGEN
Visserhuizen	1-5	5	-	5	5	Achter elk huis ligt een kleine boot. Voor een DA wil de visser je overzetten of kun je de boot huren.
Zeilmalerij	6	5	10	-	-	
Zeilmakerij	7	6	3	7	5	
Botenbouwer	8	3	2	7	5	
Nettenknoper	9	5	-	6	5	
Taverne 'De Paling'	10	4	-	4	5	geen slaapplaatsen
Kruidenierswinkel	11	5	-	5	5	
Taverne 'In het Volle Net'	12	2	2	5	5	geen slaapplaatsen
Slagerij	13	3	1	2	5	
Barbier	14	2	1	5	4	
Kleermakerij	15	2	2	4	3	
Banketbakkerij	16	3	1	5	4	
Theater	17	-	-	-	-	
Patriciershuis	18	-	-	-	-	
Schoenmakerij	19	4	1	5	3	
Touwslagerij	20	-	8	7	5	
Kruidenier	21	2	-	5	5	
Taverne 'Rahja's Lofgezag'	22	4	4	3	7	Zang, dans, goochelarij, 4 slaapplaatsen
Rahja-tempel	23	-	-	-	-	
Kleermakerij	24	4	2	7	6	
Pottenbakkerij	25	3	1	4	6	
Arts	26	3	-	6	5	
Bierbrouwerij	27	-	12	-	-	
Meubelmaker	28	6	2	2	4	
Taverne 'De Oude Polder'	29	3	2	8	6	
Hongertoren	30	-	-	-	-	was ooit een kerker. In de toren en de omgeving zouden de geesten van de verhongerde gevangenen huizen. Haveners mijden deze plaats.
Scheepsinrichter	31	4	2	M	M	

OMSCHRIJVING	NR.	B.	W.	K.	P.	OPMERKINGEN
Kruidenier	32	3	-	4	5	
Gildenhuis der Apothekers	33	1	4	8	8	
Waarzegger	34	1	-	?	M	
Meubelmakerij	35	3	2	3	5	
Noorderpoort	36	-	-	-	-	
Waterpoort	37	-	-	-	-	
Bakkerij (Gildenhuis)	38	3	26	6	2	
Slagerij	39	5	1	7	6	
Hotel 'Bij het Stadion'	40	7	3	6	7	45 slaapplaatsen
Taverne 'Es en Kurk'	41	3	-	5	5	geen slaapplaatsen
Kleermakerij	42	-	-	-	-	
Barbier	43	5	6	10	-	dit is de hofbarbier, de prijzen zijn 3 keer zo hoog
Taartenbakkerij	44	-	6	9	10	
Hoedenmaker	45	-	7	8	8	
Goudsmid	46	3	2	7	6	
Pension 'Immanbokaal'	47	2	-	6	M	6 slaapplaatsen
Boerderijen	48-52	10	-	-	-	de meeste akkers e.d. liggen buiten de stadsmuren.
Wagenmaker	53	3	4	4	5	
Schoenmakerij	54	4	1	4	5	
Handschoenenmaker	55	3	1	7	6	
Paleis van vorst Cuanu	56	-	-	-	-	
Stadhuis	57	-	-	-	-	hier werken de stadschrijvers en belastinginners e.d. Eenmaal per maand komt hier de Raad der Ouderen samen
Arts	58	1	-	8	4	
Banketbakkerij	59	4	2	5	6	
Stadsgarnizoen	60	-	-	-	-	de Garde van Havena telt 250 man, de meesten wonen in dit gebouw. Verder zijn er wapenkamers, cellen, een hoefsmid en een stal.
Nostriapoort	61	-2	-	-	-	
Gildehuis der kaarsenmakers	62	4	7	6	7	
Exercitieterrein	63-65	-	-	-	-	hier worden de gardisten getraind
Wapensmid	64	-	-	-	-	
Zadelmakerij	65	-	-	-	-	
Riviervissers	66-70	-	-	-	-	zie nummer 1-5
Kustvissers	71-73	6	-	7	5	vissers hebben kleine, matig zeewaardige zeilbootjes.
Nettenknoperij	74	3	-	6	5	
Mandenmakerij	75	10	-	5	4	
Bakkerij	76	2	41	6	2	
Mandenmakerij	77	12	-	5	4	
Viswinkel en Visrokerij	78	5	-	4	4	
Meubelmakerij (Gildenhuis)	79	1	-	9(3)	8	zie artikel 'Gilden' elders in dit nummer.
Kruidenierswinkel	80	5	-	5	4	
Taverne 't Scholhuis'	81	7	-	3	4	8 slaapplaatsen
Visrokerij	82	-	2	-	-	
Efferdschool	83	12	-	-	-	Efferdpriesters wonen hier met hun leerlingen en wezen van vissers.

OMSCHRIJVING	NR.	B.	W.	K.	P.	OPMERKINGEN
Efferd tempel	84	-	-	-	-	
Lakenhandelaars	85	4	2	4	M	
Vishandelaars	86	-	3	6	7	
Apotheek	87	3	1	7	6	
Borontempel	88					geen commentaar
Woonhuis der Borongewijden	89	12	-	-	-	de Boronpriesters verbranden de lijken en vrouwen de as toe aan de rivier. Eiland wordt Dodeiland genoemd. Haveners komen hier alleen bij sterfgevallen
Gildehuis der Badmeesters	90	1	2	6	2	
Gildehuis der Timmerlieden	91	2	1	7	5	
Taverne 'het Eeuwige Anker'	92	5	2	2	5	geen slaapplaatsen
Taverne 'In het Kraaienest'	93	4	3	3	4	
Herberg 'Heldentoevlucht'	94	3	-	1	3	14 slaapplaatsen
Kleermakerij	95	4	3	6	5	specialist in zoekleding
Slagerij	96	5	1	3	5	
Pension 'de Lauwertak'	97	4	-	3	3	6 slaapplaatsen
Havena Fanfare	98	1	2	-	-	Redaktie en drukkerij van de plaatselijke krant
Hotel 'De Gouden Draak'	99	3	5	5	5	20 slaapplaatsen. De Gouden Draak wordt vermeld in het Boek van Avontuur
Apotheek	100	3	-	5	2	
Glasblazerij	101	-	10	7	7	
Wapenhandelaar	102	4	1	6	5	
Kleermakerij	103	3	4	6	5	
Kapitein Grijsbaards huis	104	-	-	-	-	zie Boek van Avontuur
Kuriositeitenwinkel	105	2	3	M	M	Doto Runwalt verkoopt allerlei nutteloze en soms echt werkende voorwerpen (amuletten e.d.)
Hotel 'De Grote Maat'	106	3	3	5	6	
Goudsmid	107	3	-	5	5	
Houtsnijderij	108	2	-	8	M	De eigenaar vervaardigt op bestelling allerlei houtsnijwerk, het liefst keizers- en godenbeeldjes
Kruidenierswinkel	109	4	-	7	6	
Ketelmakerij	110	3	2	7	5	
Transportonderneming	111	4	6	-	-	Van hieruit worden waren per huifkar naar streken vervoerd die niet per boot te bereiken zijn.
Imman Stadion	112	-	-	-	-	plaats voor ± 3000 pers. Eenmaal per maand vindt een Immanwedstrijd plaats (kruising tussen Rugby en hockey). Soms ook andere toernooien (boogschieten)
Stadspark	113	-	-	-	-	Omgeven door 2 meter hoge hekken. Sinds er 12 jaar geleden o.a. 14 mensen in het park gesloten zijn is het park gesloten voor publiek.

OMSCHRIJVING	NR.	B.	W.	K.	P.	OPMERKINGEN
Hotel 'Onder De Gele Maan'	114	-	-	-	-	
Wijnhandel	115	-	-	-	-	
Banketbakkerij	116	5	1	7	7	
Gildehuis der Hoefsmeden	117	2	6	5	3	
Gildehuis der Kleermakers	118	1	16	9	7/8	
Hoedenmakerij	119	3	2	6	6	
Traviatempel	120	8				
Wassenbeeldenmuseum	121	-	4	-	-	Wassen beelden van helden en Mythologische scenes uit de Avonturijnse geschiedenis. Grote toeristenattraktie. Toegang: 1 stuiver per persoon.
Hotel 'Aan de Grote Rivier'	122	2	10	9		Havena's duurste hotel: prijzen zijn 4 keer zo hoog als normaal. Er zijn 30 slaapplaatsen.
Praioestempel	123	12				
Gildehuis der Kruideniers	124	2	2	8	7	
Lakenhandel	125	-	6	8	8	
Slagerij	126	3	2	7	6	
Barbier	127	3	2	6	5	
Taartenbakker	128	7	2	8	7	
Boogmaker (Gildehuis)	129	1	3	10	10	
Boekhandel	130	1	-	M	M	
Pension 'Huize Rondra'	131	3	1	7	5	Hier wonen vooral strijder veteranen. 6 Slaapplaatsen
Timmerwerkplaats	132	6	4	6	5	
Glasblazerij	133	8	2	5	5	
Werktuig smederij	134	5	3	9	6	
Waarzegger	135	3	-	?	M	
Hoefsmederij	136	7	3	4	5	
Gildehuis der Kruideniers	137	1	4	8	8	
Apotheek	138	5	-	7	7	
Woonhuis	139	12	-	-	-	Hier woont Gardehoofdman Cubil Blizzar
Kleermaker	140	8	2	5	5	
Hotel 'Paleis van Havena'	141	4	5	8	8	24 Slaapplaatsen
Hotel 'Huize Gareth'	142	-	-	-	-	
Hoefsmederij	143	8	2	7	5	
Gildehuis der Pottenbakkers	144	2	3	5	3	
Slagerij	145	5	13	6	5	
Kruidenier	146	3	1	5	5	
Gildehuis der Courtisanen	147	1	3	M	M	
Ontmoetingsplaats	148	-	-	-	-	Ontmoetingsplaats der Zeemensen (binnenkort in de Morgenster)
Gildehuis der Wapensmeden	149	2	2	5	4	
Lakenmakerij	150	-	18	8	7	
Zeilmakerij	151	3	3	5	5	
Herberg 'Kaap Brabak'	152	10	-	1	2	20 Slaapplaatsen
Pakhuizen	153-156	-	-	-	-	
Scheepsbouwer	157	-	22	-	-	Hier worden kleine zeilschepen voor de Haveense kustvisseren gebouwd.
Scheepsbouwer	158	-	15	-	-	zie 157
Pakhuizen	159-166	-	-	-	-	
Grote Transportonderneming	167-168	4	9	-	-	zie 111
Slagerij	169	7	-	4	3	

OMSCHRIJVING	NR.	B.	W.	K.	P.	OPMERKINGEN
Herberg 'Het Drakenschip'	170	4	-	3	3	18 slaapplaatsen
Taverne 'Het Zoutvat'	171	7	-	3	5	Geen slaapplaatsen
Hotel 'De Kapiteinshut'	172	5	3	5	5	14 slaapplaatsen
Taverne 'De Schipperskroeg'	173	6	-	5	4	Geen slaapplaatsen
Pension 'De Vuurtoren'	174	4	-	5	4	6 slaapplaatsen
Lantarenmakerij	175	12	-	5	5	
Gildehuis Scheepsbouwers	176	-	-	-	-	
Kruidenier	177	1	2	4	5	
Gildehuis Paardehandelaars	178	1	9	M	M	
Pakhuis	179	-	-	-	-	
Werf	180	-	26	-	-	Hier worden zeewaardige Koopvaardijsschepen gebouwd
Pakhuis	181	-	-	-	-	
Werf	182-183	-	26	-	-	zie 180
Taverne 'De Scherpe Schaaf'	184	6	-	7	4	Geen slaapplaatsen. Stamkroeg van handwerkers op de werven. Goede, goedkope keuken.
Touwslagerij	185	3	5	7	5	
Mandenmakerij	186	13	-	5	5	
Kaarsenmakerij	187	6	-	6	5	
Mandenmaker	188	7	-	4	5	
Timmerwerkplaats	189	7	3	6	5	
Meubelmakerij	190	4	2	5	5	
Tolhuis	191	-	20	-	-	Vanuit de Toren houden de tolwachters de schepen in de gaten die tol moeten betalen om de tolbrug te mogen passeren.
Tolbrug	192	-	-	-	-	Ophaalbrug. Vaarbreedte 12 meter.
Kruidenier	193	3	2	6	5	
Koekbakkerij	194	5	2	7	5	
Gareth poort	195	-	-	-	-	
Gildehuis der molenaars	196	2	-	4	4	
Apotheek	197	-	-	-	-	
Pottenbakkerij	198	7	3	5	5	
Ziekenhuis	199	-	12	-	-	Bestaat al meer dan 300 jaar. Peraïne-gewijden verzorgen arme zieken van de stad. Er zijn 75 bedden
Peraïnetempel	200	14				
Bakkerij	201	-	38	6	2	
Slagerij	202	6	3	7	6	
Stoffen ververijen	203-208	8	-	-	-	
Apotheek	209	5	1	5	6	
Kleermaker	210	10	-	5	4	
Herberg 'Bij de Ruiter'	211	8	-	2	3	8 slaapplaatsen
Armenhuis	212	32	-	-	-	Hier wonen vooral oudere, arme burgers, die nooit met de wet in aanraking gekomen mogen zijn.
Schoenmakerij	213	5	1	7	5	
Boerderijen	214-215	10	-	-	-	zie 48.
Gildehuis der Slagers	216	2	1	-	-	
Gildehuis der Glasblazers	217	2	2	4-8	9	
Gildenuis Geschriftkundigen	218	1	15	7	M	
Pleziërschip 'Thetis'	219	7	-	?	?	
Herberg 'De Ramskop'	220	4	-	3	3	20 slaapplaatsen

OMSCHRIJVING	NR.	B.	W.	K.	P.	OPMERKINGEN
Herberg 'De Scheepskabouter'	221	2	1	1	2	25 slaappleatsen
Taverne 'Aan het Zuidstrand'	222	5	1	2	5	Geen slaappleatsen
Gildehuis der Vischers	223	3	4			
Gildehuis der Goudsmiden	224	1	1	7	5	
Boerderijen	225-228	10	-	-	-	
Noordtoren v.d. Waterpoort	229	-	-	-	-	
Hoefsmid	230	5	2	6	5	
Dierenhandel	231	-	-	-	-	
Ruines	232	-	-	-	-	Ruines van het oude vorstelijk paleis.
Nahema's Toren	233	-	-	-	-	Zie Boek van Avontuur.
Gildehuis der Rivierloodsen	234	-	-	-	-	
Gildehuis der Zeeloodsen	235	-	-	-	-	
Glasblazerij	236	7	4	5	5	
Timmerwerkplaats	237	3	8	8	7	
Korenpakhuis	238-240	-	-	-	-	
Pakhuizen	241-243	-	-	-	-	
Geschriftkundige	244	1	-	7	6	
Molen	245	3	2	-	-	
Waterpoort	246	-	-	-	-	
Molen	247-248	4/6	2/1	-	-	
Boerderijen	249-250	10	-	-	-	zie 48
Pottenbakkerij	251	12	-	4	3	
Pottenbakkerij	252	5	2	6	5	
Kaarsenmaker	253	5	-	5	5	
Zadelmakerij	254	3	-	3	4	
Mandenmaker	255	7	-	6	5	
Gildehuis der Artsen	256	2	1	-	-	
Zadelmakerij	257	4	2	5	5	
Bottelarij	258	3	5	-	-	
Leerlooierijen	259-262	-	+12	-	-	De typische leerlooiersstank wordt bij wind van zee uit landinwaarts geblazen. Bij zuidoostenwind hoor je in de hele stad gevloek over de lucht.
Zuiderpoort	263	-	-	-	-	
Zuidertoren Waterpoort	264	-	-	-	-	
Hoefsmederij	265	5	3	7	5	
Zeepmakerij	266	-	12	-	-	
Gildehuis der Zadelmakers	267	4	19	6	8	
Arts	268	1	-	?	3	Hier woont Sindar Eltwyn. Zie Morgenster
Geldwisselaar	269	-	-	-	-	
Pension 'Havenmelodie'	270	-	-	-	-	
Herberg 'Bij Rukus'	271	-	-	-	-	