

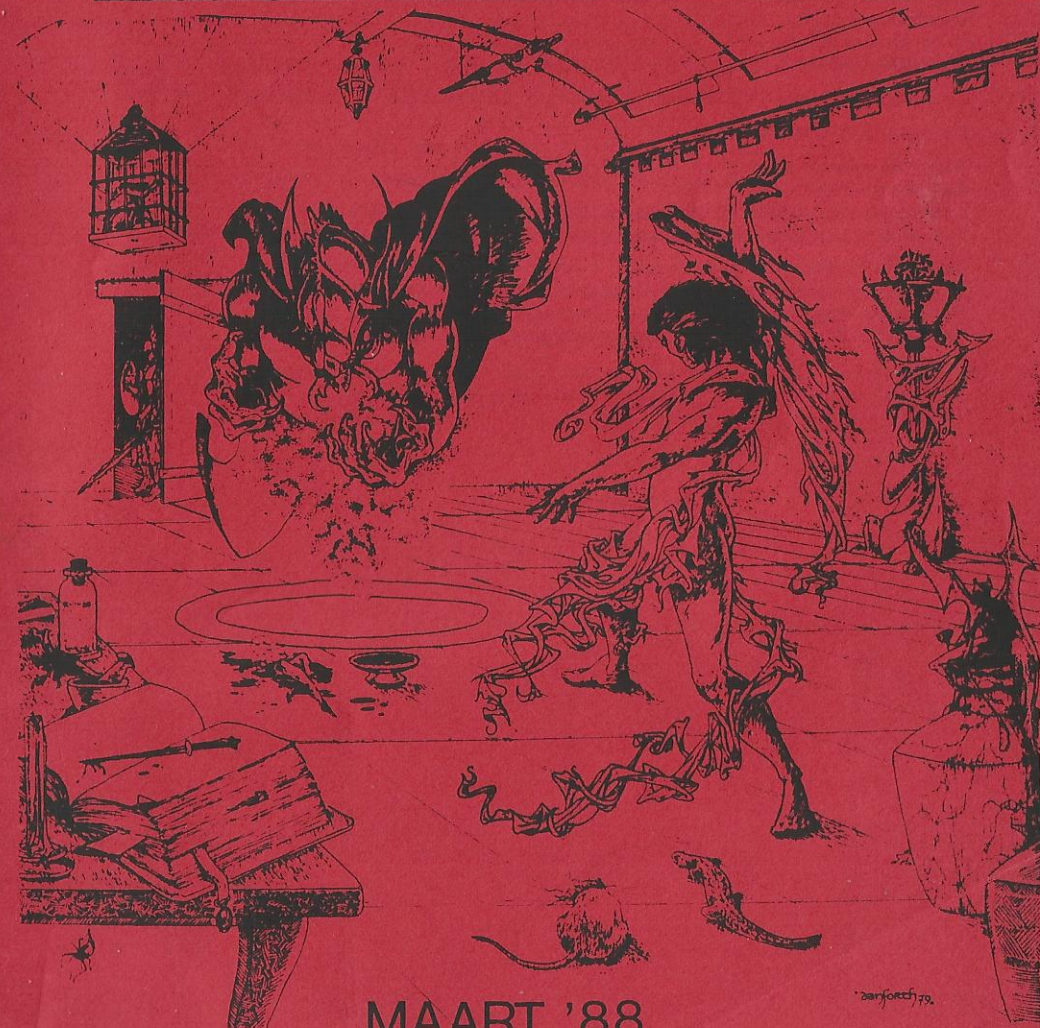
de **MORGENSTER**

jrg.2



no.23

maandblad voor fantasy-liefhebbers



MAART '88

aanjoch 79

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.G. Herben. Vermeld daarbij de naam
'MORGENSTER' met de maand van verschijning of abonnement.

☆ bij het ☆☆☆☆-licht ☆

red.

Gegroet, geliefde lezers en aanverwanten,

Hier dus het maartnummer. Wij hebben veel positieve reacties ontvangen over het samengevoegde januari/februari nummer. Ook op de (bijzonder geslaagde) Thancon vond dit nummer gretig aftrek. Uiteraard zijn wij hier bijzonder tevreden over. Wij zullen op de ingeslagen weg voortgaan en hebben het idee dat 1988 voor ons en voor jullie een TOPJAAR gaat worden. Voor diegenen die nog steeds rekenen op Selecta wat betreft het uitgeven van nieuwe scenario's: wij geloven er zelf niet meer zo in, maar wie weet. Wij raden jullie echter aan om de bekende conventies wat meer te bezoeken. Op de Thancon waren heel wat interessante dingen te koop, zelfs scenario's. En op de volgende conventies wordt dat alleen maar meer, zo hebben wij uit goed ingelichte bronnen mogen vernemen. Wij houden jullie op de hoogte van de data. Verder wens ik jullie veel plezier met dit nummer.

- Deze maand:
- De dorpsgek, met dit keer niets dan ellende.
 - De Pen des Meesters (kliptieklop - kliptieklop.....)
 - Een beschrijving (met plattegronden) van twee gildenuizen in Havena: de Rivier- en de Zeelodsen. Haal het nietje los, de pagina eruit en bewaar hem goed; er volgen er meer!!
 - Onrust in de gelederen, Een scenario in Havena door Ed Doorn, waarin gebruik gemaakt wordt van de beschrijving van de twee gildenuizen in dit nummer.
 - Bewoners van Havena, een lijst met bewoners die in Havena een belangrijke rol spelen. Sommigen kent u al, anderen leert u spoedig kennen.

Tot de volgende maand,

E. ACHTPOOT



COR

Hallo, joechei, joepie de.....en meer van die ongein, Deze maand bespreek ik het deprimerend wel en wee van de 'God Zonder Naam'. Dit Zwartgallige onderwerp moet een keertje behandeld worden. Niemand van de redactie-leden wou eraan beginnen, dus hebben ze het maar weer aan mij overgelaten (dorpsgek die ik ben).

DE GOD ZONDER NAAM

"Als er een naamloze god bestaat," zo merkte onze correspondent in het Gulden Land op aan het begin van zijn driejarige reis, "dan moeten er ook gewijden zijn die in zijn dienst staan!"

Uit berichten, die wij intussen via Avontuurlijke wegen van hem te weten zijn gekomen, geven wij nu enige details aan u door.

Het priesterschap van deze belichaming van het kwaad bestaat voornamelijk uit Magiërs, Druiden, Elfen, Gewijden en Heksen, die een verbond met Het Boze hebben gesloten. Hun doel is, om al het goede te vernietigen en heel Dere onder heerschappij van hun God te brengen.

De gewijden van de naamloze God hebben in de regel al een lange carrière in de sektor Boze Daden achter de rug, voordat zij dit verbond aangaan. Als voorwaarden voor het aangaan van dit pact gelden de volgende regels:

- a) De priester moet verschrikkelijk moedig, uitgesproken slim en fascinerend charismatisch zijn;
- b) De priester moet een lichaamsdeel offeren (een teen, vinger, zijn spiegelbeeld, zijn schaduw, of een oog).

Als een verbond eenmaal gesloten is, kan alleen Praios het verbreken, en daarmee de ongelukkige uit zijn ellendige toestand bevrijden. Dit lukt alleen wanneer de ziel van de ongelukkige niet in het bezit is van het Oerboze.

"In de hiërarchie van de priesters zijn er vier graden. Priesters die een teen of vinger geofferd hebben behoren tot de 1^e graad. Zij die hun spiegelbeeld/schaduw offerden zijn 2^e graads, zij die hun oog offerden zijn 3^e graads. Pas wanneer een priester zijn ziel aan de naamloze God geeft kan hij de 4^e en hoogste graad bereiken." "Bij het bereiken van de hoogste graad", vervolgt onze correspondent, "verschijnt voor de gewijden een verschrikkelijke demon die hen de overeenkomstige kennis verleent."

"Een priester van de 4^e graad kan alle wonderen en bekwaamheden benutten. Daarbij verbruikt ook de gewijde van de naamloze God carma-energie. Elk priester neemt, als hij al gewijde was in dienst van een andere God, de voorhanden zijnde CP en verbijlt deze. Bij alle andere priesters van de naamloze God worden de astrale punten genalveerd en omgezet in CP. Een priester die vroeger gewijde was van een andere God beschikt dus (bij de eerste graad) over 30 CP, terwijl een priester die vroeger magiër was over maar 15 CP beschikt.

Het aanwenden van de wonderen kan ook voor de gewijde zelf bijzonder gevaarlijk zijn. Elk wonder draagt een eigen risico met zich mee, dat de priester met een soort 'gevaarenreservoir' moet bestrijden. Daalt de reserve van de priester beneden nul, dan moet na elke verdere aanwending van een wonder een gevaarenproef worden afgelegd. Hierbij loopt de priester kans, al naar gelang de waarschijnlijkheid, om naar de 'hel' verplaatst te worden...."

Op dit punt eindigt het verslag van onze correspondent uit het Guldenland abrupt. Naar wij uit ooggetuige berichten hebben vernomen ging het hem 'naar omstandigheden' redelijk. Tragisch is vooral dat hij ons geen verdere informatie over de wonderen en aanverwante bekwaamheden der priesters van de naamloze God heeft kunnen geven,

zodat wij nu af moeten gaan op vage aanwijzingen van andere personen.

"De God zonder Naam wil op een dag heel Avonturië beheersen. Om dit doel te bereiken probeert hij vooral de Twaalfgoden en hun aanhang te vernietigen. Dienovereenkomstig luidt de opdracht aan zijn gewijden, om nooit een gelegenheid voorbij te laten gaan om de Twaalfgoden en/of hun aanhang te schaden."

In het keizerlijk paleis in Gareth vonden wij in de archieven dit document waaruit meer duidelijk wordt over de geschiedenis van deze 'Godheid':

"Veel duizenden jaren geleden was de God Zonder Naam de hoogste heerser van een wereld die vele duizenden mijlen ten westen van ons rijk ligt. Hij regeerde hard en onrechtvaardig. Onder hem stonden 3 Goden, waarvan de functies absoluut niet met die van onze Goden te vergelijken zijn. Het einde van deze wereld kwam, toe de drie 'Ondergoden' de God Zonder Naam ten val probeerden te brengen. Er brak een Godenoorlog uit die enkele honderden jaren duurde en eindigde met de dood van de Ondergoden en de ondergang van de wereld. De God Zonder Naam was zwaar gewond maar overleefde de machtsstrijd. Toen hij naar Avonturië kwam besloot hij om hier als opperste God te heersen. Al snel moest hij vaststellen dat er al Goden waren die hun machtspositie niet vrijwillig uit handen zouden geven. Omdat zijn macht door de strijd aanzienlijk verzwakt was, zorgde hij ervoor om een directe confrontatie te vermijden, en de Twaalfgoden op een andere manier af te zwakken. Hij ging op zoek naar aanhangers, die hij tot zijn gewijden maakte. En om hen een kans te geven tegen de gewijden van de Twaalfgoden rustte hij ze uit met speciale vaardigheden, wapens en wonderen."

Tot zover het bericht van een schrijver uit Havena. Doch ook hier kunnen wij geen preciezer gegevens over de wonderen ontdekken.

Onlangs echter bereikte ons een bericht uit Olport, waar op een van de in de buurt liggende eilandjes een nederzetting te vinden is met aanhangers van de God Zonder Naam. Solita Giochi deelde ons mee een gesprek gevoerd te hebben met twee Guldenlanders:

"Burns Red In The Sun kan ons een paar anekdoten vertellen over onze overtocht naar het Land der Lafaards"(bedoeld wordt hier ons geliefde continent Avonturië - red.) begon een van hen, die zichzelf 'Sabeljager' noemt. "Onder andere", ging de ander verder "kwamen wij in de gelukkige gelegenheid om de noordwestelijke eilanden van Olport te bezoeken. Het waren vooral woeste eilandjes, waarop de bevolking meestal in eenvoudige tentjes het leven sleet. Midden uit het oerwoud rees een paleis uit, dat gebouwd was van een soort riet. Hier heerste echter niet een almachtig regent, maar een waarachtige, bijna heilige vrede. De alom heersende stilte werd slechts onderbroken door het zachte ruisen van een bron. In deze liefdevol ingerichte oase leven de gewijden van de naamloze God. Een voortdurende stroom bezoekers, vooral uit het nabijgelegen Gulden Land, stort zich uit over de talrijke kamers van het paleis. Aangetrokken door de van daar uitgestraalde 'magische' rust begeven zij zich in de tuinen en de rustkamers, om het onthaal van de buitengewoon gediensstige priesters te genieten."

Hier wordt dus een geheel ander beeld geschetst van de anders zo verguisde aanhangers van de Godheid. Welke der vele berichten nu geloofd moeten worden ligt buiten de beoordeling van de schrijver. Tot slot nog even kort samengevat:

Gewijden van de God Zonder Naam bezitten hoge scores (minimaal 13) op de volgende eigenschappen: Moed, Slimheid en Charisma. Zij zijn in sommige situaties aan het ontbreken van een spiegelbeeld of een schaduw, of aan het missen van een teen of een vinger te herkennen. Verder beschikken zij over een hoeveelheid Carma-energie, maar moeten zij ook zuinig omgaan met een gevaarenreservoir. Naar het schijnt kan hun gevaarenreserve met maximaal 5 punten overschreden worden, alvorens de bedreiging intreedt (waarbij zij hun leven kunnen verliezen). Bij toepassing van een wonder wordt een deel van hun gevaarenreserve benut, zodat zij automatisch (na een bepaald aantal wonderen) in het zogenaamde 'rode gebied' komen. Zeker is

dat het gevarenreservoir iedere morgen met 10 punten hersteld wordt. Het gevarenreservoir van een gewijde is bij het begin van een avontuur even hoog als de hoeveelheid Carma-energie waarover de gewijde beschikt. Alle wonderen zijn van een gevarenwaarde voorzien, die van de score van de gewijde afgetrokken moet worden. Daalt de reserve beneden nul, dan begint het riskant te worden. Bij -5 bestaat er een kans van 10% dat de gewijde sterft. Deze kans stijgt bij elke 5 minpunten met 10%, zodat er bijvoorbeeld bij een gevarenreservoir van -18 een kans van 30% bestaat om te overlijden.

De gewijden van de Naamloze God beschikken over een serie interessante wonderen die wij in het kort willen weergeven:

WONDEREN DER EERSTE GRAAD

1 - Onttrekken van Macht

Werkingswijze: met dit wonder kan de priester andere gewijden, magiërs, druïden en heksen hun ASP of CP ontnemen. De onttrokken energie worden dan toegevoegd aan de eigen Carma-energie.

Tovertechniek: De priester moet het volledig weerloze slachtoffer in een met bloed getekend pentagram leggen en met kool zijn naam in drie geheime runetekens opschrijven aan een uiteinde van het pentagram. Dan gaat hij aan dit uiteinde zitten en spreekt zachtjes de formules. Hij raakt in trance en moet twee uur ongestoord in deze houding blijven zitten. Na afloop van deze tijd werpt de speler met 1D6 per beheerste graad (maximaal dus 4D6). Het geworpen aantal ogen wordt aan ASP/CP aan het slachtoffer onttrokken en de helft ervan wordt toegevoegd aan de CP van de gewijde. Het slachtoffer lijdt bij dit ritueel 2D6 SP schade. Het wonder kan maar een maal per dag worden aangewend.

Kosten: 1 CP per graad van het slachtoffer (bijgewijden 2 x).

Reikwijdte: zie tovertechniek.

Duur: permanent.

Gevarenwaarde: 10.

2 - Boze blik

Werkingswijze: In tegenstelling tot de gelijknamige druïdenspreuk, werkt deze spreuk ook bij elfen, dwergen en andere humanoïde wezens.

Tovertechniek: De priester mag hoogstens 5 meter van het slachtoffer verwijderd zijn en moet hem in de ogen kunnen kijken. Het slachtoffer moet nu een SH-proef + de graad van de gewijde afleggen. De dwergen, elfen en gewijden mogen twee punten van het aantal ogen aftrekken. Mislukt deze proef voor het slachtoffer, dan werkt het wonder. Anders gebeurt er gewoon niets.

De gevolgen van het wonder zijn naar keuze:

a) Demoralisering:

De AV-waarde van het slachtoffer daalt met 5 punten. Per gevechtsronde bestaat er een kans van 25% dat het slachtoffer zich over geeft.

b) Angst:

De MOED-waarde van het slachtoffer wordt gehalveerd. Hij moet nu na elke GR een MO-proef doen. Mislukt deze, dan vlucht hij met de grootst mogelijke snelheid naar een richting naar eigen keuze.

Kosten: 5 CP.

Reikwijdte: 5 meter.

Duur: 10 gevechtsronden.

Gevarenwaarde: 1.

3 - Duisternis

Werkingswijze: hiermee wordt een ruimte of een gebied van maximaal 30 meter in omtrek in een ondoordringbare duisternis gehuld, waarin alle niet-magische lichten uitgaan. Magische lichten (bijvoorbeeld Flim-Flam-Fluister, maar niet de tweede stafbetovering) reiken slechts 1 meter ver. Alle geluiden klinken dof.

Kosten: 5 CP. Reikwijdte: 100 meter (daar is het centrum van het gebied).

Duur: 10 SR. Gevarenwaarde: 4.

4 - Pek en Zwavel

Werkingswijze: Deze spreuk werkt als een Fulminctus-Donderzwijn, alleen komt er hier een straal zwarte vlammen, die sterk naar zwavel ruikt, uit de vingertoppen van de gewijde.

Tovertechniek: De gewijde moet met de vingertoppen van een hand naar het slachtoffer wijzen en de bezwering fluisteren. Het slachtoffer verliest dan 3D6 +graad van de gewijde punten levensenergie, maximaal het aantal CP van de priester.

Kosten: zie tovertechniek (1CP per LP).

Reikwijdte: 15 meter.

Duur: onmiddellijk.

Gevarenwaarde: 0.

5 - Kleine Vloek

Werkingswijze: Hiermee kan een gewijde niet-organische voorwerpen tot de grootte van een mens vervloeken en de eigenschappen van dit voorwerp negatief veranderen (een wapenrusting wordt bijvoorbeeld zo zwaar als lood, een zwaard verliest 4 TP enzovoorts). De vloek kan alleen eigenschappen van voorwerpen veranderen.

Tovertechniek: De priester raakt het voorwerp aan en spreekt de formule uit (1GR). Daarna moet hem een SH-proef lukken anders werkt de formule niet.

Kosten: 7 CP per voorwerp.

Reikwijdte: 0.

Duur: permanent, totdat er een tegenspreuk wordt uitgesproken.

Gevarenwaarde: 2.

6 - Verrotting

Werkingswijze: door dit wonder begint een voorwerp van dode organische substantie (dus geen levende wezens) meteen te verrotten. De tijdsduur totdat een voorwerp vergaan is hangt af van de grootte en wat het is. Zo verrot een hooistapel binnen 2 minuten, terwijl een zware eiken kist 2 uur nodig heeft om totaal te vergaan.

Tovertechniek: de gewijde fixeert het object en concentreert zich 1 GR. Het wonder slaagt altijd. Het is ook voor houten wapens en houten schilden te gebruiken. Een toverstaf is echter immuun.

Kosten: 3 CP per voorwerp.

Reikwijdte: 20 meter.

Duur: permanent.

Gevarenwaarde: 0.

WONDEREN DER TWEEDE GRAAD

7 - Onweer opwekken

Werkingswijze: Dit wonder wekt een onweer op in een omtrek van 200 meter. (Zand-, sneeuw- of regenstormen, al naar gelang het gebied en het klimaat). Kleine bouwsels zoals bijvoorbeeld strohutten, tenten en dergelijke storten in. Velden worden verwoest, kleine bomen en struiken ontworteld. Levende wezens zonder beschutting lijden na elke SR in het onweer gebied 1D6 SP schade. Als beschutting gelden stenen huizen, houten hutten of grote bossen met oude bomen.

Tovertechniek: de gewijde concentreert zich 2 GR lang en denkt aan de omgeving waarin het onweer moet woeden. Hij moet het gebied dus kennen. Om de spreuk te doen slagen moet hij een SH-proef afleggen. Mislukt deze dan breekt het onweer boven hem zelf los.

Kosten: 9 CP.

Reikwijdte: 2 kilometer.

Duur: 3 SR.

Gevarenwaarde: 5.

8 - Verwoesting

Werkingswijze: Alle planten in een omtrek van 10 meter om de gewijde verdorren binnen 30 seconden. Niet-plantaardige wezens en dode materie worden niet aangetast.

Intelligente planten (zoals de Ent) hebben een 50% kans dat zij tegen de werking immuun zijn. Anders verdorren ook zij!

Tovertechniek: De gewijde kijkt eenmaal in het rond en spreekt zacht de formules uit. Een SH-proef is noodzakelijk. Het uitspreken van de formule duurt 2 GR.

Kosten: 4 CP.

Reikwijdte: 10 meter rondom de gewijde.

Duur: 1D20 weken.

Gevarenwaarde: 3.

9 - Personen Betoveren

Werkingswijze: Dit wonder werkt als 'Banbaladik'. Het slachtoffer gehoorzaamt de gewijde als een slaaf. Ook op zelfmoordacties gaat hij in!!

Tovertechniek: De gewijde moet het slachtoffer in de ogen kijken en de formule zacht voor zich uit spreken. Dan werpt het slachtoffer 3D6 en telt daarbij zijn graad op. De gewijde werpt 1D6 en vermenigvuldigt dat met zijn eigen graad. Hierbij telt hij dan zijn CH-waarde op. Overtreft hij de worp van het slachtoffer, dan begint de werking meteen. Anders blijft de spreuk zonder werking (CP zijn verloren!).

Kosten: 10 CP per slachtoffer.

Reikwijdte: 10 meter.

Duur: permanent tot tegenspreuk.

Gevarenwaarde: 8.

WONDEREN DER DERDE GRAAD

10 - Doden Opwekken

Werkingswijze: Met deze spreuk verwekken de gewijden van de Naamloze God skeletten, zombies en mummies. Alle ondoden die op deze manier worden opgewekt dienen de gebruiker van de spreuk totdat hij ze ontlast of totdat zij vernietigd worden.

Tovertechniek: De gewijde moet het wezen aanraken en de formule fluisteren. Na 2 GR verheft het kreatuur zich. Zijn scores zijn afhankelijk van de lichamelijke toestand en worden door de spelleider individueel vastgelegd.

Kosten: 3 CP per skelet, 5 CP per zombie, 10 CP per mummie.

Reikwijdte: 0.

Duur: permanent (maar zie werkwijze).

Gevarenwaarde: 8.

11 - Ondoden Verdrijven

Werkingswijze: Met dit wonder kunnen gewijden van de Naamloze God de door andere priesters, magiërs of heksen verwekte ondoden verdrijven. De ondoden vervallen dan tot stof. De door de gewijde zelf opgewekte ondoden hoeven niet door de formule vernietigd te worden.

Tovertechniek: De gewijde moet naar de ondoden wijzen en de formule fluisteren.

Lukt hem dan een SH-proef, dan vervalt het ondoode wezen tot stof.

Kosten: 2 CP per skelet, 4 CP per zombie, 8 CP per mummie.

Reikwijdte: 15 meter.

Duur: permanent.

Gevarenwaarde: 4.

12 - Vuurduivel

Werkingswijze: Met dit wonder roept de gewijde een vuurduivel tevoorschijn. Deze dient hem 10 SR lang en vecht met de volgende waarden: LE 30, AV 13, AW 9, BW 4, drietand TP 1D+4, MK 40, MO 20. De duivel is immuun tegen vuur. Alle houten wapens en schilden verbranden bij aanraking met zijn lichaam of zijn drietand. Zelfs toverstaven zijn tegen dit vuur niet bestand. De breukfaktor van metalen wapens verhoogt zich met 1 punt. Door aanraking met water lijdt de vuurduivel 1D6+4 SP schade.

Tovertechniek: De priester spreidt zijn armen bezwerend voor zich uit met de palmen naar beneden. Dan maakt hij een naar zich toe trekkende beweging en spreekt de formule uit (2GR). Daarna verschijnt de vuurduivel direct voor zijn bezweerder uit de bodem. In de buurt van water lukt deze spreuk niet.

Kosten: 8 CP.

Reikwijdte: 2 meter.

Duur: 10 SR.

Gevarenwaarde: 10.

WONDEREN DER VIERDE GRAAD

13 - Hellebode

Werkingswijze: Dit wonder roept een hels wezen tevoorschijn dat zich op een in de buurt zijnd levend wezen stort. Het slachtoffer moet zich binnen een reikwijdte bevinden van 500 meter rond de gewijde. Vindt het helse wezen geen slachtoffer binnen zijn bereik dan valt het zijn oproeper aan. De bode is alleen zichtbaar voor het slachtoffer en de gewijde, of men moet de tegenspreuk gebruiken. De hellebode is dan voor iedereen zichtbaar binnen het bereik van de tegenspreuk, maar behoudt wel al zijn eigenschappen. De scores van de hellebode: LE - 40, MO - 40, AV - 16, AW - 14, BW - 6, beet, TP 2x(D6+3), MK - 80, SN - 25 (vliegend), UV onmetelijk. De bode heeft de gestalte van een enorme zwarte leeuw met vleermuisvleugels en rood gloeiende ogen. Elke persoon die hem bekijkt moet een SH-proef afleggen. Als de proef mislukt worden karakters van de 1^e t/m de 5^e graad waanzinnig, terwijl karakters van de 6^e tot 10^e graad in panische angst de vlucht nemen. Helden met een hogere graad boeten uit angst 3 punten op hun AV-waarde in.

Tovertechniek: Dit wonder moet tussen middernacht en 1 uur 's ochtends gebruikt worden. De gewijde moet bovendien een CH-proef goed doorstaan. Het ritueel van de bezwering duurt 1 SR. Mislukt de CH-proef, dan valt de bode zijn oproeper aan.

Kosten: 15 CP.

Reikwijdte: 100 kilometer (afstand waarbinnen de bode zich moet bevinden).

Duur: 1 uur.

Gevarenwaarde: 20.

14 - De Macht der Duisternis

Werkingswijze: Een klein deel van de macht van de Naamloze God vloeit door dit wonder in de gewijde over. Hij heeft dan de volgende mogelijkheden, die verschillende gevaren met zich meedragen en dus elk van een eigen gevarenwaarde zijn voorzien:

- Vernoging van alle eigenschappen met 1 punt - Gevarenwaarde 10.
- Vernoging van een eigenschapswaarde met 19 punten - Gevarenwaarde 10.
- Heling van alle eigen wonden en opheffing van een magische spreuk tegen hem gebruikt - Gevarenwaarde 20.
- Onkwetsbaarheid tegen alle niet-magische en niet-zilveren wapens - Gevarenwaarde 20.
- Verandering in een gestalte met al diens eigenschappen:
 - Reuzenslang (GW 10): LE 40, AV 10, AW 3, BW 3, MO 13, MK 25, SP 1D+2 (omklemming), SN 4, UV 50.
 - Trol (GW 22): LE 70, AV 10, AW 8, BW 3, MO 25, MK 40, TP 3D6 (bijl), SN 7, UV 85.
 - Weerwolf (GW 8): LE 16, AV 11, AW 6, BW 2, MO 10, MK 10, TP 1D+3 (beet), SN 12, UV 30.

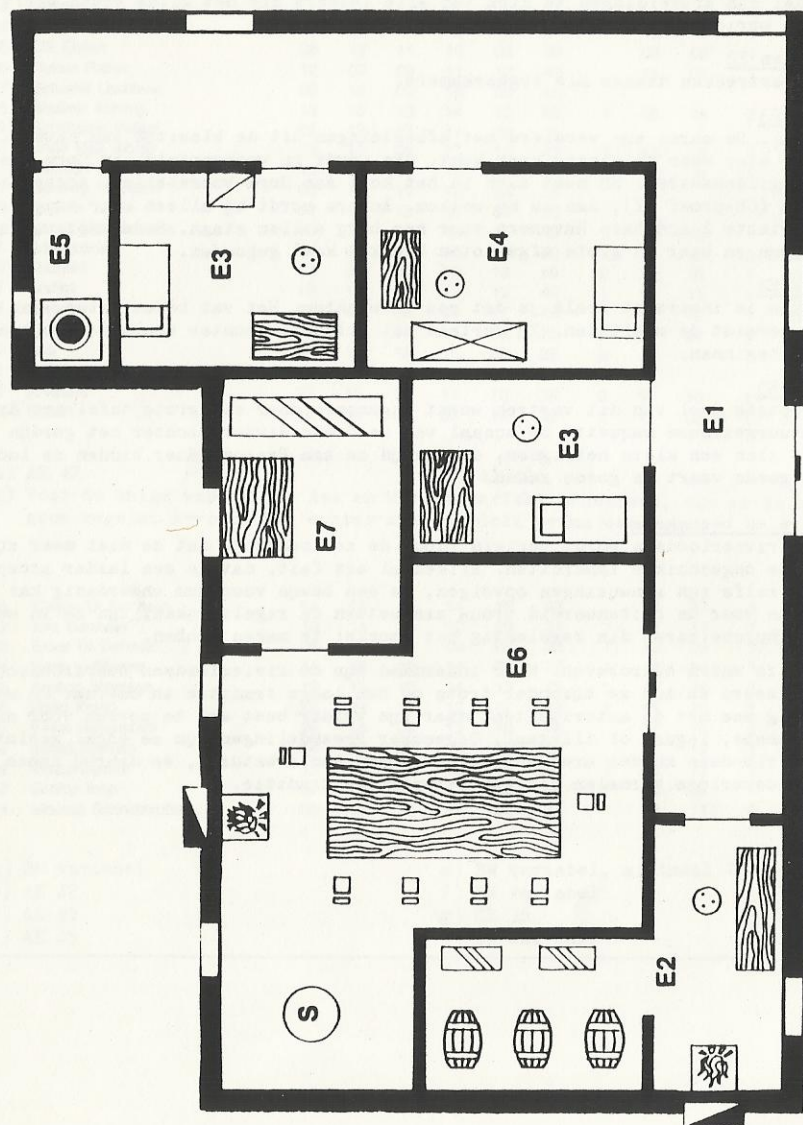
Voor de duur van de gedaanteverwisseling behoudt de gewijde zijn SH-score. De andere waarden zijn tijdens deze tijd opgeheven. SP die tijdens de verandering zijn opgelopen zijn na het terugveranderen automatisch geheeld. De gedaanteverwisseling duurt 1 GR. In veranderde vorm kan de gewijde geen wonderen meer verrichten.

Kosten: 9 CP.

Reikwijdte: 0.

Duur: 1 uur. (beëindiging is ook eerder mogelijk).

Opmerking: in dit artikel is een foutje geslopen (Ed zal gegeseld worden). Er staat dat het gevarenreservoir aan het begin van een avontuur gelijk is aan de CP van de gewijde. Dit moet zijn: het gevarenreservoir is gelijk aan de hoeveelheid CP gedeeld door 2 (maar bedraagt minimaal 10). Veel speelplezier met deze gewijde....



1 M

HET HUIS DER ZEELOODSEN (Nr. 235, FF/GG 14)

In het gildehuys der zeeloodsen vinden de ontmoetingen plaats van de zeeloodsen. Overdag werken de meeste loodsen, maar vooral 's avonds zijn hier altijd wel enkelen van hen te vinden.

Boven de ingang hangt een grote uit hout gesneden meeuw. De wanden van de kamers zijn allen gepleisterd en beschilderd.

Vertrek E1

De muren van de hal zijn versierd met afbeeldingen uit de geschiedenis van de zeevaart. Afbeeldingen uit verre landen geven de hal een vorrname aanblik.

Vertrek E2

De keuken is ingericht zoals je dat zou verwachten. De beheerder Thorolf Hasenfuss doet dienst als kok. De vaten zijn gevuld met water, bier en wijn, de kisten bevatten voorraden en bestek voor ongeveer 20 personen.

Vertrek E3

Logeerkamer voor loodsen op doorreis en gasten die hun roes uitslapen.

Vertrek E4

De Kamer van Thorolf Hasenfuss. In de kist zitten oude kleren. In een bundeltje kleren zijn 2 zilveren daalders en 6 stuivers verstopt.

Vertrek E5

Het toilet (ingericht zoals je dat zou verwachten...).

Vertrek E6

Gildezaal. De wanden zijn versierd met grote muurschilderingen die met de zeevaart te maken hebben. In een nis staat een 1½ meter hoog beeld van een dolfijn. Daar hangen ook afbeeldingen van de God Efferd. Op de lange tafel staat een grote glazen bokaal, versierd met zilverdraad. In het glas zijn op regelmatige afstanden horizontale lijnen geslepen.

Hier worden de gezellige avonden van het gilde gehouden. Als een gast voor de eerste keer wordt meegenomen, verwacht men een gift van minimaal 1 Daalder voor de tempel van Efferd. Bovendien moet de gast bewijzen dat hij meetelt in de bijzondere groep van de zeeloodsen. De grote bokaal wordt met bier gevuld, en de gast moet een 'passende' slok nemen. Oftewel, hij moet zoveel drinken, dat de hoeveelheid bier in de bokaal in ieder geval van een streep in het glas daalt tot een streep lager (BH-proef +2). Lukt hem dat, dan wordt hij geaccepteerd. Mislukt de proef, dan moet hij ofwel het huis direkt verlaten, of de rekening betalen van alle drank die op die avond genuttigd wordt.

Vertrek E7

In deze ruimte worden allerlei zeekaarten en atlassen bewaard. Er is ook een uitgebreid scheepsregister. Hierin zijn alle gegevens over zeeschepen, hun bemanningen en eigenaars, zeereizen, passagiers en lading vastgelegd.

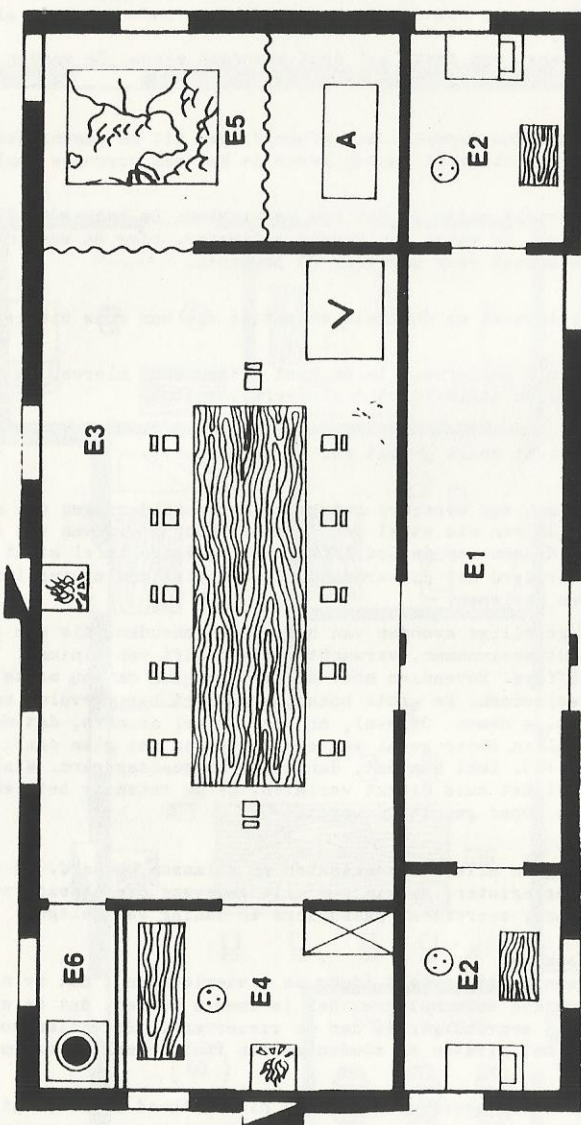
Bewoners en bezoekers

Over de zeeloodsen wordt verteld (door de rivierloodsen), dat ze niet meer zijn dan een bende ongeschikte zeeschuurmers. Het is immers bekend, dat de scheepvaart op de open zee veruit eenvoudiger is dan de riviervaart. Bovendien zouden de zeeloodsen contacten hebben met piraten en zouden ze hun familie zelfs verkopen voor een paar dukaten.

Hoewel dit alles enorm overdreven is, kan niet ontkend worden, dat de zeeloodsen een een ruw volkje vormen, die op de eerste plaats uit zijn op eigen winst. Zij hebben echter wel eergevoel en zullen een opdrachtgever nooit bedriegen. Tenzij ze zelf het idee hebben in de maling genomen te worden.

De zeeloodsen accepteren geen autoriteit en kennen binnen het gilde ook geen hiërarchische opzet. Zij nodigen graag vreemdelingen uit in het gildehuys, als deze tenminste bereid zijn een aardig bedrag te doneren voor de 'versnaperingen'. Zij zijn vooral geïnteresseerd in mensen die een goed verhaal te vertellen hebben.

Nr. 234 (FF,GG14)



NPC	NAAM	MO	SH	CH	BH	LK	LE	BW	AV	AW	SNT	UV	MK	OPM
901	Kiasa Demesda	09	14	11	14	07	19	1	07	07	1	26	08	
902	Fortus Arolus	07	12	12	12	10	22	1	07	08	1	32	09	
903	Ardis Neremusk	15	11	16	17	13	46	1	13	13	1	59	28	
904	Fingorn Seledie	12	17	17	13	11	32	1	11	09	1	43	24	
905	Resano Miltung	11	12	14	10	10	28	1	08	08	1	38	18	
906	Ragnar Schlagtreu	13	14	10	12	17	38	1	13	12	1	55	26	
907	Treulind Scharfauge	11	16	13	17	09	31	1	14	09	1	40	24	
908	Sylnia Glost	14	14	14	14	14	30	1	09	09	1	44	22	
909	Retiro Alma	12	16	16	12	14	30	1	10	08	1	44	22	
910	Ivino J. Raph	12	16	08	11	11	28	1	08	09	1	39	20	
911	Sherlock Nokin	10	10	10	16	16	36	1	12	09	1	52	25	
912	Merisa Nokin	14	12	17	09	17	63	1			2	80	43	
913	Jergan Mondana	07	10	13	09	15	30	1	07	08	1	45	20	
914	Gunda Frasell	10	10	15	17	09	32	1	14	12	1	41	24	
915	Haldana Draugr	10	19	12	12	16	40	1	12	16	1	56	30	
916	Alof Vigsdula	12	17	10	14	09	28	1	08	09	1	37	27	
917	Bragi Forgryn	10	10	10	12	13	31	1	11	07	1	44	22	
918	Zekla Grünhand	11	13	15	13	11	30	1	09	08	1	41	22	
919	Ull Hretiel	12	12	08	10	15	38	1	09	09	1	53	22	
920	Tekla Beylard	10	11	07	10	17	42	1	08	10	1	59	18	
921	Uzthom Suthri	11	09	14	16	11	32	1	06	08	1	43	21	
922	Yaruth Corbel	14	16	12	17	11	28	1	08	07	1	39	20	
923	Sindar Eltwyn	12	18	17	16	10	33	1	11	11	1	43	27	
924	Lyndia Ynglar	09	12	14	14	11	27	1	09	07	1	38	20	
925	Havamel Griff	14	11	08	10	15	36	1	11	09	1	51	20	
926	Vilrytis Krannt	12	12	13	13	12	32	1	10	09	1	44	21	
927	Starkad Dendural	11	11	12	12	18	36	1	11	11	1	54	27	
928	Elwene Aranof	14	11	17	17	13	29	1	09	09	1	42	22	
929														
930	Merkur Soliman	14	12	12	19	11	36	1	11	13	1	47	26	
931	Olorand Enar	09	12	10	14	14	41	1	08	09	1	55	22	
932	Karyn Idash	10	13	13	14	10	31	1	08	08	1	41	21	
933	Goris v. Kardan	11	10	10	13	13	32	1	09	10	1	45	23	
934	Merka v. Pekkarin	11	14	12	13	12	48	1	13	12	1	62	28	
935	Girthe v. Pekkarin	12	11	13	11	13	49	1	13	11	1	62	26	
936	Satairi Grind	12	11	11	12	16	72	2	15	13	1	87	32	
937	Kaltilak	11	12	11	13	14	76	1	16	15	1	90	36	



BEWONERS VAN HAVENA

In voorgaande Morgensterren hebben jullie al iets gelezen over enkele inwoners van Havena (o.a. de gildemeesters). Hier volgen de scores van die personen, en van andere personen die jullie binnenkort zullen kunnen vinden in de afzonderlijke huizen in Havena die zullen worden beschreven. In dit nummer vinden jullie bijvoorbeeld de huizen van de gilden der Rivier- en Zeeloodsen. En er gaat nog heel wat volgen.

NPC	NAAM	MO	SH	CH	BH	LK	LE	BW	AV	AW	SNT	UV	MK	OPM
201	Dalbach Necht	14	13	12	12	11	64	1	10	08	1	75	24	
202	Niam Necht	08	09	10	12	09	42	1	10	08	1	51	20	
203	Rois Necht	08	10	12	12	12	36	1	10	09	1	48	14	
204	Dara Necht	09	12	10	14	08	33	1	10	08	1	41	24	
205	Suster Ehrwalt	09	15	13	14	12	49	1	15	16	1	61	40	A
206	Alahmar Ehrwalt	08	12	11	10	11	33	1	12	08	1	44	17	
207	Ayzik Kelberns	09	13	14	12	10	48	1	11	10	1	58	22	
208	Sore Kelberns	11	12	10	12	10	48				1			
209	Neres Schüttelbirm	09	12	13	14	11	40	1	10	10	1	49	20	
210	Selinde Halingsford	09	11	14	13	08	32	1	10	08	1	40	15	
211	Cerball lomchad	08	10	14	15	10	47	1	11	10	1	57	22	
212	Kono Austroif	08	17	14	10	09	45	1		08	1		10	B
213	Brune	08	17	09	15	08	15	1					10	C

- a) AE 53
b) Geen AV-score, Austroif zal nooit een gevecht met wapens voeren.
c) Geen gevechtsscores, Brune zal nooit aan een gevecht meedoen.

301	Geiléis Guare	11	17	17	14	10	55	0	12	11	1	65	31	A
302	Coan Fedelmid	09	13	15	13	12	52	0	12	10	1	64	25	B
303	Broinnind Necht	12	13	15	12	09	35	0	10	10	1	44	15	C
304	Erkenfried Garisson	12	13	17	14	13	49	0	10	08	1	62	28	D
305	Heiltrud Ferobrecht	09	10	13	13	08	33	0	10	09	1	41	13	
306	Larona Seeträumerin	11	16	18	10	09	57	1	14	13	1	66	32	E
307	Wahnfried Winterisch	10	14	15	12	10	35	1	12	11	1	49	24	F
308	Krona Hochstadter	13	13	12	14	12	42	1	14	09	1	53	24	G
309	Graustein	14	13	13	12	11	39	1	13	08	1	50	20	H
310	Lata	18	17	18	14	40	100	6	16	10		140	60	I

- a) KE 33
b) KE 34
c) KE 23
d) KE 27
e) KE 48
f) KE 22
g) KE 18; Krona kent de onderwateringang naar de grotten van Lata.
h) KE 17; Graustein, die in zijn aderen een beetje elfenbloed heeft, ontmoette enige maanden geleden bij het duiken naar parels de drakenschildpad Lata. Hij beloofde naar pas weer naar parels te zoeken, als hij de 5^e graad als gewijde van Efferd bereikt heeft.
i) KE 41, TP 2 x (2D6 + 3) + adem. Lata is een door Efferd geschapen wezen. Zij heeft de macht van een gewijde van de 18^e graad. Haar adem kan zij uitstoten als waterdamp, die overeenkomt met de vuuradem van een holendraak.

ALS U SPELER BENT, LEES DIT ARTIKEL DAN NIET!!!

ONRUST IN DE GELEDEREN

door Ed Doorn

Dit scenario is gebaseerd op de beschrijvingen van de gildehuizen van de zee- en rivier-loodsen, die u elders in dit blad aan kunt treffen.

De Straat der Loodsen

Dicht bij het havenbekken, niet ver van de Grote Dam, bevindt zich de straat der loodsen. Het is een korte straat, waaraan slechts enkele gebouwen staan. Aan het eind van de straat staan twee vakwerkhuisen tegenover elkaar. Beide gebouwen zijn rijk versierd met houtsnijwerk en beschilderingen. Boven de ingang van het ene gebouw hangt een grote uit hout gesneden meeuw, boven het andere een houten zwaluw. Dit zijn de gildehuizen van respectievelijk de zee- en de rivierloodsen (235 en 234). Beide huizen zijn gebouwd in dezelfde periode tijdens de bloeitijd van Havena. De zeeloodsen hadden toen de bouwmeesters van de rivierloodsen omgekocht en van hen de bouwplannen gekregen. Hierdoor konden zij hun gildehuis nét iets groter en mooier bouwen dan de rivierloodsen. De beide gilden zijn aartsvijanden van elkaar, en na het invallen van de duisternis mijden de burgers van Havena de straat der loodsen. Regelmatig komt het tot stevige knokpartijen tussen stomdronken loodsen, en regelmatig verliest hier iemand een oog of loopt een paar gebroken ribben of een gebroken neus op.

De loodsen zijn automatisch op de hoogte van alles wat met hun beroep te maken heeft; wanneer welk schip met welke lading waarneen gevaren is, wie de passagiers waren enzovoorts. In de loop der tijd zijn ze ook veel te weten gekomen over de geheimen van de bemanningen en de reders. Daarbij kennen ze de omgeving bijzonder goed en weten ook veel te vertellen over legenden, die over bepaalde plaatsen verteld worden. De kennis van de rivierloodsen is vooral gericht op Havena en de plaatsen aan de Grote Rivier, terwijl de zeeloodsen vooral veel weten over verre streken en plaatsen aan de kusten van de zee. Beide gilden horen ook veel boeiende verhalen van reizigers. Als een groep avonturiers informatie zoekt, doen ze er mees-tal goed aan om contact te leggen met de loodsen en een uitnodiging in het gilde-huis te regelen.

In dit scenario draait het echter om iets heel anders. De helden moeten binnen het gilde der rivierloodsen op zoek naar iemand, die in verband zou staan met smokkel. Dit veroorzaakt bij de loodsen een sfeer, waarin ze niet altijd even gul met het verstrekken van informatie zijn. Meester, laat uw helden af en toe flink in de buidel tasten voor wat informatie.

INLEIDING

Waar de helden zich ook bevinden in Havena maakt weinig uit. Of ze nu in een herberg, op de markt of ergens in een achterbuurtkroeg zitten, hun opdrachtgeefster zal ze weten te vinden. Het gaat immers om niemand minder dan Sylina Glost, de leidster van het gilde der kruideniers. Zij is een zeer invloedrijk persoon in Havena. Zij is op zoek naar een paar personen die iets voor haar uit moeten zoeken. Zij heeft gehoord dat de helden in de stad zijn en met haar invloed is het een peuleschilletje om de helden te vinden. Zodra zij hen tegenkomt nodigt zij hen uit in haar woning (huis 124). Daar vertelt zij hen het volgende:

"Zoals jullie waarschijnlijk wel bekend is, voeren de Haveense kooplui, waar ik de gildemeester van ben, veel goederen per schip uit naar andere steden. De laatste tijd echter komt er heel wat van die handel opnieuw terecht op de Haveense markt. Ik heb dit een tijdje in de gaten laten houden, en het blijkt dat de handel langs onbekende smokkelwegen de stad binnenkomt. Ik vermoed dat er binnen het gilde van de rivierloodsen een persoon moet zijn die hier wat meer vanaf weet. Ik heb overleg gevoerd met vorst Cuanu en met de leider van het gilde der rivierloodsen, Gorm de Oude, en samen hebben we besloten om dit door een paar mensen te laten onderzoeken.

Gorm, de leider van het gilde der rivierloodsen, staat toe dat jullie binnen het gilde een onderzoek plegen, zij het met tegenzin. Hij is er van overtuigd dat wij het bij het verkeerde eind hebben en dat er binnen zijn gilde niet gesmokkeld wordt. Hij vindt het echter goed als een van jullie in het gildehuis overnacht. Voor de anderen zal ik slaapplekken regelen in pensioen 'Havenmelodie', weliswaar niet zo dicht in de buurt van de gildenhuisen, maar het is een prima pensioen (huis 270 in vak T 24). Het wordt gerund door juffrouw Schudel Laschuw (NPC 407), een goede kennis van mij. Als jullie de opdracht aannemen krijgen jullie van mij elk 5 dukaten, en als jullie het raadsel oplossen nog een beloning van 15 dukaten elk. Dus, wat doen jullie?"

Uiteraard nemen uw helden de opdracht aan, zo zijn ze wel. Meester van het Zwarte Oog, probeert u in dit avontuur een soort Agatha Christie sfeertje te scheppen. Geef uw helden het gevoel dat ze als rasechte speurneuzen bezig zijn de zaak van hun leven op te lossen. Echter, in dit scenario bestaat nauwelijks direkt gevaar voor de gezondheid van uw helden. Daarom voegt Sylina Glost (NPC 908) nog een opmerking toe aan haar verhaal. Zie erop toe dat de helden zich aan die opmerking houden.

Sylina: "Prachtig, dat is een pak van mijn hart. Maar ik moet u een ding zeggen. Gorm de Oude heeft zijn toestemming verleend op één voorwaarde: GEEN WAPENS!! Mocht zich inderdaad een smokkelaar in zijn gilde bevinden, dan wil hij dat de soldaten van de stadgarde de zaak overnemen. Dus, als jullie inderdaad bewijzen kunnen vinden, of zelfs de hele smokkelbende mochten ontmaskeren, roep dan de stadgarde erbij. Ik zal hen laten weten wie jullie zijn. Daarom moet ik jullie nu vragen jullie wapens achter te laten. Ik zal er zelf een oogje op houden."

Sylina is geen domme vrouw. Kruidenier in hart en nieren, voelt zij als het ware aan wanneer iemand iets onder zijn kleren verborgen houdt. Helden die iets voor haar verborgen willen houden, moeten een proef afleggen (BH-proef +5 óf een begaafdheidsproef 'iets verstoppert'). Als de proef mislukt vraagt zij de held ál zijn wapens af te leggen. Mochten helden weigeren hun wapens af te geven, dan weigert zij de 5 dukaten te geven.

Hierna neemt Sylina afscheid van de helden. Zij kunnen zich nu naar het gildehuis begeven. Gorm de Oude wacht al op hen. Gorm ontvangt hen niet echt vriendelijk. Hij vindt het nele gedoe maar niets. Hij staat het onderzoek alleen toe, omdat hij er vast van overtuigd is dat het onderzoek niets op zal leveren. Hij vraagt de helden wie van hen in het gildehuis blijft overnachten. De helden kunnen dit zelf beslissen. Zij kunnen natuurlijk ook besluiten om met z'n allen te logeren in pensioen havenmelodie, maar slim is dit niet: zij lopen dan de aanwijzing mis die zij tijdens de derde nacht van hun onderzoek kunnen verkrijgen.

Hieronder vindt u nu een chronologisch verslag van wat er allemaal gebeurt vanaf de eerste avond dat de helden met hun onderzoek bezig zijn. U kunt dit eenvoudig zelf aanvullen of uitbreiden als u daar behoefte toe voelt. Het grootste deel van de tijd gebeurt er namelijk weinig bijzonders. Voeg er gerust wat kleine vechtpartijtjes aan toe, of ontmoetingen met zakkenrollers, bedelaars, gemeen bijtende straathonden of kibbelende viswijven. Laat uw fantasie een beetje werken, dan heeft u mogelijkheden genoeg.

Overdags zijn er meestal niet veel loodsen in het gildehuis. Zij werken dan immers in de haven. Voor de helden is er overdag dan ook weinig te beleven in het huis.

1^e avond

Er gebeurt weinig bijzonders. De helden kunnen kennis maken met enkel loodsen, die niet erg veel te vertellen hebben, behalve verhalen over roemrijke daden en tijden. Zij weten nog niet wat de helden in het gildehuis doen en praten vrijuit. Als de helden vertellen wat ze doen worden de aanwezigen wat kribbig en minder vriendelijk: ERZIJN HIER GEEN SMOKKELAARS!!! Verder kunnen de helden hun tijd verdrijven met wat spelletjes: meswerpen of armdrukken. Er hangt een schijf aan de muur. Wie een mes werpt moet een BH-proef afleggen. Mislukt de proef, dan mist het mes het bord. Lukt de proef, dan trekt men de geworpen score af van de BH.

De punten die dan overblijven, is de score (maximaal 10). Voorbeeld: Eradorn (BH16) werpt een mes. De BH-proef lukt: hij gooit een 9. Zijn score is nu $16 - 9 = 7$. Hij gooit opnieuw (een 3): raak!! zijn score is $16 - 3 = 13$. Het maximum dat hij kan scoren is echter 10 (de roos). De loodsen zijn best bereid aardig wat te wedden met dit spel. Overigens is Ernst Stavro vanavond niet aanwezig (de smokkelaar).

2^e avond

De rivierloodsen hebben het erover dat van de schepen die op zee door piraten worden overvallen meer dan de helft door één zeeloods buiten de haven gevoerd is (uiteraard puur toevallig...): de vrouwelijke zeeloods Irma Bunde. Ernst Stavro, die degene is die de helden zoeken, beweert dat dit wel puur toeval moet zijn. Hij zit immers samen met Irma in het complot en hij moet koste wat kost voorkomen dat zij van medeplichtigheid verdacht wordt, anders hangt hijzelf ook.

Als de helden 's avonds vertrekken naar hun pensioen worden ze overvallen door een aantal (evenveel als de helden) zeeloodsen, die zin hebben in een ouderwetse knokpartij en zó stomdronken zijn dat ze de helden voor rivierloodsen houden. De scores van de zeeloodsen moet u zelf bepalen. De scores mogen niet al te hoog zijn, want ze zijn echt stomdronken. Ze vechten met hun vuisten, of met geïmproviseerde wapens (knuppels, stenen, gebroken flessen en dergelijke), als de helden toch over wapens blikken te beschikken. Meester, probeer het bij een gewone knokpartij te laten, met wat blauwe ogen en een bloedneus, maar zonder echt bloedvergieten. Als het uit de hand loopt kunt u eventueel de stadgarde op laten treden.

3^e avond

Op zich gebeurt er deze avond niet zoveel, maar de helden kunnen als ze opletten toch een belangrijke aanwijzing krijgen. Een van de rivierloodsen vertelt een bloedstollend verhaal over de vreselijke piratenbende van Kris 'Eenbeen' Toffersson, die regelmatig de zeeën onveilig maakt. Hij weet te vertellen dat alle leden van die bende op de rechterschouder de tatoeage hebben van een zwarte zwaardvis. Op zich hebben de helden hier niet zo veel aan, maar zij weten natuurlijk niet dat Irma Bunde op haar schouder een zwarte zwaardvis draagt... Irma is inderdaad lid van de bende. Zij geeft alle informatie door over de rijkbeladen handelsschepen en de rijkste schepen stuurt zij zelf als loods recht op de wachtende piratenschepen af. Mochten de helden haar schouder te zien krijgen, dan zijn ze al een stuk op de goede weg.

4^e dag

Het ligt voor de hand dat de helden Irma Bunde in de gaten houden. Het kan toch geen toeval zijn dat meer dan de helft van de schepen die door piraten overvallen zijn juist door een persoon buiten de haven geleid zijn? Als ze haar volgen, kunnen zij zien dat zij rond 1 uur 'smiddags een ontmoeting heeft met de rivierloods Ernst Stavro. Uit hun gebaren valt op te merken dat ze het ergens niet over eens zijn. Helaas kunnen de helden niet verstaan waar het over gaat (Irma vindt het te riskant worden en wil er mee stoppen).

4^e avond

Stavro is er niet. Hij begeleidt een smokkelschip over de Grote Rivier de haven binnen. Bij de tolbrug (Nr. 192) maakt hij een praatje met de tolwachters, die het schip daarop doorlaten. Als de helden Stavro niet vertrouwen en hem in de gaten houden, weet hij hen af te schudden. Van Gorm kunnen de helden echter te weten komen welk schip Stavro die avond begeleidt en waar het naartoe gaat. De bestemming van het schip is de steiger bij pakhuis 163 (vakken T/U 19-21). Als ze denken genoeg bewijzen te hebben kunnen ze de stadgarde erbij halen. Als die het schip doorzoeken blijkt inderdaad dat dit een smokkelschip is. De hele lading bestaat uit goederen die van een schip afkomstig zijn dat kort geleden door piraten is buitgemaakt.

5^e dag

Irma en Ernst ontvangen 's middags bij het pakhuis hun beloning van de smokkelaars, 25 dukaten elk. Dit is de laatste kans voor de helden om hen te ontmaskeren, want het is de laatste zending waar zij aan meewerken. Als de helden nu nog geen idee hebben dat zij achter de smokkel aanzitten, moet u als meester beslissen of u dit zo wilt laten, of u dit zo wilt laten of dat u ze nog een extra aanwijzing wilt geven. U kunt de helden een gesprek af laten luisteren waarin Irma en Ernst afspreken elkaar bij het pakhuis te ontmoeten, waar ze de beloning in ontvangst kunnen nemen.

Wel, Meester, dit is in grote lijnen wat de helden allemaal staat te wachten. Voor u geef ik hier een kort overzicht van hoe de zaak in elkaar zit. Ernst Stavro is een rivierloods, die niet helemaal tevreden is met het inkomen dat hij heeft. Daarom heeft hij contact gezocht met een bende smokkelaars. Deze smokkelaars hebben weer contacten met de piratenbende van Kris 'Eenbeen' Toffersson, die de buit van overvallen schepen doorverkopen aan de smokkelaars. Een lid van de piratenbende, Irma Bunde, is lid van het gilde der zeeloodsen. Zij geeft aan de piraten door welke schepen zij het best kunnen overvallen. Zij werkt uiteraard nauw samen met Ernst Stavro.

Simpel, nietwaar? In het scenario zijn genoeg mogelijkheden gegeven voor de helden om Ernst en Irma te ontmaskeren. Als u dat nodig vindt kunt u er echter met gemak nog wat aanwijzingen bijverzinnen, of er eventueel juist wat aanwijzingen uit halen. U kunt de held die in het gildenhuis overnacht bijvoorbeeld 's nachts getuige laten zijn van een ontmoeting tussen Irma en Ernst, tijdens de derde nacht, waarbij ze het erover hebben dat het laatste smokkelschip de volgende avond zal aankomen.

Mochten er zich onder uw spelers James Bond - fanaten bevinden, dan zijn de namen van Ernst en Irma al een aanwijzing op zich: Ernst Stavro (Blofeld) en Irma Bunde (Bunt) zijn overbekende aarts misdadigers (o.a. in 'In dienst van Hare Majesteit' en 'Je leeft maar Tweemaal'). Mocht u dit als Meester willen vermijden, verzin dan gewoon twee andere namen.

Verder laat ik het aan u over om de scores voor de personen te bepalen. U kunt ze dan het beste afstemmen op de scores van uw helden.

Het zal u wel opgevallen zijn dat dit scenario vrij beknopt is. Dat heb ik met opzet gedaan, om u als Meester zoveel mogelijk ruimte te geven om het scenario zó te spelen als u dat zelf wilt. Als u er zelf echter niet zo tevreden mee bent en liever wat uitgebreidere scenario's in dit blad wilt zien, laat ons dat dan even weten, dan houden wij daar in het vervolg rekening mee.

Veel speelplezier!!

DE PEN DES MEESTERS



Lieve vrienden van het ODM,

Er moet mij nu even iets van het hart. De afgelopen twee maanden voelde ik mij bijzonder gekrenkt door Heer Achtpoot. Dat hij zijn redactieleden niet onder de duim kan houden en zo af en toe zelf voor een onoverzichtelijke chaos zorgt, is nog geen reden om mij, Meester Turgon, mijn maandelijkse artikelen te ontfemen. En dat het hele kantoor hier onder de chocoladevlekken zit is zeker de laatste mode of zoiets. Maar genoeg gefoeterd, er moet weer iets interessants op papier komen.

DE BEILUNKER RUITERS

Een speciale plaats onder de gilden van Avonturië wordt ingenomen door het gilde van de boden en koeriers. Onder de koeriers heeft een aparte groep legendarische roem verworven: De Ruiters uit Beilunk.

De Beilunker ruiters worden het eerst vermeld in de annalen van het jaar 674 v.H. In die tijd verrichtten zij hun diensten vermoedelijk slechts in de omgeving van Beilunk en de rivier de Radrom (aan de oostkust van het continent). Honderden jaren gingen voorbij, waarin de koeriers zich over heel Avonturië verspreidden. Het gildenhuis is al lang geleden naar Gareth verhuisd, doch de naam 'Beilunk' is een vast deel van de gildetitel geworden van de elitegroep onder de koeriers. De prijs voor een opdracht staat al jaren vast: 1 zilveren daalder per kilometer en per dag 1 dukaat. Hiervoor krijgt de opdrachtgever de garantie dat zijn bericht ook bij de geadresseerde aankomt. Slechts een op de duizend berichten bereikt zijn doel niet.

De snelste reis door Avonturië in zui-noord richting werd in het jaar 254 v.H. volbracht. De vrouwelijke ruiter Rana, een 25-jarige doolster uit Olport, slaagde erin om de afstand van Brabak naar Farlorn af te leggen in 21 dagen, een rekord dat tot op heden niet gebroken is.

De meeste Beilunker ruiters zijn mensen, vooral Dolers, en enkele Elfen. Verder zijn er in de geschiedenis van de koeriers 10 dwergen geweest. Eigenlijk is dat een klein wonder, als men bedenkt welke moeilijkheden dwergen met paarden hebben.

Een Beilunker ruiter is makkelijk aan zijn kleding te herkennen: hij draagt hoge zwarte laarzen, een zwarte leren broek, een wit hemd, daar overheen een zwart lederen vest met daarop het gildezegel, een gevleugelde 'B' in gouddraad op de linkerborst. Vervolgens dragen de boden een wijde, lange mantel van het vel van een zwarte bergleeuw. Dankzij de wijde en het vernuftige sluitsysteem kan de mantel ook als slaapzak of ter bescherming tegen het weer worden benut. De bewapening van een ruiter bestaat doorgaans uit een dolk, een bastaardzwaard en een korte boog, maar kan variëren naar gelang de persoonlijke voorkeur; de korte boog is echter een standaardwapen. Een elite-bode kan uitstekend met zijn wapens omgaan, weet zich ook in het wapenloos gevecht prima te wren en is een meesterlijk boogschutter. Om een Beilunker ruiter te worden moet men al op 15-jarige leeftijd een proef afleggen. Tijdens deze proef worden moed, behendigheid, slimheid, kracht en zelfs 'Paardenkennis' getest. Van de 100 getesten blijven er slechts 15 tot 20 over, waarvan tijdens de opleiding nog eens een derde deel afvalt. Vele jonge mensen worden aangetrokken door het avontuur en het hoge aanzien dat de Beilunker ruiters genieten.

Een Beilunker ruiter die na 13 jaar zijn opleiding afsluit beschikt minimaal over de volgende scores:

MO - 15, SH - 14, BH - 15, LK - 15, Wapenloos gevecht - 14, Schieten - 16, Rijden - 17, Lezen en Schrijven - 14, Talen Beheersen - 16, Diplomatie - 12, Hemeloriëntatie - 15, Kaarten Teken - 15, De Weg Vinden - 16, Gevaar Herkennen - 14, Weervoorspellen - 14, Voedsel Vinden - 13, Dierkunde - 14, Africhten - 17, Zesde Zintuig - 15.

Deze waarden mogen overdreven hoog lijken, maar men mag niet vergeten dat een Ruiter 10 jaar lang bijna dagelijks is opgeleid, voordat hij, na eerst nog 3 jaar als begeleider van een ervaren bode gediend te hebben, voor het eerst zelf een bericht mag wegbrengen. In heel Avonturië zijn er zo'n 500 Beilunker ruiters.

Een bode reist meestal te paard, maar in enkele gevallen ook per boot. In bijna alle steden zijn stations waar de ruiter zijn paard kan wisselen, maar menig fokker of paardenbezitter is bereid om een paars te ruilen tegen een bodepaard, omdat dat in 99 van de 100 gevallen een goede ruil is.

Normalerwijze kan een Beilunker ruiter veilig door Avonturië reizen, omdat de bevolking hem voor een soort van hoger wezen houdt en hij verplicht is hen eventueel hulp te bieden, zolang zijn opdracht daarbij niet in gevaar komt. Echter, in het Orkland en in andere streken waar de beschaving nog niet is doorgedrongen worden de in het zwart geklede ruiters als ongeluksbrengers beschouwd en worden zij meedogeloos vervolgd. Een Beilunker Ruiter die te oud is of door opgelopen verwondingen niet meer tot volledige inzet in staat is, krijgt een baan als opleider of tester. Ook neemt menig oud-ruiter een wisselstation over. De testers trekken door dorpen en steden om nieuwe rekruten te vinden. De rekruten worden naar Gareth, Beilunk, Zorgan, Belhanka of Brabak gestuurd. Daar zijn de opleidingsscholen van de Beilunker Ruiters.

DE ZEVEN REGELS DER BEILUNKER RUITERS

- 1 - De boodschap is belangrijker dan het eigen leven.
- 2 - Ik moet alle gevaren en gevechten uit de weg gaan als zij mijn leven en het korrekte overbrengen van de boodschap in gevaar brengen.
- 3 - Ik moet alle mensen in nood helpen zolang ik daarbij regels 1 en 2 niet overschrijdt.
- 4 - Elke boodschap, mondelijk of schriftelijk, is alleen bestemd voor de ontvanger, en ik sta er met mijn gezondheid en leven voor in dat deze hem ook bereikt.
- 5 - Ik moet er in al mijn doen en laten voor zorgen, dat het aanzien van de Beilunker Ruiters in geen enkel opzicht geschaad wordt.
- 6 - Hetaanzien van het Ruitersgilde is belangrijker dan alle andere mensen, maar de boodschap blijft belangrijker.
- 7 - Iedere Beilunker Ruiter, die het aanzien van het gilde schaadt, wordt uitgestoten en met het teken van zijn falen voorzien, zodat hij te allen tijde en voor iedereen te herkennen is als niet vakkundig.

Tot de volgende maand.....
(als Achtpoot het goedvindt...Hah!!!)