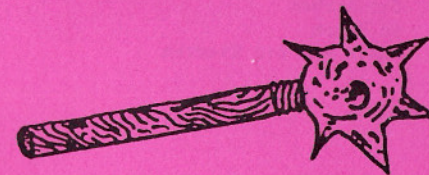


■ de MORGENSTER ■

jrg.3



no.26

maandblad voor fantasy-liefhebbers

jun '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, zonen en dochters van Praios,

Veel te laat, maar nog net in juni is hier dan eindelijk het juni-nummer van de Morgenster. Deze maand hadden wij van alles te doen, en verder waren we eigenlijk gewoon te lui om ook maar een poot werk te verzetten. Wij schamen ons hiervoor dood, maar houden er gelukkig geen traumatjes van over. Ik hoop jullie ook niet!!! Wees gerust, op het moment dat dit blad bij jullie in de bus ligt is het juli-nummer al bijna af, dus veel vertraging zal daarbij niet optreden. Of wij ooit ons leven echt zullen beteren valt te betwijfelen, sterker, dat kun je eigenlijk wel uit je hoofd zetten. Maar ach, we doen ons best om de schijn op te houden.

Genoeg gezever. Dit maal geen Havena-scenario in dit blad, maar weer eens een uitgebreid scenario van Ed D. Voor diegenen die niet van woestijnzand houden zal het waarschijnlijk een hevige teleurstelling zijn, maar de anderen hebben er waarschijnlijk meer plezier van. Verder is de Briebebenrubriek weer terug, eindelijk, en we hopen dat u post in blijft sturen, zodat we daar weer wat meer aandacht aan gaan besteden.

Oh ja, even dit: wij zijn afgelopen week naar Düsseldorf geweest. Hebben daar de nieuw uitgekomen artikelen (1 doos met regels en 3 scenario's) opgehaald. Volgende maand hoort u daar meer van, maar ik kan wel verklappen dat het spul ons prima bevalt. Of wij de nieuwe regels gaan vertalen en in welke vorm, daarover wil ik nog niet veel kwijt, maar ik kan wel zeggen dat we daarover contact hebben met de andere serieuze ODM-groepen in Nederland, dus het zal wel een gezamenlijke uitgave worden. Maar ook daarover hoort u in de toekomst meer.

Deze maand:

- 'Zoon van de Woestijn', oftewel Brandend Zand en Nergens Water, een scenario voor het ODM door Edje D.
- Briebeben, onze briebebenrubriek, met een brief uit Tiel
- Huizen in Havena, met een huis in Havena

Groetjes en tot spinnens,

Ed Achtpoot de Eerste.



"Beste Ed Achtpoot,
Het probleem dat ontstaat als je zelf een avontuur schrijft, is - vind ik - niet het scheppen van nieuwe monsters of opdrachten, maar het verzinnen van nieuwe, onbekende raadsels. Doorgaans zijn de raadsels die verzonnen worden óf flauw óf een soort code waar de KGB met recht jaloers op kan zijn, óf ze zijn zelfs totaal afwezig. Vooral dat laatste is erg jammer, want het is zo'n aardige afwisseling op al dat vechten. Daarom is het misschien een goed idee om af en toe een bladzijde in de Morgenster aan raadsels te wijden. Dat hoeft niet helemaal alleen van jullie te komen. Als Meesters door het hele land heen hun raadsels opsturen, is er een leuke uitwisseling. Ik zal zelf al het voorbeeld geven door wat raadsels te vermelden die in mijn groep best aansloegen - misschien kent u ze al: zoniet dan hoop ik dat u er plezier van zult hebben.

Een zeeman zit in een rokerig kroegje in Haven op te scheppen: 'Ha, ik was eens op zee en toen zag ik 3 blinde slangen, 3 slangen zagen iets met hun rechteroog, er waren er drie die iets met hun linkeroog konden zien. Bovendien waren er ook nog 3 slangen die niets zagen met hun rechteroog en 3 slangen die niets zagen met hun linkeroog. Hoeveel zeeslangen heb ik gezien?'

Het zit in de vrouw en niet in de man
Het zit in de kruik en niet in de kan
Het zit in het varken maar niet in het spek
Het zit in de rug en niet in de nek
Je kunt het niet raden al raad je je gek.

2-poot legde 1-poot in 3-poot. Toen kwam 4-poot en nam 1-poot uit 3-poot. Vervolgens werd 2-poot boos en pakte 3-poot en gooide ermee naar 4-poot. Waar gaat dit over??

Wat doet een man staand, een vrouw zittend en een hond op 3 poten?

De helden lopen in een woud een bospaadje af, tot ze een splitsing bereiken. Er staan 2 boskabouters (of kobolds of gnomen) op ze te wachten. Zodra ze de helden zien zeggen ze 'Eén van ons is de Verkondiger van Waarheid, de ander is de Verteller van Leugens. De eerste heeft het goed met je voor, de ander wenst je dood. Eén vraag mogen jullie slechts stellen, opdat je het juiste pad zult betreden. Het ene pad leidt naar roem, het andere eindigt in doem.....'

1 - Zes slangen, 3 ziende en 3 blinde slangen.
2 - de letter 'r'.
3 - 1-poot = een kluif of een kippepootje
2-poot = een mens
3-poot = een ketel
4-poot = een hond of een kat.
4 - een hand geven (nahal).

vervolg : blz:21

...Traag verstrijken de uren. In de grote tent is het een enorme chaotische drukte. familieleden van de emir lopen in en uit, met een bezorgde blik op hun gelaat. De artsen strijden heftig met elkaar over wie er nu gelijk heeft; Malik, die beweert dat de emir gebeten is door een woestijnslang, Saleem, die vastgesteld heeft dat de emir teveel kabir-noten gegeten heeft en een drijfbad in het 'geneeskrachtige' Cichanebi-zoutmeer voorschrijft, Kerim-Ali, die beweert dat zijn collega's geschift zijn en het erop houdt dat de emir overwerkt is en 2 weken rust moet houden, of Rasham, de Imam, die luid verkondigt dat de emir de laatste tijd zijn plichten als gelovige te weinig is nagekomen en dat de ziekte een beproeving moet zijn die de God Rastullah de emir heeft opgelegd....

"ERUIT, stelletje bazelende idioten, Opgesodemierterd!!!!" Met een vuurrood gelaat jaagt de emir de artsen, de Imam en zijn familieleden de tent uit. "Dat heb ik nou net nodig, zo'n stelletje kwakzalvers die de grootst mogelijke onzin lopen te verkondigen terwijl de eerste de beste kleuter nog wel kan bedenken wat er met mij aan de hand is. Ik heb nu niet lang meer te gaan, hooguit 4 weken. Maar mijn zoon moet weten wat er met mij gebeurt is. Hij moet hier zijn, voordat het te laat is. Ik zal meteen een ijlbode naar Fasar sturen....

Meester van het Zwarte Oog, welkom in de wereld van het enige Ware Geloof. Dit scenario speelt zich af in de zuidelijke regionen van Avonturië, en het confronteert uw spelers met een reis van ruim 400 kilometer dwars door de bergen, over rivieren en last but not least de allesverzengende hitte van de beruchte Khom-Woestijn... U heeft in het bovenstaande stukje al kennis kunnen maken met de Emir, die aan de een of andere ziekte lijdt. Hij stuurt een bode naar Fasar, waar zijn zoon verblijft. Zijn zoon moet snel komen, dus die trekt met de karavaan naar het zuiden. Uiteraard mogen de helden hem bewaken onderweg, en dan komen ze bij die oase waar de zoon ontvoert wordt, waarna de helden naar de piramide van Eitilops moeten zoe... misschien dat het nu even wat te snel voor u gaat. Vergeef mij, en laat ik bij het begin beginnen....

Meester, kijkt u even naar de kaart die op de eerste bladzijde van dit scenario staat afgebeeld. U ziet daarop de omgeving van de Khom-woestijn, waarin dit scenario zich afspeelt. De kaart is elders vergroot afgedrukt, met daarop aangegeven de route die de karavaan vanuit Fasar volgt. Zie hiervoor kaart 1.

De Voorgeschiedenis

Ten zuiden van de Khom-woestijn en ten oosten van het Cichanebi-zoutmeer ligt een gebied dat Shirem Aouf genoemd wordt. In dat gebied liggen wat kleine nederzettingen, waarvan Jaballah de belangrijkste is, omdat daar een grote tempel staat van de God Rastullah. Behalve deze nederzettingen leven er in het gebied vooral groepen nomaden, die onderling niet al te best met elkaar op kunnen schieten.

De macht in het gebied ligt in handen van 5 personen, 4 sheiks en een Emir. De Emir heeft van hen de grootste macht. Tussen deze 5 personen botert het ook al niet zo best. Toch hebben de sheiks zelf de Emir gekozen, zoals dat al eeuwen gebeurt. Volgens de traditie kiezen de sheiks namelijk uit hun midden een nieuwe Emir, zodra de vorige Emir komt te overlijden zonder een volwassen troonopvolger te hebben. Bovendien moet deze troonopvolger ook nog aan het sterfbed van zijn vader door de Imam gezalfd worden en door zijn vader gezegend worden.

Het geval wil nu, dat de huidige Emir, Yussuf ben Fahoen, geprobeerd heeft om de macht van de andere sheiks wat in te dammen, en zo te proberen om van de streek Shirem Aouf een hechtere eenheid te maken en de welvaart in de streek wat te vergroten. Uiteraard schoot dit bij de sheiks in het verkeerde keelgat, vooral bij de tamelijk meedogenloze sheik Yasser-Ar-Afath. Deze heeft ondertussen echter zijn maatregelen al getroffen. Tijdens het laatste feest in het stadje Jaballah is hij er in geslaagd om vergif in de maaltijd van de Emir te doen. Dit vergif werkt erg traag, maar er bestaat absoluut geen remedie tegen. Het slachtoffer overlijdt binnen 6 weken aan een hartaanval. Emir Yussuf ben Fahoen heeft dus niet meer lang te leven. Hij heeft een koerier naar Fasar gestuurd om zijn zoon te waarschuwen, die juist een pelgrimstocht naar het heiligdom van Rastullah in Fasar maakt. Deze zoon moet nu vóór de dood van zijn vader gezalfd en gezegend worden, anders volgt hij hem niet automatisch op als Emir. Degene die in dat geval de grootste kans maakt om tot Emir benoemd te worden is niemand minder dan Yasser-Ar-Afath, de moordenaar.

Maar wat hebben de helden hier nu mee te maken? Wel, De zoon van de Emir, Hassan El Poesjpasj, besluit uiteraard om zo snel mogelijk naar het zuiden terug te keren en vertrekt met de eerste de beste karavaan. De avond voordat de karavaan vertrekt gebeurt er echter het volgende:

De helden zitten in (jawel) de plaatselijke herberg. Nou ja, herberg kun je het nauwelijks noemen. De kamers zijn prima, dat wel, maar volgens de religieuze gebruiken in de stad Fasar is het absoluut verboden om alcoholische drank te nuttigen. Na de zoveelste kom Kamalemelk of geitemelk begint dat spul je aardig de strot uit te komen. De waard, die de helden een tijdje in de gaten heeft gehouden, biedt echter uitkomst. Na een kort inleidend gesprekje over het weer en de laatste nieuwtjes in Fasar nodigt hij de helden uit om in een klein vertrek in de herberg wat échte drank te gebruiken. Hij heeft een uitstekende partij wijn uit het noorden laten komen. Niet goedkoop uiteraard (2 DA per glas), maar het is waarschijnlijk de enige wijn die er in Fasar te krijgen is. Waarschijnlijk zullen de helden enthousiast gebruik maken van dit aanbod.

Maar ach, het zit de helden niet mee. Ze zitten nog maar net in het achterafkamertje te genieten van de uitstekende wijn, als uit de gelagkamer van de herberg plotseling de zoon van de waard tevoorschijn komt. "Snel" zegt hij, "jullie moeten er vandoor! De soldaten komen eraan. Iemand moet ze ingelicht hebben dat mijn vader hierwijn verkoopt. Voor mijn vader is dat niet zo gevaarlijk, want het ergste dat ze zullen doen is de wijn in beslag nemen. Maar als ze jullie erop betrappen dat je wijn drinkt dan wordt op zijn minst jullie hand afgehakt of jullie tong uitgerukt, al naar gelang van de stemming van de Kalief. Het beste wat jullie kunnen doen is morgen zo snel mogelijk de stad te verlaten, want als de soldaten eenmaal achter ongelovigen aan-

zitten geven ze niet op voordat ze jullie te pakken nemen. Misschien dat jullie je bij de karavaan kunnen voegen die morgen vanuit de stad vertrekt, dat zou wel het veiligst zijn. De leider van de karavaan is een goede bekende van mijn vader. Als jullie dat willen zal ik jullie naar hem toe brengen. Maar we moeten wel snel zijn."

Als de helden bij de leider van de karavaan aankomen wil deze aanvankelijk niets weten van het plan om de helden in de karavaan te verbergen. Hij is echter wel bereid om de helden te helpen als zij hem willen helpen. De karavaan heeft namelijk niet genoeg bewakers. Als de helden nu bereid zouden zijn om de taak van bewakers op zich te nemen dan zou iedereen tevreden zijn. Bovendien levert het de helden nog wat op ook, namelijk 25 DU zodra de karavaan door de Khom-woestijn heen is. Bovendien zal de leider van de karavaan in hun onderhoud voorzien en hen kamelen lenen en geschikte kleding.

Wel, een aanbod dat uw helden nauwelijks kunnen weigeren, nietwaar? Mochten ze niet meteen happig zijn om in te gaan op het aanbod van de karavaanleider, dan kunt u hen vertellen wat de Kalief van Fasar heeft gedaan met de vorige ongelovige die betrapt was met een glas wijn: eerst 20 minuten op zijn kop laten hangen in de gloeiende zon, daarna 25 stokslagen, een teennagel uitgerukt, 3 uur aan de schandpaal op de bazar, daarna 25 zweepslagen, de linkerpink afgehakt, een half uurtje op de pijnbank, een beetje spelen met gloeiende kolen, en de volgende dag....

Uiteraard wil het toeval dat deze karavaan precies dezelfde karavaan is als die waarmee prins Hassan El Poesjpasj naar zijn vader vertrekt. De helden krijgen echter pas onderweg te maken met de prins en de verwickelingen in Shirem Aouf...

Het Vertrek

De volgende dag is het een drukte van belang. De karavaan, bestaande uit 25 zwaar bepakte kamelen, 3 karren met muilezels ervoor en nog wat reizigers die met de karavaan meetrekken maakt zich gereed voor de lange tocht. Van de leider van de karavaan krijgen de helden kleding die hen beter zal beschermen tegen de ontberingen en vooral de felle zon. Dit heeft tot gevolg dat de helden afstand zullen moeten doen van hun wapenrustingen. Dergelijke kleding is absoluut niet geschikt voor een reis door de vreselijke hitte van de Khom-woestijn. De kleding die de helden krijgen bestaat uit een lichte, maar stevige broek, een redelijk strakzittend hemd en een stevige cape, die van het hoofd tot de voeten het gehele lichaam beschermt, zowel tegen de zon als de ijzige kou van de woestijn 's nachts. De kleding biedt een BW van 2 in totaal. Wel kunnen de helden uiteraard hun wapens bij zich houden.

Verder krijgen ze tijdelijk een kameel. Als de helden zelf over paarden beschikken kunnen zij deze dieren gebruiken, maar voor elke dag dat de helden in de woestijn zijn moet de Meester gooien met de D6: bij een score van 6 overleeft het paard helaas de té grote ontberingen van de woestijn niet...

Natuurlijk hebben kamelen ook zo hun nadelen. Elke held kan een kameel berijden (voor helden met een score voor 'RJDEN' lager dan 4 is er een begeleider die voorop de kameel gaat zitten. Tegen de tijd dat de helden de woestijn bereiken zijn ze zo aan de kamelen gewend geraakt, dat ze de kamelen zelf heel goed in bedwang kunnen houden.

Omstreeks 8 uur die ochtend verlaat de karavaan onder grote belangstelling van de bevolking van Fasar de stad. Het weer is (te) goed: de zon schijnt fel en de temperatuur is zo hoog, dat de helden meteen beseffen dat het maar goed is dat ze de beschermende kleding dragen in plaats van hun wapenrustingen. Helden die zo dom geweest zijn om toch hun wapenrusting aan te houden komen nu snel tot de conclusie dat dat een fout is en kunnen alsnog de beschermende kleding aantrekken. Voor helden die ondanks alles de wapenrusting aan willen houden geldt het volgende: Elke dag (!) verliezen zij door de extra inspanningen 3 LP, bovendien moet de Meester met een D6 gooien voor elke held met wapenrusting per dag; bij een score van 6 zijn de ontberingen de held teveel geworden en overlijdt hij als gevolg van de nitte....

De Tocht

Onderweg van Fasar naar Jaballah komen de helden door verschillende soorten terrein. De verschillende soorten terrein met de bijbehorende reissnelheden zijn hier gegeven:

Van Fasar tot rivier Mhanadi - lage heuvels	- 7 km/u	- 55 km per dag.
Van Mhanadi tot Khoram-gebergte - lage heuvels	- 7 km/u	- 55 km per dag.
Khoram gebergte - gebergte	- 3 km/u	- 25 km per dag.
Vanaf Khoram-gebergte - woestijn	- 5 km/u	- 40 km per dag.
Shirem Aouf ten zuiden van Khom - lage heuvels	- 6 km/u	- 50 km per dag.

De oversteek van de Mhanadi

Het eerste deel van de tocht verloopt voorspoedig. De eerste 3 dagen gebeurt er niets bijzonders en de stemming in de karavaan is uitstekend. Laat in de middag van de derde dag bereikt de karavaan de brede rivier Mhanadi, de eerste hindernis die genomen moet worden. Gelukkig valt het nog wel mee. De rivier is vrij ondiep en redelijk gemakkelijk over te steken. Maar als u uw spelers een beetje dwars wilt zittten kunt u natuurlijk wat behendigheidspoeven van ze verlangen en als die mislukken vallen ze gewoon in het water of zo, maar dat laat ik aan u over.

Het kamp.

Zodra de karavaan de rivier Mhanadi is overgestoken zal er een kamp opgeslagen moeten worden, want het is te laat om nu nog verder te trekken. Vraagt u uw helden wat ze precies doen, welke indeling van de wacht ze maken en wat ze verder voor veiligheidsmaatregelen treffen. Deze nacht gebeurt er niets, maar u heeft nu alvast een idee hoe zij de karavaan bewaken, zodat u beter weet hoe u de komende overvallen kunt regelen.

Na de avondmaaltijd komt er een vrij rijk geklede jongeman naar de helden. Hij stelt zich voor als prins Hassan El Poesjpasj van Shirem Aouf. Hij vertelt de helden alles wat ze willen weten over die streek, over de Khom-woestijn en ook over de zorgwekkende situatie waarin zijn vader zich bevindt. Hassan weet echter niet dat zijn vader vergiftigd is, hij gaat er vanuit dat zijn vader gewoon ernstig ziek is. De prins wordt gedurende de reis voortdurend in de gaten gehouden door zijn 2 lijfwachten, die hem geen moment uit het oog verliezen. Tijdens het gesprek tussen de prins en de helden houden zij zich echter op een afstandje.

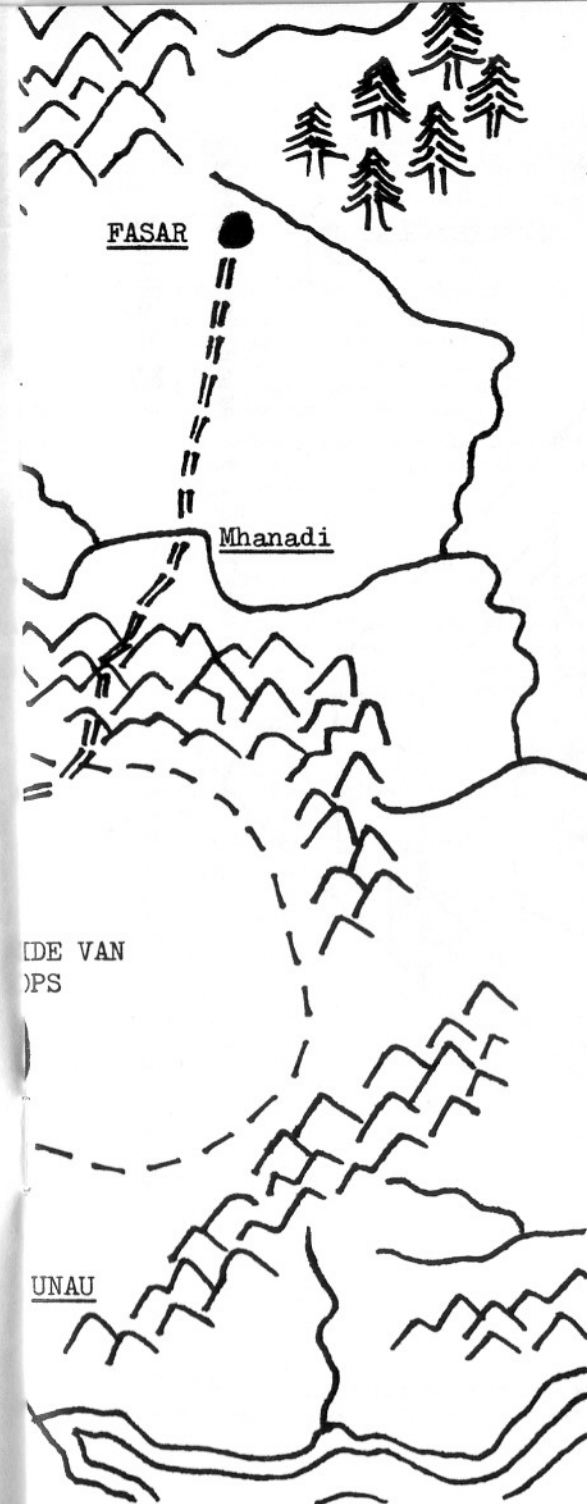
In het Khoram-gebergte

De tocht van de Mhanadi tot de bergen duurt 1 dag. De tocht door de bergen zelf duurt 2 dagen.

Het Khoram gebergte vergt het uiterste van de karavaan, van de rijdieren zowel als de reizigers. Het is maar goed dat de paden door de bergen redelijk begaanbaar zijn, anders zou het beslist onmogelijk zijn om per karavaan door de bergen te trekken.

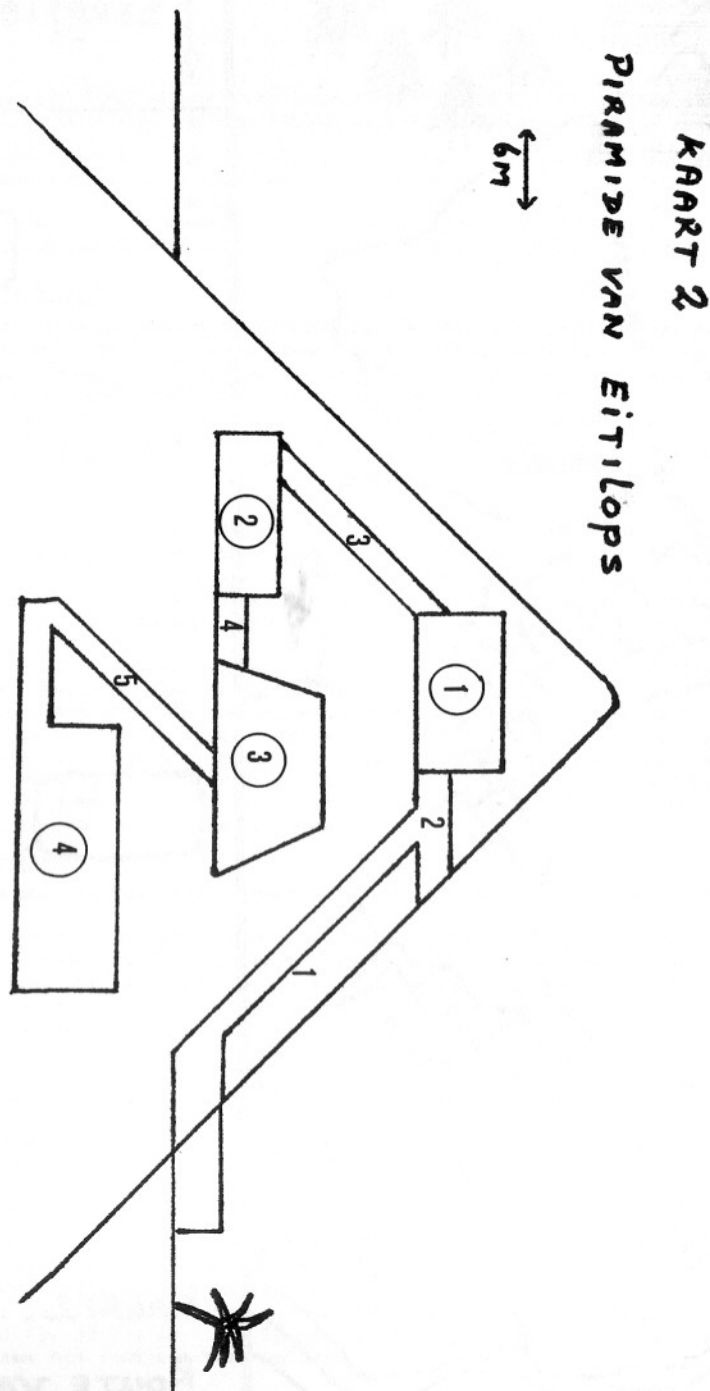
1^e dag - Midden op de dag wordt de karavaan overvallen door een familie bergtrollen, die gestoord wordt in hun middagdutje:
 Pappie: MO 20, LE 50, BW 3, AV 10, TP 1D+7, MK 28.
 Mammie: MO 18, LE 50, BW 3, AV 9, AW 11, TP 1D+6, MK 25.
 De kleintjes (2): MO 14, LE 35, BW 2, AV 8, AW 7, TP 1D+4, MK 16.
 De familie valt aan, terwijl de karavaan zoveel mogelijk in een veilige positie wordt gehouden. De helden kunnen vechten, of de trollen overtuigen dat het hen spijt. De trollen kunnen dan rustig gehouden worden als zij een kameel krijgen als betaling. Een trol moet ook eten, nietwaar? Krijgen ze de kameel niet, dan hakken ze erop los...

Die nacht wordt het kamp echter overvallen door een groep struikrovers. Opnieuw zullen de helden de karavaan moeten verdedigen. Er zijn 5 rovers, die met een snelle overval willen proberen de karavaan te overrompelen en er snel vandoor te gaan met een of twee kamelen met handelswaar:
 Rovers: MO 15, AV 13, AW 7, BW 2, LE 35, TP 1D+5, MK 18. Zij vechten totdat twee van hen het loodje hebben gelegd.



KAART 4:
BERGPLAATS HASSAN

KAART 1: $\longleftrightarrow 270 \text{ km} \longleftrightarrow$
ROUTE VAN KARAVAAN
←



HUIZEN IN HAVENA

Pension 'Havenmelodie' - (Huis nr. 270, E2, Q5, P6)

In een van de betere straten van het havenkwartier houdt mejuffrouw Schudel Laschuw (NPC 407) een burgerlijk pension. In haar keurige kamers herbergt zij op dit moment 5 gasten, waarvan er 4 een vaste woonplaats in haar pension hebben. De andere, een handelsreiziger, bewoont de kamer voor reizigers. Het is een heel behoorlijk pension en de prijzen zijn er redelijk.

Het vakwerkhuis maakt aan de buitenkant een solide indruk. Het gebouw is twee verdiepingen hoog. In het midden van de voorgevel bevindt zich het trappenhuis, dat een stuk buiten de gevel uitsteekt. Binnen zijn alle wanden en vloeren van hout, waardoor het huis nogal gehorig is.

Benedenverdieping

E1 - Trappenhuis

Wie door de ingang naar binnen gaat komt in het 2½ meter hoge trappenhuis. Links bevinden zich de trappen naar de eerste verdieping, en daaronder zit de deur naar de kelder. Drie verdere deuren leiden naar de vertrekken E2, E3 en E4. Boven de deur naar kamer E3 hangt een opgezette zeesnoek. Twee ramen naast de ingang zorgen voor licht. Op de eur naar vertrek E4 staat 'prive'.

E2 - De Keuken

De keuken is, zoals alle vertrekken op de begane grond, 2½ meter hoog. In een klein, naar vet en vis ruikend kamertje zorgt Schudel voor het lichamelijk welzijn van haar huurders. Op de schoorsteenmuur is een mooi reliëf aangebracht dat een wilde gans voorstelt. Naast de haard staat een smal aanrecht met serviesgoed. De zuidelijke deur leidt naar het trappenhuis (E1), de westelijke deur naar de gelagkamer (E3).

E3 - Gelagkamer

In de gezellige zithoek komen de gasten bij elkaar om de maaltijd te gebruiken of om vrije uren met elkaar door te brengen. In een vitrine staat het mooie servies van Schudel. Boven de open haard hangen schilderijen met sneeppaartsmotieven. De pilaar voor de haard leidt totaan het plafond. Een deur leidt naar het nof buiten.

E4 - Schudel Laschuws privekamer

Schudels privekamer ziet er netjes en opgeruimd uit. Onder het venster staat een comfortabel bed, met daarnaast een toilettafel, die geheime middeljes bevat waar de oude vrijster zich vaak mee vermaakt (?). Haar hobby, waar niemand iets van weet, is namelijk zichzelf opmaken. Soms doft de oude dame zich op als een admiraalsweduwe. De burens hebben weleens kunnen zien dat de overdadig opgemaakte vrouw parmantig door de kamer paradeerde.

E5 - Huiskapel.

Het kleine vertrek (2 bij 2 meter) bevat een kniebankje en een versierd altaar, met daarboven een schilderij waarop de Twaalfgoden afgebeeld staan.

De Eerste Verdieping

O1 - Trappenhuis

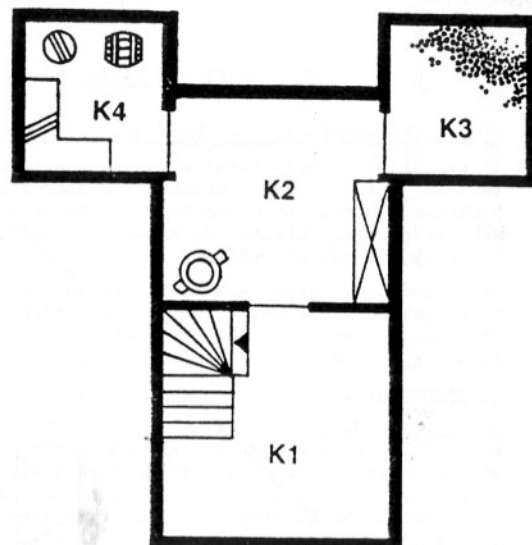
Er leidt een trap naar de begane grond en naar de zolder. Achter de 4 deuren bevinden zich de kamers van de huurders.

O2 - Kleine Kamer

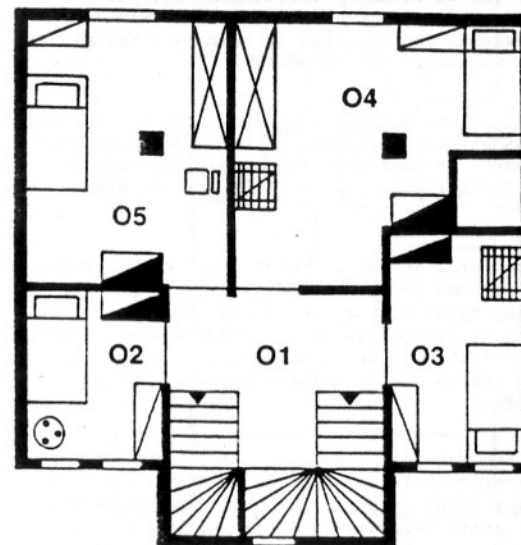
Behalve een brits staan er in dit vertrek nog een kruik en een kleine kast. Hier woont Abelmir Axberg (NPC 408). De gesloten man heeft het zichzelf erg makkelijk

Nr. 270
Pension
»Hafenmelodie«
(T24)

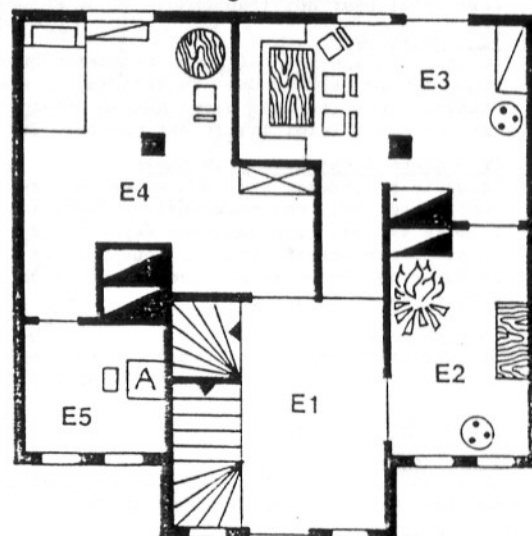
Keller K



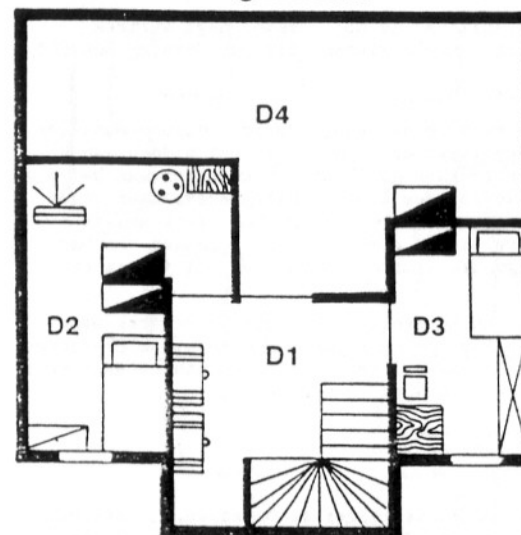
Obergeschoß O



Erdgeschoß E



Dachgeschoß D



1m

gemaakt. Aan de wand hangt een breedgerande hoed en in de hoek staat een wandelstok, waarover een wijde blauwe cape hangt. Dat zijn de schamele bezittingen, waarmee Abelmir regelmatig op reis gaat. Velen vermoeden daarom, dat hij een pelgrim is of zelfs de gewijde van de een of andere onbekende Godheid. Dat hij vaak over religieuze zaken spreekt (als hij al spreekt!), versterkt dit vermoeden.

03 - Kamer voor reizigers.

Twee ramen verlichten de kleine kamer. Hier laat Schudel personen wonen die op doorreis zijn. Op dit moment woont de straathandelaar Scheeftand Pollart (NPC 409) hier. Naast het bad staat de kist met handelswaar. De baardige, bijna tandeloze koopman heeft veel gereisd en drinkt graag een stevig glaasje. Hij vertelt veel en weet nog veel meer.

04 - Kamer

De inrichting van de kamers met scheepskoffers, gekruiste entarsabels en voorwerpen uit vele landen duidt erop dat hier een zeebonk neergestreken moet zijn. Hij heet Enzo Mija Gauto (NPC 410). Op zijn oude dag reist hij nog steeds naar zee, en steeds vertelt hij over zijn nieuwste tochten en heeft altijd een souvenir bij de hand om ongelovigen de mond te snoeren. Op een moment kwam hij in de hele stad in opspraak, toen de een of andere waanzinnige visser hem noemde in verband met een geheime ontmoetingsplaats van de Necker (vismensen).

05 - Kamer

Mamoth Bärenschrick (NPC 411), een huurling van het Keizerlijke Leger, bewoont deze kamer in een bescheiden luxe. Voor het comfortabele bed laat de huid van een leeuw haar blinkende tanden zien. Een brede kast bevat de kleding van de tamelijk gezette huurster. Mamoth nam deel aan de laatste grote veldslag van keizer Reto, die hij 11 jaar geleden won tegen de Maraskaners bij Jergan. Zij verdiende daarbij vele onderscheidingen en zelfs een pensioen. De veterane komt wat merkwaardig over, maar dat komt waarschijnlijk doordat de een 'buitenlander' is: ze komt uit een dorpje in het vergelegen Bornland.

De Zolder

D1 - Trappenhuis

Een trap leidt naar de eerste verdieping. Dit aan de nok 2 meter hoge vertrek heeft 3 deuren. Achter de trapleuning staan enkele kisten, die aan Gerding Freyflüter (NPC 412) toebehoren.

D2 - Dakkamer

Door het schuine dak is de ruimte in dit vertrek vrij nauw. Op het hoogste punt (de nok) is het vertrek 2 meter hoog. De schoorsteen en de haard in het midden van het vertrek nemen veel ruimte in beslag en onttrekken het kleine dakvenster aan het oog. In de ongeordende zooi linnen doeken en verfpotjes woont Gerding Freyflüter, naar eigen zeggen een groot kunstenaar, maar vrijwel iedereen denkt daar iets anders over. De onbehouwen Gerding zoekt zijn heil vooral in de alcohol en de bordelen van Havena, en Schudel heeft al meer dan eens gedreigd hem daarom het pension uit te zetten.

D3 - Dakkamer

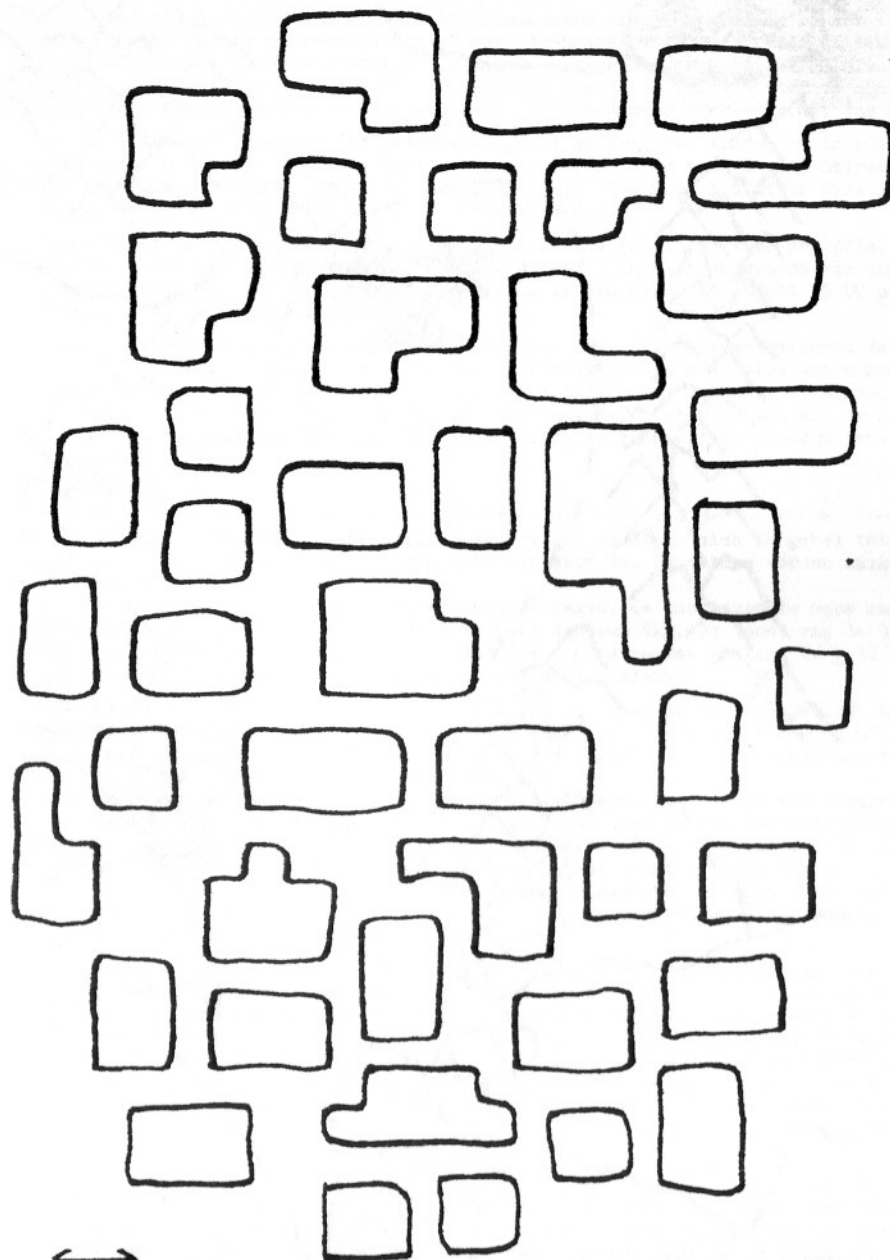
Dit vertrek is net als kamer D2 vrij nauw. In het schone, opgeruimde vertrek woont de dienstmeid Saginta Sahm (NPC 413), een ijverige en bepaald niet afstotelijke jonge vrouw die, als men de praatjes van de burens mag geloven, ook 's nachts weleens voor het 'lichamelijk welzijn' van de een of andere gast wil zorgen.

D4 - Zolderkamer

Dit nauwe vertrek staat vol met allerlei oude rotzooi.

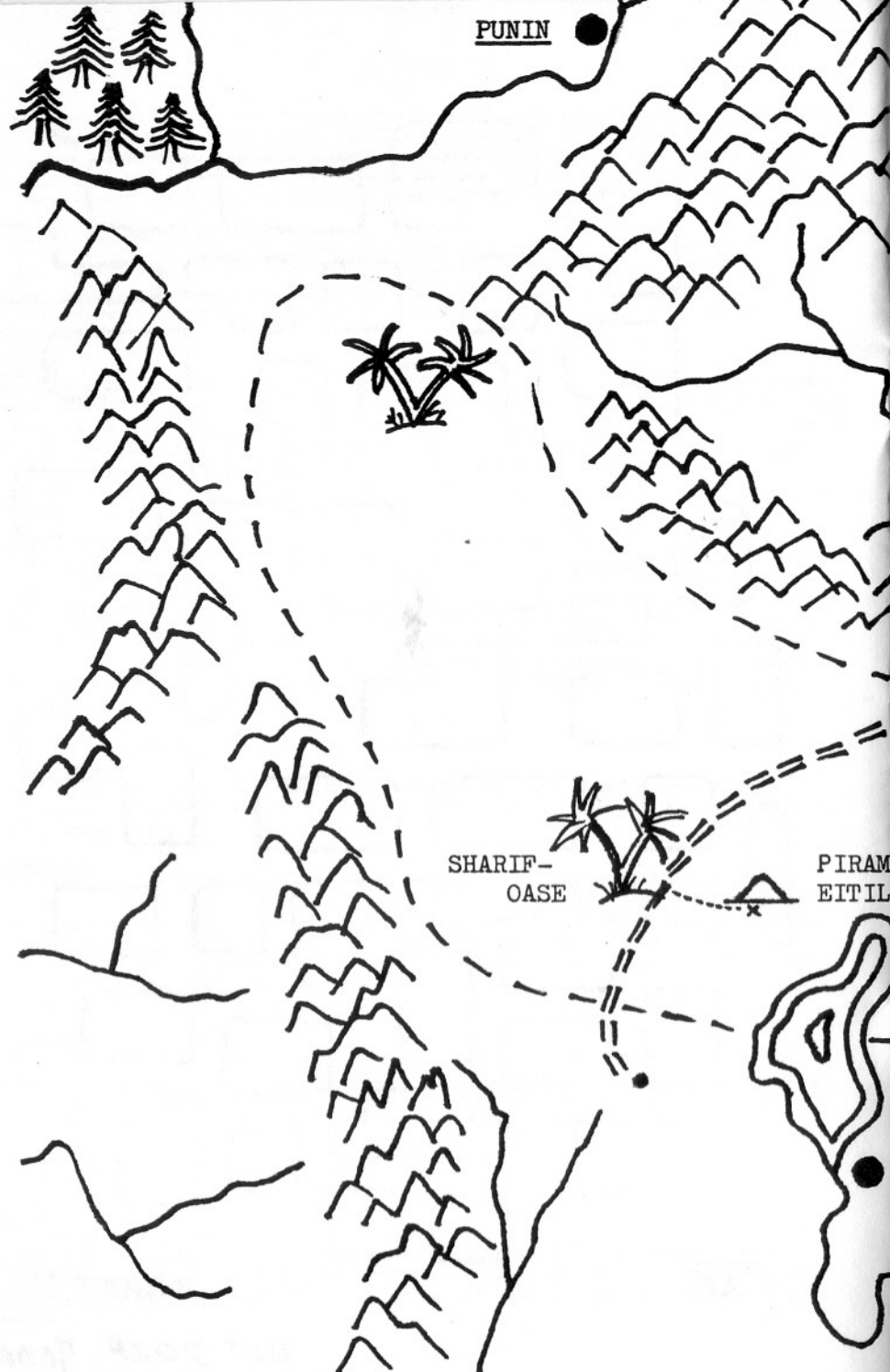
De Kelder

Via de deur onder de trap op de begane grond is de kelder te bereiken. In het oude tongewelf bevindt zich een levensmiddelen voorraadkamer (K4), de hout- en kolen-voorraad (K3), allerlei huishoudelijke voorwerpen zoals, wastobbes, bezems, oplosmiddelen en zeep (K2). Sommige delen van het gewelf zijn om onbekende redenen dichtgemetseld...



KAART 3

HET DORP JABALLAH



SCENARIO

SCENARIO

De overval dient echter ook als afleidingsmanoeuvre voor een aanslag op het leven van prins Hassan. Tijdens de overval sluipt een ingehuurd moordenaar naar de tent van de prins en weet van de verwarring gebruik te maken. Hij vermoordt de 2 lijfwachten, en sluipt de tent van de prins in. Helaas voor hem is de prins echter op zijn hoede en wacht hij de moordenaar op met een dolk. De moordenaar overleeft dit dus niet.

Als de helden (of de prins) de moordenaar goed onderzoeken vinden zij in zijn zak een briefje waarop de volgende tekst staat te lezen in de taal die in Shirem Aouf soms gebruikt wordt: "De prins mag Jaballah nooit bereiken, tenminste niet levend. Hoe eerder hij verdwijnt, hoe beter. Getekend Y-A-A."

Helaas heeft de prins geen flauw benul wie Y-A-A is (hij is niet zo erg slim, want Y-A-A is natuurlijk sheik Yasser Ar Afath). Nu zijn 2 lijfwachten gedood zijn vraagt hij de helden of zij die taak misschien op zich willen nemen. Hij biedt 50 DU perman, te betalen bij aankomst in Jaballah.

2^e dag - Zo onrustig als de eerste dag verlopen is, zo vreedzaam verloopt de tweede. Uiteraard kunt u uw helden lastig vallen met alles wat u maar te binnen schiet als u daar zin in hebt: bergogers, lawines, of misschien wat rondtrekkende reizigers met wat geneesmiddelen voor helden die er nùl niet al te best aan toe zijn. Die avond wordt de rand van de woestijn bereikt.

De Khom-Woestijn

De volgende dag trekt de karavaan de woestijn, de gesel van Rastullah in. Voordat ze de woestijn intrekken richten alle leden van de karavaan zich in gebed tot Rastullah en vragen om bescherming tegen alle ontberingen. De helden worden aangespoord dit ook maar te doen.

De tocht naar de Sharif-Oase duurt ongeveer 4 dagen, de tocht van de oase naar de zuidelijke rand van de woestijn duurt iets meer dan een dag. De tocht van de Oase naar de piramide van Etilops duurt 1 dag (de rechtstreekse afstand is ± 30 km, maar er loopt geen weg, dus de helden zullen moeten zoeken).

De tocht door de woestijn is bepaald geen lolletje. Daar de helden absoluut geen ervaring hebben met de ontberingen van de woestijn, verliezen zij elk D6-2 LP. Helden die nu nog een wapenrusting dragen verliezen D6+BW LP (als de D6 score een 6 is, overlijdt de held; De hitte was teveel voor hem).

Gelukkig is er voldoende water voor de karavaan, tenminste, de eerste 3 dagen.

De 4^e dag echter is er gebrek aan water, omdat een deel van de voorraad bedorven blijkt te zijn. Helden bij wie het Uithoudingsvermogen (UV = LE + LK) minder is dan de helft van het uithoudingsvermogen waarmee hij het avontuur begonnen is, is de hele dag niet in staat om te vechten of andere inspanningen te verrichten. Helden voor wie dit geldt en die bovendien nog hun wapenrusting aanhebben, overlijden bij een D6 worp met een score van 4,5 of 6.

Halverwege de 2^e dag steekt er plotseling een zandstorm op. De karavaan houdt tijdelijk halt en iedereen zoekt beschutting bij elkaar. Helden die dit om de een of andere reden niet doen lopen gevaar om van de karavaan af te dwalen. Zij moeten tijdens de storm een SH-proef afleggen. Lukt deze, dan blijven zij in de buurt van de karavaan. Mislukt de proef, dan dwalen ze te ver af. Zodra de storm voorbij is kunnen zij de karavaan niet meer zien. Zij moeten een SH-proef + 5 afleggen om de juiste richting in te slaan en de karavaan weer te vinden. Mislukt de proef, dan dwalen ze verder de woestijn in en wordt er nooit meer iets van hen vernomen; de Gesel van Rastullah heeft een nieuw slachtoffer geëist....

Tijdens de middag van de 4^e dag wordt de Sharif-oase bereikt. Een uur voordat de helden de oase bereiken wordt de karavaan echter opnieuw overvallen, door een kleine groep bedoïnen dit maal. De bedoïnen berijden snelle kamelen, sneller dan die van de karavaan. Zij zijn echter niet uit op de handelswaar, maar op de prins. Zij zijn door sheik Ar-Afath ingehuurd om de prins te ontvoeren. Zij hebben geweigerd om de prins zelf om het leven te brengen, maar hebben ermee ingestemd om de prins bij de piramide van Etilops te overhandigen aan handlangers van de sheik.

Er zijn in totaal 10 bedoïnen, die erin slagen de karavaan bij verrassing te overvallen. Terwijl zes van hen zich met de helden bezig houden, overvallen de anderen de prins. Zodra zij de prins hebben overmeesterd gaan zij er vandoor. De zes anderen strijden nog even verder, om de aftocht veilig te stellen, maar gaan er dan vandoor. De kamelen van de helden zijn helaas niet snel genoeg om de bedoïnen te kunnen inhalen.

Na het gevecht trekt de karavaan door naar de Sharif-oase. Daar kunnen de helden even op verhaal komen. De reizigers van de karavaan raden hen aan om niet 's nachts achter de bedoïnen aan te gaan. Het is beter om te wachten tot de volgende dag. De helden hoeven niet te denken dat zij de karavaan in de steek laten, want bij de oase zijn genoeg mensen te vinden die als begeleider met de karavaan mee willen trekken. Als de helden niet al teveel zin hebben om achter de bedoïnen en de prins aan te gaan zullen de leden van de karavaan erop wijzen dat de vader van de prins een rijk man is en waarschijnlijk een fikse beloning zal geven aan de bevrijders van zijn zoon. Iedereen in de karavaan en bij de oase is ervan overtuigd dat de bedoïnen hun kamp moeten hebben bij de piramide van Eitilops en de helden krijgen de raad om vanaf de oase ongeveer een dag naar het oosten te reizen. Ze kunnen de piramide dan niet missen, want het hoge bouwsel is al van veraf te zien.

De Piramide van Eitilops

Volgens de legende is Eitilops een van de belangrijkste heersers van het zuiden van Avonturië uit de geschiedenis. Hij zou het zijn die eeuwen geleden belangrijke steden stichtte als Rashdul, Thalusa en Unau, en bovendien zou hij degene geweest zijn die Rashtullah uitriep tot enige God. Sindsdien geldt in deze streken de verering van Rashtullah als het enige Ware Geloof. In dankbaarheid voor wat hij voor de bevolking betekend heeft hebben de woestijnbewoners en de inwoners van de steden Unau en Rashdul voor hem een piramide gebouwd, waarin zijn graf ligt. Hoewel er vele geruchten de ronde doen over de schatten die Eitilops bij zijn begrafenis zou hebben meegekregen, is er totnut toe nog niemand in geslaagd om ook maar iets van die schatten uit de piramide te halen. Enkelen die de piramide zijn binnengegaan zijn er zelfs nooit meer uitgekomen....

Als de helden de piramide bereiken is er geen spoor van de Bedoïnen of de prins te bekennen. Wel zien zij de ingang van de piramide, een uitbouw van de piramide van ruim 3 meter hoog, waarin een gang naar binnen leidt. Er zitten geen deuren in de gang, dus de helden kunnen zo naar binnen....

Gang 1

Als de helden net de piramide binnen zijn, zien zij (als ze een fakkel aansteken) dat aan het einde van de gang er een trap naar boven leidt. De trap is ongeveer 25 m. lang. Verder is er niets te bekennen.

Gang 2

Bovenaan de trap kunnen de helden 2 kanten op: dieper de piramide in (naar vertrek 1) of juist naar de buitenkant van de piramide (deze gang loopt dood en er valt niets te vinden).

Vertrek 1

Deze ruimte is 12 bij 8 meter en 7 meter hoog. Op de wanden zijn reliëfs aangebracht die een beeld geven van hoe het zuiden van Avonturië er vroeger uitgezien moet hebben. De helden kunnen tot de conclusie komen dat er in al die eeuwen bijzonder weinig veranderd is: de woestijn was er toen al, en ook de zon... Enkele wanden tonen een jonge, rijk geklede jongeman, met in zijn rechterhand een versierde staf, en dit is uiteraard Eitilops.

Op de grond liggen 2 lichamen, een bedoïne en een ander, die niet op een bedoïne lijkt. Als de helden de lichamen (beide zijn dood) onderzoeken, vinden ze bij de bedoïne niets bijzonders, maar de ander vinden ze een papier met daarop 3 blokken en een kruis. Bovendien zien ze dat op de mantel een gouden letter 'Y' is aangebracht.

Het papier met de 3 blokken en het kruisje is kaart 4 'De bergplaats van Hassan'. Het beste kunt u dit kopiëren en de kopie ervan aan de spelers overhandigen. Dit papier moet over de kaart van de stad Jaballah gelegd worden. De 3 blokken passen precies op 3 huizen. Het kruisje geeft dan het huis aan waar sheik Yasser prins Hassan gevangen houdt. U kunt de blokken en het kruisje natuurlijk ook overtrekken, maar zorg er dan goed voor dat de afmetingen precies gelijk blijven, anders klopt er weinig meer van.

Verder is er niets in deze kamer te bekennen. In de achterwand zit nog wel een geheime deur, maar die kan maar op een manier geopend worden. Zodra een van de helden in dit vertrek de naam noemt van Eitilops of Rashtullah, gaat het luik open. Achter het luik leidt een trap naar beneden (gang 3). Als de helden door het luik naar beneden gaan blijft dit nog precies 2 uur open. houdt dus goed in de gaten hoeveel tijd de helden beneden doorbrengen.

Gang 3

De gang is ongeveer 15m. lang en bestaat uit een trap die naar beneden leidt. Onder aan de trap zit een luik. onder het luik bevindt zich vertrek 2. Het luik is gemakkelijk te openen.

Vertrek 2.

Als de helden het luik geopend hebben, kunnen zij zien dat het vertrek 13 bij 9 m. is en 4 meter hoog. De helden zullen naar beneden moeten springen, tenzij ze een touw bij zich hebben. Als ze zonder touw naar beneden gaan moet u er rekening mee houden dat er geen andere weg meer terug is en ze door hetzelfde luik weer naar boven moeten zien te komen (4 meter??) voordat het luik in vertrek 1 sluit!! In het vertrek staan 5 sarcofagen van rood gesteente. rondom de sarcofagen liggen in totaal zeker 7 skeletten.

Zodra een van de helden de vloer van dit vertrek betreedt beginnen de sarcofagen zich langzaam te openen. In de sarcofagen liggen de skeletten van 5 trouwe wachters van Eitilops, die ervoor gekozen hebben hun heer zelfs in de dood te blijven beschermen. Na 5 GR zijn de sarcofagen geheel geopend en vallen de skeletten de helden aan.

Scores: MO 20, LE 40, BW 0, AV 14, AW 12, TP 1D+5, MK 20.

Zodra alle 5 de skeletten verslagen zijn, schuift een van de sarcofagen opzij. Achter de sarcofaag wordt een opening zichtbaar. Er leidt een gang verder naar achter. Deze gang (gang 4) is slechts 6 meter lang en komt uit in vertrek 3.

Vertrek 3

Zodra de helden vertrek 3 betreden klinken er in deze ruimte allerlei onheilspellende geluiden, gekreun, gejammer, het huilen van wolven en af en toe een ijelijke gil. Na 3 minuten begint langzaam het plafond naar beneden te komen. Als de helden in dit vertrek blijven blijft het plafond dalen, totdat het vertrek na 5 minuten nog maar 1 meter hoog is. Dan daalt het plafond niet verder. Bovendien springt er in de vloer een luik open. Onder het luik bevindt zich een lange gang met gladde wanden die schuin naar beneden leidt. (gang 5). Zodra de helden via deze gang naar beneden willen merken ze dat de wanden te glad zijn. De eerste held glijdt meteen uit en glijdt meteen naar beneden. De val levert hem 4 SP op. Als de helden die nu nog boven zijn geen touw bij zich hebben zou ik niet weten hoe deze held hier ooit vandaan zou kunnen komen. De wanden zijn te glad om weer naar boven te klimmen...

Vertrek 4

En hier ligt dus Eitilops. In het midden staat een prachtige gouden sarcofaag die rijk versierd is. Rondom de sarcofaag liggen ontelbare waardevolle voorwerpen, van goud, zilver of andere waardevolle stoffen. Er staan kruiken met kostbare sieraden, parfums en olieën. Kortom, het paradijs voor de ware schatzoeker... Nu nog een manier vinden om dit alles naar boven te krijgen. Denk er aan dat het geheime luik in vertrek 2 een binnen 2 uur na het openen weer sluit....

Maar hoe zou het ondertussen met prins Hassan gaan? Wel, hij leeft nog, en hij bevindt zich in het dorp Jaballah. De helden hebben als het goed is het papier in handen met daarop de 3 blokken, het kruisje en het woord Jaballah. Het enige wat ze nu nog hoeven te doen is een kaart van het dorpje Jaballah te pakken te krijgen en het papier eroverheen te leggen. De blokken passen maar op één manier precies op 3 huizen van de stad. Het kruisje ligt dan op het huis waarin de prins zich bevindt.

Maar in dat huis bevinden zich ook nog sheik Yasser-Ar-Afath en 2 van zijn soldaten.

Zodra de helden uit de piramide gekomen zijn rest hen weinig anders dan naar Jaballah te gaan. Als zij daar aankomen is de karavaan al een tijdje in de stad. Van de leider van de karavaan kunnen zij een kaart van de stad krijgen (geef de spelers kaart 3). Met deze kaart moeten de helden prins Hassan op kunnen sporen. Eerst moeten zij dan nog de sheik en zijn wachters verslaan:

Sheik: MO 18, LE 55, BW 3, AV 14, AW 13, TP 1D+5, MK 30.

Wachters (2): MO 14, LE 42, BW 2, AV 12, AW 10, TP 1D+4, MK 18.

Waarschijnlijk zullen de helden Hassan dus wel kunnen bevrijden. Eventueel kunnen zij nog hulp inroepen van de garde van Emir Yussuf (als deze tenminste nog in leven is). De Emir en de prins zijn uiteraard bijzonder dankbaar: de prins wordt gezalfd, gezegend en uitgeroepen tot opvolger van de Emir. De volgende dag overlijdt Emir Yussuf. De nieuwe Emir belooft de helden met 100 dukaten elk. Verder krijgt elke held voor het beleven en afsluiten van dit avontuur nog 80 AP.

Er bestaat natuurlijk nog een mogelijkheid. Als de helden heel erg lang in de woestijn hebben rondgedoeld bestaat de kans dat zij te laat in Jaballah aankomen. De Emir is overleden zonder dat Hassan tot opvolger benoemd is, en de sheiks hebben Sheik Yasser-Ar-Afath uitgeroepen tot Emir. De hele stad is al onder controle van de troepen van de nieuwe Emir, en de helden lopen het gevaar opgepakt te worden omdat ze misschien een gevaar voor de Emir kunnen betekenen. Ze worden (u raadt het al) ervan beschuldigd ongelovigen te zijn en tegenstanders van het Ware Geloof te zijn. Na een kort schijnproces worden de helden veroordeeld tot de dood door onthoofding. Rastullah zij geprezen!!!

U heeft wel gemerkt dat er in dit avontuur vele momenten zijn (tijdens de reis bijvoorbeeld) waarop niets lijkt te gebeuren. Ik nodig u uit om wat ideeën die u nog in een lade hebt liggen hiertussen te voegen. U zou er rustig nog wat ontmoetingen met woestijnrovers, rondtrekkende nomaden of andere boeiende personen in kunnen stoppen, of misschien wat Fata Morgana's in de woestijn, of misschien laat u uw helden wel een verloren tempel van Rastullah ontdekken. Mogelijkheden genoeg volgens mij. Ik wens u en uw fantasie veel speelgenoegen.....

Ed Doorn.

5 - De vraag die de helden moeten stellen (het maakt niet uit aan wie) is:

"Als ik aan je kameraad de weg zou vragen, welke weg zou hij dan adviseren?"

Controle antwoord: stel dat de vraag wordt gesteld aan de Verteller van Leugens. Hij weet dat de andere kabouter de goede weg zou aanwijzen, maar omdat hij een leugenaar is zal hij de weg van Doem aanwijzen, in de hoop dat de helden die ook daadwerkelijk zullen kiezen.

Als de vraag aan de Verkondiger van Waarheid gesteld wordt, wijst hij eveneens het pad van Doem aan, want dat is de weg die de verteller van leugens zou kiezen. De helden hoeven dus slechts het andere pad te nemen.

Mochten uw helden er niet uitkomen en op goed geluk een pad inslaan, kunt u met de D6 bepalen of ze het goede pad inslaan (50% kans). Zo kunt u ook bepalen tegen welke kabouter de helden eigenlijk staan te praten. Ze zien er namelijk precies hetzelfde uit en de helden weten dan ook niet wie de Verteller van Leugens is en wie de Verkondiger van Waarheid.

En nu iets anders. In Morgenster 18 stond het een en ander over Elfenstrijders en -Dolers en -Priesters waarvan de regels in de aanmaak zouden zijn. Ik wil bij deze waarschuwen voor het gevaar van de Elfenstrijder. Op het ogenblik speelt er eentje mee in mijn groep en hij is werkelijk het prototype ervoor: LK 17, BW 5+2 (?) enz. Slechts één toverspreuk wordt gebruikt (Balsamsalabond). De Tovenars zijn veel strenger aan regels gebonden (BW max. 2, wapen dolk/staf) maar bij de regels voor de Elfen staat er iets vaags als 'geeft de voorkeur aan snelle geruisloze wapens als dedegen, dolk en lange boog' en dat Elfen veel lichter gebouwd zijn dan mensen. Poeh! 90% van de Elfen vecht met zwaarden (dat is nog tot daar aan toe) maar heel wat heeft de LK zo verhoogd dat elke strijder met een beetje gezond verstand het vechten aan de Elf overlaat. Naar mijn mening is het elfentype met de huidige regels té sterk voor het ODM. Om iets van dat idee dat een Elf tenger is terug te vinden in de regels, moet je naar mijn mening voor de Elf een LK-grens stellen van maximaal 18. Elfenstrijders zouden dan wel weer 20 mogen hebben als maximum en als extraatje ook best met 2-handswapens mogen omspringen (maar géén harnas!). Omdat ze echter zowel als held als als speler de voorkeur geven aan vechten boven toveren, zou het niet meer dan logisch zijn dat de 7 Elfenspreuken deze types meer moeite, meer astrale energie kosten. Juist deze types zitten nogal op hun ASP-puntjes en zo kun je dit mooi bestrijden. Een Balsamsalabond-spreuk kost voortaan bijvoorbeeld (aantal omgezette LE-punten +2) ASP, Foramis Forameur 10 ASP, enz. De gevechtsspreuken zou ik echter onaangetas laten, want deze zullen logischerwijs weinig moeite kosten. Basisvoorwaarden voor een Elfenstrijder zijn dan SH 12, BH 12, MO 12 en LK 12. Je kunt als Elfenstrijder 'geboren' worden, of als Elf 'geboren' worden en dan later strijder worden.

Een Elfentovenaar zou ook wat beperkingen moeten hebben wat BW en wapen betreft, maar niet zo erg als de tovenaar bij de mensen (omdat die vermoedelijk meer spreuken kent). Hoe meer spreuken de Elfentovenaar kent, des te zwaarder de beperkingen moeten zijn.

Denk ook eens aan het volgende: moeten de bekwaamheden-modificaties (normaal, makkelijk, moeilijk) voor deze nieuwe typen aangepast worden of blijven de basistypen het belangrijkste (Elfentovenars en -strijders zijn Elfen en daar mee uit)? En als jullie toch zo druk zijn met die Elfen, waarom dan geen Dwergenstrijders, dolers en ga zo maar door?

Ik hoop dat jullie het probleem van de te sterke Elf inzien en er iets aan kunnen doen. Keep up the good work.

Met vriendelijke groet,

TRISTANO

Tja, beste Tristano, daar zeg je zowat. Om even een misverstand uit de weg te helpen, persoonlijk zijn wij ook niet erg gelukkig met Elfen die zonodig strijder willen zijn en dwergen die willen gaan toveren. Het ODM zoals dat in Nederland gepresenteerd is heeft er totaal geen regels voor. In principe moet het echter wel mogelijk zijn. De regelideeën die jij geeft zijn niet eens zo slecht en ik zou dan ook groepen die de Elfenstrijder willen gebruiken aanraden om zich aan deze regels te houden.

Maar het probleem ligt eigenlijk niet bij het gebrek aan regels van het ODM, maar bij jouw speler. Als Balsamsalabond de enige spreuk is die hij gebruikt en LK de enige eigenschap is die hij bij graadverhogingen verhoogt, waarom heeft hij dan in hemelsnaam voor de Elf als heldentype gekozen? Volgens mij had hij gewoon strijder moeten worden. Nou snap ik het wel, doordat hij elf is kan hij met Balsamsalabond zijn opgelopen schade weer herstellen. Op deze manier worden de magische gaven van de Elf echter hopeloos misbruikt en wordt de machtige voorraad Astrale Energie gedegradeerd tot een soort geneeskrachtige drank die de Elf al bij voorbaat in zijn lijf heeft zitten. Zonde.

Het komt er dus op neer dat de speler gewoon die rol moet kiezen die hij wil spelen. Als hij kiest voor de Elf en dan een strijder gaat spelen misbruikt hij de regels van het spel en wordt het rollenspel, wat het ODM hóórt te zijn, volledig om zeep geholpen. Overigens is de beste manier om uw spelers dit duidelijk te maken, om ze zelf te confronteren met waar ze mee bezig zijn. Laat uw Elfenstrijder in een avontuur maar eens oog in oog komen te staan met een échte Elfenstrijder (MO 16, SH 15, CH 16, EH 16, LK 20, AV 16, AW 15, 50 ASP, LE 62) en heb dan vooral geen medelijden met uw speler. Dat heeft hij ook niet met zijn tegenstanders.

Of misschien is dit een leuk idee: In een herberg waar de helden zich bevinden zit een beeldschone elfin, die meteen het hart van uw elfenstrijder breekt. Waarschijnlijk zal uw speler het nodige proberen om haar te versieren, maar ja, zij valt nu eenmaal niet op ruwe types. Zij houdt van kunst, fijnzinnigheid, zang, dans en muziek. In niet mis te verstane bewoordingen zal zij hem duidelijk maken dat hij eigenlijk helemaal geen elf is, maar een soort barbaar, voor wie alleen het knokken telt en vergeten is dat er nog zoveel mooie dingen in het leven zijn. Kortom, laat haar uw speler alles verwijten wat u eigenlijk zelf op hem aan te merken hebt. Tot slot kunt u dan een echte elf binnen laten komen, die dan wat op een luit gaat zitten spelen en met zijn prachtige stem meteen de Elfin voor zich wint.

Maar er is ook nog goed nieuws! In Duitsland is pas geleden een nieuwe doos met regels uitgekomen. Deze regels vormen een vernieuwde en betere versie van de oude regels. Een hoop oude regels en zelfs enkele van de uitbreidingsregels komen daarmee te vervallen. De regels die er voor in de plaats komen zijn echter een stuk beter en bevorderen het rollenspel aanzienlijk. Helaas zijn in die doos de magische heldentypen niet aan de orde gekomen, maar in dit jaar nog komt er een doos uit over de magie van het Zwarte Oog. Er is dus nog hoop...

Ed Achtpoot.