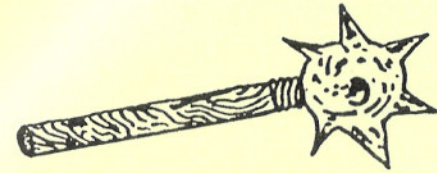


de **ANORBEINSTER**

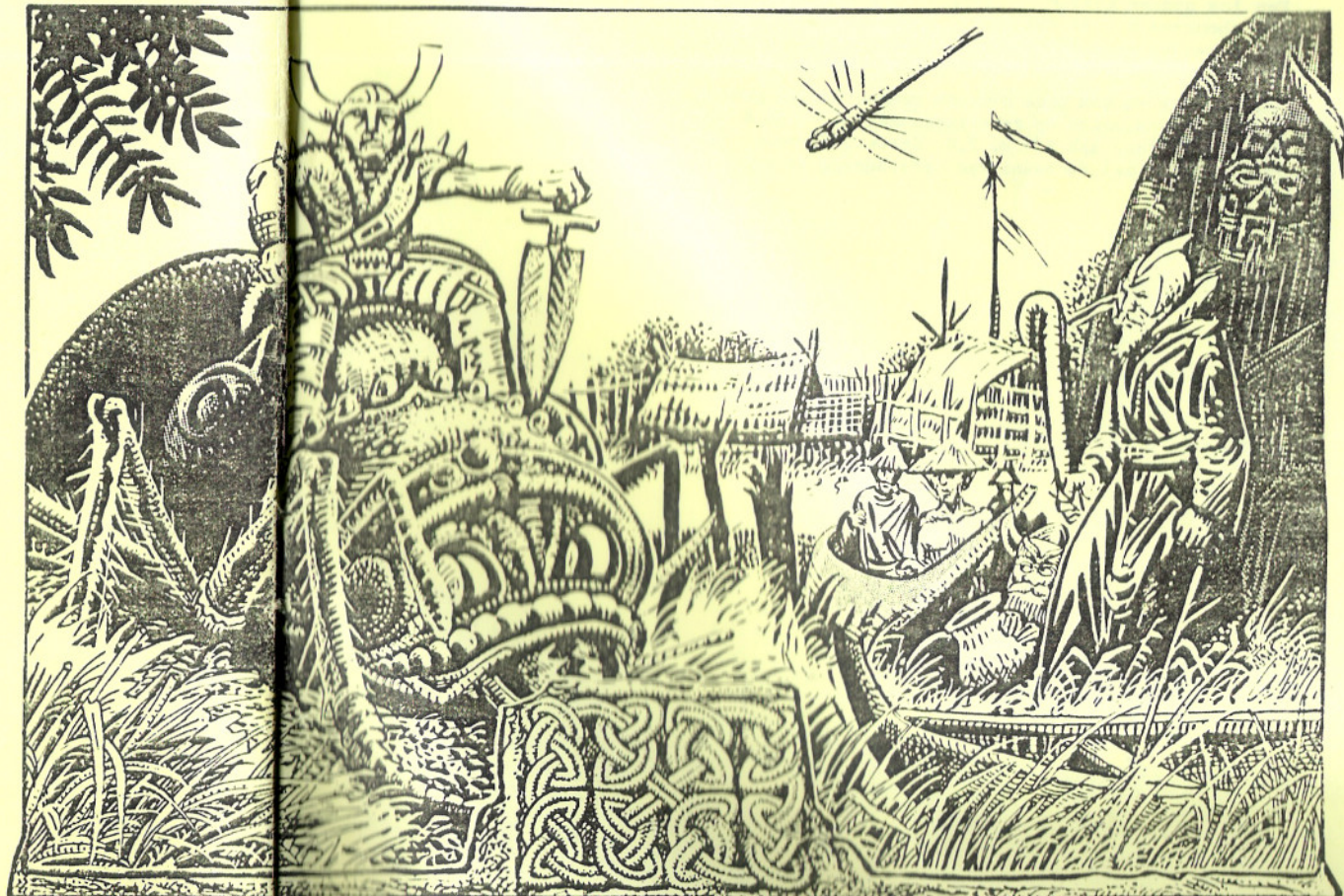
jrg.3



no.27

maandblad voor fantasy-liefhebbers

JUL '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.

### Gegroet, geliefde helden van het Avonturijnse land.

Deze maand staat voor ons in het teken van veranderingen. Eindelijk ben ik, Ed Achtpoot erin geslaagd de absolute macht naar mij toe te trekken (voor zover ik daarin al niet geslaagd was). Met enige overredingskracht heb ik het namelijk voor elkaar gekregen dat dit maandelijkse stukje huisvlijt dat in de volksmond beter bekend staat als *de Morgenster* vanaf nu op een personal computer aangemaakt zal worden. En ik ben dus de enige die hier een PC kan bedlenen (die sukkel, Cor en Ed dus, zijn er namelijk gewoon te stom voor). Zodoende bepaal ik vanaf nu wat er uiteindelijk in de computer gestopt wordt en dus ook wat er in het blad te staan komt. Eindelijk ben ik dus in staat om die macht uit te oefenen die nodig is om dat stelletje gajes onder controle te houden. Power to the spiders, om te beginnen bij mij!

Het eerste gevolg van deze veranderingen merkt u al aan dit nummer. Reeds een tijdje worden hier op de redactie discussies gevoerd over de artikelen over de Huizen in Havena. Er staat in Havena namelijk een huis, dat te groot is om even op een paar paginatjes te behandelen. Sommigen dachten er nu over om dit huis dan maar in drie opeenvolgende nummers van *de Morgenster* te behandelen. Ik dacht hier dus geheel anders over, want dan duurt het drie hele maanden voordat jullie, de lezers, eindelijk het hele huis kunnen bekijken.

Een logische oplossing is om een heel nummer aan dit werkelijk unieke huis te wijden. En ik heb dus gelijk gekregen (en terecht). Deze maand krijgt u dus een special over het beroemde paleis van vorst Cuanu Ui Bennain van Havena. Uiteraard hebben wij eerst toestemming van de vorst gevraagd (en gekregen) om zijn unieke verblijf te beschrijven, waarvoor wij hem voor altijd bijzonder dankbaar zijn.

Behalve de beschrijving van het paleis vinden jullie in dit blad ook nog een beschrijving van de bewoners van het paleis. Deze beschrijving is echter niet afkomstig uit het boek uit de Havena-doods, maar is door ons zelf uitgewerkt (in de Havena-doods waren helemaal geen gegevens over de paleisbewoners opgenomen). Hoe jullie het paleis en haar bewoners willen verwerken in een scenario laten wij aan jullie over. Volgende maand zal Ed Doorn (als ik die luie donder aan het werk kan krijgen) een scenario schrijven over een aantal merkwaardige gebeurtenissen die zich in het paleis afspelen. Ben benieuwd waar hij nou weer mee op de proppen komt. Maar dat zien jullie de volgende maand wel.

Groetjes en zo.

uw geliefde hoofdredakteur.

Ed Achtpoot.

De Vorstelijke Familie

Waarschijnlijk kent iedereen de leden van de vorstelijke familie wel. Vorst Cuano Ui Bennain en zijn gemalin Idra Bennain vormen waarschijnlijk het bekendste vorstenpaar in Avonturië, afgezien misschien van de keizer en keizerin in Gareth. Vorst Cuano leidt een druk leven. Het regeren van een grote provincie als Albarnia vergt veel van zijn tijd. Regelmatig moet hij de afgevaardigden van de Raad der Ouden, de vertegenwoordigers van de verschillende gilden en de vele gezanten uit alle delen van het Middenrijk ontvangen. Hierdoor moet hij regelmatig van vroeg in de ochtend tot laat in de nacht doorwerken. Logisch dat hij en zijn vrouw besloten hebben om allebei een eigen slaapkamer te gebruiken (al beweren boze tongen dat hiervoor nog andere redenen zouden zijn).

Idra Bennain heeft niets met de regeringszaken te maken. Zij begeleidt de vorst alleen bij officiële aangelegenheden en ontvangsten van belangrijke afgezanten. Maar zij mag dan geen directe macht over het bestuur hebben, zij heeft wel grote invloed op het doen en laten van de vorst, en kan vaak enige invloed uitoefenen op zijn besluiten.

Idra Bennain is een tovenaars van de 6<sup>e</sup> graad. Haar magie richt zij vooral op vorst Cuano. Met haar magische gaven probeert zij mogelijk onheil van hem af te weren. Ook gebruikt ze haar gaven om haar invloed op hem te vergroten, al heeft ze daar tot nu toe niet zo veel succes mee.

De dochter van de Bennains, Emer Ni Bennain, is pas 13 jaar oud. Zij is verloofd met kroonprins Brin van Gareth, de opvolger van keizer Hal. Zij heeft (uiteraard) nauwelijks verstand van regeringszaken, en zij is dan ook de laatste die zich daarover druk zal maken. Het enige dat haar mateloos interesseert is de kleur van haar nieuwste jurk, haar prachtige speelgoed, de datum van het volgende bal en wanneer ze weer een nieuw cadeau zal krijgen.

Zoals overal in Avonturië, houden adellijke families zich zo ver mogelijk uit de buurt van het gewone volk. Zo ook de familie Bennain. Alleen als het echt nodig is zullen zij eens een ritje door Havena maken in hun prachtige koets. Meestal is dit om het volk rustig te houden, want vaak wordt er vlak na zo'n ritje weer de een of andere nieuwe belasting opgelegd.

Toch is de familie Bennain vrij populair bij de bevolking. Natuurlijk, het zou beter kunnen, maar gezien de manier waarop sommige edelen omgaan met het gewone volk vallen de Bennains inderdaad nog wel mee.

De Andere Bewoners

Isora van Elenvina is de hofdame van Idra Bennain. Ook houdt zij zich bezig met de opvoeding van prinses Emer. In de weinige vrije tijd die zij heeft houdt zij zich bezig met astronomisch en astrologisch onderzoek. Haar kennis van deze zaken mag niet onderschat worden. Zij is een tovenaars van de 6<sup>e</sup> graad en is ook degene die de vorstin onderwezen heeft in de kunsten van de magie. Zij is intrinsiek de druide Megalon en houdt zich ver van zijn experimenten. Zij is niet op de hoogte van de duistere praktijken die hij uitvoert in de onderaardse gewelven.

De huidige residentie van vorst Cuano Ui Bennain is kort na de grote aardbeving in 291 v.H. gebouwd. Het gebouw doet niet zozeer dienst als verdedigingsbolwerk, maar meer als pronkstuk en symbool van de macht van de vorst van Havena.

Binnen de achthoekige, zeven meter hoge muur staan vijf gebouwen: het U-vormige paleis, een smidse, het garnizoensgebouw met paardestal, een tuinmanshuisje met een gereedschapsschuurtje en een stal voor verschillende soorten pluimvee. Op alle acht hoeken van de muur staan torens van tien meter hoog en zes meter in doorsnee, en aan weerszijden van de hoofdepoort in de zuidelijke muur staan torens van dezelfde afmetingen. In de noordelijke muur bevindt zich een poort die als leveranciersingang dienst doet. Verder staat er bij de noordelijke muur nog een oude toren die tien meter breed en dertien meter hoog is. Op de weergang van de muur patrouilleren steeds acht wachters in wachtdiensten van zes uur lang. In de twee torens van de hoofdepoort staan elk twee wachters. Gardisten die geen dienst hebben verblijven in het garnizoensgebouw.

Tussen de noordelijke muur en de noordkant van het paleis ligt een tuin, die zowel als siertuin gebruikt wordt en als moestuin. De oprijlaan van de hoofdepoort naar het paleis is bezaaid met kiezelstenen en komt uit op het halfronde voorplein, waarop een waterput staat.

De geschiedenis van het complex

Kort na de grote aardbeving in 291 v.H. werd met de bouw van de huidige residentie van vorst Cuano Ui Bennain begonnen. Het oude verblijf lag in het verzonken deel van Havena. De toenmalige vorst Syrus Bennain besloot toen om op de plaats van een oud kasteel uit de tijd toen Havena gesticht werd een nieuw onderkomen te laten verrijzen. Een symbool van de geschiedenis van Havena was de oude toren, die als enige deel van het oude kasteel door alle eeuwen heen overeind was blijven staan. Syrus beschouwde dit als een gunstig voorteken en begon vanuit de toren met de aanleg van de ringmuur. Daarvoor gebruikte hij de overgebleven puinhopen van de ingestorte gebouwen in Havena. Twee jaar later werd begonnen met de aanleg van het paleis, maar het zou nog vijftien jaar duren voordat de bouw voltooid zou zijn, omdat vele inwoners van de stad gestorven of gevlucht waren na de aardbeving en er slechts weinig nieuwe bewoners bijkwamen. De zoon van Syrus, Gortum Bennain, kon als eerste in 273 v.H. zijn intrek nemen in het paleis.

De niet verwoeste delen van de onderaardse gewelven van het oude kasteel bleven echter onopgemerkt door de arbeiders en Syrus en Gortum.

Pas in het jaar 200 v.H. ontdekte Leric Bennain bij achterstallig onderhoud aan de hoofdgang van het paleis een gang, die hij met de hulp van twee dienaren liet uitbouwen tot een vluchtweg. Waar de dienaren achteraf gebleven zijn wordt helaas niet in de kronieken vermeld. Ook nu nog, in het jaar 8 n.H. weten slechts enkele personen van het bestaan van de onderaardse gewelven. Alleen de vorst, zijn echtgenote, hun dochter en kapitein Eelko (de rechterhand van de vorst) kennen de vluchtroute. Het volledige complex is echter alleen bekend aan de druide Megalon. Hij gebruikt de gewelven voor zijn geheime persoonlijke experimenten.

Eelko Beresterk is de kapitein van de garde en tevens de vertrouweling van vorst Cuano. Daarmee is hij de machtigste man achter de schermen van de Albertainse politiek. Het is dan ook maar goed dat het een eerlijk en oprecht man is, anders zou hij zijn positie met gemak kunnen misbruiken. Hij minacht de druïde Megalon en zijn vreemde opvattingen en onduidelijke opvattingen, maar aangezien de vorst zelf de druïde in het paleis heeft gehaald bemoeit hij zich er verder absoluut niet mee.

Archon Megalon, de druïde, is beslist de minst populaire bewoner van het paleis. Hij is door vorst Cuano het paleis in gehaald omdat deze zijn aparte gave om de motieven en gedachten van anderen te doorgronden uitstekend kan gebruiken bij het achterhalen van de bedoelingen van afgezanten en andere officiële bezoekers. Dit heeft de vorst al vaak een voorsprong bezorgd bij het nemen van lastige besluiten.

Archon beschouwt zichzelf vooral als wetenschapper. Hij verleent zijn diensten alleen aan de vorst omdat hij het zo voor zichzelf mogelijk maakt om in alle rust zijn proeven te kunnen nemen. Dat er bij zijn onderzoeken regelmatig slachtoffers vallen te betreuren doet hem weinig. Op het altaar van de wetenschap moeten offers gebracht worden, en wat betekenen een paar levens vergeleken bij het belang van zijn onderzoek?

Rallo Krallo, de hofnar is wellicht de merkwaardigste bewoner van het paleis. Wat vrijwel niemand van hem weet (hijzelf ook niet) is dat hij lichtelijk krankzinnig is. Hij kan dansen, zingen, grappen uithalen als de beste. Zijn ouders waren rondtrekkende kermislieden, hetgeen de natuurlijke aanleg voor zijn vak verklaart. Zijn vak is echter een obsessie voor hem geworden. Regelmatig heeft hij nachtmerries, waarin vorst Cuano zijn kunsten niet langer op prijs stelt. Deze boze droom is zijn gedachtenwereld volledig gaan beheersen. Elke keer als hij zijn kunsten vertoont, groeit bij hem de angst dat zijn dromen uit zullen komen. Dit beeld obsedeert hem zo erg, dat hij de vorst als een potentiële vijand is gaan beschouwen. Hij draagt altijd een kleine, maar met dodelijk gif ingesmeerde naald bij zich. Mocht het inderdaad een keer voorkomen dat de vorst (of de vorstin, of eigenlijk wie dan ook), dan is absoluut niet te voorspellen wat hij zal gaan doen.

## De gebouwen van het complex

### Het Vorstelijk Paleis - De Begane Grond

Het vorstelijk paleis heeft twee zijvleugels. De breedte (oost - west) bedraagt 90 meter. De diepte (noord - zuid) bedraagt langs de vleugels 47½ meter en in het midden 25 meter. Het hoofdgebouw is 8½ meter hoog, de vleugels zijn 4½ meter hoog. Alle drie de delen van het gebouw hebben platte daken.

Boven het dak van het hoofdgebouw steekt het drie meter hoge sterren-observatorium uit. De plafondhoogte binnen het gebouw (inclusief de kelders) bedraagt 4 meter. Waar in de gangen en vertrekken geen vensters aanwezig zijn, wordt de verlichting verzorgd door fakkels, die om de vijf meter opgehangen zijn. Alle gangen in het paleis zijn 2½ meter breed.

#### E1 - Ontvangsthal

Op 2½ meter van elkaar en van de muur verwijderd staan brede zuilen om het grote trappenhuis. Wanden, vloer en plafond van de hal zijn van marmer gemaakt. Het hoofdportaal in de zuidelijke wand is 3 meter hoog en bestaat uit 2 met ijzer beslagen bronzen deuren, die met een houten dwarsbalk afgesloten kunnen worden. Dag en nacht staan er 2 gardisten op wacht. In de westelijke wand bevindt zich de rijk versierde ingang naar de troonzaal. Drie deuren in de oostwand leiden naar evenzovele vertrekken, terwijl de noordelijke deur uitkomt in de hoofdgang.

#### E2 - De Troonzaal

De Troonzaal (eveneens met marmeren muren) is een grote zaal met een ingangsportaal in de oostwand en een versierde deur in de noordwand. In de zuidwand bevinden zich 2 vensters. Aan de noord- en zuidzijde staan elk 3 zuilen. Bij feestelijke aangelegenheden nemen hier de herauten van de vorst hun plaatsen in.

Op de verhoging bij de westwand (met 3 treden van zwart marmer) staan de 3 uit ebbehout gesneden tronen van de vorstelijke familie. Daarachter hangt een 3 meter hoog gordijn van wijnrood brokaat met daarop het wapen van de vorst gestikt.

#### E3 - Wachtlokaal van de paleiswacht

Dit eenvoudige vertrek heeft een deur in de noordwand en een deur in de zuidwand, die alleen via een trap is te bereiken. In het vertrek staan een veldbed, een tafel, 2 eenvoudige stoelen en een tweedeurskast met daarin het eetgerei en andere uitrustingsstukken van de gardisten.

#### E4 - Hal

In dit vertrek is de plafondhoogte maar 3 meter. In de oostzijde hangt een gordijn van wijnrood brokaat.

In de zuidwesthoek bevindt zich een valluik (dwergeninstinct 16) die alleen vanuit de kelder te openen is. Het luik leidt naar een deel van de onderaardse gewelven dat alleen aan de druïde bekend is.

#### E5 - Wachtlokaal

Zie E3.

#### E6 - Privévertrek van de Vorst

De muren van deze kamer zijn met hout betimmerd. In het midden op de parketvloer ligt een groot handgeknoopt tapijt. Een kroonlucater in het midden van het plafond zorgt voor de verlichting.

In de zuidoosthoek, half door de trap verborgen, bevindt zich nog een valdeur (dwergeninstinct 16), die alleen van onderen te openen is. In de boekenkasten achter de schrijftafel staan allerlei priveboeken, officiële documenten en dergelijke. Onder andere staat er ook een 26-delig woordenboek (een deel per letter). De leren ruggen van de boeken zijn met gouden letters bedrukt. Als men op de letter B (van Bennain) drukt, opent de rug van het boek zich. Daarachter staat een flesje geneeskrachtige drank (20 LP). De fakkel aan de westwand is hol en bevat een magische ring. Drukt de drager van de ring op de edelsteen, dan maakt de ring de drager onzichtbaar. De ring kan slechts 3 maal gebruikt worden, daarna is de magie uitgewerkt. Alleen vorst Cuano weet dat deze voorwerpen hier verborgen zijn.

#### E7 - Slaapkamer van het vorstelijk paar

Tegen de oostwand van het vertrek staat het grote bed van het vorstenpaar. In de zuidwesthoek staat een toilettafel. Tegen de noordwand staan een kleine kast en twee stoelen.

#### E8 - privévertrek van de Vorstin

Rondom het grote tweepersoonsbed in de zuidoosthoek hangt donkerblauw satijnen gordijn dat bestikt is met zilveren vogels. In de kasten tegen de oost- en zuidwand bevindt zich de omvangrijke garderobe van de vorstin. Verder is er in de noordwesthoek een naaihoekje ingericht en staat er tegen de noordwand een toilettafel.

In de kist tegen de westwand zitten de sieraden van de vorstin. Het slot is (behalve met de sleutel) alleen te openen met een gecombineerde Kracht- en Behendigheidsproof (beide +3). De sleutel draagt de vorstin altijd als sluiting van haar gouden armband om haar linkerpols.

#### E9 - Kleedkamer

Opvallend in dit vertrek is een 50 cm. hoog podium waarop in het midden een stoel staat. Een eenvoudig bed, een naaihoekje, een klerenkast en een toilettafel vormen de verdere inrichting.

Het podium en de stoel dienen de vorstin uiteraard bij het aankleden en het uitkiezen van haar garderobe.

#### E10 - Muziekkamer

Middelpunt van dit vertrek vormt de grote clavecimbel. Er zitten vensters in de oost- en zuidwand en deuren in de noord- en de westwand. Er staan 2 kasten en enkele plantenbakken met daarin grote palmen.

#### E11 - Woon- en Slaapvertrek van de Prinses

In de zuidwand zit een raam en deuren in de noord- en de oostwand vormen de toegangen tot dit vertrek.

In de kist tegen de zuidwand zit kostbaar speelgoed, waarvan de heiden de waarde slechts kunnen schatten na een geslaagde Slimheidsproef.

#### E12 - Westelijk Ketelhuis

In dit vierkante vertrek valt meteen de grote ketel met daaronder de stookplaats op. De rest van de ruimte wordt ingenomen door stapels brandhout.

Dit vertrek vormt een belangrijk onderdeel van het verwarmingssysteem van het paleis. Het door het vuur verwarmde water stroomt vanuit de kogelvormige koperen ketel door aarden buizen naar het oostelijk ketelhuis. Daar begint een soortgelijke kringloop in westelijke stroomrichting. Dit systeem wordt gebruikt tijdens het koude jaargetijde. De houtvoorraden komen van het land van de vorst.

Al te haastige spelers, die hun Behendigheid zonodig moeten uitproberen op de hendels en de draaiwielen van het bedieningssysteem, laten de installatie bij een mislukte Behendigheidsproof (-5) exploderen. Er ontstaat dan ernstige schade aan de gebouwen in een omtrek van zo'n 15 meter. Daarom hangt er op de deur ook een bord met het opschrift 'Betreden ten strengste verboden'. Op elk moment van de dag zijn hier meestal 2 stokers te vinden (60% kans).

#### E13 - Bibliotheek

In dit grote vertrek bevindt zich tegen de westwand een open haard. Daarvoor staan een tafel en 5 gemakkelijke stoelen. De boekenkasten tegen de muren reiken tot aan het plafond en bevatten boeken over de meest uiteenlopende onderwerpen. Aan het plafond hangt een grote kroonluchter van hertegeweien.

Een valluik (dwergeninstinct 12) leidt naar de reeds besproken vluchtweg. Het luik van onderen en van boven bediend worden. Het openingsmechanisme bevindt zich in een kast die ten oosten van het luik staat. Het luik kan geopend worden door een rood boek met de titel 'De Worstelende Heer' uit de kast te halen. Van onderaf is het luik gewoon te openen.

#### E14 - badkamer

De in albast uitgevoerde badkamer bestaat uit 3 delen: de grote voorkamer met het zwembassin en 2 daaraan grenzende privébaden voor het vorstelijk paar. Een prachtig versierde badkachel, plantenbakken met palmen en de verschillende badzouten en welriekende parfums die op planken aan de muur staan verlenen de ruimte samen met de grote wandspiegels een bijzondere sfeer.

#### E15 - Grote Feestzaal

De zaal wordt betreden door een 3 meter hoge deur van rozehout. In de west- en de noordwand bevinden zich elk 2 grote dubbele vensters. Tegen de westwand staat ook nog een open haard.

De enorme feesttafel biedt bij het banket plaats aan ruim 30 personen. Voor de verlichting zorgen 3 prachtige kristallen lichtkronen. Aan de wanden hangen afbeeldingen van leden van het geslacht van de vorst.

Een valluik (dwergeninstinct 12) kan geopend worden door de enige fakkel aan de zuidwand in het noordelijke deel van de ruimte te draaien. Van onderaf kan het luik gewoon omlaag getrokken worden. Boven de haard hangt een schild met het wapen van Bennain erop geschilderd. Daaronder zijn 2 gekruiste zwaarden opgehangen (onbreekbaar, elk 1D+6 TP).

#### E16 - Schrijfkamer

Behalve het bed en de privékast van de hofschrijver Grafos Inke staan er in deze kamer ook zijn enorme schrijftafel, 4 stoelen en 2 kasten. De gehele dag bestaat er een kans van 60% dat Grafos zich hier ophoudt.

#### E17 - Voorraadkamer

In de kasten tegen de muren zijn levensmiddelen, kruiden en andere toebehoren voor het bereiden van maaltijden opgeslagen.

#### E18 - Hofkeuken

Er zitten 3 deuren in de zuidwand, een deur in de west- en de oostwand en een grote deur in de noordwand. Twee grote tafels, 3 kasten, enkele stoelen en allerlei kookgerei maken de keuken compleet.

#### E19 - Voorraadkamer (zie vertrek E17)

In de westkant zit een valluik (alleen van onderen te openen, dwergeninstinct 16).

E20 en E21 - Voorraadkamers (zie vertrek E17).

E22 - Kamer van Kapitein Eelko

Een bed, een kast en een tafel met 2 stoelen zijn de enige meubels in deze kamer. De deur is meestal afgesloten, omdat Eelko vaak als begeleider van de vorst op pad is.

E23 - Kamer van Mikail Kremso

Afmetingen en inrichting komen overeen met vertrek E22. In plaats van een tafel en 2 stoelen staat er een grote schrijftafel met een leren stoel. De kamer maakt een onopgeruimde indruk.

E24 - Dierenzaal met Fontijn

De opstelling van de kooien en de fontijn zijn van de kaart af te lezen. De kooien zijn gemaakt van fijn ijzergaas. In de kooien zitten de volgende dieren:

- A) - 20 vlinders, waaronder 5 Ikanaria-vlinders
- B) - 3 Neteladders
- C) - een Reuze vliegend Hert
- D) - 2 Grafpissebedden.
- E) - 2 Marasken en 20 Borbarad Muskieten
- F) en G) - in elk 10 ongevaarlijke zangvogels

In de kooien A) t/m E) zitten kleine valluiken die leiden naar de daaronder gelegen cellen. In de oostwand van kooi G) zit een gecamoufleerd kijkgat, dat de druïde vanuit ruimte E25 vrij zicht biedt op de hoofdgang. De fontijn (met 3 niveaus) is aangesloten op het verwarmingssysteem.

E25 - Woon- en Werkkamer van de druïde Archon Megalon

Deze grote ruimte heeft 2 deuren in de zuidwand en een open haard in de oostwand. De inrichting is af te lezen van de kaart. Behalve een uitgebreide laboratorium opstelling (glazen, kolven, buisjes, flesjes en dergelijke) staat er ook een groot boekenrek, waarin een aantal merkwaardige titels verzameld is:

- Legenden uit het Rijk der Fantomen en Geesten
- Theorie van Waarneming en Observatie
- Het Geheim des Levens - Nieuwe Onthullingen
- De Kunst van het Samenwerken
- Angst - Het Menselijk Fenomeen
- De Macht van de Ijzere Wil
- Mensen en Niet-Mensen - Een Fenotypische Vergelijking
- De Aard van het Onbekende
- Intelligentie - Werking en Uitwerking
- Ontwikkeling van Bovennatuurlijke Wilskracht
- Mens, doe niet zo Bang
- Fundamenten van de Wil
- Etherisch Geffluister - Geheime Aantekeningen van een Gek
- De Zeven Waarheden van de Menselijke Geest
- Stilstand - De Onzichtbare Beweging

Een van beide zijden te openen valluik (dwergeninstinct 16) leidt naar het geheime gangen- en cellenstelsel van de druïde. In de noordwand van de haard bevindt zich een losse steen, waarachter een hendel zit. Hiermee kan het luik geopend worden. Van onderaf wordt het luik gewoon omhoog gedrukt. In de kist bij de oostwand ligt het tot nu toe belangrijkste levenswerk van de druïde: 'Angst - Beschouwingen van de Menselijke Geestestoestand onder Extreme Angstcondities'. De kist is met ijzer beslagen en in de grond verankerd, en is op magische wijze afgesloten (Claudibus-Clavistiboort). De code luidt 3-4-6.

E26 - Rommelkamer van de Druïde

Ruimte zonder ramen, met een deur in de noordwand, 3 kasten, een tafel en een stoel.

E27 - Gebedsruimte gewijd aan Efferd

Vijf gekleurde ramen in de oostwand veroorzaken een geheimzinnig e lichtval in de kamer. Wanden, vloer en plafond zijn versierd met turkooiskleurige mozaïeken. Op het een meter hoge altaar staat een beeld van een dolfin.

E28 - Woonruimte van de Gewijde Varos Zandor

De blikvanger van dit vertrek is het grote aquarium, dat op een 50 cm. hoge marmeren sokkel staat. Daarin leeft een jonge Dwergkraak.

E29 - Oostelijk Ketelhuis (zie vertrek E12)

E30 - Slaapkamer van de Stokers

Hier slapen maximaal 4 stokers. Overdag bestaat er een kans van 10% om er hier een aan te treffen.

E31 t/m E35 - Woonruimte van het personeel

Afmetingen en ligging van vensters en deuren zijn van de kaart af te lezen. In elk vertrek zijn 2 personen ondergebracht. De kamers zijn behoorlijk ingericht, maar niet erg luxueus. Vloer, wanden en plafond zijn van wit geschilderde baksteen. In de kasten is alleen eenvoudige kleding of werkkleding te vinden, alsmede wat persoonlijke eigendommen van het personeel (zonder bijzondere waarde). Als spelleider staat het u vrij om te bepalen wie er in welke kamer slaapt.

E36 - Woonruimte van de Hofnar Rallo Krallo

Een bed, 2 kasten, een tafel en stoelen vormen met een kooi de inrichting van dit vertrek. In de kooi leeft Matinka, een jonge tamme zee kat. In een van de kasten zit waardeloze rommel, zoals versleten kookpotten en afgedragen kleding.

E37 - Kostuumkamer

Deze ruimte heeft een deur in de zuidwand. Er staan 2 grote kasten, die gevuld zijn met allerlei kostuums en vermommingen voor gemaskerde bals.

E38 - Woon- en Werkkamer van Kamerheer Montas Schnitterpfeng

Afmetingen en inrichting van de kamer kunnen van de kaart afgelezen worden. De deur in de noordwand is de enige officiële toegang tot de schatkamer (E39) en is dan ook van ijzer vervaardigd en goed beveiligd. Zij is alleen veilig te openen door eerst op de onderste en dan op de bovenste scharnier te drukken. Bij een omgekeerde volgorde schiet er een vergiftigde doorn (Zwarte Lotus) uit de bovenste scharnier in de vinger van degene die drukt. Bij het proberen van de klink wordt een kruisboogpijl door het sleutelgat geschoten, die in elk geval 2D6+4 SP veroorzaakt. Alleen door het juiste gebruik van de scharnieren kan het afschieten van de pijl voorkomen worden.

E39 - Schatkamer

De schatkamer is volledig beslagen met ijzeren platen. Er staan een wapenkast, met bijzondere producten van de Avonturijnse wapentechniek, drie stapels goud- en zilverstaven en 6 grote kisten gevuld met edelstenen, parels en sieraden.

E40 - Portiersloge

Afmetingen en inrichting kunnen van de kaart worden afgelezen.

#### E41 - Wachtlokaal

De muren van dit vertrek zijn van wit marmer. In de kast staat een klein model van het volledige paleiscomplex. De verdere inrichting en afmetingen kunnen van de kaart afgelezen worden.

#### E42 - Woonruimte van de Poortwachters

De inrichting van dit vertrek komt overeen met de ruimtes E3 en E5.

### Het Vorstelijk Paleis - De Bovenverdieping

#### O1 - Grote Balzaal

Twee grote dubbele deuren in de zuidwand en 2 gewone deuren in de oostwand geven toegang tot deze grote zaal. Een grote haard bij de noordwand zorgt voor de nodige verwarming bij feestelijke aangelegenheden. Aan weerszijden van de haard zitten elk 2 grote vensters. In het westelijk en het oostelijk deel bevinden zich zuilengalerijen. Als bouw materiaal is grijs marmer gebruikt.

#### O2 - Kamer met oude Vaandels en Wapens

Langs de wanden bevindt zich een 30 cm. hoge sokkel waarop een groot aantal wapens en wapenrustingen staat. Daarboven hangen tot aan het plafond wapens, oude vaandels en prachtige schilden. In het midden van het vertrek staat een levensgroot beeld van een mannelijke strijder.

De wapens zijn nauwelijks te gebruiken omdat ze behoorlijk verroest en stomp zijn. Als een van de helden toch een van deze wapens wil gebruiken, wijst u hem er dan op dat door de slechte kwaliteit het aantal TP van de wapens met 3 verminderd wordt. Een aangename verrassing wacht diegene, die de linker oorlel van de strijder aanraakt. Het stenen schild licht op en valt als een metalen schild op de grond. Het biedt 2 BW punten en heeft tegen toverspreuken dezelfde werking als de toverspreuk 'Magisch Schild' (spreuk XVI).

#### O3 - Kuriositeitenkabinet

In het midden van de ruimte staat een grote tafel van kunstig bewerkt ivoor. Langs de wanden staan kasten en commodes. Een voorvader van de vorst heeft hier allerlei bijzondere en unieke exemplaren van de Avonturijnse flora en fauna verzameld (zoals bijvoorbeeld een driekoppig schaap, een haas met een gewei en een kikker met vleugels).

#### O4 en O5 - Kamers voor Gasten

De inrichting van de kamers is van de kaart af te lezen. Omdat de kamers voor belangrijke gasten bedoeld zijn, is de inrichting erg luxueus en waardevol.

#### O6 - Speel- en Gezelschapskamer

Deze kamer wordt door gasten tijdens de vele festiviteiten gebruikt om even tijd te komen van de vermoeienissen. Hier worden vaak allerlei kansspelen gespeeld.

#### O7 - Woon- en Slaapkamer van de Barones

De inrichting van het vertrek van Barones Isora van Elenvina getuigt van goede smaak. De prachtige versierde kasten en de handgesneden ebbehouten schrijftafel passen goed bij de wijnrode fluwelen gordijnen bij de 2 vensters in de westwand. De stoelen zijn met donkerbruin leer overtrokken. De deuren in de noord- en oostwand dragen met hun gouden beslag bij aan de voorname sfeer van het vertrek. Het gordijn van het grote hemelbed is van bestikte zijde gemaakt. Bij de zuidwand voert een trap naar het boven deze kamer gelegen hemelobservatorium (O10).

#### O8 en O9 - Kamers voor Gasten

Zie vertrek O4. Deze kamers zijn de kostbaarst ingerichte logeerkamers in het paleis.

#### O10 - Observatorium

Dit vertrek is alleen te betreden vanuit de kamer van de Barones (O7). De muren zijn 1.80 meter hoog en er zijn ramen naar alle hemelrichtingen. In het midden van het dak verheft zich een glazen koepel met een doorsnede van 5 meter. Daaronder staat een grote, in alle richtingen vrij draaibare telescoop op een 40 cm. hoge sokkel. In de kasten en op de tafels bevinden zich allerlei astronomische instrumenten. De enige versiering van de wanden zijn kaarten van de Avonturijnse sterrenhemel in alle jaargetijden.

Als een speler zo stom is om overdag door de telescoop te willen kijken, lijdt hij 1D6 SP en kan 2 uur lang met het oog waarmee hij keek niets meer zien, terwijl hij last heeft van behoorlijke koppijn. Het licht dat in de telescoop valt wordt namelijk enorm versterkt. Door de pijn en de verblindheid krijgt de held een aftrek van 3 punten op zijn AV en AW scores en een aftrek van 4 op zijn Behendigheid. Na 2 uur trekt de koppijn weg en gelden de normale waarden weer.

### Kelder en Onderaardse Gewelven

Afmetingen en ligging van de onderaardse gewelven kunnen vanaf de kaart gelezen worden.

Bij het gebruik van de kelders moet u er als spelleider rekening mee houden dat de druïde de enige is die het hele gangensysteem en de geheime toegangen kent. De vorstelijke familie en kapitein Eelko kennen behalve de crypte en de wijnkelder ook de westelijke vluchtroute, die ver buiten het paleis uitkomt. De wijnkelder en de crypte zijn ook bekend aan de andere bewoners van het paleis.

#### K1 - De Wijnkelder

De trap, die vanuit de hoofdgang bij ruimte E24 op de begane grond naar de kelder leidt, komt uit in een klein portaal. In de zuidwand zit de deur die naar de wijnkelder leidt. De wanden van de wijnkelder zijn vochtig en muf. Er staan vele rekken met uitstekende wijnen en enkele grote biervaten.

In de noordwand van het kleine portaal zit een geheime deur (dwergeninstinct 14), die alleen van de andere kant m.b.v. een klink te openen is.

#### K2 - De Crypte

In deze gewelfde ruimte zijn de voorvaders van Bennain opgebaard in sarcofagen langs de muren.

De geheime deur in de noordwand (dwergeninstinct 14) is alleen van de andere kant te openen.

#### K3 - Onderaards Laboratorium

Op de werkbanken in dit vertrek liggen verschillende obscure werktuigen en instrumenten. Hier voert de druïde zijn geheime experimenten uit om zijn duistere kennis te vergroten.

De druïde voert onderzoek uit naar de menselijke ziel. Daarbij maakt hij gebruik van bedenkelijke methoden. Om ongestoord zijn onderzoek te kunnen verrichten gebruikt hij de oude onderaardse gewelven. In de vertrekken onder de kooien in de Dierenzaal (E24) voert hij experimenten uit met zijn gevangenen. Hij laat de dieren in de kooien door kleine valluiken in de cellen eronder vallen. Bovendien is er een 'Ondervragingsruimte' waar hij al te zwijgzame deelnemers aan zijn

experimenten doelmatiger kan ondervragen over hun ervaringen in de cellen. Zijn proefpersonen verkrijgt de druïde m.b.v. de valluiken in de grote oost-west gang van het paleis, die leiden naar de eronder gelegen cellen K7-K9. Bovendien heeft de druïde de beschikking over een extra vluchtroute, die leidt naar de waterput op het hof. Hier niet verder vermelde geheime deuren (dwergeninstinct 15) zijn van beide zijden te openen door 5 maal te kloppen.

#### K4 t/m K6 - Experimenteercellen

Op de grond ligt slechts wat stro, in het plafond zit een klein valluik. De wanden zijn glad en vochtig en bieden geen mogelijkheid om naar boven te vluchten. De deuren zijn van eikehout, versterkt met ijzer.

#### K7 t/m K9 - Cellen

Dit zijn de cellen onder de valluiken in de hoofdgang van het paleis. Zie verder K4 t/m K6.

#### K10 - Ondervragingsruimte

In dit vertrek staan allerlei nuttige instrumenten om de waarheid los te peuteren uit tegenstribbelende proefpersonen, zoals een pijnbank, een ijzeren maagd, een vuurpot en allerlei tangen, klemmen, naalden en meer van dat soort dingen.

#### De Bijgebouwen

##### II - Het onderkomen van de wacht

In het zuidelijke deel van het wachtgebouw is plaats voor 8 paarden en de pronkkoets van het vorstelijk paar. Ten noorden ervan is de verblijfplaats van de gardisten en de koetsier. Helemaal in het noorden is hun eet- en ontspanningsruimte.

##### III - Tuinmanshuisje en Gereedschapsschuurtje

Een deel van het gebouw dient als onderkomen voor de hovenier, de rest doet dienst als schuur, waar sikkels, zeisen, zaaigoed en dergelijke opgeslagen liggen. Verder dient het ook als hondehok voor 4 Nivesische Steppehonden.

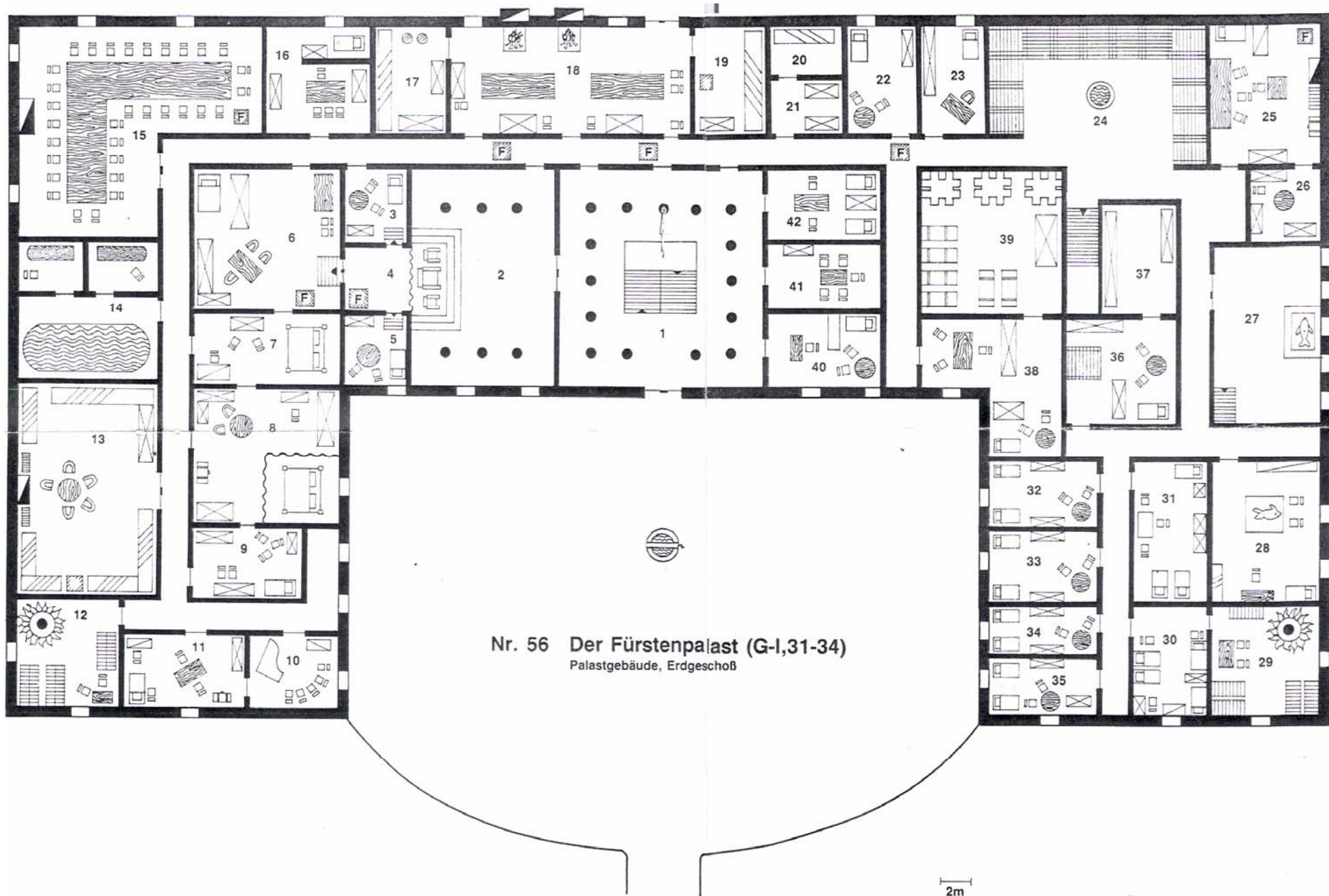
##### IV - Smidse

In het midden van de ruimte staat een grote vuurplaats met daarboven een schoorsteen. Eromheen staan een aambeeld, blaasbalg, werkbanken en gereedschapskasten. Ook de slaappleatsen van de smid en zijn knechten staan hier.

##### V - Stal voor Kleinvee

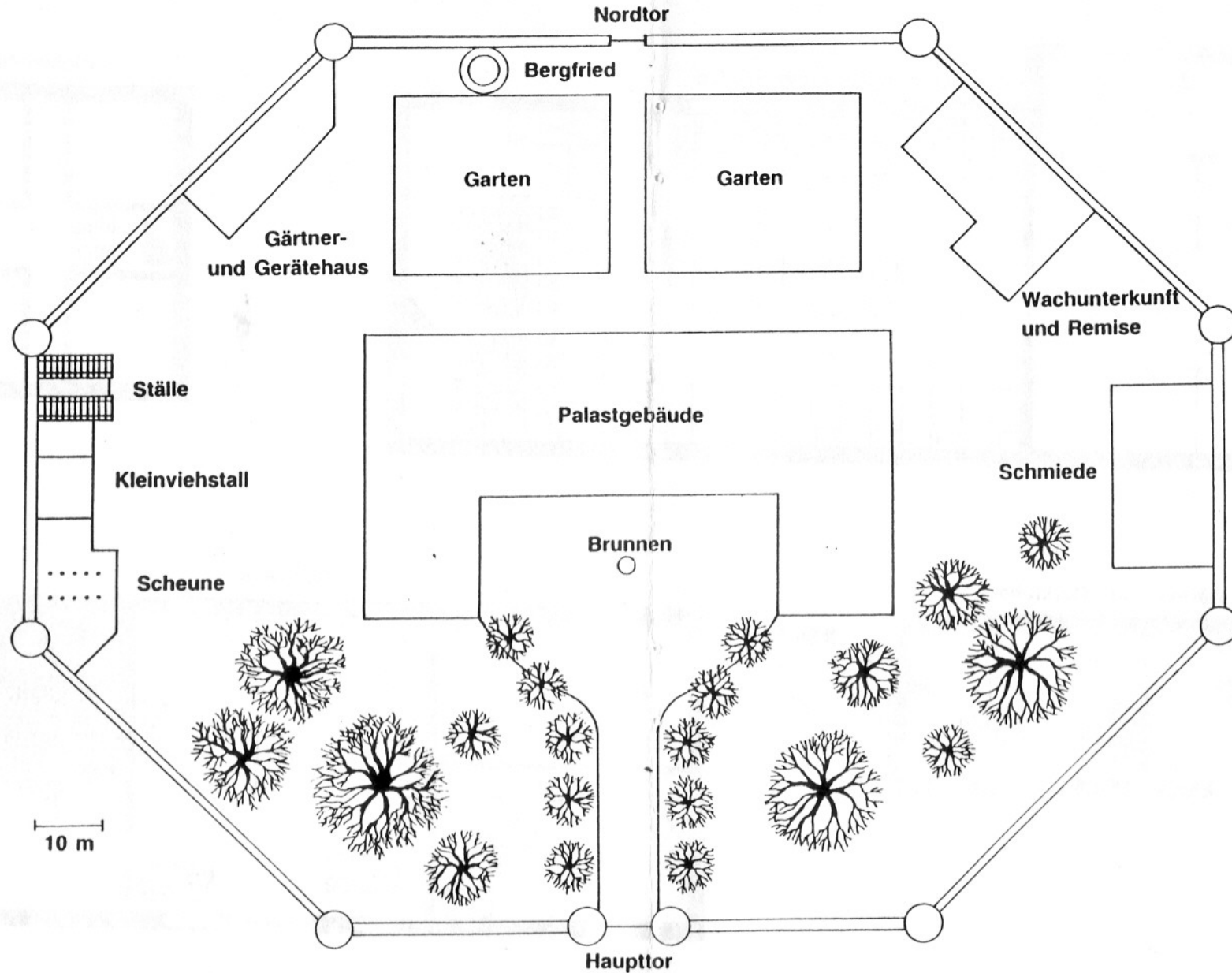
Hier zijn de afrasteringen voor kippen, eenden, ganzen en biggen die voor de keuken nodig zijn.





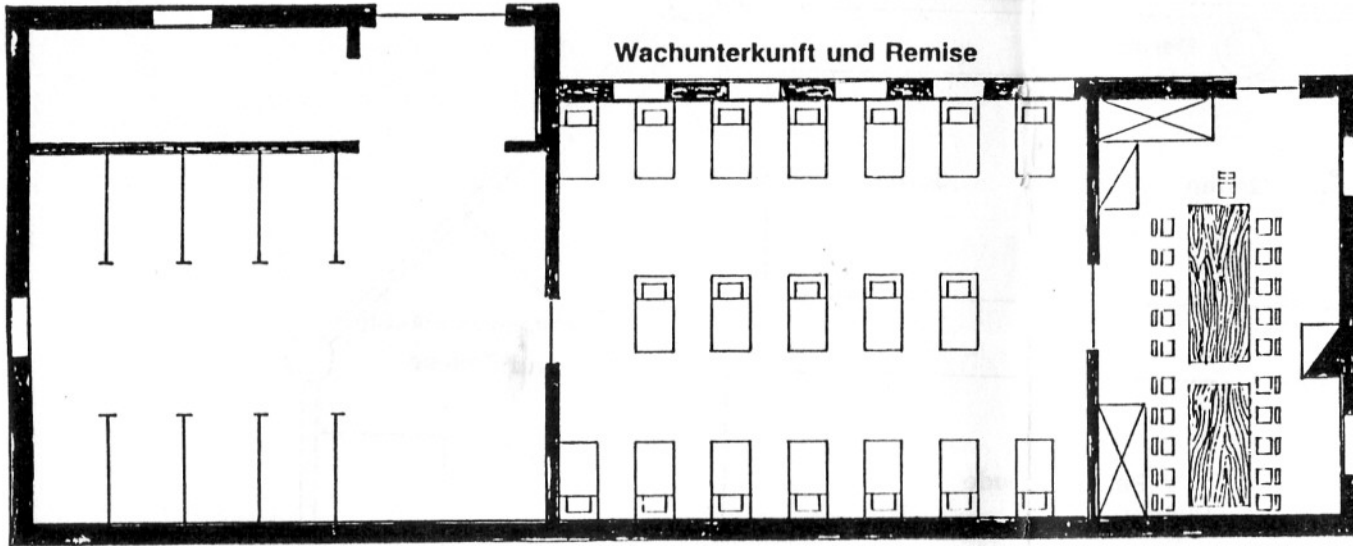
# Nr. 56 Der Fürstenpalast (G-I,31-34)

Übersichtsplan

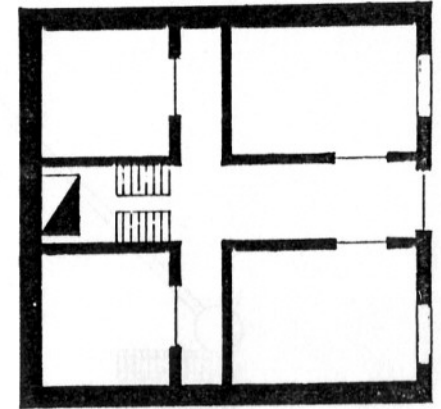


Nr. 56 Der Fürstenpalast (G-I,31-34)  
Die Nebengebäude

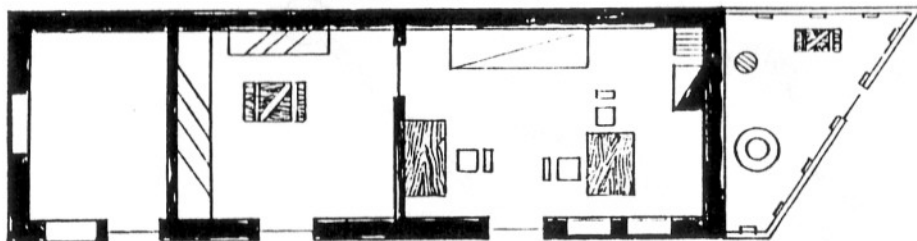
Wachunterkunft und Remise



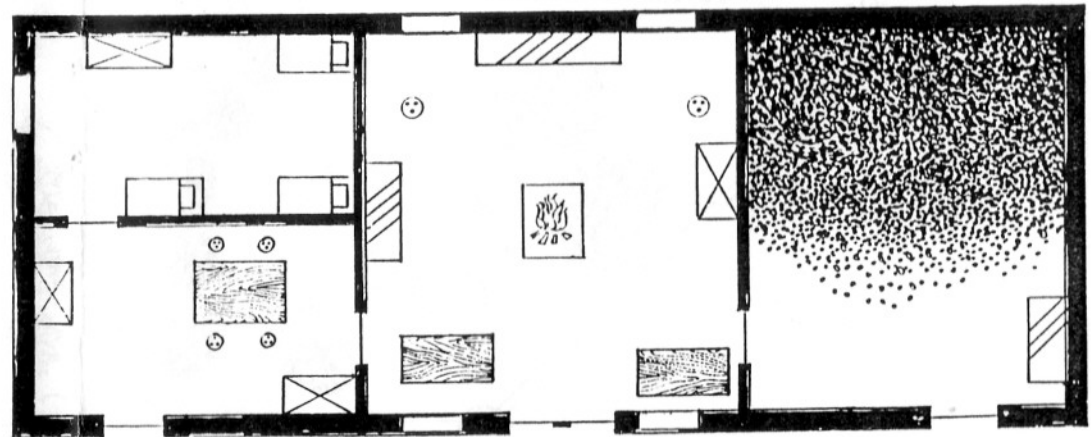
Kleinviehstall



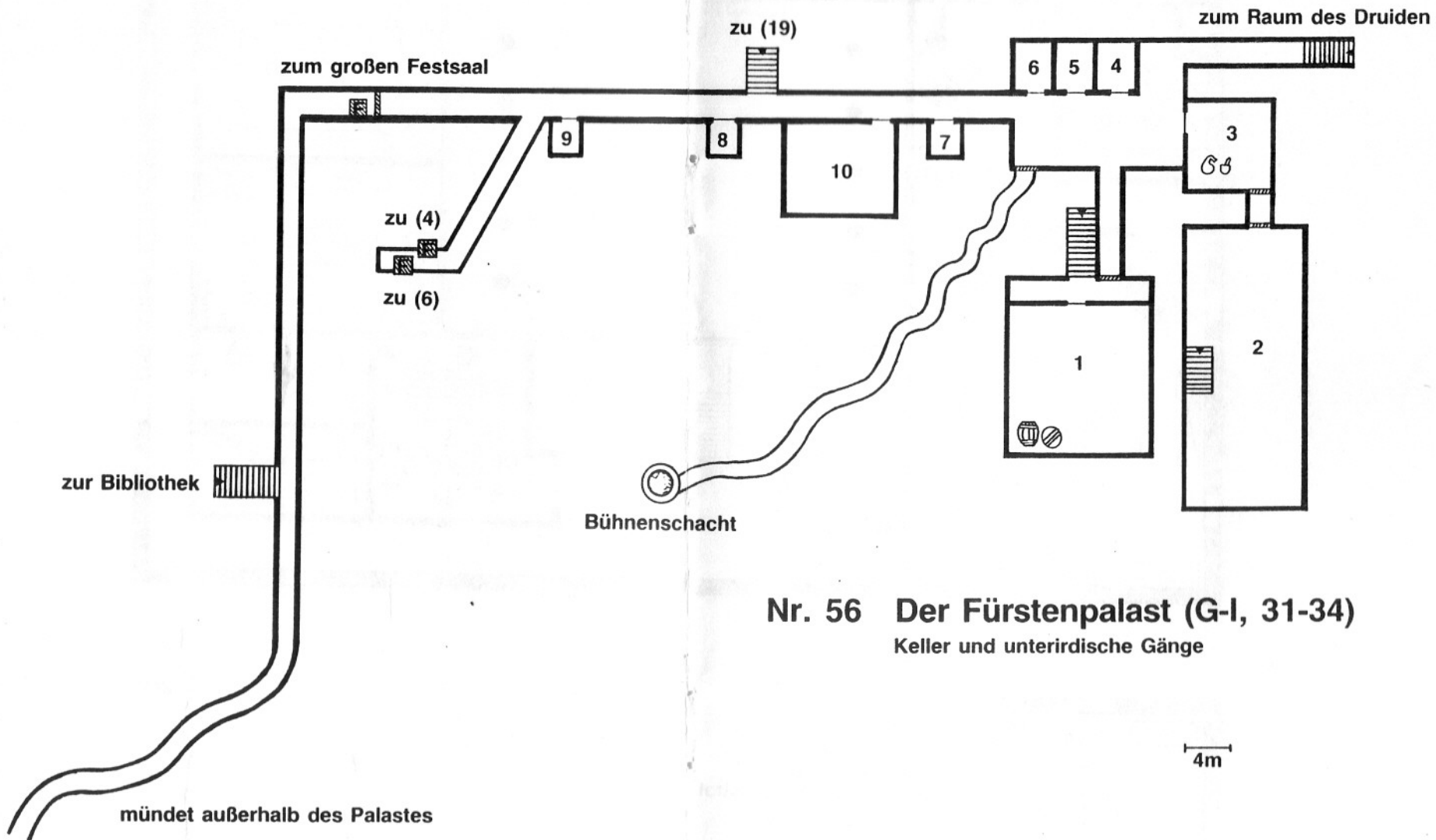
Gärtner- und Gerätehaus



Schmiede

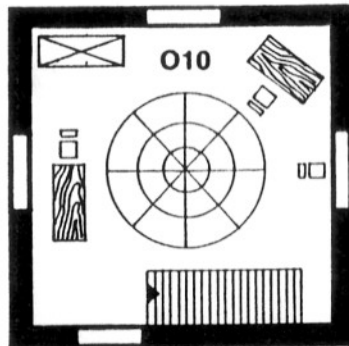
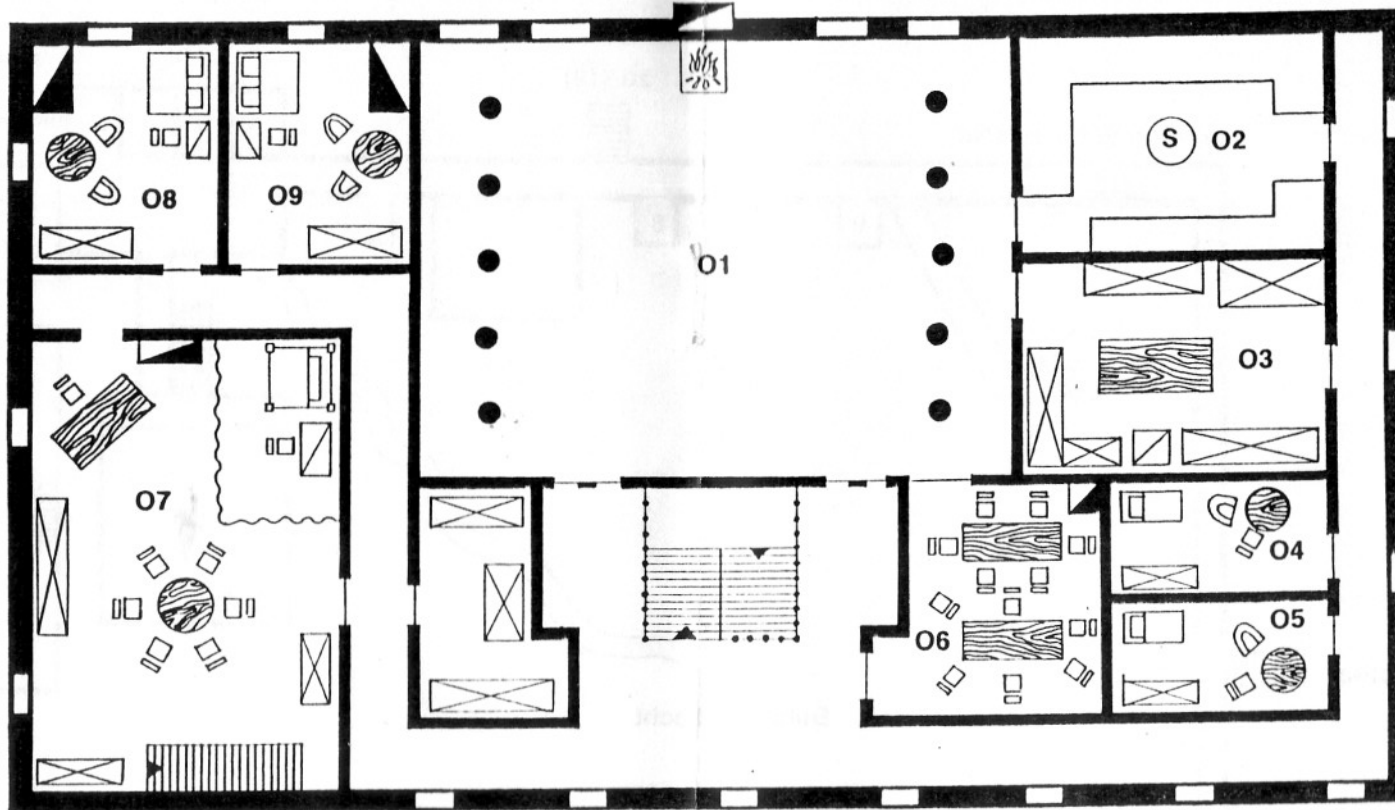


2m



# Nr. 56 Der Fürstenpalast (G-I,31-34)

Das Obergeschoß



Das Sternenzimmer  
über dem Obergeschoß

2m