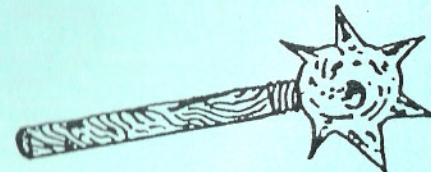


de MORGENSTER

jrg. 3



no. 28 & 29

maandblad voor fantasy-liefhebbers

AUG. & SEPT.



Lieve webgenoten, en andere wezens,

helaas wil het met de computer niet zo best lukken, zodat dit blad veel te laat bij u in de bus valt.

Ik betreur dit ten zeerste en schaam mij diep. Ook mijn medewerkers laten mij dit duidelijk merken. Gniffelend hebben zij getracht om dit blad met de nodige onzin van hun kant te vullen.

Meester Turgon ligt in het ziekenhuis zodat de chaos hier compleet is.

Alleen omdat ik wat problemen met een stukje vernuft heb, breekt hier de revolutie uit. Maar ik zal overwinnen.

DEZE MAAND:

Een reactie op de Boronpriester.

Een verslag van Ulrich Kiesow zelf over de Efferd-spelen in Perricum.

Het Magieverbod in Havena, eindelijk toegelicht door een Duitse medewerker.

Een scenario van Barbara Veenman

En een huis in Havena

U HOORT NOG WEL VAN MIJ
Ed Achtpoot

Hoe moeten magiebegaafde karakters zich in zo'n stad gedragen?

Wat zijn de preciese wetten over magiegebruik en welke straf kan een speler verwachten, als hij zo'n wet van deze stad overtreedt?

Overpeinzingen aan de hand van de Fantasystad Havena:

Zeker is dat het spelen in een zo'n uitgebreide stad als Havena een opwindende belevenis is voor een ervaren rollenspeler, die hier eindelijk een afwisseling vindt tussen de eeuwige Dungeons en wildernis avonturen.

Maar, de enigste informatie die men van de spelleider over deze stad verkrijgt is dat Havena een Magievijandelijke stad is en dus het gebruik ten strengste verboden is! Tot dusver OK, maar meer is er niet over dit o zo belangrijke hoofdstuk bekend.

Ten eerste moet de Meester de helden, als zij bij de stadspoorten aankomen, een aanplakbillet laten lezen (kunnen ze niet lezen, dan leest een stadswacht het wel voor):

"Aan een ieder die zich in de godsaanmatigende kunst verdiept, die men ook wel magie noemt, luister! Elke uitoefening van Magie is in deze stad ten strengste verboden. Een overtreder wacht een zware straf. Iedere magiebegaafde moet zich bij de officier van de stadswacht melden. Daar wordt hem verzocht om alle magische voorwerpen die zijn eigendom zijn, of ze nuttig of onnuttig voor hem zijn, te overhandigen. Hij krijgt ze bij het verlaten van de stad weer terug. Dan moet hij zich elke tweede dag bij de stadswacht melden. Vanzelfsprekend moet iedere magiebegaafde vertellen waarom en hoelang hij wil blijven. Als een magiebegaafde zich niet aan deze regel houdt, dan geldt dit als een overtreding van de geldende wetten, en de betreffende wordt onmiddellijk uit de stad gezet en mag deze pas na een jaar van bezinning weer betreden!

Als niet alle magische voorwerpen bij het garnizoen worden ingeleverd, of wordt deze verordening totaal genegeerd, dan kan deze "zware misdaad" zwaar bestraft worden.

Om mogelijke beschuldigingen van rechtschapen burgers tegen te gaan, moet elke Magiebegaafde zich overgeven aan een goddelijk ritueel in de Praios-tempel, waar er voor gezorgd wordt, dat hij binnen de muren van Havena niet toveren kan!"

Deze bekendmaking is onderschreven door "Frivius Lichtbrenger" -Hogepriester der Praios-tempel van Havena.

Geïnteresseerde karakters die willen weten wat hen te wachten staat bij overtredingen kunnen tegen betaling van 3 Zilveren Daalders een "uittreksel van het strafwetboek van de stad Havena" in het garnizoensgebouw in ontvangst nemen.

Opmerking: Magiebegaafden die zich, om wat voor reden dan ook, niet willen melden bij de stadspoorten en naar binnen trachten te komen zijn gewaarschuwd.

De Praios-priesters houden uit zichzelf af en toe bij de poorten steekproeven. De Meester werpt dan met een D20, bij een 1-5 houdt een Praios-priester deze dag de wacht bij een der poorten. Deze is zo getraind, dat hij met een kans van 90%, een verkleedde of onopvallende Magiebegaafde held meteen herkent. Bij deze ontdekking is een goed rollenspel nodig, om uit deze netelige situatie een uitweg te vinden.

Artikel 1: (magie algemeen):

Het is ten strengste verboden binnen Havena elke vorm van Magie te gebruiken. Het is hierbij niet van belang of de Magie voor een goed of voor een slecht doel wordt gebruikt. Magie is over het algemeen onberekenbaar en kan een stad op den duur tot een totale chaos voeren.

Wordt iemand bij het gebruik van Magie gezien, of zijn er getuigen die bewijzen kunnen dat iemand Magie heeft gebruikt, dan wordt de verdachte aangeklaagd. De verdachte wordt door een priester van de gerechtigheidsgod "de machtige Praios" beproefd, of hij inderdaad schuldig is aan het hem ten laste gelegde. Wordt de beschuldigde schuldig bevonden, dan wordt hij volgens artikel 2 en 3 gestraft.

Artikel 2: (straffen):

Mogelijke straffen voor....

"Lichte vergrijpen";

Van 30 zweepslagen tot 100 Dukaten geldboete, gevangenisstraf van 1 jaar, 1 week aan de schandpaal, verbanning uit de stad voor een jaar.

Middelzware vergrijpen:

Van 200 Dukaten geldboete, tot een gevangenisstraf van 5 jaar, dwangarbeid van 2 jaar, verbanning van 10 jaar naar Hylailos, spitsroedeloopen door de stad en een geldstraf van 100 Dukaten.

Zware vergrijpen:

Gevangenisstraffen van 10 jaar, 15 jaar en 7 jaar dwangarbeid, het uitsteken der ogen en het inbranden van een verbanningsteken voor altijd uit deze stad en de provincie Albernia voor een leven lang.

(Opmerking: Het inbranden van het verbanningsteken en de gevolgen worden naar keuze der straf door de rechter altijd geest en doorgevoerd).

Zwaarste vergrijpen:

Dood door vierendelen, onthoofding of door de strop.

Artikel 2a (aanvulling uit het jaar 16 v.H.):

Wordt ontegenzeggelijk bewezen dat Magie gebruikt is als noodweer ter verdediging dan kan de priester de straf verzachten. Toch moet dit ook gestraft worden.

Hiervoor kan de rechter van BV. een middelzwaar vergrijp een licht vergrijp maken. De rechter-priester heeft in zo'n geval de opdracht alles goed te overwegen, om een goed oordeel naar bovenstaande richtlijnen te vellen.

Artikel 3 (vergrijpsindeling):

Onder een licht vergrijp verstaat men, wanneer magie wordt uitgeoefend om mensen te intimideren of om de mensen te vermaken, waaronder in het bijzonder die spreuken vallen, die de zinnen en het verstand van de mensen aantasten.

Verder vallen de spreuken onder lichte vergrijpen, die de mens het werk ontnemen, BV. Het ontnemen van gewicht van voorwerpen, het maken van licht op magische wijze of het openen en sluiten van deuren op Magische wijze.

Het gebruik van Magie om deuren te openen kan als het om een inbraak gaat ook bestraft worden als middelzwaar vergrijp.

Onder een middelzwaar vergrijp vallen alle spreuken waarbij personen schade oplopen of iemand buiten gevecht wordt gezet.

Onder zware vergrijpen verstaat men wanneer spreuken aangewend worden om van mensen willoze wezens te maken, wanneer magie gebruikt wordt om godslasterlijk leven te sneppen (Golem: Red.).

Onder de zwaarste vergrijpen vallen alle spreuken die de dood tot het gevolg hebben of gebouwen of muren worden vernietigd. Verder wordt als allerzwaarste misdaad het gebruik van magie op de rustdagen van Praios gezien. Het maakt hierbij niet uit welke categorie vergrijpen er begaan zijn, de rustdagen zijn heilig.

— — —
Zo, bij het aandachtig lezen van deze artikelen zullen de spelers die magiebegaaften deelden spelen, en die dat tot dusverre wat frivool deden, eventjes zonder lucht zitten. Alleen zo en niet anders is het moeilijke thema van het Magieverbod aan te pakken. Halfzachte richtlijnen hebben niet de interesse van het priesterschap van Praios en de stadsvaders.

Om nog enkele openstaande vragen te beantwoorden hier nog enkele punten:

Er zal best wel een speler vragen, of alleen de Praios-gewijden recht van spreken hebben, omdat Havena toch door een vorst wordt geregeerd en Efferd onbestrijdbaar de hoofd- en schutsgod van deze stad is.

Hoe reageren de vorst en de Efferd-gewijden op deze wetten (men hoeft zich alleen te herinneren, dat vorst Cuano Ui Bennain een hofdruide heeft - om het maar niet te hebben over de voorgeschiedenis van zijn vrouw) welke invloeden hebben zij op deze wetten? Welke mogelijkheden staan voor hen open om invloed uit te oefenen op oordelen der Praios-priesters, om ze te veranderen of teniet te doen?

Nu komen wij op een belangrijk punt: De Praios-priesters zijn alleen opperste rechters inzake Magie! Dit was vroeger anders, maar dit doet nu even niet ter zake. De Magie en de veroordeling van de dader is alleen hen voorbehouden. Dit recht stamt nog uit vroegere tijden toen het priesterschap nog het geloof bepaalde in de stad.

De bovenstaande paragrafen stammen uit de burcht van het Praiosgeloof zelf, uit de Keizerstad Gareth, d.w.z. het handelt om de zelfde wetten die ook voor het thema Magie worden gebruikt in de hoofdstad van het Middenrijk. Het is een duidelijk teken dat de verbinding tussen de provincie Albernia en het middenrijk nooit helemaal verslapt is. De wet is onaantastbaar en onaanvechtbaar en geen gewijde van Efferd of zelfs de vorst heeft het recht zich hierin te mengen.

Dit is alles slechts theorie:

In de praktijk ziet het er zo uit, dat het priesterschap van Praios op de gunst van de vorst is aangewezen, als zij niet nog meer in de armen van de 'veel te machtige' gewijden van Efferd willen worden gedreven.

D.W.Z. Wil de vorst, of smeekt hij om strafvermindering voor de beschuldigde, dan wordt dit meestal ingewilligd. De daad was wel dan wel erg maar het was nog nooit eerder gebeurt.

Geheel anders staat het met de invloed van de Efferd-gewijden! Een beschuldigde doet er slecht aan om een Efferd-gewijde zijn directe ingrijpen te verzoeken, want dit zou de ideale mogelijkheid zijn voor de Praios-gewijden om de Efferd-gewijden te wijzen op hun hulpeloosheid in deze situaties. Deze religieuze machtsstrijd wordt dan over de rug van de aangeklaagde uitgevochten. Dan zou de veroordeling van een sympatisant der Efferd-cultus altijd een overwinning zijn voor de Efferd-gewijden. Doch dit betekent niet dat de Efferd-gewijden helemaal geen invloedsmogelijkheden hebben - alleen geen directe.

De Efferd-priesters zijn zich van hun plaats in de stad zeer bewust en zij dralen niet om de vorst in moeilijke/of belangrijke situaties dit duidelijk de onder ogen te brengen.

Zo zijn zij er toe overgegaan om in bovenstaand geval, want vaak waren er Magiebegaaften bij die een opdracht van de Efferd-gewijden uitvoerden, de Vorst te 'smeken' om iets voor de Magiebegaaften te doen, die de wet had overtreden.

De Vorst wil dit ook doen, als de eisen van de gewijden niet te onbeschaamd zijn of de stad/zijn politiek niet in gevaar komt.

Maar er bestaat geen gevaar, dat een eis van de gewijden onbeschaamd is, want daarvoor is Larona Meerdroomster, de hoge-priesteres van de watergodheid, een te exelente diplomate!

Opmerking:

Het gerecht voor normale misdaden wordt door een schepenrechtbank uitgevoerd, waarin zich Efferd-gewijden alsook andere priesters tesamen met andere personen en groepen bevinden. De opperste rechter is altijd een 'neutraal' persoon, die in de desbetreffende academie tot rechter is opgeleid. Deze academies staan echter veelal onder beschutting van het Praios-genootschap.

Iedere omerkzame Meester is het natuurlijk bekend, dat er in Havena geen officiële Hesinde-tempel is. Toch is het interessant om de lezing te horen van de Hesinde-gewijden over dit Thema. Juist het Hesinde-genootschap, als beschermer der Magie, Alchemie en wetenschap, zijn voortdurend in gevecht met het Praios-geloof, vooral in het middenrijk. Want de Praios-gewijden zijn er altijd op uit om de doelstellingen van de Hesinde-priesters te ondermijnen, waarbij het Magieverbod een machtig wapen is.

Omdat deze wetten zich tegen de godin Hesinde richten, hier een officiële verklaring van de Hesinde-priesteres Dorilys Kirseth, geschiedschrijfster van Kuslik, die hier verklaart dat het laatste woord over het Thema Magie nog niet gevallen is:

"Phoe, wat beelden die Praios-priesters zich eigenlijk niet in! Hun arrogantie is onbeschrijfelijk. Ze wagen het inderdaad om in Havena de Godin der wetenschap en Magie voor het hoofd te stoten, hoewel deze stad niet eens aan hen is gewijdt, maar aan de god van de zeevaart en het water, Efferd.

Maar belichten we deze wetten eens goed, dan zijn zij uit angst voor het onrechtmatige gebruik van een kracht, die de Praios-priesters niet begrijpen.

Ik zeg jullie, dat het Praios-genootschap angst voor onze religie - en de goddelijkheid van Hesinde en haar leer - hebben. Zij hebben al lang gezien dat Hesinde nog lang niet haar rechtmatige plaats in de godenhemel heeft ingenomen, en ze proberen door zulke schandelijke wetten Hesindes onafwendbare overwinningstocht door Avonturie, en speciaal in Gareth en Havena, te stoppen. Maar het zal hen niet lukken!

Maar dit is niet de enigste grond voor zulke gruwelijke en onrechtvaardige wetten, ja onrechtvaardig, Jullie Praios-priesters, die nog steeds over de lang vergane glorie en pracht lopen te pochen, die op ieder punt vast blijven houden aan oude vervallen zeden en gewoonten. Jullie staan de vooruitgang in de weg!!!

Ja, en dat is het tweede punt, want Hesinde is de godin der gehoorzaamheid. Haar aanhangers brengen vooruitgang, de toekomst, een beter leven voor iedereen!

Doch jullie willen de stompzinnigheid der massa behouden, zich houden aan verouderde idealogieën. Als de Praios-cultus dit niet doet, dan zal de godenhemel beven en Praios macht der verblinding en het ongewisse, snel afnemen.

Men kan het niet vaak genoeg zeggen, ging hun machtslust niet ten koste van de eerlijken, en de leergierige bevolking.

Doch Praios, god van het licht, jouw licht is zo sterk, dat je bijna alle mensen verblindert!

Doch het aantal helderdenkenden Hesinde-gelovigen stijgt. Hun tijd kruipt langzaam naderbij - hoedt u dus priesters van Praios!

Ik kan over dit onderwerp nog uren door blijven gaan, doch ik, mijn geloofsbroeders - en zusters, hebben weer genoegdoening gehad. Wij zullen ons ook in de verdere toekomst niet verschansen voor de oude wetten, zoals de Praiospriesters doen.

Dus luister nog eenmaal naar mijn woorden: Wij, de afgezanten van Hesinde, de godin der Magie en gehoorzaamheid op Dere - wij zijn de toekomst; Praios is de god der teruggang en stilstand!

Geprezen zij Hesinde, de alwetende en almachtige.

Moge jullie geloof het land doorstromen en alle mensen verlichting brengen".

BORONGEWIJDE

De mensen die zich aangetrokken voelen om zich aan te sluiten bij het Borongenootschap, zijn over het algemeen geen frisse jongens. Geen lachje komt van hun gezicht. Deze zeer zwijgzame individuen worden niet graag gezien in de Avonturijnse steden. Alleen in Al'Anfa geldt Boron als opperste god, en in een macabere ceremonie offeren zich jaarlijks tien vrijwilligers op.

Meestal wordt het symbool van Boron - de raaf - uit zwart marmer gehakt. In veel steden is het genootschap verboden, maar zij treffen elkaar op geheime plekken waar zij zich over geven aan verdovende middelen, want Boron is niet alleen de god van de dood maar nog meer de god van de slaap en de roes.

De Boron-gewijden dragen het liefst zwarte kleding en gedragen zich zeer sinister. Dat komt waarschijnlijk door het zware zwijggebod dat hen is opgelegd door hun god. En over dit zwijggebod nu zijn er bij bepaalde spelers in onze groep enige vraagtekens. Er zijn er die denken dat als je BV een reis maakt, en die reis duurt twee uur, maar je speelt hem in vijf minuten omdat er onderweg toch niets gebeurt, dat je zo maar liefst 24 speelronden hebt opgespaard en je dus 24 zinnen kunt zeggen; FOUT !!!

Ook zijn er spelers die denken dat je als je een Boron-priester speelt, je het gebod alleen moet laten gelden voor het karakter dat je speelt, en niet voor jou als speler zelf; ook FOUT !!!

Persoonlijk ben ik van mening dat als je dit karakter speelt, en jij je rol goed wilt inleven, dat deze regels in acht worden gehouden:

DE BORON-GEWIJDEN, RESPECTIEVELIJK UW SPELER MAG SLECHTS EENMAAL PER SPELRONDE IETS ZEGGEN, MAAR DAN OOK NIETS MEER DAN EEN ZIN. DEZE BEPERKING GELDT VOOR ELKE NIEUWE SPEELRONDE, HET IS DUS NIET MOGELIJK, SPREKTIJD OP TE SPAREN.

OK. het zal wel eens voorkomen dat men iets wil zeggen buiten het spel om, maar het lijkt me dan beter om dan even een spelonderbreking te houden, waarin er dus niet over eventuele tactieken of slimmigheidjes mag worden gepraat.

Boron-priesters die proberen om via gebarentaal iemand iets te zeggen komen bij mij ongeloofwaardig over, ook gewijden van Boron die in een andere tempel een andere godheid gaan vereren kunnen het bij ons en zeker bij Boron schudden.

De Boron-gewijde is een uitdaging om te spelen, maar ook een moeilijke rol.

Dus bezint eer gij begint !

De Bulderberg

.....
inleiding...

Tijdens een reis door de bossen van Avonturië worden de helden geconfronteerd met een bijzonder merkwaardig verschijnsel. Een bliksemstraal boort zich voor hen in de grond, en in de opstijgende rook krijgen zij een visioen te zien van een grijsaard, drijvend in een kolkende vuurzee. In de wind horen de helden de brandende massa van waaruit het jammerlijke geschreeuw van de oude man opstijgt. Vaag kunnen ze zijn boodschap horen: werp het magische poeder in de Bulderberg, of zij zal de wereld vernietigen. Alles wordt steen, steen, steen...

Hierna vervaagt het visioen, en op de grond blijkt in een zwartgeblakerde kuil, waar de bliksem insloeg, een klein flesje met een wit poeder te liggen.

Het is nu aan de helden om te beslissen of zij de taak op zich willen nemen Avonturië te beschermen tegen de dreiging van de Bulderberg...

.....
informatie meester

.....
"Bulderberg" is opgesplitst in 4 onderdelen:

- het bos waar de helden het visioen hebben gezien;
- het moeras waarin de bellenstad ligt verborgen;
- bellenstad;
- het doolhof naar de vulkaan.

De bedoeling is het magische witte poeder dat zij van de grijsaard hebben gekregen in de vulkaan "Bulderberg" te gooien.

De mysterieuze Radia heeft deze vulkaan in haar macht gekregen, en tracht met behulp hiervan heel Avonturië te "verstenen".

Radia is slechts te verslaan wanneer zij versteend wordt door haar eigen blik, wat alleen kan gebeuren als zij in een spiegel kijkt (en helaas zijn spiegels verboden in de bellenstad, die toegang geeft tot haar verblijfplaats). Bovendien worden de helden het gehele avontuur hinderlijk gevolgd door Smitzl, die met het magische witte poeder het eeuwige leven hoopt te verkrijgen.

1.1 trollenhol

Tussen de bomen ligt een verscholen hol, waarin 3 trollen wonen. Ze worden, indien de helden bij hen op bezoek gaan, gestoord in hun dobbelspel. Dit roept om wraak!
Aan de wand hangt een sleutel, die op het slot van een luik (1.2) past.

1.2 luik

Half verborgen onder het struikgewas bevindt zich een afgesloten luik. Het weerhoudt een lastige kobold er op een milieuvriendelijke wijze van zich onder de mensen te begeven. Zijn bevrijders houdt hij echter voor degenen die hem gevangen hebben genomen, en hij spreekt een vreselijke vervloeking uit over degene die het dichtst bij zijn "gevangenis" staat. De ongelukkige wordt gedurende dit spel geplaagd door de vreselijkste builen, die zijn/haar charisma-score tijdelijk met 1D6 punten verlagen. De kobold weet in oostelijke richting te vluchten.

1.3 kluizenaar

Boven in een oude boom woont Solitarius, de kluizenaar, die de helden pas via een touwladder naar boven laat komen indien zij hem hebben weten te overtuigen van hun goede bedoelingen. Hijzelf heeft echter helemaal geen goede bedoelingen: in de wijn die hij de helden aanbiedt zit een slaapdrank, waardoor hij de mogelijkheid krijgt de helden van enkele waardevolle bezittingen te beroven. Bij het ontwaken ontdekken de helden tussen de schamele bezittingen van de kluizenaar (tafel, stoel, kastje met geheime lade, bed) een plattegrond van een moeras.

1.4 hobbithol

In een met bloemperken omgeven heuvel woont Peregrijn de hobbit, die juist, gezeten in de deuropening van zijn hol, zijn pijpje heeft gestopt. Hij is de helden goed gezind, en nodigt hen zelfs uit om bij hem binnen te komen, waar hij hen tracteert op thee en gebak. De enige informatie die hij de helden omtrent een groot verzegend vuur kan geven heeft betrekking op een oude vulkaan die zich ergens in het moeras, dat achter zijn hol begint, zou bevinden. Van dat moeras heeft hij nog eens een kaartje gezien, dat door een van zijn (avontuurlijker) voorvaderen gemaakt is, doch dit is niet meer in zijn bezit. Peregrijn heeft over dit moeras trouwens de meest fantastische verhalen in voorraad, maar verder kan hij de helden niet helpen.

2.1 apen

Het moeras wordt (helaas) bevolkt door een kolonie apen die bijzonder handig overweg kunnen met kokosnoten. Zodra de helden binnen hun bereik zijn beginnen ze met kokosnoten te gooien, totdat de helden weer verder trekken (bevechten heeft nauwelijks zin, vanwege hun grote behendigheid).

2.2 boomslangen

Op diverse plaatsen in het moeras huizen in de bomen slangen, die de helden, indien zij hen te dicht naderen, aanvallen.

2.3 krokodillen

Op diverse plaatsen in het moeras huizen krokodillen, die nauwelijks te onderscheiden zijn van boomstammen. Indien de helden hen te dicht naderen, worden ze door hen aangevallen.

2.4 brugkobold

Het pad wordt onderbroken door een opgetrokken ophaalbrug. Indien de helden willen dobbelen met de lachende kobold aan de overkant, is hij bereid de brug te laten zakken. (Spelregels "cassy 6": gooi 6 dobbelstenen. Na iedere worp moet ten minste 1 dobbelsteen opzij gelegd worden. De combinatie 1 en 4 is verplicht, de overige ogen, maximaal 4 maal 6, worden geteld, en zijn de tellende punten). De helden zetten geld in, de dwerg magische lixers, te weten een elixer dat de charisma-score 1 punt verhoogt, een elixer dat de behendigheidsscore 1 punt verhoogt, en een levenselixir (10 LP). Zodra hij is uitgespeeld of door de helden wordt bedreigd verdwijnt hij voor de helden er erg in hebben.

2.5 kluizenaar

In een eenvoudige plaggenhut, verstopt tussen de struiken, treffen de helden een eenzame kluizenaar, Argon de Stille genaamd, aan. Aanvankelijk is hij verbaasd mensen aan te treffen in het moeras, maar is uiteindelijk toch blij weer eens bezoek te krijgen. Als de helden hem vriendelijk genoeg behandelen (succesvolle proeve van charisma+2), is hij bereid inlichtingen te geven over het moeras. Hij vertelt hen dat de vulkaan die de helden zoeken zich waarschijnlijk ergens onder de grond in de "bellenstad" moet bevinden: de koepels van deze stad zijn waarschijnlijk gestolde bellen vulkanisch glas. Vroeger is hij wel eens in die stad geweest; dat ging toen nog vrij eenvoudig. Je had daar een rode edelsteen voor nodig (die lagen destijds her en der verspreid door het moeras), en een magische spreuk. Die rode edelstenen zijn echter bijzonder schaars geworden, en van de magische spreuk weet hij zich nog maar weinig te herinneren.

-
Indien de helden zijn stoffige geheugen door middel van een aantal geschenken wat weten op te frissen, herinnert hij zich dat de spreuk "karabasta selim, antara barim" moet zijn geweest.
Aan zo'n rode edelsteen edelsteen kan hij de helden helaas niet helpen; misschien is er nog een in het moeras te vinden.
Wanneer de kluizenaar heeft verteld wat hij kwijt wil, valt hij prompt op zijn stoel in een diepe slaap.
-
2.6 boomstronk
In een holle boomstronk bevindt zich een goed verstopte rode edelsteen.
Vroeger, toen deze edelstenen nog niet zo zeldzaam waren, werden zij regelmatig gebruikt om toegang tot de bellenstad te verkrijgen.
Hoe dit precies in zijn werk ging kan alleen de kluizenaar nog vertellen die eveneens in dit moeras woont (2.5).
-
2.7 wachters
Op diverse plaatsen in het moeras bevinden zich patrouilles van goed bewapende wachters uit de bellenstad.
Zij hebben de taak het moeras en hun stad van indringers te zuiveren.
-
2.8 Smitzl
Vanaf het moment dat de helden het moeras betreden worden zij gevolgd door een slijmerig, mens-achtig wezen. Het heeft een bleke huid, rimpels, puntige oren en zwemvliezen tussen de tenen.
Er is een duidelijke gelijkenis met de overbekende "Gollem".
Smitzl zal tijdens dit avontuur op alle mogelijke manieren trachten het flesje met het magische poeder te bemachtigen: hij verwacht, indien hij dit tot zich zal nemen, het eeuwige leven te kunnen verkrijgen.
Allereerst zal hij proberen dit flesje te stelen wanneer de helden niet oppassen. Mocht dit niet lukken dan zal hij het op andere manieren proberen te bemachtigen (bijvoorbeeld door de gedaante aan te nemen van een van de helden die net even afwezig is, of door ompraten "ssou jij niet voor altijd willen leven, geef onss dan de flessje").
Wanneer Smitzl een andere gedaante heeft aangenomen blijft hij herkenbaar aan zijn gifgroene ogen.
-
2.9 valkuilen
In het moeras bevinden zich 2 valkuilen, die nauwelijks zijn te zien (de grond van het moeras is immers bezaaid met takken, bladeren, modder en dergelijke).
Een succesvolle behendigheidsploeg kan verhinderen dat de held zich verwondt aan de

3.1 poort

.....
De poort die toegang geeft tot de bellenstad is en wat kleinere koepel met (niet leesbare) tekens, die direct opvalt tussen de andere koepels. Boven op deze koepel bevindt zich een zilveren schijfje van ongeveer 20 centimeter doorsnee.

Indien de rode edelsteen op dit schijfje wordt gelegd, en de magische woorden van de kluizenaar worden uitgesproken, wordt de koepel doorzichtig, en zien de helden een trap verschijnen die naar de bellenstad leidt.

De helden kunnen nu gewoon door het glas de trap af lopen; de rode edelsteen is echter verdwenen.

3.2 marktplein

.....
De onder het vulkanisch glas gelegen markt in deze stad is een markt als in alle andere dorpen en steden van Avonturië. De helden kunnen hier, als zij nog over voldoende geld beschikken, allerlei inkopen doen.

3.3 stadhuis

.....
Het stadhuis is als zodanig duidelijk herkenbaar: het is een prachtig gebouw, versierd met vlaggen, maar wordt echter zeer streng bewaakt door wachters.

Aan de muren hangen diverse aanplakbiljetten met verordeningen; de belangrijkste twee luiden als volgt:

- het is een ieder die in deze stad verblijft ten strengste verboden zich bij duisternis op straat, in het bijzonder in de directe omgeving van het stadhuis, op te houden;
- het bezit van spiegels en andere spiegelende voorwerpen is, op straffe des doods, ten strengste verboden.

('s Nachts wordt het stadhuis, omdat Radia dan uit haar doolhof tevoorschijn komt om hier te regeren, niet bewaakt, omdat de wachters bang zijn zelf ook te zullen verstenen.

Het verbod op het bezit van spiegels is uiteraard een maatregel van Radia: haar blik versteent iedereen die haar aankijkt, door middel van een spiegel kan zij echter slachtoffer worden van haar eigen wapen).

De helden kunnen 's nachts (het wordt pas nacht zodra de helden het belangrijkste deel van de stad onderzocht hebben) zonder daarbij gehinderd te worden het stadhuis betreden, dat uit één grote vergaderzaal blijkt te bestaan.

De aanwezigen schijnen aandachtig te luisteren, doch blijken slechts uit beelden te bestaan. Het geheel geeft in deze schemerige ruimte een spookachtige aanblik.

Maar pas op! Radia waart hier rond. Zij is te horen doordat zich op haar hoofd, in plaats van haar, ratelslangen bevinden.

3.4 bibliotheek

.....
De bibliotheek is voor iedereen vrij toegankelijk. Tussen allerlei, voor de helden niet

- rechteopstaande speren in de 5 meter diepe kuil (3D6 trefpunten).
- 2.10 drijfzand
Op diverse plekken in het moeras bevinden zich poelen met drijfzand. Deze plekken onderscheiden zich nauwelijks van hun omgeving. Indien een held in drijfzand belandt, kan hij/zij (of een hulpvaardige held) zich hieruit redden door middel van een geslaagde krachtproef +2. Slaagt deze proef, dan heeft de held zich weten los te worstelen uit het drijfzand (kosten: 1 schadepunt). Lukt dit pas bij de tweede keer (krachtproef+3) dan kost dit 2 schadepunten (enzovoort). Op den duur is de held zo ver in het drijfzand weggezakt dat hieruit geen ontsnapping meer mogelijk is (bijvoorbeeld bij een krachtproef +10).
- 2.11 vallend gesteente
Indien de helden dit pad betreden schakelen zij automatisch een val in werking die een enorme hoeveelheid stenen op de helden laat vallen. De helden kunnen proberen de stenen te ontwijken door middel van een succesvolle behendigheidspreef+3. Mislukt deze, dan wordt voor iedere held het aantal trefpunten (1D6) bepaald.
- 2.12 telepathie-helm
De drager van deze tussen het mos en de bladeren verborgen helm kan door middel van concentratie boodschappen via de geest overbrengen en ontvangen. Voorwaarde voor het gebruik is een charismascore van minimaal 13. Kosten: 3 ASP per spelronde.
- 2.13 bellenstad
Op een grote open plek in het moeras zijn tientallen glazen bellen te zien die gedeeltelijk boven de grond uitsteken. Het (vulkanisch) glas is nauwelijks doorzichtig, maar vaag is wel een en ander waar te nemen wanneer men hier door heen probeert te kijken (bewegende figuren). Een wat kleinere koepel met (niet leesbare) tekens valt direct op tussen de andere koepels. Zou deze koepel vroeger dienst gedaan hebben als poort? Boven op deze koepel bevindt zich een zilveren schijfje van ongeveer 20 centimeter doorsnee.

- interessante, boeken vinden zij een boekje met wat informatie over Radia (uiterlijk, belangrijkste wapen).
- 3.5 museum
Het museum is voor iedereen vrij toegankelijk: aan de wanden hangen diverse schilderijen, en er staan een aantal beelden opgesteld, maar de meeste belangstelling trekt een door drie wachters bewaakte vitrine, met daarin een voorwerp dat door een zwarte doek bedekt wordt. Bij navraag blijkt zich onder deze doek de laatste spiegel uit de stad te bevinden. De helden moeten nu iets bedenken om deze spiegel, zonder al te veel kleerscheuren op te lopen, te bemachtigen (wachters afleiden, onzichtbaar maken, wachters overmeesteren enzovoort).
- 3.6 herberg
De herberg blijkt uitsluitend door gespuis bezocht te worden (aantal vagebonden 3D6). Zodra de helden iets besteld hebben en gaan zitten, komt een grote, sterke kerel op hen af. Hij gaat bij hen aan tafel zitten, en begint spottende opmerkingen over het uiterlijk van de helden te maken. Weldra zal het de helden duidelijk worden dat zij maar beter kunnen vluchten (kosten: 2 levenspunten en de charismascore blijvend 1 punt verlaagd).
- 3.7 wijnkelder
De (afgesloten) wijnkelder bevat een grote hoeveelheid uitstekende wijn, die de helden na het nuttigen van één fles elk 5 levenspunten teruggeeft. Indien de helden te gulzig zijn en nog een fles nuttigen, krijgen ze ieder nog eens (maximaal) 5 levenspunten, doch verliezen door de invloed van de alcohol, gedurende dit avontuur, 2 behendigheidspunten.
- 3.8 woonhuis
Dit huis wordt bewoond door een onvriendelijke dorpsbewoner. Indien de helden aankloppen opent hij de deur en zegt de helden ogenblikkelijk "aan de deur wordt niet gekocht" om vervolgens de deur met een harde klap weer dicht te slaan. Indien de helden wachten tot de dorpsbewoner zijn huis verlaat zullen ze al snel ontdekken dat er in deze woning niets te halen valt. Indien de helden direct tot de aanval gaan weet deze dorpsbewoner de hulp in te roepen van de wachters die de helden arresteren en naar de gevangenis overbrengen (daar moeten ze maar zien hoe ze zich er uit weten te redden: omkoping, illusie, magie enzovoort).

.....
3.9 woonhuis
.....
Dit huis wordt bewoond door een vriendelijke dorpsbewoner.
Hij nodigt de helden uit binnen te komen en geeft hen desgevraagd wat informatie over het stadhuis (het zou daar spoken, en tijdelijkheid in eeuwigheid doen veranderen).
Voordat de helden vertrekken waarschuwt hij hen nogmaals vooral uit de buurt van het stadhuis te blijven.

.....
3.10 woonhuis
.....
Dit woonhuis blijkt leeg te zijn. Het enige waardevolle dat de helden hier in aan kunnen treffen is een in een vaas verstopte sleutel, die toegang geeft tot de wijnkelder (3.7); verder is hier niets te vinden.
Indien de helden hier te lang verblijven worden ze opgemerkt door een aantal wachters die hen arresteren en naar de gevangenis overbrengen (daar moeten ze maar zien hoe ze zich er uit weten te redden: omkoping, illusie, magie enzovoort).

.....
3.11 gevangenis
.....
Door de tralies van deze cel kunnen de helden een angstige gevangene zien, die voor geen goud zijn cel zou willen verlaten.
Ooit is hij het stadhuis binnengedrongen, en is nu blij dat hij dit levend heeft kunnen verlaten.
De straf die hij nu moet ondergaan is een pretje vergeleken bij de gevaren die het stadhuis achter zijn deuren herbergt.

.....
3.12 martelruimte
.....
Via een rooster in de straat kunnen de helden toegang krijgen tot een ondergrondse martelkamer in de stad. Er bevinden zich diverse voorwerpen, waaronder een ijzeren maagd. Deze blijkt echter toegang te verschaffen tot een smal gangetje dat uitkomt in de arena (aan het einde is licht te zien).

.....
3.13 arena
.....
De helden zien door een grote poort grote drommen mensen naar binnen gaan. De helden wordt echter de toegang door enkele vervaarlijk uitzierende wachters ontzegd, daar zij niet over de benodigde "kaarten" beschikken (plaatsbewijzen).
De enige weg waarlangs de helden dit mysterieuze gebouw kunnen betreden loopt via de martelkamer.

.....
In de arena gekomen worden de helden toegejuicht door de toeschouwers, die een geweldig spektakel verwachten (de helden begrijpen aanvankelijk natuurlijk niet waarin zij zich bevinden: dit wordt pas duidelijk wanneer er 2 maru's vanuit een andere gang op hen worden losgelaten. De helden zullen moeten vechten voor hun leven.

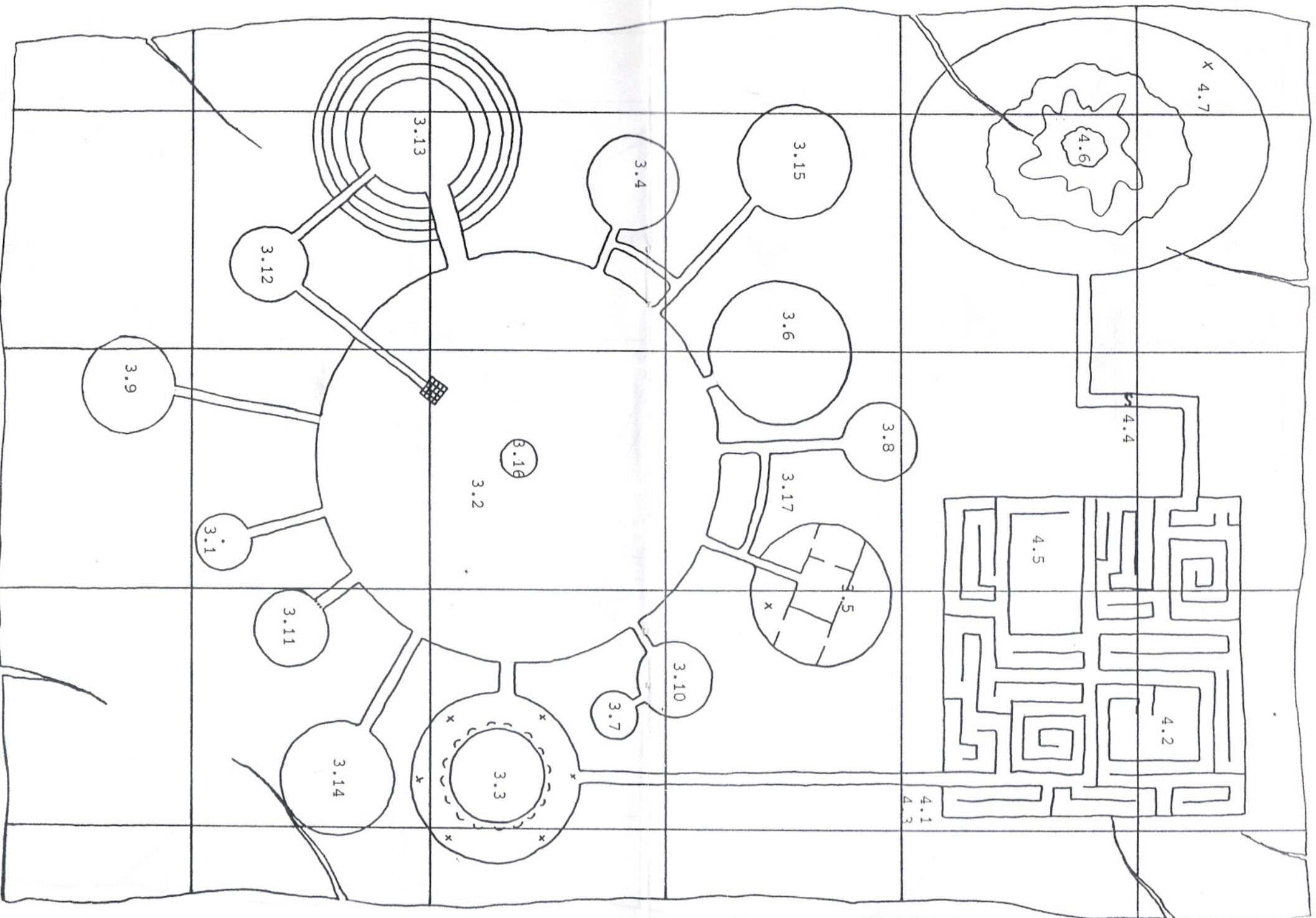
.....
Indien zij de maru's weten te verslaan, herkrigen zij als beloning hun vrijheid en ieder 25 dukaten.

.....
3.14 lege ruimte
.....
Deze (afgesloten) ruimte bevat, naast wat rommel, geen waardevolle of belangrijke voorwerpen.

.....
3.15 pakhuis
.....
Deze (stevig afgesloten) ruimte bevat alles wat de helden nodig zouden kunnen hebben tijdens hun avontuur (voedsel, kleding en wapens, met uitzondering van bijvoorbeeld levenselixir: dat is te kostbaar en te bijzonder om in een pakhuis te worden bewaard).
Indien de helden te lang in dit vertrek blijven worden zij opgemerkt door 2 wachters, die niet van inbrekers gediend zijn.

.....
3.16 waterput
.....
De waterput bevat koel, helder water.

.....
3.17 bedelaarsstraat
.....
Deze straat wordt bewoond door bedelaars, die de helden om geld vragen. Indien de helden hier echter op ingaan, worden ze door de bedelaars (2D6) aangevallen: ze willen nog méér geld! Een van de bedelaars blijkt in het bezit te zijn van de gouden sleutel die, zonder dat hij dit wist, toegang geeft tot het pakhuis (3.15).



HUIZEN IN HAVEN

Restaurant "Eiken en kurk" (nr. 41, vak J22/23)

HET GEBOUW

E1 Schenkruimte

Het restaurant "Eiken en kurk", genoemd naar het materiaal van slagstok en bal van het Immanspel, de nationale sport van het keizerrijk, heeft twee verdiepingen. Het bakstenen gebouw is aan de buitenkant van hout voorzien. Boven de ingang toont een prachtig gekleurd schild niet alleen de naam van het restaurant, doch ook dat het hier gaat om de stamkroeg van het plaatselijke Immanteam, "De Havena Bulls". Dienovereenkomstig is ook de schenkruimte voorzien van de vlaggen, wimpels en tropheën in de teamkleuren bouw-wit. Er hangt zelfs een schilderij die de "Havena Bulls" tijdens een wedstrijd tegen "De Rebellen Van Gareth" toont. Onder het grote schilderij staat de stamtafel der Immanspelers, waaraan altijd wel een paar spelers zitten. De schenkruimte neemt het grootste deel in van de begane grond, met zijn meer dan 10m lange tapkast. Hier regeert de waard Sulpiz Agilfried, terwijl de Elfentweeling, Aldare en Thalionmel, de bediening overnemen.

E2 Voorraadskamer

Hier liggen naast brood, worst, zoutgebak en bier ook altijd een paar kruiken wijn uit de kelder van Kono Austrolf. Een trap voert hiervandaan naar de eerste etage.

E3 Achterkamer

Deze ruimte is door een gordijn van E1 gescheiden. Er worden vaak simpele gokspelletjes gespeeld, en gebruikt voor geheime besprekingen.

E4 Latrine

O1 Sulpiz Agilfrieds kamer

Naast bed, kast en andere woonmeubelen bevat de kamer een houten kist en een met ijzer beslagen kist.

In de kist - het slot is makkelijk te openen - bewaart Sulpiz de wapens uit zijn avontuurlijk verleden: Malienkolder, dolk en een prachtig bewerkt zwaard (1D+5). De met ijzer beslagen kist laat zich slechts door magie of met een passende sleutel openen. Deze steekt in het slot van de KAMERDEUR, die zich met hem niet laat afsluiten.

O2 Badkamer, O3 Gang, O4 Gastenkamer

De gastenkamer wordt op het ogenblik niet bewoont.

O5 Keuken

De keuken is met het gewoonlijke ingericht.

O6 Thalionmel en Aldares woonkamer

Op een kledingkast van de Elfentweeling staan meerdere aarden bloemenvazen, waarin zich bestofte droogbloemen bevinden - in een van hen zijn 1D20 zilveren daalders verstopt: Het reisgeld van de aontuurlijke meisjes.

DE PERSONEN

Sulpiz Agilfried (NPC 401)

De waard van "Eiken en kurk" is een 46 jarige man uit Grangor. Met zijn schouderlange, donkerbruine haar en zijn volle baard maakt hij achter de tapkast een imposante indruk, die door zijn zware stem versterkt wordt. Agilfried heeft 5 jaar geleden zijn vrouw bij een ongeluk verloren en geldt sindsdien bij de dames van Havena als een begerenswaardige partij. Hij is een begeesterde Immanfan en een der trouwste aanhangers van de "Havena Bulls", die steeds na een gewonnen wedstrijd kunnen rekenen op minstens een gratis rondje bier - deze vrijgevigheid wordt dik terug verdiend, want alle overwinningfeesten vinden in "Eiken en kurk" plaats. De tweede grote liefde van de waard zijn zijn beide elfse stiefkinderen, Thalionmel en Aldare. Zijn vrouw en hij namen hen als pleegkinderen op, toen hun moeder als gevolg van de zeer zeldzame geboorte van een tweeling bij elfen stierf, en hun echte vader weigerde om voor hen te zorgen, omdat hij in hen ongeluksbrengers zag.

De waard en de waardin hebben altijd hun best gedaan, om hen beiden aan niets te laten ontbreken, en hebben ook nooit verzuimd, hen door elfse leraren te laten onderrichten. Sinds de dood van zijn vrouw bekommert Sulpiz zich mogelijk nog meer om de beiden.

Sulpiz is bezorgd, zijn beide pleegdochters eveneens te verliezen, omdat zij een echte vrije en reislustig karakter hebben en ervan dromen, om op avontuur te gaan. Daarom is het niet verwonderlijk, dat helden die in zijn zaak komen en van hun daden spreken, uitgesproken onvriendelijk behandelt worden.

Aldare (NPC 402) en Thalionmel (NPC 403)

Aldare en Thalionmel zijn een elfentweeling, een zeer zeldzaam fenomeen, en werden door Sulpiz Agilfried als pleegkinderen aangenomen. Intussen 18 jaar oud, zijn de beiden een algemeen geliefd paar. S'avonds bedienen zij de gasten van het restaurant van hun pleegvader. Ondanks dat zij beiden sprekend op elkaar lijken, en veelal hetzelfde gekleed gaan, is het toch redelijk simpel hen uit elkaar te houden, omdat Aldare tijdens een val als kind een litteken op haar kin heeft opgelopen. Beiden zijn uitgesproken leergierig en krijgen bij iedere ontmoeting met reizende helden de behoefte, om zich bij hen aan te sluiten, om de wijde wereld te leren kennen.

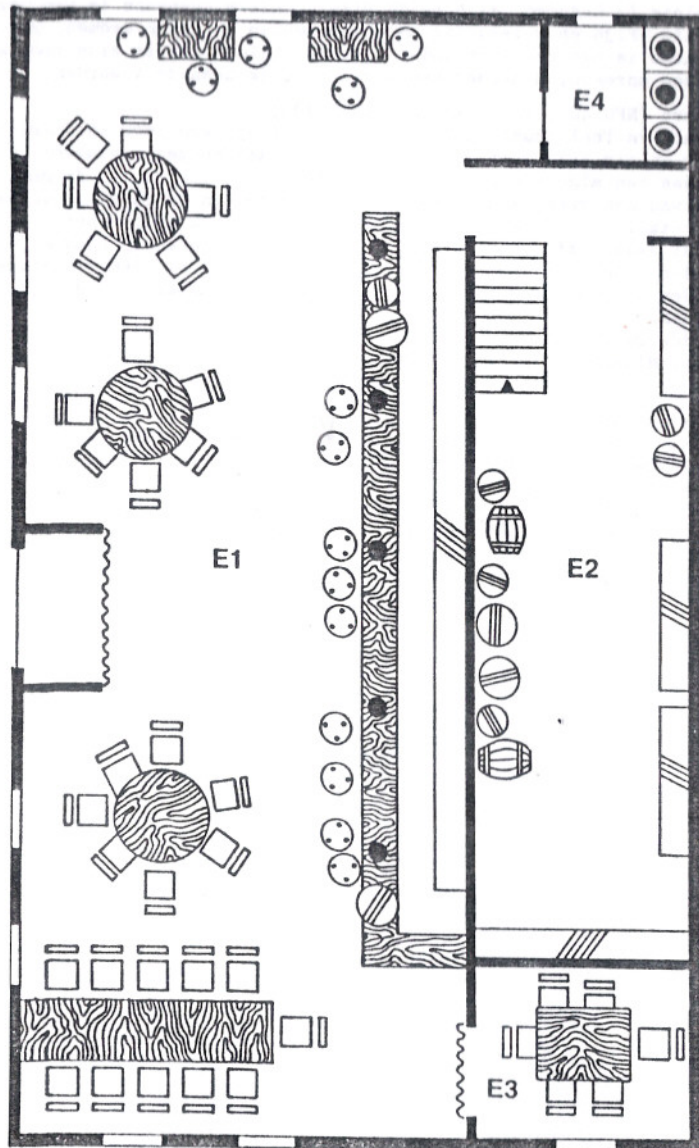
Beide meisjes hebben de neiging om op helden, die zij ontmoeten, verliefd te worden. Misschien spelen zij die verliefdheid alleen maar, om aansluiting te krijgen bij een heldengroep.

Colga Na Naomh (NPC 404)

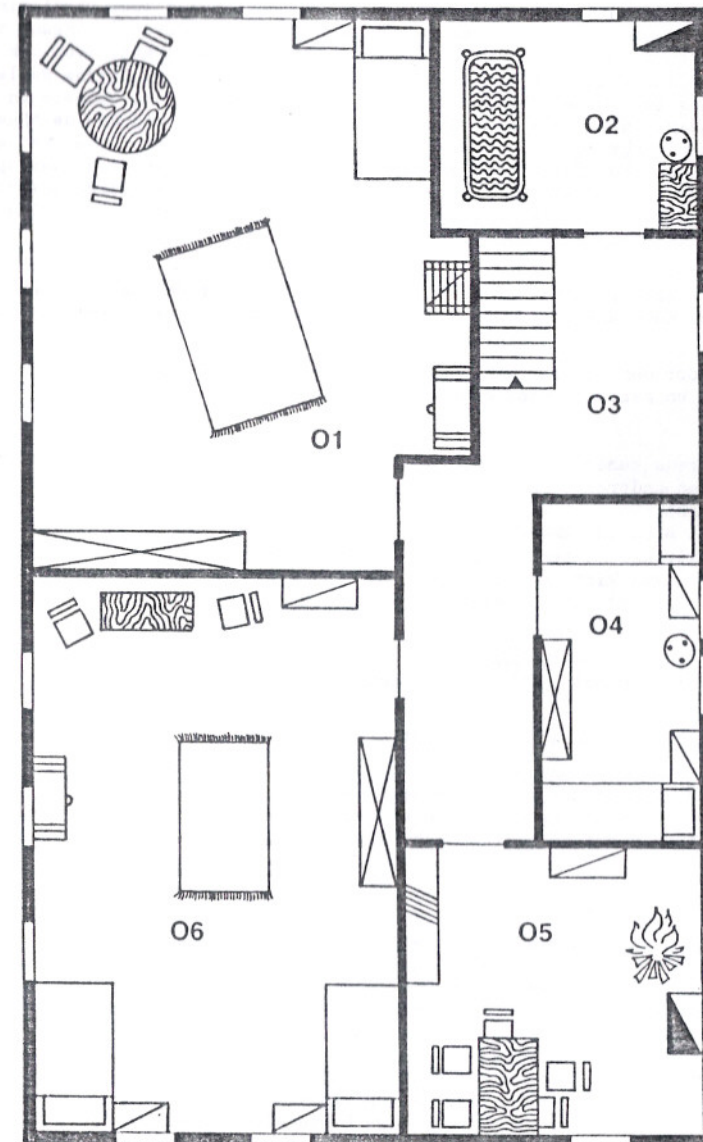
De kaptain van de "Havena Bulls" is een graag geziene gast in "Eiken en kurk". De getrainde sportman met de wilde rode haardos heeft zijn manschappen ook aan de stamtafel onder controle.

Colga heeft een oogje op Aldare en probeert haar voor zich te winnen. Het bleef tot nu toe zonder gevolg, wat hij niet verklaren kan. Hij geeft in ieder geval niet op en is er helemaal niet op gebrand, als de een of andere schooier haar het hof probeert te maken.

Nr. 41 Gasthaus »Esche&Kork« (J22,23)



Erdgeschoss



Obergeschoss

1m

-
4.1 doolhof Dit doolhof wordt bewoond door de meest uiteenlopende wezens (zie 4.2): er bevinden zich tevens een flesje levenselixer (35 LP) en een flesje wapenbalsem in dit gangenstelsel. Bovendien waart Radia hier rond...
-
4.2. hazeldraak In dit hol woont een hazeldraak die waakt over een geheimzinnig kruikje (hierin zit een magische vloeistof, waarmee een eventueel versteende held weer tot leven gebracht kan worden). Het is elfen, zodra ze dit hol betreden, niet geheel duidelijk of ze hier te maken hebben met zwaveldampen van een vulkaan of van een hazeldraak...
-
4.3 tabel toevallige ontmoetingen Het doolhof wordt bewoond door verschillende wezens. De veiligste weg leidt langs de minste wezens (en dus de minste aanvallen). Sommigen hebben iets bij zich (geld of edelstenen), of een van de bij 4.1 genoemde voorwerpen. Ook voor de aantallen wordt gegooid (D6).
- rat (gooi 1 met D6):
moed 10
aanval 5
trefpunten 2
afweer 0
beveiliging 0
levensenergie 3
monsterklasse 2
- goblin (gooi 2 met D6):
moed 5
aanval 9
trefpunten 1D+2
afweer 7
beveiliging -2
levensenergie 12
monsterklasse 5
- skelet (gooi 3 met D6):
moed 12
aanval 7
trefpunten 1D+3
afweer 7
beveiliging -3
levensenergie 10
monsterklasse 7
- ork (gooi 4 met D6):
moed 8
aanval 9
trefpunten 1D+4
afweer 7
beveiliging -2
levensenergie 15
monsterklasse 8

-
trol (gooi 5 met D6):
moed 25
aanval 8
trefpunten 3D
afweer 8
beveiliging -3
levensenergie 50
monsterklasse 30
N.B. komt slechts 2 keer (als duo) voor
- grotworm (gooi 6 met D6):
moed 15
aanval 16
trefpunten 3D
afweer 5
beveiliging -2
levensenergie 50
monsterklasse 35
N.B. komt slechts 1 keer (alleen) voor
-
4.4 poort De geheime toegang tot de reusachtige grot met de vulkaan wordt slechts zichtbaar voor de ogen van een dwerg. De dwerg ziet, behalve de contouren van de opening, een aantal magische tekens op de wand staan, die eerst ontcijferd moeten worden voordat de poort zich met krakend geweld voor de helden opent.
- V U U R D O N D E R E N B L I K S E M
- I S M I J N T O V E R W O O R D
- W E E D E G E N E
- D I E M I J N R U S T V E R S T O O R T
-
4.5 verblijf Radia Het slaapvertrek van Radia is, op het moment dat de helden dit betreden, niet bewoond. Er staan, rondom een prachtig hemelbed, diverse "levensechte" beelden opgesteld.
-
4.6 bulderberg De Bulderberg blijkt een gigantische ondergrondse vulkaan te zijn, die zijn einde kennelijk voelt naderen. Er verschijnen dikke zwarte roetwolken in de grot, en de hitte is bijna ondraaglijk. Voor een uitbarsting moet gevreesd worden. De held die de taak op zich neemt het flesje met het magische witte poeder in de vulkaan te gooien dient (vanwege de enorme hitte die uit de Bulderberg opstijgt) eerst een succesvolle proeve van lichaamskracht+3 afleggen. Mislukt deze proef, dan valt de ongelukkige held bewus-

.....
teloos neer aan de voet van de vulkaan, en zal
een andere held een poging moeten wagen...

4.7 wenteltrap

.....
De wenteltrap voert de helden naar de top van
een heuvel, ergens in de bossen van Avonturië.
De opening is afgesloten door een rooster, dat
van binnenuit, door een verborgen hendel over
te halen, eenvoudig te openen is.

.....
Monsters en andere vreemde wezens

.....
trol

.....
moed 25
aanval 8
trefpunten 3D
afweer 8
beveiliging -3
levensenergie 50
monsterklasse 30

.....
kobold

.....
moed 10
aanval 16
trefpunten 1D+2
afweer 4
beveiliging -1
levensenergie 20
monsterklasse 20

.....
kluizenaar

.....
moed 20
aanval 8
trefpunten 1D
afweer 7
beveiliging -1
levensenergie 15
monsterklasse -

.....
Peregrijn

.....
moed 12
aanval 12
trefpunten 1D+4
afweer 10
beveiliging -2
levensenergie 30
monsterklasse -

.....
apen

.....
moed 5
aanval 12
trefpunten 1D+1
afweer 17
beveiliging -1
levenspreet 20
monsterklasse 10

boomslang	moed 15 aanval 13 trefpunten 2D+3 afweer 7 beveiliging -1 levensenergie 20 monsterklasse 18
krokodil	moed 20 aanval 11 trefpunten 3D afweer 6 beveiliging -5 levensenergie 20 monsterklasse 20
kluizenaar	moed 20 aanval 8 trefpunten 1D afweer 7 beveiliging -1 levensenergie 15 monsterklasse -
wachter	moed 25 aanval 13 trefpunten 2D afweer 11 beveiliging -3 levensenergie 25 monsterklasse 25
Smitzl	moed 3 moed der wanhoop 15 aanval 11 trefpunten 1D+1 afweer 13 beveiliging -1 levensenergie 35 monsterklasse 23
vagebond	moed 15 aanval 13 trefpunten 1D+4 afweer 11 beveiliging -3 levensenergie 30 monsterklasse -

dorpsbewoner	moed 13 aanval 10 trefpunten 1D+1 afweer 8 beveiliging -2 levensenergie 30 monsterklasse -
gevangene	moed 14 aanval 11 trefpunten 1D+1 afweer 10 beveiliging -2 levensenergie 20 monsterklasse -
maru	moed 18 aanval 18 trefpunten 1D+4 (wapen) of 2D+2 (gebit) afweer 8 beveiliging -9 levensenergie 25 monsterklasse 20
bedelaar	moed 14 aanval 11 trefpunten 1D+2 afweer 10 beveiliging -2 levensenergie 20 monsterklasse -
hazeldraak	moed 20 aanval 7 (2 keer, keuze uit 3 wapens) trefpunten 1D-2D afweer 5 beveiliging -4 levensenergie 50 monsterklasse 50
Radia (*)	moed 50 aanval (13) trefpunten (1D+2) afweer (11) beveiliging (-2) levensenergie - monsterklasse 50

* Radia is een wonderbaarlijk creatuur met een wel heel bijzonder wapen: indien je door haar blik getroffen wordt, versteen je onmiddellijk. In dit spel is het aardig om een speler zelf in de val te laten lopen, door hem bijvoorbeeld een briefje te geven met de tekst "je hoort iets achter je".

.....
De andere helden horen dan alleen de reactie van
de held ("ik kijk achter me") en bemerken het
resultaat van de actie: de held is plotseling
versteend.
Misschien kan Smitzl het eerste slachtoffer zijn
(als hij tegen die tijd nog in leven is).



DE BONTE LICHTEN VAN PERRICUM

Als u lieve lezer, de kunst van het zwemmen, duiken en roeien verstaat, waarom reist u dan niet een keer op 1 Efferd naar Perricum, u zal het niet berouwen. Overigens, als u denkt - zo als zo velen van het gewone volk - "als de goden gewild hadden dat wij in het water spartelen, dan hadden zij ons wel zwemvliezen tussen onze vingers gegeven, of als u afkerig van water bent, dan kan u ondanks dat toch wel naar Perricum komen.

Hoe zegt de Perricummer het ook al weer?: "Alles vloeit op de Efferd-dagen, en alles is in beweging, een nar die niet hier zijn geluk probeert". Hoe dit geluk er ook uit mag zien, moet u zelf maar ondervinden. Sommige gokkers hebben bij het spelen een fortuin gemaakt. Minder materialistische mensen waren gelukkig alleen al bij het zien van de wonderbaarlijke processies, weer anderen hebben het geluk gevonden in een statige Perricummer zwemmer of een mooie zwemster. A. Winheller en U. Kiesow hebben de spelen bezocht en ons per Beilunker Ruiter hun reportage gestuurd.

Ieder jaar viert men ter ere van Efferd een groot feest in Perricum. Een bonte reeks van offergaven, feestgelagen en vermakelijke water spelen zijn een lust voor het oog. Beschermheer van deze spelen is het vorstenhuis van Aranie, die ook de gezamenlijke koeten, die niet gering zijn, op zich neemt. Het feest, dat op de dag van het water begint en zich over drie dagen uitstrekt, lokt ieder jaar bezoekers uit de verste provincies, waarover zich niet alleen de waarden van de Perricummer herbergen zich blij maken. Efferd, die zich door het feest (dat de Praiosfeesten in luxe ver overtreft) zeer geveeld voelt, kijkt welwillend op de stad aan de golf neer en beschut haar tegen alle narigheden. De enorme vangsten van de Perricummer vissers zijn legenden en men vertelt ze graag. Zo worden enorme scholen vissen door dolfijnen direct in de netten van de vissers gedreven. Zo kennen de Perricummers al jaren slechts een angst: Dat op een dag Praios, de godenvorst, zich op de stad zal wreken, omdat men hem in Perricum alle achting onthoud. Wij hopen voor de bewoners van deze bloeiende stad, dat Praios goddelijke genade groter is dan zijn gerechtigheidszin.

Het verloop der feestelijkheden ligt al meer dan honderd jaar vast:

1e Dag

Een dienst der Efferdgewijden met aansluitend een processie over het water. Aanbidding der heilige dolfijnen.

Begin der waterspelen: parelduiken, Murenengevecht, schippersteken, dolfijnrijden, Waterimmanwedstrijd en een feestmaal.

2e Dag

Korte gewijde dienst aan het strand door de Efferdpriesters, het wijden der boten, drietanden en netten.

Verbintenis van 10 jonge mannen en vrouwen met de zee.

Voortzetting van de waterspelen. Processie met bonte lantaarns en versierde boten.

Feestmaal.

3e Dag

Dienst der Efferdpriesters.

"Dooop" der stadssmeerlap.

Beeindiging der waterspelen.

Verering der winnaar.

Offering aan Efferd.

Uitgelaten feesten tot vroeg in de morgen.

OdM Leeuwarden biade aan:

OdM Leeuwarden, p/a Gerben Colmjonwei 151, 8915 GK Leeuwarden

Monsters in Aventurië (f 3,88)

Voorafgegaan door een geografische inleiding biedt dit boekje een beschrijving van de belangrijkste volken en hun politieke organisaties. Een uitgebreid overzicht van de Aventurijsche goden sluit het geheel af.

Verdere een leerraam hulp voor speler en meester!

Indië (f 3,58)

Een avontuur voor 3 - 5 spelers in het zuiden van Aventurië. De inhoud omvat een uitgebreide beschrijving van het gebied ten noorden en oosten van Brak, met speciale aandacht voor de daar levende indianenstammen. Ook een ontmoetingsstapel voor de belangrijkste terreinstreken ontbreekt niet.

Dit avontuur kan opgevoerd worden in de campagne der 7 Magische Kelken, maar is ook apart speelbaar.

De Gruwel van Ranak (f 3,88)

Een door John Rasink uit het Duitse vertaald avontuur voor 4 tot 6 spelers.

Dit overnatuurlijke avontuur (70 blz) is het eerste deel van de "Zuidzee-avonturen". Het biedt een speurtocht, een avontuurlijke reis en als beloning de inbrak in een zeer bewaakte tempel.

De Gruwel van Ranak is geschikt voor alle uitbreidingen.

nog in voorbereiding:

De Tempel van T-Esinda

Een avontuur voor 4 tot 6 spelers, maar een module waarbij de meester tal van avonturen kan laten spelen. Een volledige beschrijving van een Heiligtum, met al zijn ruïnes, beelden, vallen, edelstenen en magische artefacten.

OdM Leeuwarden biade aan:

OdM Leeuwarden, p/a Gerben Colmjonwei 151, 8915 GK Leeuwarden

Aventurijsche Bode (f 3,25)

OdM Leeuwarden is tevens de uitgever van de Aventurijsche Bode, een rollenspelmagazine gespecialiseerd in het Dag des Meesters. Op 24 bladzijden in A4 formaat biedt de Aventurijsche Bode regelmatige berichten en wetenswaardigheden, monsterbeschrijvingen, magische formules, recepten en in iedere uitgave een avontuurmodule.

Loes nr. f 3,25. Een jaarondername (5 uitgaven) kost inclusief porto f 22,50.

Voor de Belgische bestellers gelden dezelfde prijzen als in Nederland. Abonnees van de Aventurijsche Bode hebben 50 ct. korting op de portokosten. Deze kosten zijn f 2,50 voor 66n boeke, of f 5,-- bij meerdere exemplaren (bijbehorende correspondentie inbegrepen). Ditonderling is de Gruwel van Ranak, waarvan de verzendkosten vanwege het gewicht ook f 5,-- bedragen. Bestellingen kunnen geacht worden door overmaking van het desbetreffende bedrag op ons REKENINGNUMMER 518933 ten name van Aventurijsche Bode, Leeuwarden, onder vermelding van de gewenste artikelen.

voor bestellingen kan men van onderstaande bon gebruik maken

Ik bestel ... exemplar(en) van:

☐ Monsters in Aventurië

☐ Aventurië, Land en Volk

☐ Indië

☐ De Gruwel van Ranak

☐ Ik zou graag een proefnummer ontvangen van de Aventurijsche Bode

☐ Ik wil graag abonnee worden van de Aventurijsche Bode, te beginnen met nr.:

Het bedrag van f 4 f porto = f

☐ heb ik overgemaakt op giro nr. 518933

☐ heb ik opgestuurd met een (internationale) postwissel

De bestelling moet gestuurd worden naar:

NAME:

ADRES:

.....

1-4: de dolfijn werpt zijn berijder af. Is de rijder tevoren een dierkunde en/ of een CH-proef gelukt, dan wordt er 1 punt afgetrokken van de worp met de D6. De worp met de D6 wordt net zo lang herhaald, totdat er geen rijder meer op een dolfijn zit. Wie de meeste D6 worpen heeft doorstaan, is winnaar.

Waterimmanwedstrijd:

Gespeeld wordt met teams van 5 personen die uit het deelnemersveld worden geloot. Het spel vindt plaats in een ondiepe baai met water tot op heuphoogte. De spelers proberen, met behulp van een houten stok, een kurken bal in het tegenoverliggende 1 bij 2m over het water gespannen net, te slaan. Het team dat het eerst vijf treffers scoort, is winnaar, en gaat een ronde verder. Verdere spelregels zijn niet bekend.

Feestmaal

Aan lange tafels die langs de kaden zijn opgesteld, eten de armen tesamen met de rijke burgers. Geen dienstbode hoeft te serveren, deze taak nemen de welwillende en hooggeplaatste inwoners op zich. Het is vanzelfsprekend dat geen van de vele spijzen boven een open vuur is klaargemaakt.

Verbintenis met de zee

10 jonge mannen en vrouwen uit de stad, roeien ieder jaar met een boot de open zee op. Als het weer het toelaat, brengen zij de ganse dag door in een met kléurige wimpels versierde leefhut, die van te voren op de boot is gebouwd. Zij offeren vissen, zingen liederen en geven zich over aan andere ceremonieën, waarvan men van de jonge mensen niet veel over komt te weten. Een ding echter staat vast, dat sommige paartjes ook na deze verbintenis, een meer wereldlijke band met elkaar aan gaan.

Lichtprocessies

Reeds lang voor de Waterdagen zijn de inwoners van Perricum bezig met het vangen van 'Lichtkevers', die zij in glazen potjes en flessen stoppen. Deze flessen of potjes, die naar gelang de kleur rood, geel of groen oplichten, worden voor nachtelijke processies aan de boten bevestigd. De bonte lichten van de boten in de baai, zijn een onvergetelijke aanzicht. Wie de processies eenmaal gezien heeft, zal het bekende Perricumlied

"Efferds genade herkent men daarom
aan de bonte lichten van Perricum"

beter begrijpen.

De eerste bootprocessies zijn met echte lantaarns uitgerust geweest. Efferd stuurde echter een kleine storm, die de boten liet omslaan en ondersteeboven de haven liet indrijven. Sindsdien gebruikt men liever het magische vuur, dat in de kleine kevers oplicht.

Doop der stadssmeerlap

Halfwassen Perricummers struinen de straten af op zoek naar het allerbelabberste figuur, die zij kunnen uitroepen tot stadssmeerlap. Het arme mens wordt dan onder luid gejoel naar de haven gesleept, in een houten kooi gesleept, aan een takel genagen en meerdere malen te water gelaten. Dit deel der feestelijkheden, die elke bewoner van Perricum bijzonder plezierde, beviel ons het minst, temeer daar de Perricummers meestal slechts een kreupel of een half idiote bedelaar te grazen namen, die zijn ellendige toestand helemaal niet begreep. Tja lieve lezers, het zal nog wel ettelijke jaren duren totdat de wilde provincies aan de oostkust net zo geciviliseerd zijn als onze geliefde hoofdstad.

Verering der winnaar en offering

De winnaar der sportieve wedstrijden wordt in het kader van een groot offeringsceremonie geeerd. De winnaar heeft het recht om als eerste aan Efferd te offeren. Door deze onderscheiding stijgt het aanzien, van de winnaar, bij de bewoners van Perricum. Als hij een in nood is en hulp nodig heeft, dan zijn vele Perricummers bereid, hem bij te staan.

Bovendien heeft de winnaar Efferd op zich opmerkzaam gemaakt. Als hij soms op zee in nood komt, of slaags raakt met een zeemonster, dan kan hij er op rekenen dat Efferd zijn schietgebed verhoort.

Godsdienst en processies:

De wandeling der gewijden over het water van de Perricumse haven behoort zeker tot een der belangrijkste wonderen van onze wereld, de god van de zee schijnt er bijzonder veel plezier aan te beleven, anders zou hij niet elk jaar zijn krachten gebruiken om het wonder te laten geschieden. Zodra de gewijden ongeveer honderd passen op het water hebben gezet, zetten zij het oeroude dolfijnen lied in, dat naar men zegt Ulan en Truban, de heilige purperen dolfijnen, maar zeker een hele school gewone dolfijnen naderbij roept. De laatste dienen later als rijdieren bij het dolfijnrijden.

De waterspelen

De spelen worden over alle drie de dagen uitgevoerd. Aan het einde van de derde dag vindt de ering van de overwinnaar plaats. In bijna alle disciplines kan men deelnemen als men er zin in heeft. Er geldt slechts voor een festiviteit enige tetselingsvoorwaarden.

Parelduiken:

Bij het parelduiken bestaat de opdracht uit het zo veel mogelijk opduiken van de in het water geworpen (glas)parels. Daarbij wordt gebruikt gemaakt van de luchtvoorraad die men bij zich heeft - men mag tussendoor dus niet meer opduiken. Een Efferdgewijde werpt voor iedere duiker 10 parels. Voor het verzamelen van de parels is een gelukte zwemproef (of een gecombineerde LK en BH-proef) nodig, en wel voor de eerste parel een proef +1, voor de tweede een proef +2 enz. Zodra een proef mislukt, dan duikt de zwemmer weer op. Zijn 'buit' (het aantal der gelukte proeven) wordt op de deelnemerslijst genoteerd, op elke speeldag mag de duiker éénmaal zijn geluk proberen.

Murenengevecht:

Bij het murenengevecht moet een murene met blote handen worden gegrepen en gewurgd. Een speler die het gevecht met de murene wint, krijgt 6 Dukaten. Iedere deelnemer mag zo vaak hij wil naar de geperforeerde steen duiken, waarin de murenen zijn uitgezet. Wie aan het einde der drie feestdagen de meeste gewurde murenen heeft, die wordt als overwinnaar gehuldigd.

Waarde van een murene:

MO:14,LE:12,AV:14,AW:9,TP:2D+2 (gif),MK:18.

De held vecht met AV-3, hij wijkt de beten van de murene af door zwem- of BH-proeven; afweer is niet mogelijk.

Als de AV van de held lukt, heeft hij de murene gepakt. Om hem te wurgen is een LK-proef nodig. Het verschil tussen zijn LK-score en de bij de proef geworpen aantal ogen, is gelijk aan het aantal SP die de murene oploopt. Als een krachtproef mislukt, dan ontsnapt de murene en verstopt zich in een van de gaten van de steen. De held moet dan met een nieuwe murene van voren af aan beginnen. Het aantal AV die een held onder water kan uitvoeren, is gelijk aan UV gedeelt door 10 (afgerond).

Schippersteken:

Tot dit onderdeel zijn alleen leden der plaatselijke gilden toegelaten. De partijen, in elke boot vier mannen of vrouwen, proberen elkaar met lange, aan de punt verzachte stangen, elkaar in het water te stoten. Afgelopen jaar was de boot der kleermakers als winnaar uit de bus gekomen, wat er meteen op duidt, dat het bij deze sport buiten kracht ook op behendigheid aankomt.

Dolfijnrijden:

De deelnemers zwemmen naar de open zee toe, waar de dolfijnen reeds op hen wachten. Iedere deelnemer zoekt zich een rijdier uit en probeert zolang mogelijk op het dier te rijden en met hem richting haven te komen. Deze wedstrijd is een puur gelukspel, want niet de ruiter maar de dolfijnen beslissen hoe lang de ruiter blijft zitten. Alleen het CH en het talent dierkunde, kunnen van invloed zijn. Nadat de ridders naar de dolfijnen zijn gezwommen, leggen zij een dierkunde-proef af. Na een gelukte proef hebben zij een geduldig dier gekozen. Met een CH-proef kunnen zij het dier vriendelijk stemmen. Dan werpt de Meester met een D6.

Wordt een Efferdgewijde winnaar van een der wedstrijden, dan wint hij er permanent 10 carmapunten bij. Daarbovenop krijgt hij ook nog avontuurpunten, die de Meester bepaalt. Dit geldt natuurlijk ook voor andere helden.

Scenario-ideeen:

- 1) De helden - als geboren Haveneanen of Thorwallers zelf geen slechte zwemmers - nemen aan de spelen deel. De Meester werpt van te voren enkele tegenstanders, en bovendien legt hij de uitslag van de Immanwedstrijd en het schippersteken vast, zodat de spelers naar hartelust kunnen wedden.
- 2) Een held, door een voorbijrijdende koets besproeit, wordt tot stadssmeerlap gedoopt, natuurlijk is het precies weer die waterschuwe dwerg.
- 3) Fanatieke Praios-aanhangers willen een boot met echte lantaarns in de processie smokkelen.
- 4) Helmar Gunsgar, de murenen-gevechtscampioen, is ontvoerd, waarschijnlijk om een weddenschapswendel.
- 5) Moeten we werkelijk verder gaan, of is jullie allang iets beters te binnen geschoten over het thema Waterfeest te Perricum?

De 'Morgenster' is een niet commerciële uitgave van 'Palantir'

Niet te verwarren met de Speelgroep 'Palantir' uit Kampen, Uden, Den Helder of Hellevoetsluis.

Zeker niet te verwarren (wat niet mogelijk is, wat is VZW?) met een Belgische vereniging die de naam Palantir later ging gebruiken dan wij.

Ook niet te verwarren met iets van Tolkien.

Helemaal niet in verband te brengen met de Morgensterkerk.

Hoofdredacteur: Ed Achtpoot

Eindredacteur: Cor Herben

Art director: Ed Doorn

Redactie: Jullie allemaal

Vormgeving: Rinus van der Sterren

Medewerkers: Barbara Veenman

Redactiesekretariaat: Cor Herben, Rosestraat 1005, 3071 AL, Rotterdam.

Abonnementsprijzen: Nederland, België, Ned. Antillen en Suriname FL30,- per jaar.

Overige landen: Land/luchtpost FL75,- per jaar.

Opgave nieuwe abonnementen: Stort het bedrag op rekeningnr. 80 66 56 468, van de Verenigde Spaarbank T.N.V. P.C. Herben, vermeldt daarbij wel abonnement.