

de **MORGENSTER**

jrg. 3



no. 31

maandblad voor fantasy-liefhebbers

NOV '88



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.

☆ bij het ☆☆☆☆ licht ☆

Hallo, hoe is het?

Het is zover, ik heb een plaat gekocht van Dennie Christiaan.

Ik jaag Edje D. ermee door het hele kantoor, weer had hij geen scenario over het paleis in Havena.

Heeft ie ineens weer iets met reuzen en een tempel van Javanna.

Ik denk dat die Javanna hem daar flink voor betaald heeft.

Hij dacht natuurlijk Javanna of Havena wat maakt dat nou uit!

Maar ik zal hem krijgen.....Wij zijn twee vrienden.... hoeba hoeba hoeba hop hop hop hoeba hoeba etc.

Meester Turgon is nog niet geheel genezen, en de Dorpsgek heb iker op uit gestuurd om iets te weten te komen over de brouwerijen van Havena, maar ik heb nu al een week niets van hem vernomen.

Een groepje spelers uit Rotterdam/Krimpen a/d IJssel - Lek -/Oude Tonge, heeft een bijdrage geleverd genaamd "SELEM BODE".

Wij hopen dat ons buroblad wordt overspoeld met meer van deze positieve reacties.

Hopelijk snel tot ziens .
Grandioso E. Achtpoot.

Diep in de donkerste wouden en hoog in de woeste gebergten leven volgens sommigen de meest angstaanjagende wezens die er in Avonturië zouden zijn. Enkele woudlopers en bergbewoners beweren daar mensen gezien te hebben, hoger dan een boom, breder dan een huis, en sterker dan twintig muilezels. En bovendien wreder en woester dan een troep uitgehongerde Orks. Vol afschuw vertellen zij hoe ze met één hand bomen uit de grond trekken en rotsblokken wegslijten, en met grote netten beren, berggeiten en elanden vangen. En de angst is uit hun ogen af te lezen, als zij vertellen hoe hele bergdorpen en woudnederzettingen met de grond gelijk gemaakt zijn door een in blinde moordlust ontstoken reuzemens...



En zoals dat dan meestal gaat, barst het publiek in de herberg in een oorverdovend gebrul uit en vraagt de herbergier nog wat in te schenken voor die vreemdeling met die prachtige verhalen. Slechts weinigen zijn onder de indruk van de verhalen over dergelijke afschuwelijke wezens. De mensen verzinnen immers de meest waanzinnige verhalen, en de meesten moet je met een forse korrel zout nemen.

Maar, zoals het zo vaak gaat in Avonturië, geen dwerg zo klein of er zit wel een baard aan. Als je gaat speuren in de oude geschriften van Avonturië, kun je legenden vinden waarin ook van enorme menselijke wezens melding gemaakt wordt. In vroeger tijden zouden de reuzen, zoals deze mysterieuze creaturen genoemd worden, in heel Avonturië geleefd hebben. In de annalen van Andergast zijn de verhalen te lezen over de gigant Eigon, een reus van 27 meter hoog, die op een kwade dag uit de wouden tevoorschijn kwam. Niets kon hem op zijn verwoestende tocht tegenhouden. Geen muur was hoog genoeg, en wapens schenen hem niet te deren. Drie dorpen in de omgeving van Andergast werden met de grond gelijk gemaakt en als er overlevenden geweest zijn, dan is daar in ieder geval nooit meer iets van gehoord. Evenmin van de gigant Eigon trouwens, want daarna is hij niet meer gezien. Daarom houden de geleerden het er ook op dat Eigon nooit bestaan heeft, dat hij slechts verzonnen is door fantasten die met hun verhalen de bevolking angst in willen boezemen. Maar sommigen geloven dat Eigon werkelijk bestaan heeft. Er zijn zelfs een paar krankzinnigen die beweren dat hij nog steeds leeft, en elk moment terug kan keren om ook Andergast zelf met de grond gelijk te maken....

In de vele legenden van Avonturië zijn meer vreemde verhalen over reuzen opgetekend. In die verhalen worden ook verschillende soorten reuzen beschreven. In de bergen van de Muur van Raschtul zou ooit een troep reuzen van ongeveer 6 meter lang geleefd hebben. Het betreft hier waarschijnlijk een stam overdreven grote Bergtrollen.

Dan zijn er allerlei verhalen over reuzen die in lengte variëren van 8 tot ongeveer 15 meter, die op verschillende plaatsen in Avonturië gezien zijn. In sommige verhalen worden ze beschreven als bloeddorstige wezens, maar in een enkel geval zou een reus juist hulp hebben geboden op momenten dat niemand daar meer op rekende. Zo zou een reus de stad Tiefhusen ooit gered zijn van een enorme bende plunderende Orks, door een reus die door de toenmalige bewoners beschouwd werd als een gezant van de God Ingerimm.

De grootste reus die ooit geleefd zou hebben is Talabjörn. Hij wordt beschreven in de legenden van 2 nederzettingen in de Zwarte Sikkil. Deze nederzettingen bestaan nu niet meer. Talabjörn was volgens de verhalen zo hoog als de hoogste boom op de berg Harim (men mat toen nog niet in meters). Volgens de geleerden zou dat ongeveer 40 meter geweest moeten zijn. Maar ja, we weten allemaal hoe de mensen in vroeger tijden konden overdrijven. Toch is het misschien wat merkwaardig dat er nooit geschriften gevonden zijn die ons vertellen waarom die nederzettingen uiteindelijk verdwenen zijn.....



En tegenwoordig? Ach, ik hoef u niets te vertellen. Reuzen bestaan alleen in de dromen van kleine kinderen, jonge avonturiers die willen opscheppen over heldendaden die nooit verricht zijn en geschiftelingen die allang opgeborgen zouden moeten zijn. Maar voor de simpele zielen die geloven dat ze toch bestaan, zal ik in het kort beschrijven wat je volgens de legenden zou moeten verwachten, als je er ooit een zou tegenkomen.

Zoals gezegd, de meeste reuzen worden afgeschilderd als wrede, bloeddorstige monsters. Zij zouden leven in enorme grotten in woeste gebergten en op open plekken diep in de donkere wouden. Hun uiterlijk kan verschillend zijn. De woudreuzen zijn meestal niet zo enorm groot, dragen kleding gemaakt van allerlei huiden en hebben baarden waar zelfs de meest dichtgegroeide dwerg met recht jaloers op zijn. De bergreuzen zijn volgens de verhalen veel groter: kleiner dan 13 meter komen ze niet voor. zij dragen weinig kleding, en wat ze dragen bestaat meestal uit niet meer dan enkele aan elkaar geknoopte huiden.

En dan zijn er natuurlijk nog de Cyclopen, éénogige giganten die zouden leven op de eilandengroep ten zuidwesten van Kuslik en Belhanka. Van deze wezens zijn echter geen uitvoerige beschrijvingen te vinden. Kennelijk durfde niemand er lang dicht in de buurt te blijven.

In enkele gevallen worden reuzen beschreven als intelligente, goedaardige wezens, die het liefst met rust gelaten worden, maar soms bereid zijn om de helpende hand toe te steken in noodgevallen. Als deze reuzen op de juiste wijze benaderd worden, zou je zelfs een gesprek met ze kunnen voeren. Je moet ze dan vooral prijzen om hun intelligentie, daar schijnen ze gevoelig voor te zijn. Ze zijn ook dol op raadselspelletjes, tenminste als de raadsels niet te moeilijk zijn. Anders zou je verdwijning weleens als een nieuw raadsel de geschiedenis van Avonturië in kunnen gaan...

Verder zouden reuzen ook verschillende menselijke trekken hebben. Sommigen zijn net zo bezitterig en gierig als de edelen en houden er grote kudden op na in de omgeving van hun woning. Zij kunnen het niet hebben als iemand anders iets heeft dat zij nog niet bezitten, en zijn best bereid een dorp plat te stampen om de nieuwe koperen ketel waarin een huisvrouw haar soep kookt, te bemachtigen. De geruchten gaan, dat deze reuzen schatten zouden hebben waar zelfs de meest inhalige draak van droomt. Uiteraard zijn het ook deze reuzen die in de verhalen het meest tot de verbeelding spreken.

Maar zelf geloof ik dat de meeste verhalen niet meer dan sprookjes zijn.

SELEM BOEDE

Redactie : Alam Al-Mithal
Oplage : onbepaald
Prijs : Selem 1zd; Havena 2zd; Gareth 2.5zd;
kleine plaatsen rond Selem 1.5zd

Jaargang 1, nr 1a
verschijnt min. 5x per jaar

— BASILISK GEDOOD ! —

Bhiya woestijn-van onze correspondent

Ongeloofelijk, maar waar. Vorige week is er een basilisk gedood! Dit bericht kwam ons vorige week ter oren van een groep Khomnomaden. Onmiddellijk begon er een uittocht naar de plaats des onheils, Shajn. Honderden handelaren, boeren en avonturiers gingen op weg om een stuk te bemachtigen van de huid van dit afschuwelijke monster. Volgens handelaren in Havena zou deze huid wel eens een totaal waarde kunnen hebben van 850 Dukaten. Men zal alleen nog zes weken moeten wachten op de oogst.

Maar welke moedige strijder heeft dit monster kunnen doden? Geruchten gaan dat de strijdster Sheela uit Havena deze eervolle daad heeft verricht. Van de strijdster ontbreekt elk spoor. Ze is voor het laatst gesignaleerd bij de nederzetting Shajn, alwaar ze de daad melde. Of het monster door deze moedige vrouw gedood is of niet, één ding is zeker, de basilisk is haast uitgeroeid! Volgende keer volgt een portret van deze vrouw.



BLOEDIG SPOOR ROND VAJS EN ZJA

van onze correspondent

Vorige week liep er een waar spoor van bloed tussen Vajs en Zja. Het begon allemaal op 2 Praios, toen er s'avonds een aantal lijken werd gevonden buiten Vajs. Na enige navraag en identificatie bleken het huurmoordenaars te zijn. Even verder op werd er in een boerenhuis een groep dode goblins aangetroffen. Het huis was leeggeroofd en van de bewoners ontbreekt elk spoor. Niet meer dan 10 mijl verder was er een grote vechtpartij in een hobbit herberg te Zja. Dit gebeurde op 4 Praios. Is er een verband, zullen er nog meer slachtoffers vallen? Volgende keer hopen wij meer te weten.

NIEUWE HERBERG IN SELEM

Selem-van onze correspondent

In het centrum, aan het meer, is gisteren een nieuwe herberg geopend, van zeer goede kwaliteit. De eigenaar, de hobbit Vilda, deelt ons mede dat het leven buiten de stad onmogelijk is geworden doordat er te veel geroofd wordt 'Zelfs de complete kassa is geleegd na het stukslaan van de zaak', aldus Vilda

GOED ETEN VOOR 1 DUKAAT!

NIEUW!
ALLES VOOR DE BOOGSCHUTTERS!
diverse bogen en kruisbogen (nieuwe typen)
en een groot assortiment pijlen, o.a.:



KOM EN TEST
Froj, de drakendoder
Rondrasteeg 2
SELEM

De Tempel van Javanna

Ed Doorn

Iedereen kent natuurlijk de Goden die in Avonturië bestaan. De Twaalfgoden, Rastullah en de God zonder Naam bepalen het lot van iedereen in het continent. Vrijwel iedereen gelooft dan ook in het bestaan en de macht van deze Goden. Toch is dit niet altijd zo geweest. Eeuwen geleden werden door d bewoners van het continent vele verschillende Goden, Halfgoden en Afgoden vereerd. In elke streek werden weer ander Goden vereerd, of werden dezelfde Goden vereerd, maar dan onder een andere naam en met andere erediensten. De meeste van deze Goden worden nu niet meer vereerd, ja men kent in de meeste gevallen zelfs de oude namen niet meer.

Van sommige van die Goden zijn echter wel de plaatsen overgebleven waar zij vereerd werden: oude tempels, gewijde grotten en andere oude heilige plaatsen liggen door heel Avonturië verspreid. Van enkele plaatsen is de ligging bekend, al weten de mensen vaak niet meer waar ze voor gediend hebben. Andere plaatsen liggen echter diep verborgen, in de wouden, de bergen of ver in de woestijn.

Een van die Goden die heel vroeger werden vereerd is de Godin Javanna. Zij werd vooral vereerd in de omgeving van de stad Baburin, ten oosten van de Muur van Raschtul. In dat gebied was zij gedurende vele eeuwen de belangrijkste Godin. Zij waakte over de veiligheid van de bewoners van de streek, over de handel en de welvaart en zorgde voor goed weer voor de boeren. Althans, daar werd zij om vereerd.

In de direkte omgeving van de stad werden vele grote en kleine tempels gebouwd, waarvan er ook nu nog enkele bekend zijn. In enkele religieuze geschriften die in de tempels gevonden zijn wordt echter ook melding gemaakt van een hele grote tempel gewijd aan Javanna, die het 'Paradijs van de Godin' genoemd wordt. Volgens de geschriften zou het gaan om een enorme tempel, waar voor de Godin vele kostbare schatten verzameld zijn. Niemand heeft deze tempel echter ooit kunnen vinden, en slechts weinigen geloven dan ook in het bestaan ervan. Toch zijn er altijd weer nieuwsgierigen, liefhebbers van de oude religies en uiteraard ook liefhebbers van de oude schatten die op zoek gaan naar de mysterieuze tempel, echter zonder resultaat. Van sommige groepen die op pad gegaan zijn is bovendien nooit meer iets vernomen. Volgens velen kan men de geruchten over de tempel dan ook maar beter laten voor wat ze zijn.

Maar deze mensen hebben het toch mis. Het Paradijs van de Godin bestaat wel degelijk. Twintig kilometer ten westen van Baburin bevindt zich in een heuvel het tempelcomplex. Deze heuvel is bijzonder dicht begroeid, waardoor het bijzonder moeilijk is om de trappen, die de ingang naar het binnenste vormen, te ontdekken.

En, als de tempel bestaat, zou de rest van de geruchten dan soms ook waar kunnen zijn? Inderdaad, dat is zo. Het hele verhaal van de fabelachtige schatten van Javanna berust volledig op waarheid. In een zaal, verborgen in het complex, bevindt zich een enorme weelde: prachtige waardevolle zilveren en gouden voorwerpen die gemaakt zijn in de tijd dat de beste edelsmeden onder de dwergen allemaal naar Baburin trokken om daar hun schitterendste meesterwerken te verkopen, en edelstenen, die in grootte en zuiverheid alles overtreffen wat er in Avonturië maar te vinden is.

Hoe kunt u de tempel gebruiken?

In uw scenario's kunt u uw helden op vele manieren kennis laten maken met de tempel. De simpelste manier is om hen gewoon een soort perkamentrol in handen te spelen, waarin de ligging van de tempel ongeveer beschreven is. Of u laat uw helden de tempel gewoon 'toevallig' ontdekken terwijl ze bezig zijn met een geheel ander avontuur. Of, als er in uw scenario de een of andere belangrijke figuur ontvoerd is, dan zou die figuur bijvoorbeeld in de tempel verborgen kunnen zijn door een groep rovers, die wel het voorportaal van de tempel hebben ontdekt, maar nooit de moed hebben gevonden om verder in de tempel rond te neuzen. U ziet, mogelijkheden te over, en u zult er zelf met een beetje fantasie zelf nog wel een paar kunnen bedenken.

Uiteraard kunt u ook gerust zelf bepalen wat zich allemaal in de vertrekken van de tempel bevindt. Per slot van rekening weet u zelf nu wel het beste hoe u uw spelers zo lekker mogelijk dwars kunt zitten. Maar u moet er dan wel rekening mee houden dat dit het belangrijkste heiligdom is van een Godin. De magische beveiligingen die in het complex zijn aangebracht mogen voor de helden dan ook niet al te eenvoudig uit te schakelen zijn.

Ook laat ik het aan uw eigen inzicht over wat u met Javanna zelf doet. Ik heb Javanna voorgesteld als een Godin die vroeger aanbeden werd. U zou echter kunnen besluiten dat er in Avonturië naast de 'bekende' Goden nog een aantal minder bekende Goden bestaan. Ook zou er nog een kleine, geheime sekte kunnen zijn die de Godin vereert. Deze sekte zal dan ten koste van alles willen voorkomen dat de helden de tempel ontdekken, laat staan betreden. En verder kunt u Javanna nog voorstellen alsof zij een andere verschijningsvorm is van een van de godinnen uit het pantheon der Twaalfgoden. En als u ook vindt dat er in Avonturië veel te weinig echt machtige demonen te vinden zijn, dan kan Javanna als goede of kwade demon haar belangrijkste gewijde plaats hebben in het binnenste van de tempel. En als u nu nog niet genoeg mogelijkheden hebt geloof ik dat het beter is dat u dit blad onmiddellijk weggooit en monopoly weer uit de kast haalt.

De Vertrekken van de tempel

1. De Ingang

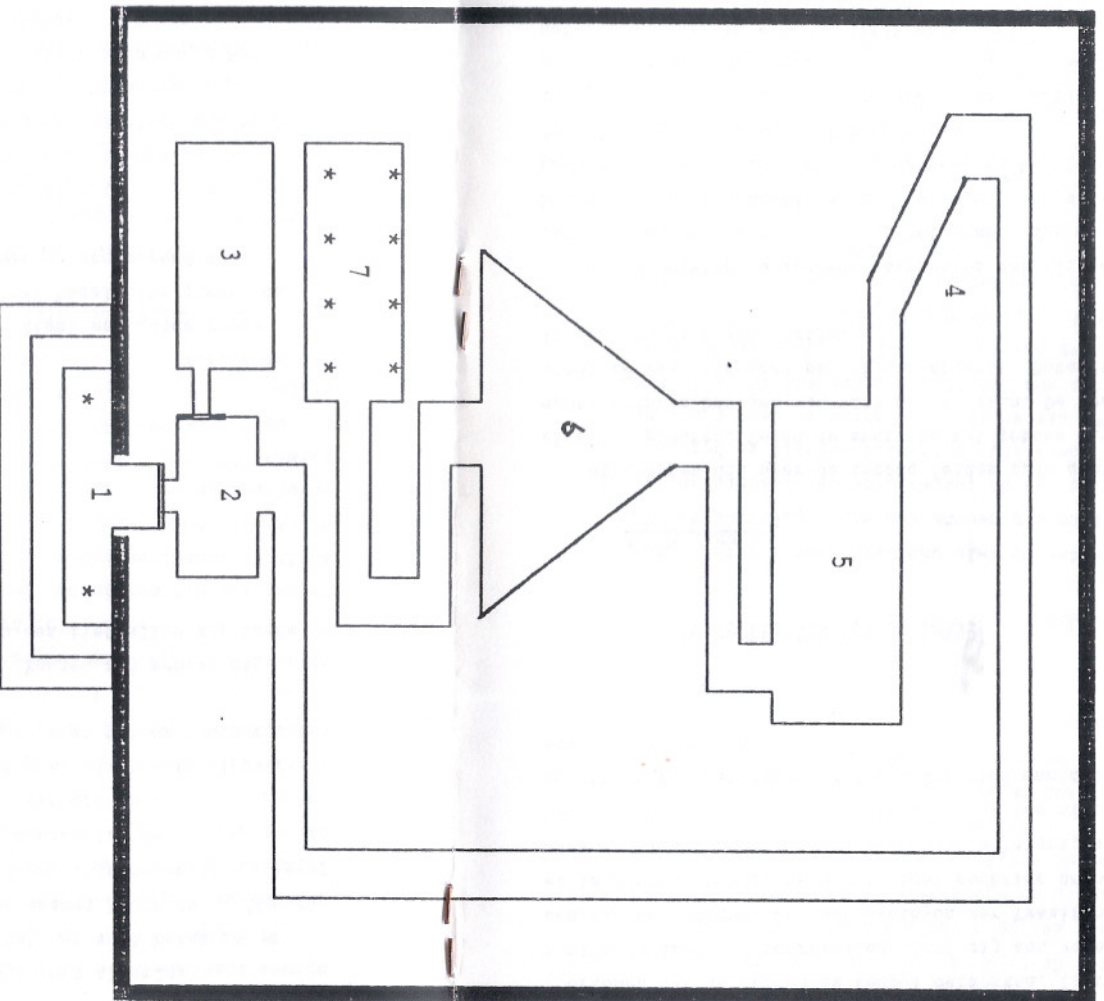
De trappen die naar de ingang leiden zijn grotendeels overwoekerd met allerlei planten. Tegen de muur van het gebouw zijn, naast de ingang, twee grote bronzen beelden van wachters te zien. De beelden lijken nog als nieuw, alsof ze daar gisteren pas zijn neergezet. Bovendien valt op hoe fantastisch levensecht de beelden zijn...

Beste Meester, u verwacht misschien dat dit weer typisch van die beelden zijn die net tot leven komen op het moment dat de helden de tempel willen betreden. Met een beetje mazzel verwachten uw spelers dat ook. Beschrijft u de beelden in ieder geval zo, dat de spelers het idee krijgen dat de beelden elk ogenblik de helden te lijf kunnen gaan.

Wat er verder ook moge gebeuren, deze beelden blijven gewoon op hun plaats. Tenminste, voorlopig dan. Er komt een moment dat de helden de tempel het liefst maar zo snel mogelijk weer verlaten. En dat is dan een veel beter moment om deze beelden tot leven te wekken. Of uw spelers het daar dan ook mee eens zullen zijn is natuurlijk maar de vraag.

Overigens, de deuren naar het voorportaal (vertrek 2) gaan gewoon open.

Plattegrond van de Tempel



Schaal:  = 4 meter.

2. Het Voorportaal

In dit vertrek is het absoluut donker, hetgeen de helden uit zal nodigen een fakkel aan te steken. Deze fakkel zal later nog een rol gaan spelen, al hoeven uw spelers dat natuurlijk (nog) niet te weten. Mocht u van die vervelende helden hebben die heel Avonturië rondtrekken met allerlei olielampen, probeert u hen er dan van te overtuigen dat het veel beter is om hier een fakkel te gebruiken (een olielamp geeft niet genoeg licht om al die mooie voorwerpen en afbeeldingen goed te kunnen bekijken, bijvoorbeeld).

Zodra de helden dus een fakkel hebben ontstoken, kunnen zij de afbeeldingen op de muren in dit vertrek bewonderen. Schitterende muurschilderingen laten de Godin (of demon of wat dan ook) Javanna in al haar verschijningsvormen zien. Ook is op de schilderijen te zien dat er vroeger vele schitterende gaven aan de Godin geofferd werden.

Als de helden niet al te luidruchtig tekeer gaan, kunnen zij achter de deur die naar vertrek 3 leidt zacht gekreun horen van een liefvallig klinkende vrouwenstem...

3. Vertrek van de Hogepriesteres

In dit vertrek zijn allerlei voorwerpen te zien die duidelijk bestemd zijn om te gebruiken bij erediensten. Er staan offerschalen, bekers, mooie kandelaars, en aan de muur hangen drie lange witte gewaden.

Maar u wilt natuurlijk weten waar die vrouwenstem vandaan komt. Wel, voor een paar kandelaars bij de westelijke wand zit (zo te zien) een jonge vrouw geknield. Haar lange zwarte haar steekt fel af tegen het hagelwitte gewaad dat ze draagt. Het gekreun dat ze voortbrengt lijkt nu meer op een vreemd soort gezang, en het klinkt alsof ze in trance is.

Wel, ze is dus niet in trance. Ze is namelijk dood! Al 1319 jaar om precies te zijn. Zij was eens de laatste hogepriesteres van Javanna, en zij had gezworen haar Godin voor eeuwig te dienen. Zij is gestorven toen een bende rovers de tempel wilden plunderen, toen niemand Javanna nog vereerde en de tempel er als verlaten bijstond. Met alle krachten die zij van de Godin had gekregen (of gewoon zelf bezat, als u Javanna liever gebruikt als een derderangs flutgodinnetje) slaagde zij erin de rovers te verdrijven. Zijzelf raakte daarbij echter dodelijk gewond en overleed een dag later.

Maar ze had nu eenmaal gezworen om Javanna voor eeuwig te dienen. Toen zij echter in de gaten had dat zij op het punt stond om het rijk van Boron te betreden, voelde zij dat ze daarmee haar gelofte zou breken. Zij weigerde dan ook om het rijk van de Dodengod te betreden, dit zeer tegen de zin van Boron, die haar wel zag zitten. Sindsdien waart zij rond in de tempel, klaar om nieuwe indringers te verdrijven.

De vrouw ziet er echter niet helemaal meer zo uit als zij er 1319 jaar geleden uitgezien moet hebben. Zolang de helden haar van de achterkant zien lijkt het nog wel wat, maar zodra ze zich omdraait... Woorden schieten tekort om het afgrijselijk gerimpelde, half vergane gezicht te beschrijven. Terwijl uw helden worstelen met hun enorme angst (of hun teleurstelling) komt zij in actie. Zij strooit een magisch poeder in het rond dat alle levende wezens half versuft (AV, AW en BH nemen elk af met 3 punten), grijpt haar staf (magisch wapen, onbreekbaar, TP 2D+4) en geeft de eerste de beste held een gigantische oplawaai. Dit zijn de scores van dit liefvallige meisje:

MO - 18, BH - 15, LK - 15, AV - 15, AW - 18, LE - 0 (!), BW - 1.

Verder kan dit meisje per gevechtsronde 2 aanvallen afweren!!!

Houdt er vooral rekening mee dat dit meisje al dood is. Alleen haar religieuze wilskracht houdt haar nog op de been. Bij de eerste de beste klap die haar levenspunten kost, valt zij uiteen tot stof en zal ze dan toch eindelijk naar Boron toe moeten.

De voorwerpen in dit vertrek zijn niet zo waardevol als de helden zouden willen, maar dat magische wapen is natuurlijk leuk.

4. De Gang des Oordeels

Toen de tempel nog druk bezocht werd, geloofde men dat alleen ware volgelingen van Javanna door deze gang konden lopen. Zij die niet waarlijk in Javanna geloofden werden hier door haar vernietigd voordat zij het binnenste van het heiligdom konden betreden. Ware gelovigen liet zij echter doorgaan om hun offergaven naar de offerzaal te brengen.

Tja, wat is er nu waar van zo'n verhaal. Wel, een ding is zeker, zij die niet in de geheimen van Javanna zijn ingewijd, lopen hier behoorlijk wat gevaar. In deze gang is namelijk een val aangebracht (waarschijnlijk niet door Javanna zelf). Alleen de priesters, die de 'gelovigen' naar de offerzaal begeleidden kenden het geheim. Tegen het plafond is namelijk een dun touwtje

bevestigd, dat verbonden is met een mechaniek dat een valluik in werking kan doen treden. En wat moet je nu met een touwtje tegen het plafond?

Weet u nog, van die fakkel in het begin? Zodra de held met de fakkel bijna aan het einde van het schuine deel van de gang gekomen is, loopt hij met zijn fakkel onder het touwtje door. Het touwtje brandt door, doet knap en weg is de vloer! onder het valluik is een ruimte, waar vroeger misschien een paar kleine monstertjes gezeten hebben om de ongelovige zondaars op te vangen. Nu is daar alleen nog de harde vloer. Dit kost elke held 3 SP en u kunt weer eens kijken wat voor breekbare potjes de helden allemaal bij zich hebben.

5. De Offerzaal

Hier werden vroeger de gaven aan de Godin geofferd, hetgeen er meer op neer kwam dat de priesters de gaven in ontvangst namen en ze naar de schatkamer (vertrek 7) brachten. Van deze schatten is nu (helaas) niets te zien. Er staat alleen een grote offerschaal. Verder is het vertrek is leeg en maakt een indruk alsof er in geen 1319 jaar iemand geweest is. Plotseling echter klinkt er een zware stem in het vertrek:

Shawat 'htir moron Javannahin orsbah.

En dit betekent (maar dat wist u natuurlijk al) 'Welke gift bent u bereid af te staan aan Javanna, uw Godin?' De kans dat uw spelers weten wat dat in Praiosnaam mag betekenen moet echter bijzonder klein worden geacht. Zij zullen dan ook niet weten dat, als ze nu iets van echte waarde in de offerschaal gooien, dat hen een hoop ellende zou kunnen besparen. Het was vroeger namelijk zo, dat alleen de priesters de offergaven in de schaal mochten leggen. In dit vertrek heerst verder een bijzonder soort magie (of Goddelijke kracht), die in de gaten houdt wie er wat offert. Degenen die de gaven in de schaal leggen worden dan verondersteld priesters te zijn, en dat betekent dat zij zich vrij in de gehele tempel mogen bewegen. Nu bestaat natuurlijk altijd de mogelijkheid dat de helden begrijpen dat hier iets geofferd moet worden. Voorwaarde is dan wel, dat de helden iets offeren dat meer voor hen betekent dan alleen de materiële waarde. Als zij bijvoorbeeld 100 dukaten hebben, en er 90 offeren, houden ze nog zat over om een tijdje van te leven. Dit wordt dan ook niet als een echt offer aanvaard. Hebben zij echter nog maar 6 stuivers op zak, en leggen zij deze in de schaal, dan geven zij hun laatste mogelijkheid om voedsel te kopen op. Dit wordt dan wel als offer beschouwd.

6. Ruimte der Spiegelbeelden

Dit driehoekvormige vertrek bevat een aardige verrassing voor de helden: zij komen hier namelijk zichzelf tegen. Houd er rekening mee, dat als de helden in de offerzaal een écht offer gebracht hebben, dat zij in de tempel geen enkel gevaar meer lopen!

Maar laten we ervan uitgaan dat dat niet het geval is. Dan gebeurt er het volgende. Zodra een held het vertrek betreedt, komt vanuit de gang aan de andere kant van het vertrek een figuur op hem af. Deze figuur loopt hetzelfde als onze held, heeft dezelfde kleding aan, en draagt hetzelfde wapen in zijn hand als onze held! Kortom, hij is het evenbeeld van onze held. Klein detail: mocht onze held zijn wapen niet getrokken hebben, of geen wapen hebben, zijn evenbeeld heeft dat wel (minimaal een zwaard)! En dit evenbeeld valt onmiddellijk aan. De held zal met zijn eigen evenbeeld moeten strijden.

Dat is me even schrikken. Nog leuker wordt het, als u weet hoe dit evenbeeld tot stand komt. Allereerst, het is géén illusie. Deze evenbeelden worden door een magische kracht opgewekt en zijn zo levensecht als de helden zelf. Zij worden ook opgewekt met dezelfde kennis, dezelfde gedachten en dezelfde mogelijkheden. Het evenbeeld van een tovenaars heeft dus bijvoorbeeld dezelfde magische gaven. Er is echter een belangrijk verschil tussen de helden en de evenbeelden. De magische kracht in dit vertrek zorgt er ook voor, dat de evenbeelden op elk moment weten wat de volgende beweging van de helden is. Zij hebben dan ook een belangrijk voordeel in het gevecht. Dit heeft het volgende gevolg: alle scores van de evenbeelden zijn 2 punten hoger dan die van de helden. Heeft een held bijvoorbeeld een AV-score van 12, dan heeft zijn evenbeeld een AV-score van 14. Hierdoor zijn de helden dus enorm in het nadeel tegen hun eigen evenbeeld. Maar, vraagt u zich misschien af, hoe kunnen de helden dan eigenlijk dit ongelijke gevecht winnen? Wel, tijdens het gevecht moet u de helden duidelijk proberen te maken, dat het lijkt alsof hun evenbeeld van tevoren elke beweging van de helden schijnt aan te zien komen: een aanval wordt al afgeweerd voordat hij echt ingezet is; als een evenbeeld aanvalt, omzeilt hij de afweer al voordat de held echt de kans heeft om te reageren.

De oplossing van dit probleem is eenvoudiger dan het lijkt. Immers, de evenbeelden voelen de bewegingen van hun held wel van tevoren, maar niet die van de andere helden. Wat de helden dus moeten doen, is van tegenstander

wisselers. Held A moet strijden tegen het evenbeeld van held B en omgekeerd. De evenbeelden kennen de gedachten van hun nieuwe tegenstanders niet, nee ze gaan er zelfs van uit dat ze nog steeds tegen 'hun' held staan te vechten. Zij reageren dan ook op bewegingen, die 'hun' held maakt tegen een heel andere tegenstander. Hierdoor raken de evenbeelden volledig de kluts kwijt. Alle scores verminderen onmiddellijk met 3 punten, en na 5 gevechtsronden staken ze het gevecht en lossen langzaam op in de lucht.

Mochten de helden niet op dit briljante idee komen, wees dan hard en heb geen medelijden met hun lot. Dit is niet zomaar de eerste de beste tempel. Dit is het vroegere allerhoogste heiligdom van de gelovigen van Javanna. De priesters die hem mede gebouwd hebben beschikten over grote magische krachten. De helden mogen er dus niet op een al te gemakkelijke manier vanaf komen.

Overigens, in dit vertrek is niets van waarde te ontdekken. Mocht een held zijn evenbeeld verslaan, dan betekent dit meer dan zomaar een overwinning. Het is immers een overwinning op zichzelf. Dit levert hem dan ook geen avontuurpunten op, maar een verhoging van zijn mentale nivo. Oftewel, in doorsnee ODM-termen: zijn Slimheid wordt met een punt verhoogd.

7. De Schatkamer

Eindelijk, de schatkamer. En het is er dan ook eentje die er wezen mag. In het hele vertrek liggen stapels en stapels en stapels kostbare voorwerpen. De hele vloer is bezaaid met allerlei kostbaarheden, met een totale waarde die voldoende is om 3 paleizen met inhoud te kopen, er in te leven als Braios in Gareth en je verdere leven te wijden aan Rahja.

Toch zullen de helden deze droom niet in vervulling zien gaan. Zoals altijd is er wel weer een addertje onder het gras. In dit geval dus meer een Cobra van een metertje of 5. In het vertrek staan namelijk ook nog 3 beelden, die de helden al eens eerder hebben gezien. Het zijn dezelfde levensechte bronzen beelden waarvan er ook al 2 bij de ingang stonden. Houd er nu rekening mee, dat als de helden in de offerzaal een écht offer gebracht hebben, dat zij hier dan geen enkel gevaar lopen, en er in principe met de totale schat vandoor kunnen gaan. Maar laten we liever eens kijken wat er allemaal gebeurt als ze geen echt offer gebracht hebben. Zodra de helden dan iets van waarde op proberen te ripen, komen de beelden tot leven. En niet alleen de beelden in dit vertrek, maar ook die bij de ingang. Nou, is dit een leuker moment om ze

tot leven te laten komen of niet soms?

De beelden willen tot elke prijs voorkomen dat de kostbaarheden de tempel verlaten. Zij vallen de helden dan ook aan, of zetten ze achterna als de helden er vandoor weten te gaan met de schatten. De beelden zijn wel iets trager natuurlijk. Laat de helden gerust het idee hebben dat ze aan de beelden kunnen ontkomen. Des te leuker voor hen is het als ze tot de ontdekking komen dat de beelden die bij de ingang stonden nu langzaam door de gangen in hun richting komen. De scores van de beelden zijn:
MO-20, BH-13, LK-13, AV-15, AW-15, TP-2D+8, LE-40, BW-5, MK-50.

Verder moet ik u nog even zeggen dat magie tegen hen niet werkt. Het zijn immers zelf wezens die door een machtige magie tot leven gewekt zijn.

Maar daar kunnen de helden toch nooit van winnen? Nee, dat klopt. Maar dat is dan ook niet de bedoeling. Zij kunnen wel op een makkelijke manier voorkomen dat de beelden hen tot pulp stampen. Het gaat de beelden immers alleen om de schatten. Zodra de helden de schatten loslaten, rapen de beelden de schatten bij elkaar, brengen ze terug naar de schatkamer en laten de helden verder voor wat ze zijn. Helden die erin slagen buiten de tempel komen met een voorwerp uit dit vertrek, zullen als het moet door heel Avonturië achterna gezeten worden.



„Zeg, waar koop jij je ondergoed?
Dat van mij slijt zo verrekte snel.”

LIDMAATSCHAP PALANTIR

v.z.w.

ABONNEMENT 'just IMAGINE'

SCHRIJF IN BLOKLETTERS EN VUL JE GEGEVENS NIET IN. AANKRUIZEN OF SCHRAPPEN WAAR NODIG.

just IMAGINE

Het officiële Oog des Meesters en Dungeons & Dragons magazine voor Nederland en Vlaanderen.

... vertelt al het nieuwste over het Oog des Meesters rollenpel (met vertalingen uit de 'Aventurischer Bote', een Duits OdM tijdschrift onder redactie van ontwerper Ulrich Kiesow).

... weidt uitgebreid uit over Dungeons & Dragons en andere rollenspellen, wargames en boardgames.

... bevat steeds enkele pagina's clubnieuws van PALANTIR v.z.w.

... publiceert regelmatig nieuwe spelscenario's.

... heeft een veelzijdige service naar de leden toe.

... is meer dan gewoon maar een rollenspelentijdschriftje; zij toont de FANTASY in haar vele facetten: literair, artistiek, humoristisch, compatibel, aktueel, bioscoop, strip, geschiedenis, ...

All that fantasy in one magazine !!!

Naam en voornaam _____

Adres _____

(straat)

(postcode, stad, land)

Geboortedatum _____ Leeftijd _____

Telefoonnummer _____

Bankrekeningnummer (die het ons verschuldigde bedrag betaalt) _____

(nummer + instelling)

Nr. en adres vorige of huidige club (indien toepasselijk) _____

Ik word lid van PALANTIR v.z.w.

☐ 1 jaar _____ 500 Bfr. / 27 Fl.

☐ 2 jaar _____ 925 Bfr. / 50 Fl.

☐ 5 jaar _____ 2000 Bfr. / 110 Fl.

☐ Donateur (vanaf 5000 Bfr. / 265 Fl.)

en ontvang binnen de 4 weken n inschrijvingspakket.

Ik wens me te abonneren op tijdschrift 'just IMAGINE'.

☐ Ik ben lid _____

_____ 925 Bfr. / 50 Fl.

(Lidnummer 1989: _____)

☐ Ik word tevens _____ jaar lid _____

_____ vul zelf in: _____ Bfr. / _____ Fl.

☐ Ik wens geen lid te worden _____

_____ 1100 Bfr. / 60 Fl.

Het abonnement loopt over 12 nummers. Het eerste nummer dat ik ontvang is dat van de maand na mijn storting op een van volgende 1 voor België: 068-2105420 - voor Nederland: 45 62 37 410

JOUW SPELVOORKEUR:

Ik speel meestal (meester = (M)) _____

Ik speel regelmatig _____

Ik speel soms _____

Ik speel niet graag _____

BEGRIJP JE HELEMAAL NIETS VAN HET SPEL, OF HEB JE VRAGEN ?

WIL JE ADRESSEN VAN SPELERS IN JOUW BUURT ?

**ZOEK JE EEN TIJDSCHRIFT WAARIN HET LAATSTE NIEUWS OVER
ROLLENSPELLEN GEPUBLICEERD WORDT ?**

FANTASY ROLEPLAYING CLUB



STAAT TOT JE DIENST !

PALANTIR v.z.w. is de officieel erkende fantasy rollenspelclub voor Nederland en Vlaanderen. Haar maandelijkse tijdschrift 'just IMAGINE' geeft zoveel mogelijk informatie over fantasy en vooral fantasy rollenspel.

Het lidmaatschap heeft diverse voordelen:

- bij een PERMANENTE LEDENSERVICE kun je met je vragen terecht
- de ADRESSENLISTEN van spelers in je buurt staan je ter beschikking
- een driemaandelijkse INFOFOLDER vertelt je welke speelgoedzaken in Nederland en België een extra korting geven voor PALANTIR - leden en bericht tevens over de nieuwste ontwikkelingen op de rollenspelmarkt
- leden genieten van KORTINGEN op de diverse clubactiviteiten (conventies, weekends, shows)
- ze krijgen eveneens korting op een abonnement op het maandblad 'just IMAGINE', waarin clubnieuws en besprekingen van het laatste nieuws over verschillende rollenspel gepubliceerd wordt, met vertalingen uit o.a. de 'Aventurischer Bote' (heet van de naam voor Oog des Meesters liefhebbers).

Bij inschrijving ontvang je een pakket met de volgende inhoud:

- je lidmaatschapskaart (vul daarvoor de achterzijde volledig en juist in)
- een prachtig afgewerkte oorkonde om in te lijsten en thuis of op je school / werk op te hangen
- het PALANTIR - spelje waarmee je op conventies meteen duidelijk kunt maken dat je een 'insider' bent
- een lijst van de winkels die momenteel al korting geven

prijzen: - lidmaatschap: 1 jaar 500,- Bfr. / 27,- Fl.

2 jaar 925,- Bfr. / 50,- Fl.

5 jaar 2000,- Bfr. / 110,- Fl.

- abonnement op 'just IMAGINE': lid 925,- Bfr. / 50,- Fl.

niet-lid 1100,- Bfr. / 60,- Fl.

(deze prijzen kunnen zonder voorafgaande waarschuwing gewijzigd worden)

Vul het toetredingsformulier op de achterzijde volledig en juist in, in blokletters voor de registratie van je lidmaatschap. Stuur het vervolgens op naar:

PALANTIR v.z.w., Postbus 461, 2000 Antwerpen 1

Stort daarbij het verschuldigde bedrag op rekening nr. 068-2105420-62 voor België of nr. 45 62 37 410 (AMRO) voor Nederland. Geef een periode van maximum 4 weken in acht te nemen voor het registreren van je lidmaatschap en het verzenden van je inschrijvingspakket.