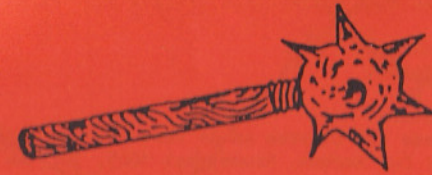


de **MO'RGENTSTER**

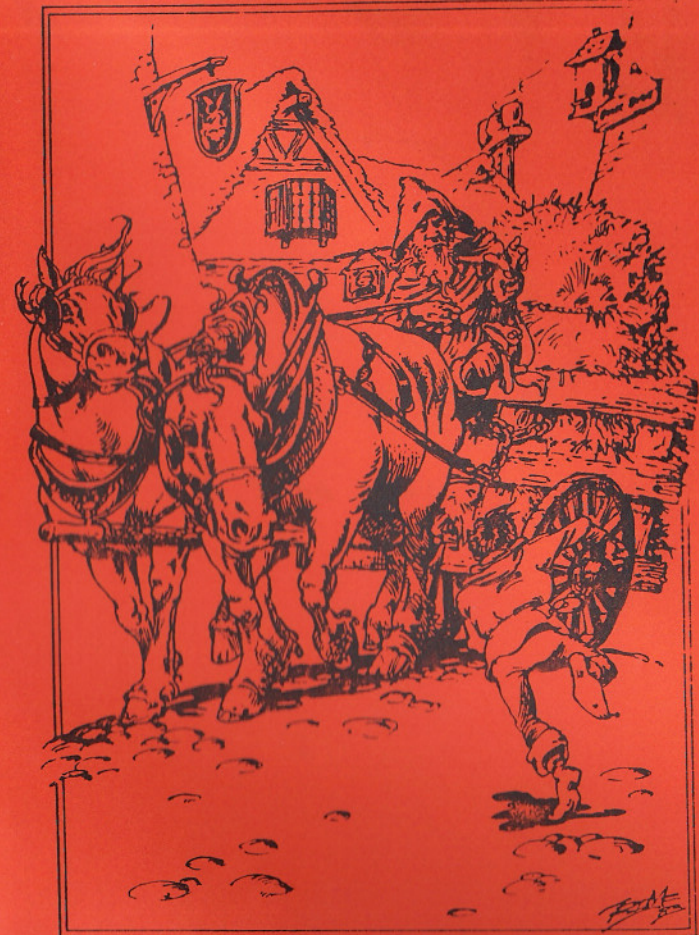
jrg.3



no.34

maandblad voor fantasy-liefhebbers

FEB '89



De 'Morgenster' is niet een niet-commerciële uitgave van 'Palantir VZW'.
De 'Morgenster' is een niet-commerciële uitgave van 'Palantir'.

Hoofdredacteur: Ed Achter
Eindredacteur: Cor Herben
Art Director: Ed D
Chef reportage: Ed Cetera
Redactie: Wim Kok/Rinus v/d Sterren en de rest
Redactiesecretariaat: Cor Herben, Rosestraat 1005, 3071 AL Rotterdam.

Abonnementsprijzen: Nederland, België, Ned. Antillen en Suriname FL.30,- per jaar.
Overige landen: Land/luchtpost FL.75,- per jaar.

Opgave nieuwe abonnementen: Stort het bedrag op rekeningnr. 80 66 56 468,
van de Verenigde Spaarbank T.N.V. P.C. Herben, met vermelding "Abonnement".



(PING DAT BOEM DOET)

KAMERADEN,

het grote moment is eindelijk aangebroken. Ik heb de volledige macht overgenomen. Ik heb mij stillletjes, onder het mom van briefverwerker, tussen de redactieleden geïnfiltreert. En na maanden van voorbereidingen heb ik het voltallige redactieteam aan mijn kant weten te krijgen.

Na een korte strijd hebben wij die achtpotige griezel eruit gegooid.

Ook hebben wij een paar nieuwe medewerkers weten te ronselen; ene Wim Kok, en Jaap Sperling. Een lid van de schoonmaakploeg heeft weten te ontsnappen. Van Rinus van der Sterren hebben wij niets meer vernomen, hij zal wel gevlucht zijn, de lafbek.

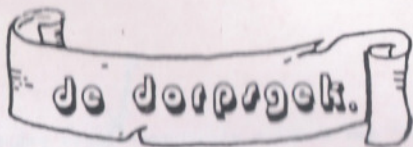
Meester Turgon hebben wij ook wat harder moeten aanpakken, hij stribbelde nogal wat tegen. Van nu af aan eis ik discipline van iedereen zo dat er weer normaal op tijd "de Morgenster" iedere maand bij onze lezers in de gang ligt.

Ik hoop dat ik binnenkort kan beschikken over een paar krachtige mensen, die de deuren en ramen in de gaten kunnen houden, want die fobie loopt hier aan de overkant van de straat met de Mobiele Eenheid plannetjes te smeden om hier weer binnen te geraken. Zo tot zoever de stand van zaken, dan wil ik nu even vertellen wat je allemaal in dit crisis-nummer kunt vinden.

- Het begint meteen al met een artikel over mijn favoriete wezens, de Goblins.
- Een loodgieter, die hier moest zijn, hebben wij geketend aan een stoel, en die heeft een prachtig scenario geschreven. (Natuurlijk heb ik het zelf herzien).
- Naar aanleiding van een artikel in Nr. 32, over kooplieden in Havena, volgt in dit nummer een der huizen van de kooplieden.
- Meester Turgon heeft nog wat nieuwtjes uit Havena en een vervolg van de rechtzaak Rodbrand.

Zo en als jullie het blad weer uit hebben, kunnen jullie weer verder met de hobby, het afslachten van weerloze burgers etc....

ED CETERA



cor

GOBLINS

een matriarchaal georganiseerd jagersvolk

De meest opzienbarende ontdekking die ik gedaan heb, is wel dat de Goblins schijnbaar matriarchaal georganiseerd zijn. Zij leven in stammen, die door de oudste vrouw, meestal een overgrootmoeder, geleid worden. In dit opzicht verschillen zij dus enorm van hun naaste verwanten, de Orks. Daarmee wordt het meteen duidelijk, dat we niet alle kennis die we over de Orks hebben mogen toepassen op de Goblins. De Goblins staan meer op zichzelf dan ik eerst vermoedde.

De familieverwantschap in de vaak grote Goblinstammen, wordt in de moederlijke lijnen vastgelegd. Goblinvrouwen gaan geen vaste verbindingen aan met Goblinmannen. Binnen de stammen is dan ook geen structuur of hiërarchie te vinden zoals wij die kennen. Daarom hebben velen ook zo hun twijfels over de intelligentie van de Goblins.

Ook over de voortplanting hebben de Goblins zo hun eigen ideeën. Bij de meeste wezens die in Avonturië leven beschikt een mannetje over meerdere wijfjes. Maar bij de Goblins is geen enkele hechte band te vinden tussen vrouwen en mannen. Zij zijn zelfs niet in staat, om de rol die het mannelijk geslacht speelt bij de voortplanting te begrijpen. De geboorte van een kind beschouwen de Goblins dan ook als een soort wonder, en de vrouwen worden met veel respect en eerbied behandeld, ja soms zelfs vereerd.

De rol van de Goblinmannen is vooral die van strijder en jager. Binnen de groep mannen heeft een hoofdmann de leiding. De organisatie binnen de groep mannen is er op de eerste plaats op gericht om een zo effectief mogelijke jacht of krijgsk tactiek te bewerkstelligen. Jacht en strijd zijn echt de enige zaken waar een Goblinman zich mee bezig houdt. Dit maakt ook meteen duidelijk waarom er met de Goblins zo moeilijk te onderhandelen valt. Mannelijke Goblins hebben niet de taak of de bedoeling om te onderhandelen of om vreedzame contacten te leggen. Alle pogingen die in het verleden ondernomen zijn om contact met hen te leggen waren daarom ook tot mislukken gedoemd.

Ook verklaart dit waarom Goblins zelden gevangenen nemen. Voor een Goblinstrijder draait het hele leven slechts om het doden van wild of vijanden, niet om ze te vangen of om tegen losgeld te verkopen. En omdat de Goblinvrouwen al evenmin interesse hebben in het leggen van contacten met anderen, zal in deze situatie in de toekomst weinig verandering komen.

Door de vrijheid die binnen de Goblinstammen bestaat bij de geslachtsverbindingen, heerst er onder de Goblins een hoog geboortecijfer. Dit is een van de oorzaken van de snelheid waarmee de Goblins zich over heel Avonturië hebben verspreid. Zodra een Goblinstam een bepaalde grootte bereikt, is het jachtgebied niet meer groot genoeg om alle leden van de stam van voedsel te voorzien. Dit leidt meestal tot een splitsing van de stam, waarbij een deel zich op een zwerftocht begeeft om een nieuw gebied te vinden. Ook gebeurt het wel eens dat een kleine groep Goblinmannen zich van de stam afscheidt en in kleine bendes het land doorkruist. Dit gebeurt meestal in streken waar het niet mogelijk is om de Goblinstam op te splitsen in twee nieuwe stammen, bijvoorbeeld wanneer de stam is ingesloten door andere stammen, of wanneer er dreiging bestaat vanuit menselijke nederzettingen. De rondtrekkende bendes Goblinmannen verwilderen meestal snel, of worden door de een of andere misdadiger ingehuurd als hulptroepen, zoals bijvoorbeeld door de gewijden van de God zonder Naam, of door een wrede tiran.

De als huurling levende Goblins verliezen al snel de weinige betere eigenschappen die ze hebben en hun gedrag gaat al snel lijken op dat van de wrede Orks, waar zij vaak samen mee in dienst zijn. Hierdoor is het natuurlijk niet zo erg bevorderlijk voor de eigen gezondheid om verder onderzoek naar deze Goblins te doen. Voeg daar dan nog aan toe dat de Goblins in geen enkel opzicht vriendelijk gezind zijn tegenover mensen. Mensen die van plan zijn om de Goblins verder te onderzoeken moet ik dit dan ook ten strengste afraden. Zelf heb ik u deze ontdekkingen alleen maar kunnen melden dankzij mijn grote behendigheid en voorzichtigheid, de snelheid van mijn paard, de grote kennis en bekwaamheid van drie dokters in Gareth en zes weken gedwongen bedrust....



De Weddenschap

Feadin

Een avontuur voor een kleine groep helden.

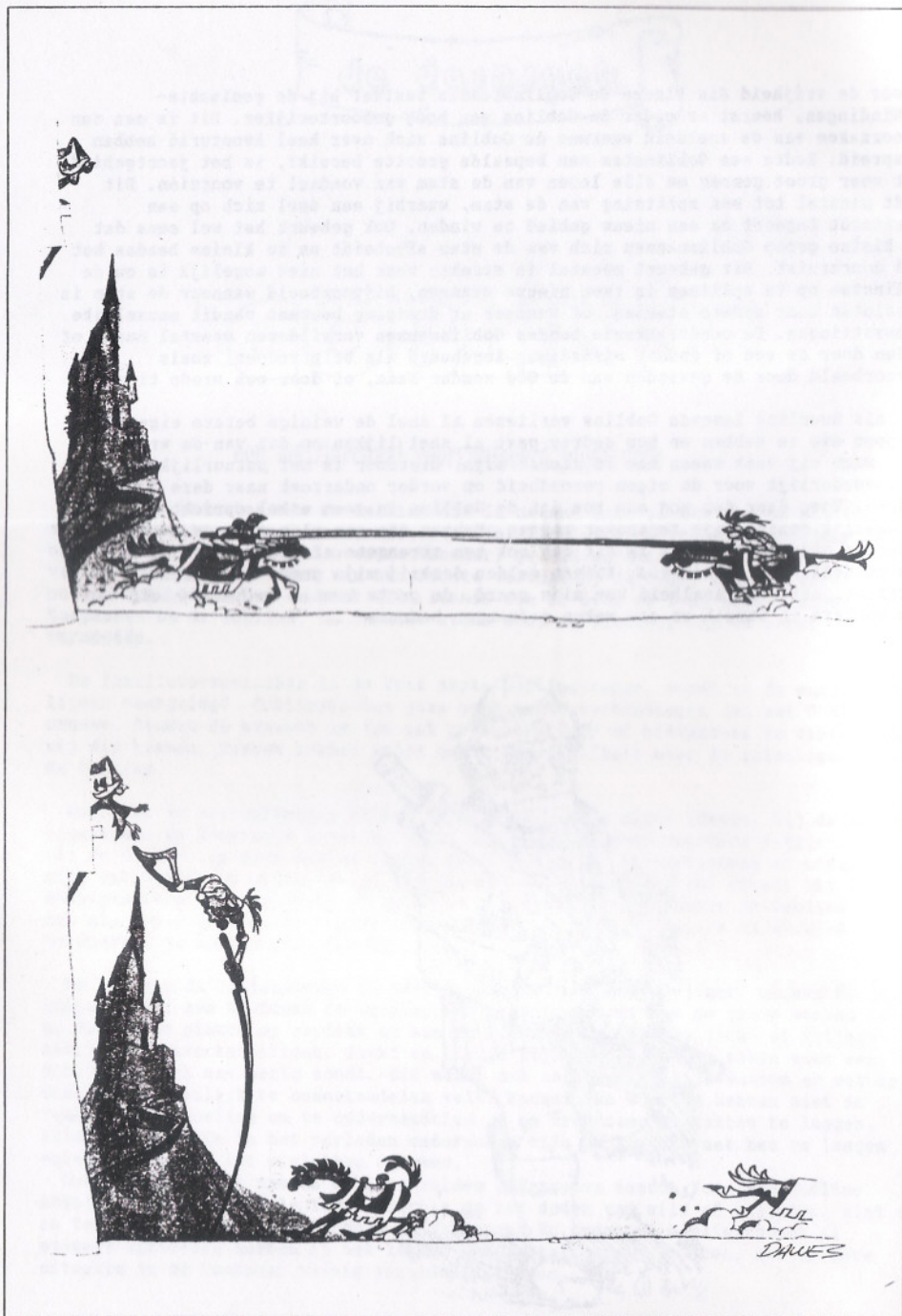
Welke bezoeker van het stadje Fasar heeft nooit gehoord van de machtige koningin Hestire uit het Zuiderland? Zij kwam eeuwen geleden naar het Gulden Land om de strijd aan te binden met de horden orken die toen de weerloze stad Fasar met de grond gelijk dreigden te maken. Zij versloeg de orken verpletterend en keerde toen terug (zo zegt men in Fasar) zonder de stad ook maar een blik waardig te keuren. De mensen van Fasar wilden zich niet ondankebaar tonen en gaven de dwerg Liono de opdracht een monument voor haar op te richten die in het Gulden Land alle andere zou doen verbleken. Liono kweet zich van zijn taak met een genie; de tovenaars Curunir had vijftig jaar nodig om samen met Liono een piramide op te richten vol met de meest uitgelezen reikdom. Toen er aan het leven van Hestire een eind kwam, werd zij begraven in de catacomben van het gigantische bouwwerk. In de eeuwen na haar dood kwamen er steeds meer mysterieuze verhalen in omloop over dappere helden die het waagden de piramide te gaan zoeken om er beter van te worden. Geen van hen wordt nog genoemd in andere verhalen, dus men mag aannemen dat het bij wagen bleef.

Ook in de Khomwoestijn kan men verhalen horen over de Piramide en zijn Spits. Bij de Grachaide-nomaden bestaat er een legende over ene Ephraim de Gulzigaard. Deze roverhoofdman schijnt zo'n vijftig jaar geleden de laatste expeditie naar de piramide te hebben ondernomen. Om nooit meer terug te komen. Maar dat spreekt vanzelf. Waarom dit verhaal? Wel, lees dat maar in het volgende stukje.

Shirid Kh0z Rachan - Herberg der Weddenschappen.

In een oud gebouw te Fasar is al sinds mensenheugenis de herberg der weddenschappen gevestigd. In deze herberg worden weddenschappen vastgezet en geind. De meest succesvolle wedder is Drakar de Gelukkige, in de volksmond beter bekend als de Buidelrat omdat hij altijd zijn weddenschappen wint.

In deze herberg vinden we ook de helden die hier met hun eigen zaken bezig zijn. Waarschijnlijk aan het gokken. Na verloop van tijd komt er een wat merkwaardig mannetje de herberg binnen. De herberg wordt gelijk gedompeld in een haast tastbare stilte. Op dat groepje avonturiers (de helden) na natuurlijk. Met een engelachtige glimlach op het gezicht stapt hij op de helden af begint met hen te wedden. Wanneer hij 5 GD aan de helden verloren heeft, laat hij hen weten liever een wat heftiger weddenschap aan te gaan. Tegen de bescheiden inzet van wat moed is hij bereid een kleine 100 GD in te zetten. Wat is de weddenschap dan? Drakar begint dan het verhaal van de piramide van Hestire te vertellen. Hij besluit het verhaal met te vermelden dat hij durft te wedden dat de helden het niet aandurven de Trikahr - Kon - Shelaat uit het voorhoofd van Hestire te halen. Laat hij hen vertellen dat het een



ei-groot juweel is, dat vroeger gesmeed is door Liono himself. In ieder geval hoeft hij het niet te hebben als de helden het te pakken kunnen krijgen, hij is al tevreden wanneer hij het twintig dagen na het geven van de opdracht te zien krijgt. Als een held hier ongevoelig voor blijft, kunt u hem beter aanraden zijn zwaard te verkopen en slaaf te worden.

De tocht naar de piramide is omringd met allerlei gevaren. De paar voorvallen die wij u geven zijn slechts druppels in de oceaan. U zult er zelf flink wat bij moeten verzinnen als u het de helden lastig wil maken. Maar u weet vast wel wat te bedenken. Boomdraken, bosgeesten, steentrollen, skeletten enz.. Daarbij weten de helden ook niet waar die piramide zich bevindt, ze zullen dus op zoek moeten naar een kaart, onvindbaar natuurlijk, anders was die piramide al lang leeggeroofd geweest, of ze zullen een overlevende moeten vinden van de expeditie van Ephraïm de Gulzigaard. Die ze vinden in de krottenwijk van Fasar (waar de helden berooft kunnen worden, gna, gna) in de persoon van Zharachvin. Hij is rond de 65 jaar oud en dus een wandelend fossiel in avonturijnse termen. Hij wil de helden wel begeleiden voor het luttele bedrag van 2 GD (hij is oud, niet gek.).

De route gaat in ieder geval vanaf Fasar in de richting van het Khoram-gebergte, naar Dschadirs Pas. De tocht gaat door een mid-delmatig groot bos, een aantal akkers en, uiteindelijk, tussen de bergen door (via de Pas). Hier onder vindt u enkele ideeën voor onderweg die u kunt gebruiken of niet. Aan u de keus.

A. De Koopman.

Tussen Fasar en de rivier de Mhanadi lopen vele beekjes en kleine zij-riviertjes. Wanneer de helden één van die riviertjes naderen, horen ze een hevig gebrul, dat afkomstig is van een koopman die in de problemen zit. Tijdens de rit langs het water is zijn wagen met een achterwiel van de weg af gegleden en in het water terecht gekomen. Waardoor de handel in het water dreigt te vallen, wat voor Fidelius een ramp zou zijn. Hij probeert dan ook zijn wagen uit het water te halen, daarbij luidt hulp roepend omdat hij het alleen niet kan. Wanneer de helden hem te hulp schieten (BH- + LK-proef) en zijn wagen in veiligheid brengen, dan geeft hij hen 10 ZD.

B. De bedelaar.

Dit is een moment om het medelijden van de helden eens op de proef te stellen. Langs de weg zit een in lompen gehuld figuur te bedelen. Er ligt een houten staf over zijn knieën en hij is aan één oog blind wat duidelijk te zien is. Hij vraagt de helden om een aalmoes met een krakende stem. Dit nu, is de aardgeest Formor. Aardgeesten zijn zeldzaam in Avonturië en ze zijn ten allen tijden vriendelijk gestemd. Als de helden in de buidel tasten en hem een geldstuk geven, dan belooft hij dat door die held het tienvoudige terug te schenken. Is de held echter blut (echt blut dus) dan zal de geest om wat brood of water vragen. Geven de helden hem dat, dan belooft hij dat met een permanente verhoging van de levensenergie met vijf punten. Voor de aardigheid zou u een paar echte bedelaars langs de weg moeten zetten voor de helden Formor tegen komen, dan pas weet u of u geen ego's onder de helden hebt.

C. De uil.

Helden hebben meestal de instelling ' dat-doen-we-effe-want-het-stelt-niks-voor '. Reden te meer om zo nu en dan een loze dreiging in het verhaal in te bouwen. Wanneer de helden tegen de avond van b.v. de derde dag op een open plek aankomen zullen ze daar hun kamp opslaan. Die open plek (ja, uitgerekend die) is het domein van een Twitteruil. Dit is een uilensoort die eeuwen geleden door de tovenaars Twitter is gekweekt voor spionagedoeleinden. Toen Twitter stierf kregen de vogels hun vrijheid terug en trokken het bos in. De Twitteruil kan spreken en dat is leuk, let maar op. De wacht die de helden hebben uitgezet hoort na verloop van tijd een heftig gefladder in de boom die het dichtst bij hem staat. Dan weerklinkt er plots een zacht gefluister:

' Waker, waker, slaapt ge niet?

Behoud het vuur opdat ge ziet.

Als de zon dra aan de einder gloort,
hebt ge dan des dodes stem gehoord? '

Weer een heftig gefladder en dan weer stilte. Dezelfde wacht (of een ander wanneer ze gewisselt hebben) hoort een paar uur voor zonsopgang weer gefladder en het ruisen van wieken. Dit keer geen gefluister maar een schrille en schreeuwelijke stem die van boven af krijst:

' Waker, waker, nog niet bedaart?

Ge hoeft niet verder meer te gaan.

Hij die leeft bij het zwaard
zal eraan ten onder gaan. '

Fladder, fladder, ruis, ruis en plots valt er een konijn zonder kop voor de voeten van de wacht, met opengereten buik en de ingewanden sappig naar buiten hangend.

Toen ik dit geintje uithaalde bij beide spelersgroepen heerste er zowaar even paniek in de gelederen. Om de sfeer compleet te maken zou u enkele verdwaalde skeletten ten tonele kunnen voeren die de helden van af deze plek met de regelmaat van de zandloper lastig komen vallen.

D. De duosteent.

Wanneer de helden via de Pas door de bergen gaan komen ze bij een kunstmatig gecreëerde vernauwing. Deze vernauwing laat een ruimte van 2 meter in het midden open, deze opening is echter verspert door een 2x2x2 meter grote dobbelsteen met het opschrift BLODSTEBEEN. Goed gezien, dit is een magische dobbelsteen die gelijk tot handzame grote krimpt wanneer men hardop DOBBELSTEEN zegt. Maar dat doet de 16x16x16 meter grote dobbelsteen onder de 2x2x2 meter grote dobbelsteen ook en aangezien we aan mogen nemen dat de helden vlak voor de dobbelsteen zullen staan, duvelen onze gewaardeerde avonturiers 16 meter naar beneden. Wat hen een hoop gebroken spullen oplevert alsook 1D6+2 SP en mogelijk een gebroken been. Als een van de helden namelijk een 6 gooit bij het bepalen van de schadepunten dan heeft hij zijn been gebroken en mag hij bepalen welk been mbv. D6.; 1-3 = linkerbeen

4-6 = rechterbeen.

Met een gebroken been worden de waarden voor AV & AW met twee punten vermindert en de BE & UV gehalveert tot men het been gezet en gespalkt is.

E. 't Mannetje aan 't eind van de Pas.

De Pas loopt ten einde en de helden voelen de hete woestijnwind op hun wangen. Wanneer de helden op het stuk aankomen waar de woestijn overgaat rots, zien ze daar een merkwaardig mannetje zitten dat het zand opschept en boven zich in de lucht gooit. Bij elke vraag die gesteld wordt geeft de man een van de volgende antwoorden die u met D6 bepaald:

1. Vogels houden niet van zand.
2. Hestire is net zo bloot als ik. (de man draagt enkel een lendendoek)
3. Lieve hondjes heb ik hê.
4. Laat de doden rusten, ze zijn al zo moe van vannacht.
5. Houdt u ook zo van kaas? Ik wel hoor.
6. Je stinkt uit je mond!

Dit blijft de man tot vertwijfelens toe herhalen.

F. De piramide.

Na twee dagen trekken door de woestijn, waarbij de helden lederen tongen hebben opgelopen van de dorst, komen de avonturiers bij de piramide aan. De top steekt uit boven het zand, net als de 15 meter hoge obelisk. Zodra de gids de helden de piramide heeft gewezen, zal hij proberen er als een haas vandoor te gaan. Het is de helden aan te raden niet gelijk de piramide te betreden. Afdalen na een lange reis en bovendien ook nog tegen de avond aan is niet slim wanneer men rekening houdt met de vele gevaren die hen wel eens zouden kunnen wachten.

's Nachts kunnen de helden aangevallen worden door een paar woestijnskeletten met de volgende scores :

MO : 12	AV : 13	SN : 2	LE : 25
BW : 3	AW : 11	UV : 1000	TP : 1D + 5 MK : 15

Ze hebben niets van waarde bij zich en wat ze wel bij zich hebben vergaat direct met hen tot stof.

De obelisk vertoont geen bijzondere kenmerken.

1. Ingang van Ephraïm de Geluzigaard.

Half ingestorte, ruw uitgehakte opening in de westelijke zijkant van de piramide. De opening is ongeveer 60 cm. breed. De 2 m. lange provisorische gang sluit aan op een smalle luchtkoker (2).

2. Luchtkoker.

Via deze luchtkoker kunnen de helden in de gang komen die + 18 m. lager ligt. De doorsnede van de koker bedraagt 60 cm., net groot genoeg om er met een betere maliënkolder door te kunnen. Bepakking zal apart naar beneden moeten. Beste Meester, als de helden hun rugzakken etc. op de bonnefooi naar beneden gooien, wees er dan zeker van dat het terecht komt in ruimte 4. Dat staat gelijk aan het kwijt zijn (tenzij er werkelijk heftige helden in de groep zitten). Laten zij hun spullen met een touw neer is er niks aan de hand, als het touw lang genoeg is, natuurlijk.

HANDELSHUIS VAN GERAD ONGSWIN (Nr. 350;L-M/29)

Het gebouw:

Het is een gebouw van twee verdiepingen, dat er goed onderhouden uitziet. Men moet er van uit gaan dat de woning door de eigenaar drie jaar terug gerenoveerd is. Het huis dient om de zaken af te handelen die belangrijk zijn voor Gerad Ongswin, en men kan hem hier vaak overdags aantreffen.

Benedenverdieping:

E 1 Ontvangstruimte:

In deze ruimte hangen meerdere haken aan de wand, waaraan men zijn bovenkleding kan hangen. Bovendien bevinden zich in deze ruimte twee schilderijen aan de wand met scheepsmotieven. Zij zijn door Pavendiek Prunzel geschilderd. Op de deur naar E2 staat "BURO", en op de deur naar E3 "PRIVE".

E2 Buro:

Hier ontvangt Gerad kopers en verkopers. Op een rek staan meerdere boeken die betrekking hebben op de hedendaagse handel. In een lade van het schrijfburo bevindt zich ten alle tijden een zware dolk. Ook hier hangen enige schilderijen van Prunzel. De meubels in deze ruimte zien er duur uit, wat ze ook zijn.

E3 Bibliotheek:

Ook hier bevinden zich kostbare meubels. Op de wandrekken staan atlanten en boeken, die betrekking hebben met de handel met andere steden, maar met een beetje geluk kan men er ook andere boeken vinden: Een boek over de smeedkunst der Cyclopen (20%; wie het leest kan zijn talent wapens smeden met 2 punten laten stijgen) of een boek over sterrenkunde (40%; talent orientatie +3).

E4 Slaapvertrek:

Het komt vaak voor dat Gerad tot laat in de nacht doorwerkt. Op zulke momenten overnacht hij in deze ruimte. De kist en de kast bevatten allerlei kostbare kledingstukken.

E5 Zitkamer:

Hier ontvangt Gerad handelspartners met wie hij meer te bespreken heeft. In de kasten staan onder andere bekers en de allerbeste dranken van Avonturie, die de koopman graag aanbiedt. Ook hier hangen talrijke schilderijen.

E6 Latrine

Bovenverdieping:

E7-01 Wenteltrap

02 Keuken:

Hier kookt Gerad Ongswin voor zichzelf en af en toe ook voor genode gasten. Hij geldt als meesterkok, en daarom bezoeken vrienden hem graag. De keuken is eenvoudig ingericht.

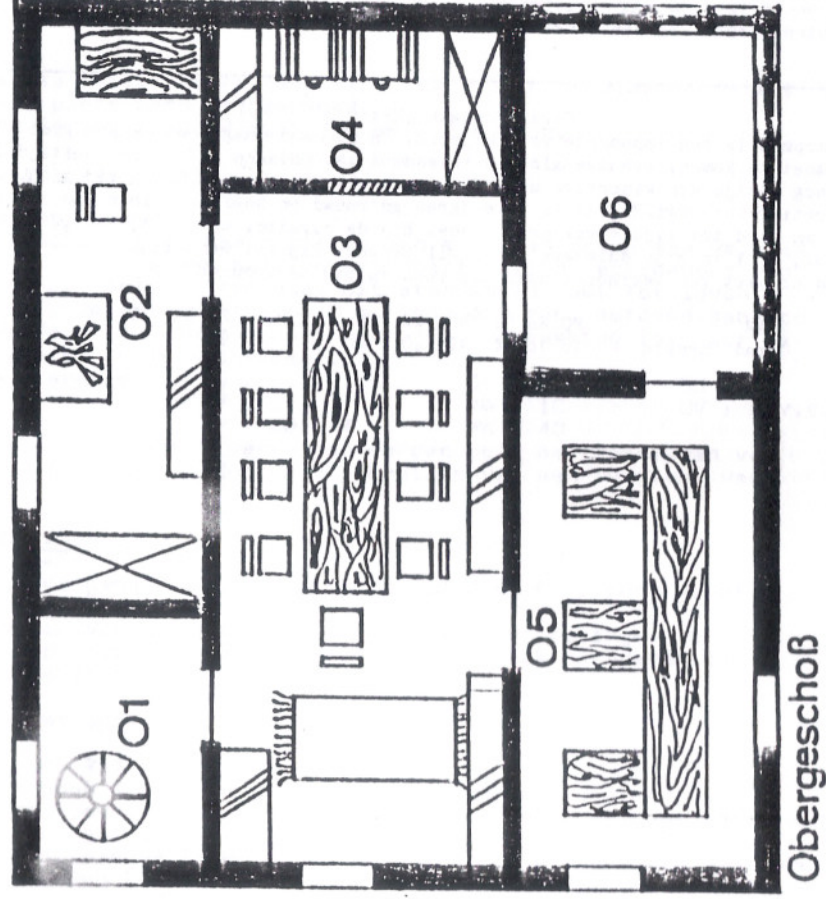
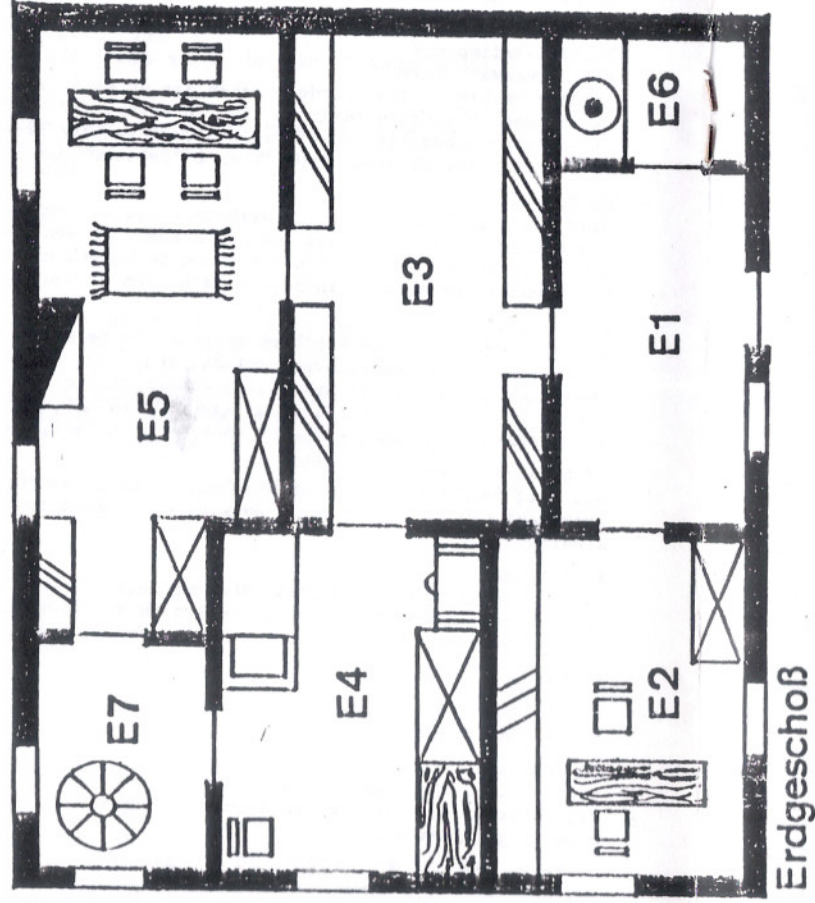
03 Eetkamer:

Het komt voor dat Gerad gasten heeft, die blijven eten. Hier kunnen zij zich dan tegoed doen. Ook hier hangen enige schilderijen van Prunzel, en de wanden zijn met rood fluweel bekleed.

04 Geheime kamer:

In deze ruimte bevindt zich alles wat betrekking heeft met nieuwe projecten en ondernemingen. Belastend materiaal over zijn piratenleven vindt men hier niet. In een der kasten vindt men 300 Dukaten en een diamant van 14 karaat. De andere kist is een valstrik. Wordt zij geopend, hij is in tegenstelling met de andere kist niet van een slot voorzien, dan stroomt er onmiddellijk een sterk verdovend gas naar buiten, dat voldoende is om iedereen die zich op de bovenverdieping bevindt, te bedwelmen, ook als alle ramen geopend zijn. Zij slapen dan D20 uur.

.350 Geschäftshaus des Gerad Ongswin (M 29)



05 Botanische ruimte:

Gerad is een ijverige verzamelaar van mooie planten en in deze ruimte bewaart hij ze allemaal. Men vindt hier ook een eenvoudige waterpomp.

06 Balkon

Alle vensters zijn van 'dievenklauwen' voorzien en metalen luiken die van binnen gesloten worden. Binnendringen via de buitenkant is bijna onmogelijk.

Gerad Ongswin (MP: 612)

De koopman is een imposante verschijning, en niemand waagt het om hem grof tegemoet te komen, behalve als hij levensmoe is. Ondanks zijn hoge leeftijd is het nog altijd een krachtige man. Hij heeft altijd een wandelstok bij zich, die een rapier herbergt. Hij is al vele jaren getrouwd en heeft een zoon van 17 jaar, die van tijd tot tijd ervaringen opdoet bij de piraten, en een 15 jarige dochter, die hij niet in zijn duistere zaken wil mengen. Zij zal eens rijk vrouwen, wat Gerad er niet van weerhoudt haar het vechten bij te brengen.

MP	NAAM	MO	SH	CH	BH	LK	BG	HV	RV	GZ	DA	AV	AW	BW	UV	LE
612	Gerad Ongswin	18	16	14	17	20	2	5	5	8	7	18	17	1	136	116

3. Inscriptie.

Aan de onderkant van de luchtkoker komt men uit bij de originele ingang van de piramide die afgesloten is met een grote steen. Op deze steen staan vele inscripties. Eén ervan is gekerfd in het avontuurijs en de helden kunnen aldus lezen:

'Arne achtergelaten bij dat monster. Bestaat er dan geen ontsnappen aan

De laatste letter heeft een lange uithaal naar beneden, alsof de schrijver plots werd weggesleurd.

De gang is 7m. lang, 2 m. breed en 1,5 m hoog.

4. Vertrek van Gezeh.

Afmetingen: 10x4x3 m.

Aan het eind van de kamer zit op een marmeren troon een verguld standbeeld. Het is een magisch standbeeld dat de echtgenoot van Hestire voorstelt, Gezeh dus. Dit standbeeld komt tot leven wanneer de helden hem tot op 2 m. genaderd zijn, hetgeen gebeurt wanneer de helden zo bijdehand zijn om hun bekleding los naar beneden gooien in de luchtkoker.

Scores standbeeld:	MO : n.v.t.	BW : 0	SN : 3
	AV : 12	AW : 10	UV : n.v.t.
	TP : 2D + 4	MK : 40	

Het beeld kan slechts verslagen worden door het toedienen van 15 TP in één klap of door het gebruiken van een vuurlans van 15 Asp.

5. Trap omhoog.

14 m. lange gang die in het midden van 2 m. 6 m. hoog wordt. 2 m. breed.

Op de muren van de tweede helft zijn muurschilderingen te zien. Aan de top bevindt zich een deur die makkelijk te openen is en toegang geeft tot ruimte 6.

6. Schaduwkamer.

Afmetingen: 2x3 m.

In het midden staat een grote stenen sarcofaag die een blauwe tondeldoos bevat. Iedere fakkel die met deze tondeldoos wordt aangestoken schijnt 3 x zo fel.

Zodra de helden de kamer betreden worden ze aangevallen door evenveel schaduwen van zichzelf als er fakkels in de kamer branden.

Ofwel aantal schaduwen = aantal helden x fakkels/olielampen. Om bij de deur in de andere wand te komen moeten de helden dus de schaduwen verslaan of hun fakkels en olielampen uitdoen.

Scores schaduwen:

MO : 19	LE : 20	AV : 14	AW : 5
BW : 0	MK : 38	TP : 2D + 6 = koude/	1D + 6 = schaduw

De deur laat zich probleemloos openen.

Achter de deur bevindt zich een wenteltrap naar beneden die uitkomt bij ruimte 7.

7. Wipval.

Afmetingen: 3x6x3 m.

In het midden van de kamer staat een ebbeszwarte sarcofaag met een met edelstenen bezet gouden masker. Wanneer de helden aan dit masker gaan rukken slaat er onder de ingang een pin weg en draait de kamer om zijn as, de helden in ruimte 8 deponerend, 9 m. lager. Het masker blijft vanzelfsprekend vastzitten.

8. Ruimte van de Spits.

Afmetingen: 6x6x9 m.

Deur in oostwand. In het midden van de kamer staat een 8 m. hoge copie van de obelisk van Hestire. Hij is geheel verguld.

De deur laat zich gemakkelijk openen en geeft toegang tot ruimte 9. Deze spits/obelisk is niet te beklimmen, hij is te steil.

9. Eerste toegangskamer.

Afmetingen: 10x3x3 m.

In het midden staat een sneeuwwitte sarcofaag van marmer. Er staan een kisten tegen de zuidwand en een urn tegen de noordwand. In de kist zit een toverbeurs met daarin 1 GD, 1 ZD, 1 St., & 1 Kr. Wanneer men de munten uitgeeft en na een uur weer op de buidel klopt, dan zijn de munten weer teruggekeerd. Wanneer een held de urn openmaakt wordt hij bedolven onder een laag die als een fontein uit de urn spuit. De as veroorzaakt een bloedrode en jeukende uitslag dat concreet uitpakt in een CH af-trek van 3 ptn. en pas na twee avonturen helemaal verdwenen is. Deur in oostwand die zich zeer lastig laat openen (LK + 6, BH + 5). Achter de deur bevindt zich een wenteltrap die naar gang 10 leidt.

10. Gang naar de grafkamer van Hestire.

Gang, afmetingen: 38x4x2 m.

Er liggen verscheidene skeletten in de gang (zo'n 20 - 25) waarvan er 6 tot leven komen. Welke skeletten dit zijn en hoe sterk, dat zoekt u zelf maar uit, of beter, laat het afhangen van de helden en neem die skeletten die er het minst verdacht uit zien. Aan het eind van de gang is er een vernauwing die toegang geeft tot ruimte 11, de eigenlijke grafkamer.

11. Grafkamer van Hestire.

Afmetingen: 20x14x6 m.

In het midden van deze ruimte staat een gigantische sarcofaag (6x3x2) die geheel verguld is. In de ruimte staan 7 grote kisten, 2 grote aardewerken potten en een vergulde driepoot, allen tot de nok toe gevuld met kruizers. Ook vindt men er allerlei huisraad, tafels, stoelen, messen etc. Tegen de westwand van staat een groot zittend standbeeld van de grote koningin Hestire. In het voorhoofd schitteren drie juwelen: twee schitterend geslepen smaragden van 5 karaat per stuk (450 ZD totaal) en een ei-grote robijn van 30 karaat (1650 ZD). Aan weerszijden van het reusachtige beeld staan twee even reusachtige honden van een diep iriserend blauw metaal (lapis lazuli).

Een van deze hondjes leeft vanwege een zeer sterke magie. Deze magie heeft er ook voor gezorgd dat hij een onweerstaanbaar magneetje is geworden. Dit betekent dat elk metalen wapen bij de eerste klap gelijk vast blijft zitten aan dat klein monstertje. Verder valt hij slechts door twee dingen te doden, nml. door een vuurlans van 25 Asp (of een Toorn van Praios, hetgeen hetzelfde blijft op wat vuur na) of door hem gericht te verwonden op zijn linkerachter-onderbeen. Dat is zijn enige fysieke plek waar hij kwetsbaar is en waar hij ook gelijk ter plekke oplost bij een eventuele treffer. Laat uw helden gerust een half uurtje piekeren op dat probleem. Als ze dan nog vertwijfeld de meest onmogelijke ideeën uitproberen, laat dan quasi-terloops vallen dat ook Achilles onkwetsbaar was.

Scores van dit beestje:

MO : 25	AV : 15	TP : 1D + 8	
SN : 15	AW : 0	MK : 40	UV : oneindig

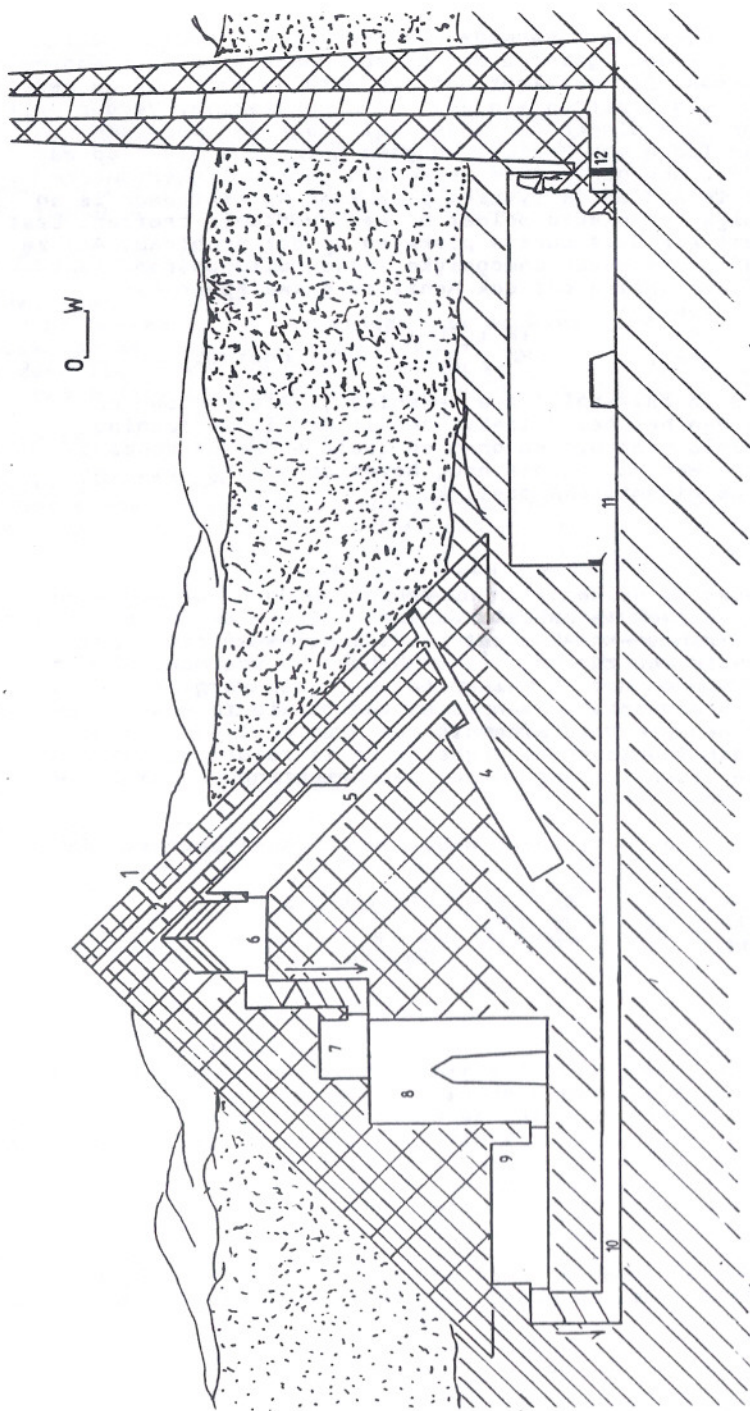
Het grote beeld is half-hol (zie tekening). Als men aan de rechter oorlel van het beeld trekt, zwaait de linkerleuning van het standbeeld naar buiten open en geeft aldus de toegang vrij van de lange wenteltrap die hoog boven de woestijn uitkomt in de top van de gigantische obelisk.

Naspel.

Ongetwijfeld lopen de helden zich nu te verheugen op de 100 GD die ze gewonnen denken te hebben. Gewonnen denken te hebben, jawel. Want de Trihkar-kon-Shelaat bestaat helemaal niet! Dus wat er ook gebeurd zou zijn, de helden hebben bij voorbaat al verloren. Mocht u vinden dat de helden te veel geld vergaard hebben, wel, wat belet u een stam Khom-nomaden ten tonele te voeren die de ongelovigen een som geld afhandig maken in ruil voor een goede gezondheid en een voortdurende vrijheid? Er is ruimte genoeg voor een uitgebreide eigen inbreng en ook de inrichting van de piramide is geheel vrijblijvend.

Mochten de helden moordneigingen krijgen wat Drakar betreft, dan zijn hier zijn scores :

MO : 20	AV : 16	SN : snelheidstabel 1
LE : 56	AW : 14	UV : 71
BW : 4	MK : 25	TP : 1D + 6



Tekening 1

Deur

Zandsteen

Rots

Zand

DE PEN DES MEESTERS

Lieve help vrienden ik van zit het gevangen ODM, Het die cafe Ed Essen & kurk Jetera in is Havena knettergek is hij weer slaat geopent iedereen de die Immanploeg iets is tegen zich zijn aan zin trainen doet voor de wedstrijd over twee weken tegen de Albenhus-Rangers.

Eventjes leek het erop dat er een White Dwarf in Havena rondliep, het was inderdaad wel een dwerg, maar deze zat geheel onder de witte poeder.

Havena heeft bezoek gehad van de nu al beruchte strijdster Sheela, zij heeft zich uiterst correct gedragen.

Dan volgt nu het verdere verslag van het pleidooi van een edelman.

tot de volgende maand...



HET PLEIDOOI VAN EEN EDELMAN

In het licht van de tot nu toe door mij beschreven gebeurtenissen leken wij slechts buitenstaanders, die de in moeilijkheden verkerende familie Engstrand te hulp waren gekomen. Achteraf begrijp ik dat dat alleen voor mij gold. De andere twee waren zeker geen buitenstaanders en bovendien de slechtst mogelijke hulp die men zich kan indenken. Want wat was er in werkelijkheid gebeurd?

Op de ochtend van de dag dat ik Havena verliet, was Marin al vroeg vertrokken op weg naar Gratenfels. In de omgeving van deze stad pleegde hij de overval op de familie Grabutin, die hij meedogenloos afslachtte. Daarna vervolgde hij zijn weg zo snel mogelijk in de richting van Ferdok. Dat dit alles hem binnen zo korte tijd lukte (hij ontmoette mij immers weer in Ferdok) is beter te begrijpen als men weet dat Marin in Gratenfels geboren is, waarschijnlijk uitstekend de weg weet in de omgeving en mogelijk zelfs bekend is met een snelle route naar Ferdok.

Kach'el bleef achter in Havena en vermoordde Elenreich Engstrand op de dag voordat wij elkaar weer in Ferdok ontmoetten. Waarschijnlijk slaagde hij erin te voorkomen dat de moord meteen ontdekt werd, zodat hij enige voorsprong had om Ferdok te bereiken voor het bericht daar aankwam. Dat een Novadi de afstand snel kon overbruggen is te begrijpen als men de verhalen over hun rijkunst hoort.

Het wordt nu duidelijk waarom mijn reis naar Ferdok beide moordenaars zo goed uitkwam: ik ging er immers van uit dat ze kort na mijn vertrek uit Havena gezamenlijk in normaal reistempo naar Ferdok getrokken waren. Om dat te suggereren wilde Kach'el ook vooral niet, dat ik in Havena de "zieke" Marin bezocht: die was er immers al vele uren eerder vandoor gegaan! Omgekeerd stond Marin in Ferdok klaar om mij wijs te maken, dat ze allebei al gearriveerd waren - terwijl Kach'el op dat moment nog onderweg was. Waarschijnlijk dachten ze, mij in geval van problemen als getuige te kunnen gebruiken: ik zou dan kunnen verklaren dat Kach'el en Marin geen tijd gehad zouden hebben om de moorden te plegen.

De moorden waren natuurlijk geen op zichzelf staande gebeurtenissen. Het was duidelijk, dat iemand belang had bij de dood van de erfgenamen van Elenreich Engstrand, en achteraf heb ik kunnen ontdekken wie het complot gesmeed hebben. Gelukkig is het met deze samenzweerders slecht afgelopen en is de erfenis dankzij Nana en Rank Engstrand in goede handen gekomen!

Het is onaangenaam leden van de familie Engstrand zelf te moeten beschuldigen, maar ik kan er niet omheen: de opdrachtgevers waren Trull Engstrand (de oom van Nana en Rank Engstrand) en zijn dochter Isida. Als verzachtende omstandigheid kan ik wel opmerken dat ik aanwijzingen heb gevonden die er op duiden dat zij niet uit vrije wil handelden en onder invloed van duistere machten stonden. Trull en Isida Engstrand hebben Marin en Kach'el ingehuurd om het "vuile werk" voor hen op te knappen, terwijl ze als het zo uitkwam ook gebruik maakten van de diensten van allerlei ander gespuis.

Oorspronkelijk is het waarschijnlijk hun bedoeling geweest Marin en Kach'el op één of ander manier aan boord van de "Ster van Havena" te smokkelen, of ze de overige familieleden nog in Ferdok te laten ombrengen. Eenvoudig was het in ieder geval niet geweest, maar toen kapitein Ulfaran ongelukkigerwijze uitgerekend beide huurmoordenaars als beschermers aannam, werd alles een stuk gemakkelijker voor Trull en Isida omdat ze nu verder probleemloos van de diensten van Marin en Kach'el gebruik konden maken.

Onze bijna-arrestatie de vorige avond is achteraf ook goed te begrijpen: waarschijnlijk had Gesche Gerrefan, die in haar functie van kapitein van de stadswacht natuurlijk ervaring had met het oplossen van misdaden, argwaan gekregen. Ik denk niet dat ze op de hoogte was van de moord op Elenreich Engstrand door Kach'el (daar was de tijd te kort voor), maar waarschijnlijk heeft ze op zijn minst Marin verdacht van betrokkenheid bij de overval op de familie Grabutin, en misschien wantrouwde ze ook Trull en Isida Engstrand, die ze in Ferdok wellicht heeft laten schaduwen. Ze had blijkbaar nog geen bewijzen tegen Marin, maar wilde in ieder geval verder onheil voorkomen door hem te arresteren op beschuldiging van gokken (waarbij ze, om geen argwaan te wekken, de andere aanwezigen ook mee moest nemen). Toen kapitein Ulfaran dit verhinderde kon ze weinig anders doen dan van de arrestatie afzien, want bewijs was er niet en een openbare beschuldiging van moord in de volle herberg zou als een lopend vuurtje door Ferdok gegaan zijn, waardoor Trull en Isida Engstrand zeker gewaarschuwd zouden zijn. Ondanks deze terughoudendheid werd het Trull en Isida toch duidelijk, dat hun plannen gevaar liepen, en daarom lieten ze Gesche Gerrefan diezelfde nacht vermoorden, nog voor ze de gelegenheid kon krijgen kapitein Ulfaran alleen te spreken en hem op de hoogte te brengen van het dreigende gevaar. Dat kwam trouwens toch "goed" uit, want Gesche Gerrefan hoorde ook bij de familie en zou, naar ik veronderstel, niet meegegaan zijn naar Havena. Deze moord is in ieder geval niet door Marin en Kach'el gepleegd, omdat zij die nacht aan boord van de "Ster van Havena" doorbrachten. Hoewel ik geen bewijzen heb, verdenk ik twee andere handlangers van Trull en Isida Engstrand: de helfelfen Raoul en Reo, die zich de volgende dag ook inscheepten voor de reis naar Havena. Het lijkt me namelijk niet waarschijnlijk dat Trull en Isida zelf hun handen vuil gemaakte hebben, terwijl beide helfelfen verder geen duidelijke functie in het reisgezelschap hadden: ze waren geen bedienden en ook geen familie, maar alleen vrienden van Trull Engstrand, en het ligt niet voor de hand dat ze zelf een aandeel in de erfenis gehad zouden hebben. Een andere reden voor hun aanwezigheid dan het helpen van Trull en Isida Engstrand bij hun moorddadige complot is dus niet te bedenken.

Nadat iedereen aan boord van de "Ster van Havena" was gekomen, aanvaardden we de reis over de Grote Rivier. De familie Engstrand en hun bedienden verbleven gedurende de reis in een grote tent op het schip, terwijl de bemanning en wij, als begeleiders, ons aan dek bevonden. De eerste dag van de reis verliep niet bepaald rustig: het schip werd twee keer aangevallen vanaf de oevers. Hoewel ik er toen niet bij stilstond, is achteraf het verschil in opzet tussen beide aanvallen zeer opmerkelijk. De eerste keer werd er alleen maar van de oever af met pijlen op ons geschoten, maar de tweede aanval verliep veel doelmatiger: men had een touw over de rivier gespannen en probeerde ons schip aan te vallen met kleine boten, waarbij ook geschoten werd. Terwijl de tweede groep aanvallers duidelijk een serieuze poging deed ons schip als buit in handen te krijgen, kan men zich afvragen wat het nut van de eerste aanval was: zelfs als de boogschutters op de oever erin geslaagd zouden zijn alle opvarenden te doden, dan nog was het schip verder stroomafwaarts gedreven en had hun beschieting niets opgeleverd. Ze hadden geen enkele voorziening getroffen om het schip tegen te houden of aan boord te komen. Het zal dan ook duidelijk zijn dat dit slechts

een schijn aanval was, die als afleidingsmanoeuvre georganiseerd was door Trull en Isida Engstrand. Toen de beschieting begon, bevond Kach'el zich (uiteraard niet toevallig) bij de tent van de familie, schijnbaar om deze te beschermen. Na de aanval bleek dat Thorn Engstrand in de tent dodelijk getroffen was. Maar van wie was de pijl afkomstig? Het viel mij op dat het tantdoek niet gescheurd was, dus de aanvallers konden hem niet geraakt hebben. Het was echter voor Kach'el, die met zijn boog bij de tent stond, vrij eenvoudig om een pijl door de ingang naar binnen te schieten en Thorn te doden, waarbij hij door de algehele verwarring tijdens de aanval niet opgemerkt werd. Ook is het duidelijk waarom de tent onbeschadigd bleef: de aanvallers hadden opdracht om daar niet op te richten, omdat ze dan Kach'el bij de tent of Trull, Isida, Reoul of Reo in de tent zouden kunnen raken.

De later volgende aanval was duidelijk niet in de plannen van Trull en Isida Engstrand opgenomen, en had deze zelfs lelijk in de war kunnen sturen; het was opvallend dat de anders niet bijzonder heldhaftige Kach'el zich nu zeer inspande om onder gevaarlijke omstandigheden het touw over de rivier te knippen.

Die avond legde de "Ster van Havena" aan bij de ruïnes van een oud fort. Binnen de half ingestorte muren werden tenten opgebouwd voor de familie Engstrand; wij drieën zouden de wacht houden. De situatie was zodanig dat het volstond het tentenkamp aan twee kanten te bewaken, en daarom konden wij die nacht alle drie nog van enkele uren slaap genieten door de wacht te wisselen.

Marin en Kach'el namen de eerste wacht, terwijl de familie in de tenten en ik daarbuiten aan een hopelijk rustige nacht begonnen. Het volgende wat ik mij herinner is een krijsende goblin die zwaaiend met een mes bovenop mij zat. Ik schudde het monster van mij af, pakte mijn zwaard en maakte er korte metten mee. Er klonk nog meer geschreeuw en ik rende er op af om de andere aanvallers te verdrijven, want de goblin was niet alleen gekomen. Ik zag Marin op de grond liggen met een goblin bovenop hem; dit wezen ging er snel vandoor toen ik naderde. Het onheil bleek echter al geschied: de tent van Nana en Hella Engstrand was door de goblins opengescheurd en ze hadden Hella (de enige dochter van Elenreich Engstrand) gedood en Nana verwond. Ongetwijfeld hebben ze beiden willen doden, maar Nana wist, hoewel in haar slaap overvallen, de laffe aanval gelukkig af te slaan. Het is achteraf duidelijk dat ook hier opzet in het spel was: Marin stond op wacht en sloeg geen alarm, waarvoor hij blijkbaar een excuus wilde vinden door zich te laten "overmeesteren". Dat ik dit bedrog toen niet doorzien heb verwijt ik mezelf tot op de dag van vandaag: hoe kan een met een zwaard gewapende wachtpost het ooit hebben moeten afleggen tegen een goblin met een mes, terwijl ik zo'n zelfde goblin zonder moeite gedood had na wakker geworden te zijn met het monster al bovenop me? Kach'el verscheen pas na afloop op het toneel; hij had, naar zijn zeggen, "zijn" goblin verjaagd. Het zal trouwens duidelijk zijn waarom Marin en Kach'el de eerste wacht namen: ze wisten wanneer de aanval plaats zou vinden.

De volgende dag verliep rustig, en tegen de avond bereikte de "Ster van Havena" Albenhus, waar we in een herberg overnachtten. Hoewel Marin tot op dat moment niet bepaald was opgevallen als een plichtsgetrouw bewaker, nam hij nu zijn maatregelen: bovenaan de trap die naar de slaapkamers leidde plaatste hij enkele emmers, zodat eventuele indringers veel lawaai zouden maken. Dat