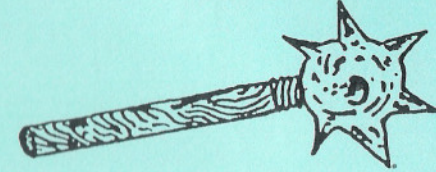


de **MORGENSTER**

jrg.3



no.36

maandblad voor fantasy-liefhebbers

APRIL '89



De "Morgenster"
is een uitgave van INZILADUN Fantasy tijdschriften.

Lid van de PUPU.

Hoofdredacteur: Ed Cetera
Eindredacteur : Ed Cetera
Redactiesecretariaat: Cor Herben
Ed Doorn
Wim Kok

De redactie is telefonisch te bereiken
onder nummer 010-4853121

Uitgever: Fa. Cetera
Bladmanager: O.P. Lichter

Zetwerk: Omega Artstudio, Rotterdam
Druk: Graphotech, Rotterdam
Distributie: Pa, ma en tante Lien Cetera.

Abonnementen:

De "MORGENSTER"
verschijnt elke maand (?).

Een jaarabonnement kost F30,- te storten op rekeningnummer 80 66 56 468,
van de Verenigde Spaarbank, T.N.V. P.C. Herben, met vermelding abonnement.
Losse nummers kosten F3,- + F1,20 portokosten.
Alle nummers zijn na te bestellen.

Kameraden,

nier is weer een volgende aflevering van onze eigen "MORGENSTER".

Die rare spin heeft zich al een hele tijd niet meer laten zien.

Dus dat is ook weer een zorg minder, alleen mijn personeel begint hier en daar
wat commentaar te leveren. De heer Kok probeert leuk te zijn door steeds in zijn
artikelen te verwijzen naar de slechte behandeling die hij hier geniet.

Laat ik dat meteen even recht zetten, als mijnheer Kok het over water en brood
heeft dan bedoelt hij de zelf gebakken boterkoek van mijn Moeder die zij regelmatig
langs komt brengen. Hierbij schenkt ze dan een heerlijke koele ranja.

O.K., als mijnheer Kok thuis gewend was om droog brood te eten en gewoon water
te drinken, dan is dit natuurlijk nieuw voor hem. Hij is deze luxe niet gewend.

En over het achterlijke verhaal dat Edje D. aan een stoel zou zijn vast gebonden
klopt ook geen ene moer, Edje D. kwam twee weken geleden uit de gangkast - waarin
hij zichzelf had terug getrokken - en overnandigde mij het scenario dat je in dit
nummer kunt terugvinden.

Op de voorplaat vindt je een zeer geslaagde potloodtekening van mijzelf.

Ook verscheen er op mijn kantoor Miss roddel herself; Sjaan van de kerels.

Zij overhandigde mij een artikel over iets wat mij eerst de kriebels bezorgde,
namelijk een insect - ik wordt zo langzamerhand paranoia - een Borbaradmuskiet
die, als je het verhaal moet geloven, de strijdster Sheela in het stof heeft doen
bijten. Lees en geniet.

Het huis van Tino Stersond, een belangrijke koopman, wordt ook beschreven in dit
blad (dit behoort bij een artikel uit nummer 32 van de "MORGENSTER").

Na dat Jaap Sperling zijn artikel over de FOILS heeft afgemaakt, heb ik hem maar
laten gaan, want ik ben ook de rotste niet!!

Meester Turgon en Cor zitten de laatste tijd wat te smoezen en hebben uit protest
niets meer op papier gezet, deze twee moet ik goed in de gaten houden.

Ik denk dant ik hun portie boterkoek maar rantsoeneer.

Cor heeft er vooral de pest over in dat twee oud ME ers zijn gitaar tegen een muur
te pletter hebben geslagen, om eerlijk te zijn was dit een waar genoegen, want kon
hij daarmee een pokkeherrie maken.

Maar zoals je ziet hebben wij alles volledig in de handen en zal er toch heel wat
moeten gebeuren om ons uit het lood te slaan.

Zo, en nu maar gauw gaan lezen en oh ja die vrienden van je die moeten nu wel heel
snel over de brug komen en zich wel even abonneren want anders.....

Ed Cetera
The best!

HET INTERVIEW

Sjaan v/d Kerels.

Laatst was ik op een klein feestje van een vriend en daar ontmoette ik een alleraardigst heerschap. Zijn naam is Magnus, baron Van Teen Tot Rug en Ridder in de Orde van de Gouden Angel. Deze held bleek zijn riddertitel te danken te hebben aan een recentelijk behaalde zege: het doden en bevechten van de Sheela, één van de afschuwelijkste monsters die men in ons moeras tegen het lijf kan lopen. Mijn nieuwsgierigheid was terstond gewekt en ik wist hem tot een vraaggesprek te verleiden.

- Nog gefeliciteerd met uw nieuwe titel.

Mag.: Dank je.

- Het is voor ons, moerasbewoners, een grote geruststelling dat er helden zoals u ons moeras bewaken. Heeft u nu nooit last van angst voor zulke magnifieke tegenstanders?

Mag.: Ach, bang is iedereen weleens. Maar ik moet bekennen dat ik 'm wel begon te knijpen toen ik die wandelende ijzerwinkel op ons af zag komen. Gelukkig hadden we een zeer competente instructeur die kort en bondig zei: 'Sterven is niet erg, zolang zij het maar nadoen!'. Waarna hij zich op de Mensen stortte en in de voorhoede stierf. Enorm motiverend. De gehele patrouille ging in slagorde en na een zeer hevig gevecht zakte een groot gedeelte van de vijandelijke troepen onschadelijk op de grond. De Sheela was daarbij, evenals een Einar, een Rembo en een Tara. Ons aantal was te gering om de Yucan en de Aramon te kunnen vellen. Ik werd, na de doodsstek met mijn angel, zwaar gewond afgevoerd.

- Ja, ja. Hoeveel angels verslijdt u op dergelijke missie's nu?

Mag.: Dat hangt er van af. Deze missie was een groot succes en kostte me twee dienstangels. Met zoveel ijzerwaar kost het je eenmaal meer dan normale missie's.

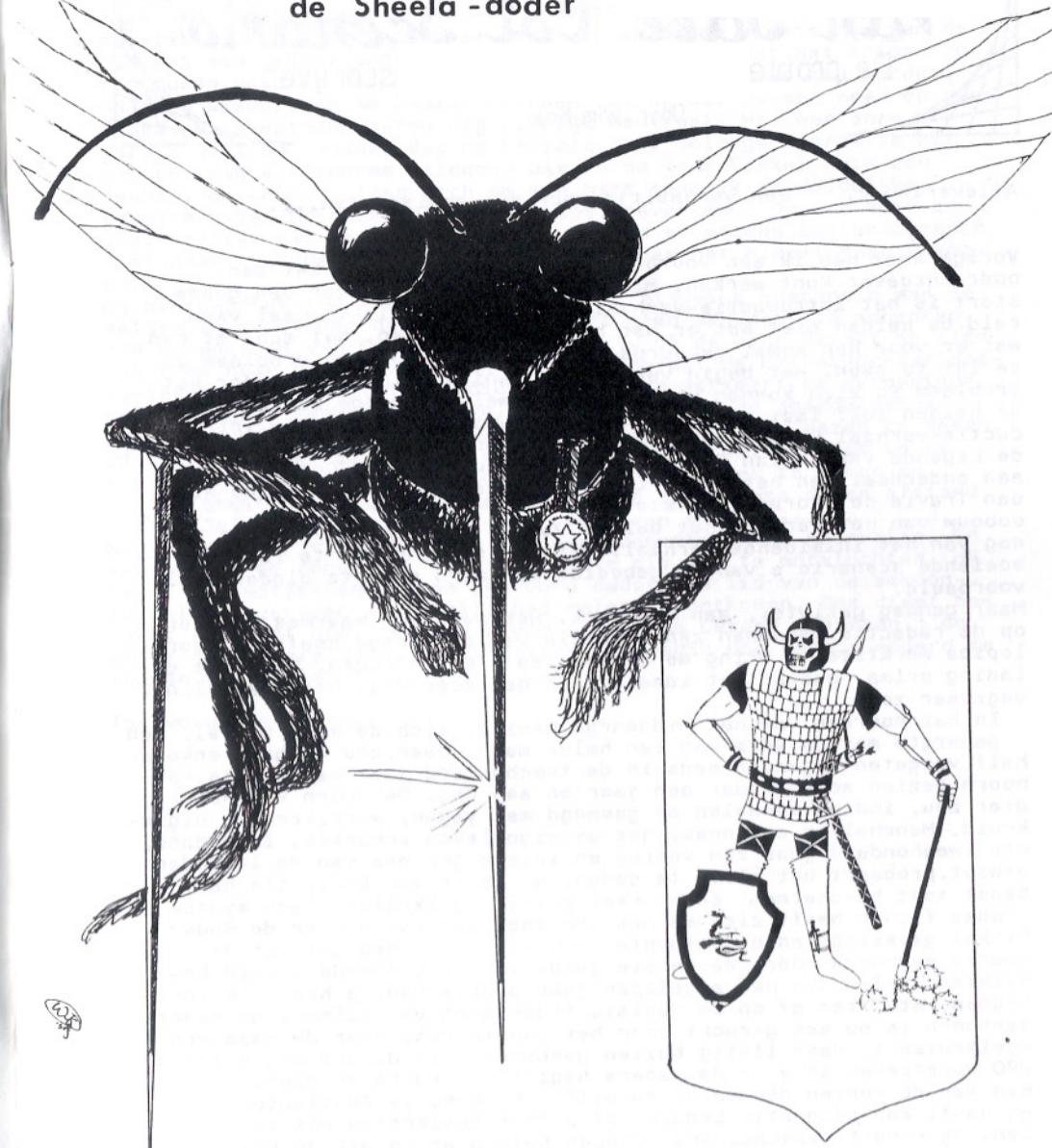
- U heeft nu alle triomfen wel gehad. Heeft u nog plannen voor de toekomst?

Mag.: Rustig gaan leven op mijn landgoed zonder door journalisten te worden lastig gevallen.

Tot zover de glimmende Magnus.

Sjaan v/d Kerels

MAGNUS de Sheela-doder



"Magnus, hier in gala-tenuë, toont met de linkerpoot de dienstangel waarmee hij zijn titel won."

Van Idee tot Scenario

De problemen van het avontuurschrijven

Door Wim Kok

Aflevering 2. Een verhaaltje voor het spelen gaan....

Vorige keer heb ik een voorbeeld gegeven van hoe je met een opdrachtgever kunt werken. Minstens zo belangrijk voor een goede start is het introductie-verhaal. Het introductie-verhaal verteld de helden niet wat er met hen gaat gebeuren, het schetst hen wat er voor hen komt gebeuren en het levert hun een probleem om te lijf te gaan. Het begin verhaal zou enige oplossingen voor het probleem in zich kunnen verbergen, hoewel een goede spelleider de helden zelf laat otteren. Een mooi voorbeeld van zo'n introductie-verhaal vindt men in de Morgenster van april 1988 (nr. 24), de Legende Van Duilan Emarel van de produktieve Ed Doorn. Dit is een onderdeel van het scenario Sacred Heart, waarin niemand minder dan Travia de opdrachtgeefster is. Dit scenario toont in de gehele opbouw van het verhaal het belang van de opdrachtgever, maar meer nog van het inleidende verhaal. Het is trouwens aan te raden de boeiende scenario's van de geboiede Ed Doorn door te bladeren als voorbeeld.

Maar genoeg gekletst, aan het werk. Het avontuur waarmee we hier op de redactie begonnen zijn terwille van de cursus, heeft de voorlopige werktitel ' Bring me Egelkreiss ' meegekregen. Het dekt de lading prima, gezien het idee achter het scenario. Dat idee klinkt ongeveer zo:

In het noorden van het Middenrijk bevindt zich de Rode Sikkkel, een gebergte met de vorm van een halve maan. Daar zou volgens enkele half vergeten legenden eens in de tweehonderd jaar een zwarte eenhoorn gezien worden voor een jaar en een dag. De hoorn van het dier zou, indien vermalen en gemengd met yagan, wirselkruid, olgin-kruid, Menchal en arachnae, het eeuwige leven schenken. Inderdaad, die tweehonderd jaar zijn voorbij en iedere gek die van de legenden afweet, probeert het beest te doden. Nu is er een kerel die het beest moet beschermen, en hij heet Zilmar Egelkreiss. Deze mysterieuze figuur heeft zich in het kroningsjaar van Hal in de Rode Sikkkel gevestigd en hij ontpopte zich als de verdediger van de zwarte eenhoorn zodra de eerste geruchten de bewoonde wereld bereikten. Velen die het afgelopen jaar probeerden de hoorn te verkrijgen, stuitten af op de geniale ingevingen van Zilmar. De zwarte eenhoorn is nu een gerucht door het gehele rijk, maar de naam van Egelkreiss is daar listig buiten gehouden. Van de 366 dagen zijn er 290 verstreken en voor de jagers begint de tijd te dringen..... Een van de mensen die de hoorn willen hebben, is Aquilantes Herbs. Hij heeft een plannetje bedacht om Zilmar Egelkreiss uit te schakelen. Hij stuurt verscheidene groepen helden er op uit om Egelkreiss uit te schakelen, het liefst dood maar levend mag ook, zolang hij geen last meer heeft van hem. Twaalf helden gingen heen om niet terug te keren. En nu heeft hij besloten een groep helden af te vaardigen zonder dat deze de ware reden weten...

Dit gedeelte bevat een maar een klein gedeelte van de gehele inleiding en tot dusver was het pure meesterinformatie. Maar wat vertellen we de helden van dit alles? Niets van wat boven beschreven is. Wat zij te horen krijgen is uiterst summier, zoiets als dit:

(Aquilantes tegen de helden) ' In het begin van de maand Rondra kwam een man naar mijn winkel en vroeg mij naar een middel tegen de ziekte Drinachdrelaridasse, een erg zeldzame ziekte die van de patiënt een geheel ander mens maakt. Ik zei hem dat het enige tijd zou duren voor ik het had bereid en dat het erg duur zou worden. Hij ging akkoord en we kwamen overeen dat hij het na een week op zou halen. De symptomen waren nog redelijk neutraal. Hij kwam onze afspraak niet na ondanks dat hij betaald had. Onlangs hoorde ik het gerucht van een enorme wildeman die in de Rode Sikkkel huis zou houden. De schrik sloeg zich om mijn hart toen ik de duidelijke symptomen van Drinachdrelaridasse beschreven zag! De man moet zo snel mogelijk het medicijn krijgen en ik kan er wegens omstandigheden niet naar toe. Daarom wil ik dat jullie hem het middel gaan brengen.

Hij overhandigt een klein flesje met een blauwige suspensie aan de helden en drukt hen daarna op het hart geen aandacht te schenken aan de woorden van Egelkreiss (jawel). Bij de deur draait hij zich nog eens naar de helden om en vertelt hen dat de Drinachdrelaridasse-lidder in het laatste stadium in de waan verkeert de verdediger van de zwarte eenhoorn te zijn. En zo stuurt hij de goedgegelovige helden er op uit om Zilmar Egelkreiss een wezenloos wezen te maken. Is dat een leuke intrige of niet? De bedrogen helden gaan in de richting van de Rode Sikkkel om het Zilmar moeilijk te maken en zij zijn onwetend van Aquilantes Herbs die ze op twee dagen afstand volgt. De verdere ontwikkelingen komen een andere keer aan bod. Nog even dit : wij zoeken nog een paar demonteerbare ijservijlen. En een manier om zonder al te veel moeite die gek te ontvluchten. Hij heeft mij vastgeklonken aan mijn bureau nadat een lid van de schoonmaakploeg, vermomd als dweil, had weten te ontkomen. Ons dieet beperkt zich tot niet te eten brood (door ma Cetera gebakken) en water dat betere tijden heeft gekend. Ik begin die harige engerd te missen, en die acht poten erbij....

Tot volgende maand.

De Verdwijning

Geliefde Meester van het Oog dat Zwart is,

Eindelijk weer eens een scenario van Edje D. en jawel, het paleis van vorst Cuano Ui Bennain komt er in voor (zie Morgenster no. 27, juli '88). Zoals u van mij gewend bent laat ik ook in dit scenario weer veel aan de Meester (u dus) over. Dit maakt het voor u immers veel eenvoudiger om in te spelen op de wensen, verlangens en problemen waar u door uw spelers elke speelavond weer mee geconfronteerd wordt.

Wel moet ik even zeggen dat u dit scenario lastig zult kunnen gebruiken zonder de beschrijving van het paleis van de Vorst van Havena. Mocht u dus tot onze vele nieuwe abonnees behoren, die no. 27 niet in hun bezit hebben, dan is dit nummer uiteraard los bij ons te bestellen.

En waar gaat het dan allemaal om in dit verhaal? Wel, jullie hebben misschien al een beetje in de gaten dat niet alle edelen in Avonturië even toffe types zijn. In dit verhaal maken de helden kennis met Graaf Milan Ghanév ho Despotos, uit het graafschap Jervan (zo'n 30 kilometer ten noorden van Havena). In Jervan liggen drie dorpen en een klein stadje, Ghanéva genoemd. Graaf Ghanév is bezeten van macht. Hij voelt zich in zijn positie bedreigd door iedereen die maar iets over hem te zeggen heeft. In het graafschap is dan ook niemand meer te vinden die ook maar iets tegen graaf Ghanév durft te ondernemen.

En nu Ghanév de absolute macht in zijn eigen gebied naar zich toe getrokken heeft, richt zijn machtswaan zich tegen de vorst van de provincie Albernia, waarin Jervan ligt. Zijn plan is even briljant als eenvoudig. Vier van zijn vertrouwelingen zijn naar Havena gegaan en hebben dienst genomen bij de paleiswacht. Zij weten het zo te regelen, dat zij alle vier tijdens een nacht wachtdienst hebben. Gedurende deze nacht ontvoeren zij vorst Cuano en vervoeren hem naar Ghanéva.

De volgende dag komt graaf Ghanév in Havena aan, zogenaamd om een vriendschappelijk bezoek af te leggen. Met enige simpele verdachtmakingen weet hij iedereen ervan te overtuigen dat Eelko Beresterk, de kapitein van de wacht, wel de leider van het complot moet zijn. Eelko wordt in de kerker geworpen, en Ghanév werpt zich op als grote vriend en beschermer van de vorstin, die

natuurlijk door groot verdriet gekweld wordt. Zijn doel is om de vorstin zo voor hem in te palmen, dat zij erin zal toestemmen om met hem te trouwen, zodat in ieder geval de politieke situatie in Havena weer tot rust komt.

De taak van de helden is, om op verzoek van Archon Megalon, de druïde van het paleis, die de zaak niet helemaal vertrouwt, dienst te nemen in het paleis en uit te zoeken wat er nu allemaal precies aan de hand is. Een ding wat u daarbij goed in de gaten moet houden is, dat Ghanév enorm op zijn hoede is en iedereen wantrouwt. Verder is hij bereid om iedereen uit de weg te ruimen die hem maar enigszins in de weg staat bij het nastreven van zijn ambitieuze plannen.

Aankomst in Havena

De helden komen aan op de dag voor de verdwijning van vorst Cuano. Mocht u van die spelers hebben die het liefst op de eerste de beste hoek van de straat hun opdrachtgever tegenkomen, dan is dit een mooie gelegenheid om hun geduld even op de proef te stellen. Valt u hun gerust een tijdje lastig met allerlei leuke dingen, zoals bedelaars, zakkenrollers en opstootjes. Maar als uw spelers dreigend naar u beginnen te kijken van "GEBEURT ER NOG WAT OF HOE ZIT DAT", kunt u natuurlijk komen met het verhaal: "Aan de andere kant van de straat staat een man jullie een beetje in de gaten te houden.....enz." Als de helden geen contact met hem zoeken, komt hij wel naar de helden toe. Hij vraagt of de helden al een verblijf voor de nacht geregeld hebben, of anders misschien zin hebben in de een of andere vorm van vermaak (gokken, zuipen, een paar jofele dames of wat dan ook). Kortom, hij is wel bereid om de helden naar een herberg of een toffe kroeg te brengen. Kortom, hij probeert de helden mee te nemen door de straten van Havena, met geen andere bedoeling dan hen in de val te lokken, want drie stegen verderop liggen zijn zeven maats in een hinderlaag, gereed om de helden volledig uit te schudden.

Mocht u dit verhaal iets te afgezaagd vinden, bedenk dan een andere manier om uw helden van hun geld af te helpen, want niets is zo hinderlijk als helden die met enorme vermogens door Avonturië heen banjeren.

Scenario

Wat er ook gebeurt, die avond wordt vorst Cuano ontvoerd. De volgende dag gonst het in Havena dan ook van de geruchten:

- De vorst zou ernstig ziek zijn en niet in staat om te regeren;
- De vorst is volledig waanzinnig geworden. In alle adellijke families komt wel een vorm van krankzinnigheid voor. Om dit verborgen te houden doet men net of de vorst ziek is;
- De vorst is dood. De Raad der Ouden moet beslissen hoe het moet met de opvolging;
- De vorst is verdwenen, zonder dat iemand weet waar naartoe;
- Archon Megalon, die sinistere druïde, heeft de vorst in zijn macht. Archon wil zeker de macht overnemen;
- De vorst is met vier leden van de paleiswacht vertrokken op een tocht langs de steden van Albernia. Hij heeft zijn vertrek geheim willen houden zodat de steden niet echt op zijn komst zouden kunnen rekenen.

Laat de helden gedurende die dag deze geruchten horen, in kroegen, op straat of op de markt. Iedereen heeft het er immers over. Naarmate de dag vordert raken steeds meer mensen ervan overtuigd dat de vorst weleens ontvoerd zou kunnen zijn.

De Aankomst van Graaf Ghanév

Rond het middaguur komt Ghanév aan in Havena. Zorg ervoor dat de helden Ghanév de stad zien binnenkomen. Een eventuele voorbijganger vertelt hen dan dat hij graaf is van Jervan en een trouwe vazal van vorst Cuano, voor zover hij weet.

Aan het eind van de middag wordt door een stadsomroeper officieel verkondigd dat Eelko Beresterk, de kapitein van de garde, gevangen gezet is op verdenking van moord of ontvoering.

Het gebouw:

In een goede welgestelde omgeving woont de rijke koopman Tino Stersond. Zijn huis is al vanaf de buitenkant prachtig om te zien en is een der grootste huizen van Havena. Het is uitsluitend een woonhuis, want zijn handelshuis ligt aan de Eendenmarkt waarvandaan hij zijn karavaans en huifkarren naar de omliggende steden stuurt, om daar zijn waren te verkopen. In het huis aan de Koningsallee wonen tesamen vier mensen, Namelijk Tino Stersond en zijn vrouw Yasava, alsook hun zoon Hofrill en de Grootvader van Moederskant Darian Giskan.

Begane grond:

E1 Latrine

E2 Slaapkamer van Grootvader

De kamer is spaarzaam ingericht. In de kast bevindt zich de kleding van Darian Giskan en een kistje met zijn spulletjes.

E3 Woonruimte van Darian Giskan

Ondanks zijn 54 jaren is Darian een kwieke man en heeft hij altijd wel een slokje in zijn kast staan, zodat Tino, als hij er tijd voor heeft, graag een tijdje hier verblijft.

E4 Prive bibliotheek van Tino

Hier staan ongeveer 5000 boeken. De enigste ingang die hier naar toe voert is de wenteltrap in de NoordOosthoek vanuit ruimte 01. Deze ruimte is met de gebedsruimte 01 het persoonlijke heiligdom van de Koopman. Hier staan onder andere zeldzame werken over oude munten, maar ook over Hesinde.

E5 Provisiekamer

Er staat een kruik met als enig doel, opstapje voor de kleine Yasava zodat zij ook Bij de bovenste planken kan.

E6 Eetkamer

Hier zit precies op tijd de familie aan tafel.

E7 Keuken

Een trap voert naar de wijnkelder.

E8 Latrine

E9 Ruimte der lijfwachten.

E10 Werkkamer van Tino Stersond.

Dit is de officiële werkruimte van de koopman. De drie beelden zijn Busten van zijn voorvaders.

E11 Logeerkamer

E12 Logeerkamer

E13 Ontvangstruimte

Hier ontvangt Tino gasten en klanten of zakenpartners. Aan de wand hangen beelden van zijn twee schepen, de AVONDSTER en de ZEELDUIVEL.

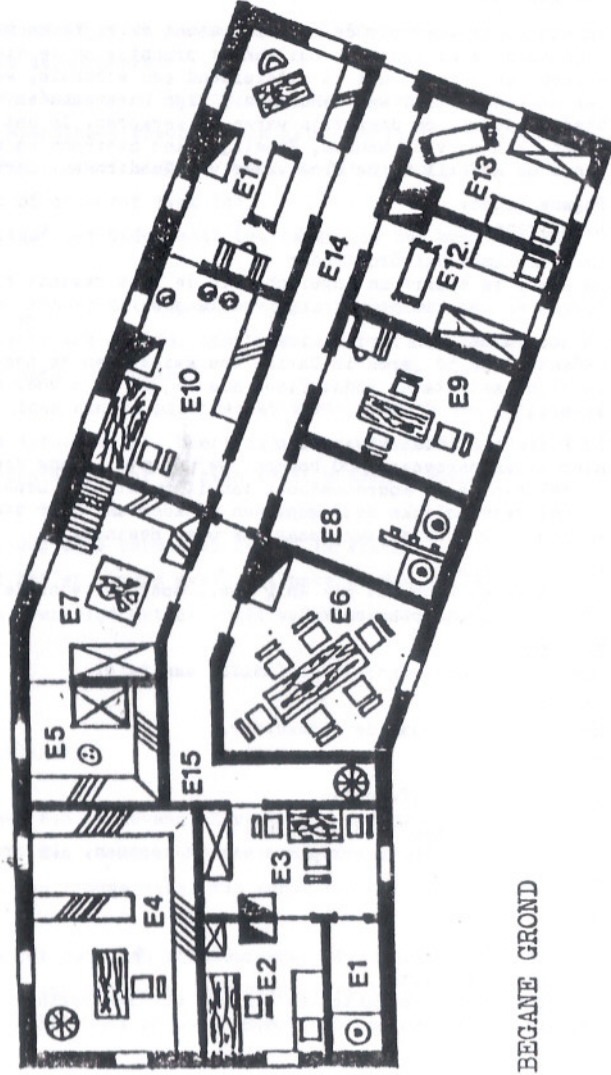
E14-E15 Gang

BOVENVERDIEPING

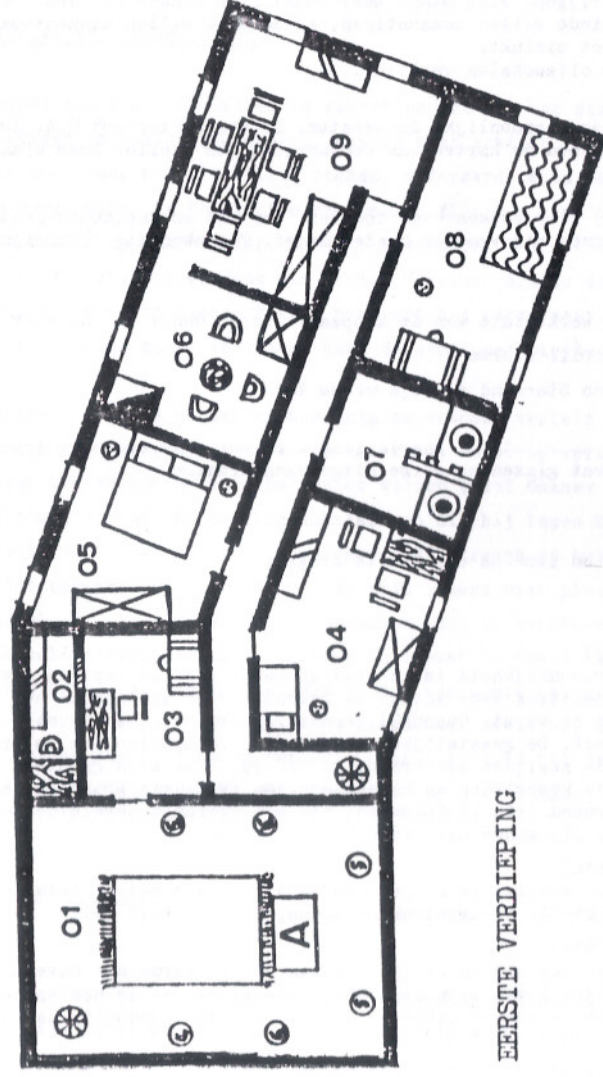
01 Gebedsruimte

Deze ruimte is gewijdt aan de godin Hesinde. Tino Stersond, Die een ijverige aanhanger van de godin der wetenschap en magie is, houdt deze ruimte goed geheim, en buiten hem mogen alleen zeer goede vrienden deze ruimte betreden. Daarom weet ook niemand iets van deze ruimte. Het belangrijkste voorwerp in deze ruimte is een klein altaartje, waarop een offerschaal staat.

Nr. 351 WOONHUIS VAN TINO STERSOND (H-I 35-36)



BEGANE GROND



EERSTE VERDIEPING

Zo te zien is deze ruimte een klein tempeltje, en de offergaven geeft Tino mee aan zijn wagens, zodat als zij ergens een Hesindetempel zien, zij de offergaven daar kunnen afgeven. De beide beelden stellen Hesinde voor, waarbij het Noordelijke beeld een slecht stuk handwerk is. Het is in Havena niet eenvoudig, een afbeelding van de godin te verkrijgen. Elke maand weer zoekt Tino mensen die voor hem een mooier beeld van Hesinde willen bemachtigen, en de stad willen binnensmokkelen, doch tot nu toe is het mislukt.

De ruimte wordt door olieschalen verlicht.

02 Geheime kamer

Hier bewaart Tino zijn persoonlijke documenten. Er staan hier ook O.A. twee boeken, waarvan de inhoud de harten van Hesindegewijden sneller doen slaan: KUNST DER ILLUSIE

KENNIS ALS VEVULLING

Bovendien bewaart hij hier boeken over tochten van een smokkelschip genaamd De Zwarte Bruid, waarmee hij vroeger handel dreef. Tegenwoordig zijn zijn zaken onberispelijk.

03 Werkkamer

Dit is de eigenlijke werkruimte van de koopman. Hierin denkt hij na over zijn zaken.

04 Slaapkamer van Hofrill Stersond

05 Slaapkamer van Tino Stersond en zijn vrouw Yasava

06 Woonruimte

Dit is een gedeelte van ruimte 09 waarin Tino zich met zijn vrienden graag terugtrekt. De commode bevat glazen en enige uitgelezen dranken.

07 Latrine

08 Badkamer

De kist bevat doeken om zich na een bad te drogen.

09 Woonruimte

DE PERSONEN:

Tino Stersond (MP 613)

De koopman is een persoonlijkheid in de stad en geldt als een der rijkste mannen van Havena. Tino is politiek zeer actief en gebruikt zijn invloed in het stadsparlement. Hij is met de vorst, Cuanu UI Bennain, bevriend, die het niet eens is met Tinos Hesindegeloof. De geestelijken van de stad verachtten hem op grond van zijn geloof, vooral de gewijden van Praios en Efferd. Maar zijn grootste vijanden bevinden zich onder de kooplieden en handelaars. Om eventuele wraakacties te voorkomen heeft Tino Stersond drie lijfwachten, die hem overdags begeleiden of in huis in ruimte E9 wachten. Zij wonen niet in het huis.

YASAVA STERSOND (MP 614)

De kleine vrouw van de koopman is 27 jaar en is al 11 jaar met de intussen 42 jarige getrouwd. Zij is een stille teruggetrokken vrouw, die het huis zelden verlaat.

HOFRILL STERSOND (MP 615)

De zoon van Tino is 9 jaar oud en krijgt les van een geleerde uit Havena, zodat hij op een dag het bedrijf van zijn vader kan overnemen. Het is een opgewekte jongen, die liever met de andere kinderen door de straten rondholt, dan de leraar te gehoorzamen.

DARIAN GISKAN (MP 616)

De vader van Yasava bewoont, volgens oud gebruik, het huis samen met het paar. Hij is zeer kras voor zijn leeftijd. Hij heeft geen geregeld werk, doch hij helpt Tino af en toe bij zijn werk.

MP	NAAM	MO	SH	CH	BH	LK	BG	HV	RV	GZ	DA	AV	AW	BW	UV	LE
613	Tino Stersond	12	15	13	15	10	3	4	3	6	4	13	13	1	67	57
614	Yasava Stersond	8	10	13	10	8	7	6	3	2	7	10	7	1	38	30
615	Hofrill Stersond	10	12	11	12	10	5	2	4	7	6	10	8	1	41	31
616	Darian Giskan	11	14	11	9	7	6	2	2	4	7	9	6	1	42	35

Scenario

Eindelijk, de Opdracht

De volgende dag komen de helden in aanraking met een wat sinister uitziende figuur, gekleed in vaalgrijze mantel, die op zoek schijnt te zijn naar een paar mensen die iets voor hem uit willen zoeken, uiteraard tegen betaling van een redelijke vergoeding (nu begrijpt u waarom het fijn zou zijn indien uw helden geen rooie dukaat op zak hebben). Zorgt u ervoor dat hij met de helden aan de praat raakt. Hij stelt zich voor als Archon Megalon, druïde aan het hof en vertrouweling van vorst Cuano. Daarna probeert hij eerst vast te stellen of de helden te vertrouwen zijn, en vraagt naar de avonturen die de helden al beleefd hebben.

Als hij besluit om de helden om hun hulp te vragen, vertelt hij hen dat hij absoluut niet kan geloven dat Eelko Beresterk de vorst op welke manier dan ook kwaad gedaan zou kunnen hebben. De manier waarop graaf Ghaney zich gedraagt vindt hij nogal vreemd, en de verdachtmakingen die hij tegen Eelko heeft rondgestrooid vertrouwt hij voor geen meter. Hij vraagt de helden om dienst te nemen in het paleis, als paleiswacht (er zijn immers vier plaatsen opengevallen), of als bediende of schoonmaker. Hij is eventueel zelfs bereid om een van de helden zogenaamd als leerling in dienst te nemen (mocht een van uw helden graag druïde willen worden, dan is dit een mooie gelegenheid). Als de helden bereid zijn deze taak op zich te nemen, dan stelt hij een beloning in het vooruitzicht van 15 dukaten per man, maar uiteraard zal de dank van de vorst zeer groot zijn, mochten zij hem weten terug te vinden.

In het Paleis

De helden zullen uiteraard gewoon het werk moeten uitvoeren waarvoor ze zijn aangenomen. Als paleiswacht moeten zij regelmatig wacht lopen, en komen zij natuurlijk niet in de persoonlijk vertrekken. Zij kunnen zich echter wel ophouden in de gangen, de wachtlokalen, of als zij daar dienst hebben, in de troonzaal. Bovendien hebben zij in sommige gevallen ook dienst in de kerkers, waar ze misschien met Eelko kunne praten. Schoonmakers en bedienden kunnen vrijwel overal komen zonder al te veel op te vallen. Alleen in de persoonlijke vertrekken mogen zij alleen komen als ze daar echt opdracht toe krijgen. Houdt

Scenario

er rekening mee dat ze zich aan het hof bevinden, dus als ze zich niet gedragen worden ze er gewoon uitgemierd.

Een held die als leerling van Archon in dienst is mag overal komen, behalve in de persoonlijke vertrekken. Bovendien zal Archon de geheime delen van de onderaardse gewelven niet aan hem tonen.

Hoe gewoner de helden zich gedragen, des te meer kunnen zij te weten komen. Zij moeten in ieder geval zien te voorkomen dat Ghanév hen zal verdenken. Alleen dan zal hij zich redelijk veilig kunnen voelen, en zich daardoor juist bloot gaan geven.

Graaf Ghanév heeft zijn intrek genomen in het paleis, in vertrek 04.

De Oplossing

De helden kunnen op verschillende manieren aan informatie komen. Als zij de informatie op de juiste manier combineren, dan zullen ze vanzelf tot de conclusie moeten komen dat Ghanév degene is die achter de raadselachtige verdwijning zit.

Van de andere bedienden kunnen zij te weten komen dat de vorst 's avonds nog erg laat aan het werk was. Ook de vorstin en barones Isora van Elenvina beschikken over deze informatie.

Van de paleiswacht, of eventueel van Eelko Beresterk kunnen ze te weten komen dat vier paleiswachten (die nog niet zo lang in dienst waren) zonder reden hun post verlaten hebben, ongeveer op het moment dat de vorst verdwenen is. Dit is ook de reden waarom men Eelko ervan verdenkt achter het complot te zitten.

De stalknecht weet bovendien nog dat de vier wachten laat die avond met paard en wagen vertrokken zijn. Hij weet niet waar naartoe.

Als de helden met barones Isora in gesprek kunnen komen, zal zij hen eventueel vertellen dat zij nauwelijks gelooft dat Eelko de vorst op wat voor manier dan ook kwaad zou kunnen doen. Over graaf Ghanév zal zij zeggen dat hij zijn best doet om de vorstin te troosten, maar dat hij zich volgens haar iets teveel probeert op te dringen. Zij weet niet goed wat ze met hem aan moet.

Prinses Emer Ni Bennaïn mag Ghanév echter wel. Aan iedereen die het maar wil weten vertelt ze wat een aardige man het is, en wat een prachtige halsketting, met drie diamanten ze van hem gehad heeft. Als je tegen haar over haar vader begint, barst ze meteen uit in een lichtelijk hysterisch gehuil, wat een lichte vorm van paniek in het paleis teweeg brengt.

Scenario

Een van de paleiswachten heeft gezien, dat een van de vier verdwenen paleiswachten drie dagen voor hun vertrek een bericht heeft ontvangen uit het stadje Ghanéva. Da's wel toevallig natuurlijk, omdat graaf Ghanév nu ook in het paleis is.

Op een middag kan een van de helden een gesprek afluisteren dat zich afspeelt in de troonzaal. De vorstin ontvangt de Raad der Ouden om de toestand te bespreken. Er moet immers zo snel mogelijk een oplossing gevonden worden om het bestuur van de stad in goede banen te leiden. De vorstin stelt voor om zelf de beslissingen te nemen zolang de vorst afwezig is, en dat zij daarin zal worden bijgestaan door graaf Ghanév. De leden van de Raad stemmen hier niet direkt mee in, maar beloven om hierover zo snel mogelijk te vergaderen. Als de leden van de Raad weg zijn, kan een van de helden misschien de graaf horen mompelen: "Wacht maar, mijn tijd komt nog wel".

Mocht een van de helden op het idee komen om de kamer van de graaf te doorzoeken (als schoonmaker moet dat makkelijk lukken) dan ontdekt hij tussen de spullen van de graaf de zegelring van de vorst. Ghanév heeft deze afgenomen, omdat hij hem eventueel kan gebruiken om oude besluiten en bevelen van de vorst te vervalsen.

Als de helden deze informatie combineren leidt het spoor duidelijk naar Ghanév. Als zij de informatie doorspelen aan Archon Megalon, weet deze genoeg. Met zijn gaven als druïde kan hij, eventueel met hulp van de helden, graaf Ghanév ontmaskeren. Misschien dat de helden zelf op een idee komen om de graaf te ontmaskeren, wat natuurlijk veel leuker zou zijn.

Vorst Cuano wordt in Ghanéva gevangen gehouden. De enige reden dat hij nog niet gedood is, is omdat Ghanév denkt dat hij misschien de handtekening van de vorst nog nodig heeft voor de een of andere brief of zo.

Foils

- deel 2.

Soms staat NPC voor Not Particularly Co-operative

een bijdrage van Jaap Sperling

Deze maand dus het tweede en laatste deel van Foils! Deze keer ga ik het hebben over de groepsfoils, een paar speciale foils en geef ik nog enkele tips voor hun gebruik. Nu dus de groepsfoils.

De feestgangers.

Deze zwervende groep dandy's en drinkebroers zijn erop uit om lol te hebben, ten koste van de helden. Deze jonge, rumoerige en luidruchtige feestvierders kunnen gevonden worden op straat en in barren en dan vooral in de nachtelijke uren. Al zijn ze dan niet op zoek naar moeilijkheden, ze vinden ze wel.

De hofintriganten.

Deze oogluikend toegelaten groep van lagere edelen heeft plannen om vooruit te komen aan het hof. Plannen die meestal te maken hebben met de helden. De intriganten hebben dan een gunst nodig of een boodschap die aan iemand moet worden overgebracht. Ze hebben altijd een goed woordje over voor zichzelf en zij fluisteren die woorden dan ook in het oor van de vorst. Hun plannen zitten vol intriges, maar hun intelligentie is niet zo hoog. Ze komen voor rond en in steden met een vorstelijk paleis.

De stadswacht.

In dit geval is het niet de kapitein maar de stadswacht zelf die iets tegen de helden heeft. Deze groep probeert altijd met de helden te vechten en ze te pesten, beschuldigen hen van misdaden die ze niet hebben begaan of ze organiseren genante situaties voor hen. Het moet de helden wel duidelijk worden gemaakt dat de gemeenschap erg neerkijkt op een held die een lid van de stadswacht heeft vermoord. Sommige individuen in die samenleving willen nog wel eens verder gaan met hun opvatting van rechtvaardigheid (voornamelijk edelen etc.).

Het bordeel.

Deze horde van dames van lichte zeden staan steeds klaar om de helden te verleiden (met name de helden met een kuisheidseed) of ze beschimpen de niet zo handige pogingen van de helden. 'Niets zou ooit gratis mogen zijn en al helemaal niet makkelijk', zo luidt hun motto. Deze groep wordt alleen aangetroffen in of voor een huis van slechte zeden in de mindere delen van een grote stad.

De doelwitten.

Deze NPC's van lage graad hebben daadwerkelijk iets gekocht bij een oplichter, en de helden komen ze tegen wanneer ze hun artikelen uit proberen. Zo blijkt er in de huiskamer van de held een schat begraven te zijn, tenminste, volgens de kaart dan. Of ze hebben een vliegend tapijt dat slechts vliegt wanneer het zin heeft, de helden kunnen op dat moment natuurlijk wel een lift krijgen. Er zit veel potentiële humor in deze foils: stel je maar eens voor, Laurel en Hardy in een rollenspel.

Het onvriendelijke gilde.

In een stad waar alle commercie geregeld wordt door de gilden, is er één gilde dat de helden niet kan luchten of zien (bv. het wapengilde, het koopmansgilde of het gilde voor tovenaarsstoebehoeren). Goed gemeesterd kan deze groepsfoil een groep helden tot vertwijfeling brengen.

Het weeshuis.

Wee de helden, dit is een gebouw vol met straatjongens, avonturiers, vlammen en nog enkele jeugdige rampen, die niets leuker vinden dan iedere bedenkbare practical joke (zoals po's die naar beneden vallen, sporen onder zadels en smeervet aan de handgrepen van de helden) op de helden willen uit proberen. Deze demonen transformeren tot ware heiligen wanneer de hoofmeester in zicht is.



Huiskamer problemen

Het dievengilde.

Het dievengilde van de stad waar de helden zich bevinden, heeft de groep helden uitgekozen als oefendoel voor hun leerlingen. De helden worden daarom de hele tijd omzwerm door leerlingdieven die de helden helemaal leegstelen als ze de ruimte gelaten wordt (en het afmaken van een pupil zorgt ervoor dat het gehele gilde de groep letterlijk in hun blootje zet. Wat resulteert in een proces wegens schending van het stadsbeeld etc...).

Speciale foils.

De drie foils die hierna beschreven worden, zijn speciale foils en wel om verschillende redenen. Ten eerste kunnen ze alle drie gebruikt worden om een avontuur mee te beginnen en zijn het dus niet zomaar ontmoetingen. Ook zouden ze wel eens een lijfelijke bedreiging voor de helden kunnen zijn. En tenslotte hebben alle drie de foils een ander doel dan 'slechts' vervelend te zijn (dat zijn ze natuurlijk wel, anders zouden het geen foils zijn, nietwaar?).

Het onbekende Zijn.

Dit kan een machtig, speels en onserieus godje zijn, dat zichzelf amuseert door telkens in en uit het leven van de helden te floepen. Soms helpt hij hen, een andere keer laat hij hen hopelees in de steek. Maar hij laat ze ten alle tijde in het duister tasten over wat er nu in Praiosnaam aan de hand is. Deze foil moet met de uiterste voorzichtigheid gemeesterd worden, de helden mogen er niet afhankelijk van worden. Tom Bombadil uit het werk van J.R.R. Tolkien is een voorbeeld van zo'n onbekende 'Zijn'. Het 'Zijn' stuurt de helden onverstoort in de richting van een groter doel; wellicht het redden van Dere.....

De rivalen.

Dit is een rivaal voor één held of voor een groep helden. Rivalen moeten avonturiers zijn van dezelfde klasse als de helden. Ook hun graden moeten overeenstemmen (met hier en daar wat variatie natuurlijk) omdat ze telkens met de helden in competitie moeten zijn. Deze foils zouden de helden op scherp moeten houden en zo de samenwerking tussen de helden moeten bevorderen, omdat het hebben van rivalen een extra druk geeft. Deze foils zullen aan het avontuur wat meer prikkeling toevoegen; de helden moeten niet alleen hun doel bereiken, maar ook hun rivalen voor zijn. De rivalen zijn niet noodzakelijk kwaadaardige figuren. Gewone doorsnee avonturiers voldoen prima.

De persoonsverwisseling.

Als ze goed gespeelt en gemeesterd wordt, kan deze foil een humoristische zijn. De zaak van de persoonsverwisseling heeft te maken met een toeval van formaat : één van de helden lijkt op een voor de helden volstrekt onbekende NPC. Andere meesterfiguren zien de held telkens voor die NPC aan; dat vindt de held niet prettig want het lijkt wel of die NPC voor elke persoon in de stad wel een reden heeft om uit de stad te blijven. De arme held wordt er telkens van beschuldigd

allerlei misdaden te hebben begaan waar hij dus niets vanaf weet. Hij krijgt alle dingen die de snoodaard op zijn kerfstok heeft, op zijn bord.

Dit kan een heel leuk scenario worden als de held(en) besluit(en) achter de NPC aan te gaan om de zaak 'even recht te zetten'. Om het interessanter te maken, kunnen de helden hem niet vinden, slechts een spoor van gebroken harten, ingeslagen hoofden, zware schulden en boze vijanden geven aan waar hij geweest is.

Enkele tips...

Deze lijst met foils is bedoeld (ik heb het al eerder gezegd) om de Meester te helpen zijn eigen irritante NPC's te creëren. U kunt ze verder ontwikkelen naar uw eigen inzichten en eventueel afwijken van het vaste patroon om de held nog meer bloed onder de nagels vandaan te halen. Als u als Meester er enig idee van heeft wat uw speler irriteert, laat dan juist dat sterk naar voren komen in uw NPC. Enkele ideeën : de dwerg Grunt heeft een aardig stapeltje goud bij elkaar gesprokkeld en hij beschermt het als een draak. Staat daar plots een miezerig mannetje van de belastingen voor de deur. Mag ik even vangen? Grunt trekt van ergernis zijn baard van zijn kin, dat verzekert ik u.

Einar is een feestganger van formaat, net als Twygh. Nu zijn het allebei Thorwalers en zijn ze in een stadje dat besloten heeft, Thorwalers en hun vrienden geen drank en geen voedsel meer te verstrekken vanwege in het verleden geleden schade. De stadswacht blijkt ze ook al niet te mogen, maar dat is niet erg, vindt Einar. Geen drank is echter vreselijk. En zo kun je er nog meer verzinnen. Als de held van flirten houdt, kun je hem de stad doen verlaten met een jalouse minnaar of een bedrogen echtgenoot in zijn kielzog. Die ene verlegen tovenaars voelt zich helemaal niet op zijn gemak met die drinkbroer naast zich. En de politiek bewuste held kan die ene intrigant wel schieten. Etcetera, etcetera en edcetera.

Foils hoeven niet persé mensen te zijn, elk ras heeft zo z'n hebbeligheden die prima toegevoegd kunnen worden in de rol van antagonist. Een halfling kan net zo ergeniswekkend zijn als een mens. Maar ook het ras op zich kan als foil dienen : stel je eens een groep elfen voor die iets nodig hebben van een gilde dat gerunt wordt door dwergen !!

In wat voor situatie ook kan een foil worden ingepast; hij kan worden geïntroduceerd in een avontuur of campagne om één held te pesten of een hele groep. Men past de foils aan de situatie aan wanneer dat nodig is.

De meeste van de in dit artikel genoemde foils komt men tegen in de stad. De Meester kan ze echter ook opvoeren in de wildernis, er is niets dat dat verbiedt. De hofintriganten kunnen worden gevonden als ze op jacht zijn of op bezoek in het land waar de helden op dat moment zijn, de gestoorde profeet kan men tegen komen in een ondoordringbaar woud waar hij tegen de bomen loopt te preken, etcetera, edcetera.

Foils zijn een goede les in zelfbeheersing. De helden komen niet makkelijk van ze af en in de meeste gevallen is een hack-'n'-slay oplossing niet de beste manier. Veel foils worden gesteund door machtige organisaties of personen die het leven van de helden weleens zéér zwaar zouden kunnen maken als de foil het leven laat.

Geweldloze oplossingen verdienen de voorkeur (hoewel een goed pak slaag soms wonderen doet) en goede invallen moeten naar behoren in avontuurpunten worden beloond. Een goed voorbeeld van zo'n oplossing zal ik geven. Het is afkomstig uit een recente campagne van mij en het getuigt van inventiviteit.

De helden werden geplaagd door een lastige onedele edele, een snob bovendien. Om verschillende redenen konden ze hem niet rechtstreeks aanpakken, hij had nogal wat aanhangers en die zouden dat vast niet leuk vinden. Daarom verspreiden ze een gerucht: de edelman zou aan een sociaal onaanvaardbare ziekte leiden, vervroegd haaruitval was een van de uiterlijke kenmerken. Op een groot banket waarop beide partijen aanwezig waren, kon de magiër dicht genoeg bij de onedele edele komen om een haaruitvalmiddel in zijn wijn te gieten. En hop, na de inwerking vielen de mooie lokken van de snob als bladeren van de bomen. Hij vertrok gelijk voor een lange vakantie waarvan hij heden ten dage nog niet is teruggekeerd.

Helaas blijken de meeste oplossingen maar van tijdelijke aard. Meestal duiken de foils na verloop van tijd weer op, zeer ergelijk voor de helden. Waak er daarom ook voor de foils voorboden van ongeluk te maken. Als de foil onwelkom is geworden, laat hem dan de helden reddend. Een foil houdt van niets meer dan van dankbaarheid en het houdt de helden in de meeste gevallen in toom. Komen ze dan nóg dreigend op hem af, laat hem dan wat belangrijke (of schijnbaar belangrijke) informatie ontvallen. Gaan de helden naar de foil op zoek, dan blijkt hij nog moeilijker te vinden dan kwijt te raken. En eenmaal gevonden gedraagt hij zich zeer argwanend vanwege de plotselinge belangstelling voor zijn persoon. Zo wordt een goedgespeelde foil een NPC met een mooie haatliefde relatie met de held(en).

Overdaad schaadt. Gebruik daarom niet te veel foils. Te veel foils roepen te veel frustraties op en kan de spelvreugde van de spelers verminderen. Het is aan te raden om een maximum van drie full-time foils aan te houden gedurende een langere periode. Laat ze na een tijdje van het toneel verdwijnen om ze in de verre toekomst weer te gebruiken. De spelers kunnen heel leuk reageren op zo'n terugkeer.

Een ontmoeting met een foil kan een gedenkwaardig evenement worden, als het karakter goed uitgewerkt en gemeesterd wordt. Veel speelplezier.