

de **ASORGENSTIER**

jrg. 4



no. 37

maandblad voor fantasy-liefhebbers

MEI '89



De "Morgenster"

Is een uitgave van INZILADUN fantasy tijdschriften.

Lid van de PUPU.

Hoofredacteur: Ed Achtpoot (himself)
Eindredacteur: Cor Herben
Redactie: Ed Doorn
Wim Kok
Rinus van der sterren

De redactie is telefonisch te bereiken
onder nummer: 010-4853121

Zetwerk: Omega Artstudio, Rotterdam.
Druk: Grapnotech, Rotterdam.

Abonnementen:

De "Morgenster"
verschijnt elke maand (?)

Een jaarabonnement kost F30,-, te storten op rekeningnummer 80 00 56 468
van de verenigde Spaarbank, T.N.V. P.C. Herben, met vermelding van abonnement.
Losse nummers kosten F3,- + F1,20 portokosten.
Alle nummers zijn na te bestellen.

Lieve trouwe vrienden,

dank, dank, dank jullie allemaal voor het genoten vertrouwen.
In dit dubbele feestelijke nummer (wij beginnen aan ons vierde jaar en deze bevrijding) horen jullie alles over de dramatische ontknoping van de zaak Cetera.
Ik was zeer geroerd toen ik met gejuich ben ontvangen op ons geliefde kantoor.
Ed Doorn, Rinus van der Sterren, Meester Turgon en zelfs Cor droegen mij door de gangen hun dank betuigend voor de bevrijding. Een jonge man Wim Kok lag slaafs aan mijn voeten en beloofde mij dat hij altijd chocolademelk voor mij zou halen.
Ik denk (gezien zijn artikelen) dat ik hem er maar bij houdt.

Het eigenlijke idee kwam van Sjaan, zij had iemand ontmoet die best wel eens van pas zou kunnen komen. Het betrof een Borbarad-muskiet Magnus genaamd.
Een maand lang waren wij plannen aan het smeden en besloten maar tot de aanval over te gaan. Nadat ik op het politiebureau met Rinus heb gepraat en met hem een overeenkomst ben aangegaan, heb ik de aanklacht tegen hem ingetrokken en is hij vrijgelaten. Ondertussen is Magnus wat soortgenoten gaan zoeken en heeft hij Sjaan uitgelegd wat zij moest doen. Zij moest namelijk een smeerseltje op het redactieadres binnen smokkelen om de mensen van goede wil te beschermen. Rinus wist nog enige leden van zijn Dartclub over te halen om aan mijn zijde ten strijde te trekken. Hij dacht waarschijnlijk dat gezien er een american footballteam aan de zijde van Cetera was, dat je sport maar met sport moest bestrijden. Ikzelf heb mijn neefje -wat intussen een NEEF is geworden - kunnen charteren en kreeg plotsklaps hulp van klagende abonnees, gewapend met honkbalknuppels (het zou een sportieve dag worden).
Sjaan van der Kerels was doodgemoedereerd het kantoor binnengegaan onder het mom van "Kijk eens wat een fijn artikel ik heb" en nam contact op met de andere leden van de staf. Zij beschreef mij later wat voor een janboel zij op het kantoor aantrof: Geketende mensen, kerels met gummiknuppels die overal op aan het slaan waren, prikkeldraad in de gangen en een zeer autoritaire Ed Cetera. Met de smoes "Wat is het warm hier" opende zij een der ramen. 336 Borbaradmuskieten vlogen bijna op het zelfde moment het open raam binnen. Gillend en zwaaiend renden de Ed Cetera en de zijnen door het gebouw, achtervolgt door een zoemende zwerm insecten. Het open raam was voor mij het teken om in te grijpen. De buitendeur vloog uit zijn hengsels en gillend en zwaaiend rende ik en de mijne de gangen in. Ik zag de ene na de andere Home-run gemaakt worden en herhaaldelijk klonk er door de gangen one hundred and eighty gevolgd met kreten van pijn. Binnen 20 minuten hadden wij de zaak onder controle. Ed Cetera vonden wij later in een gangkast terug, hij zat met zijn vingers in zijn mond zoemende geluiden te maken, en af en toe klonk het als een bezettoon van de telefoon tuut tuut tuut.....

Wij hebben Cetera naar zijn moeder laten brengen, maar het schijnt dat hij naar helemaal niet herkende.

Wij zijn intussen snel bezig gegaan om eerst de puinhoop een beetje weg te werken en tegelijkertijd dit feestnummer in elkaar te zetten. Ook heb ik contact opgenomen met onze eigen uitgeverij PALANTIR, maar op de plek waar eens ons blad werd uitgeven stonden alleen nog stukken muur. Door een bom (van Belgische makelij) was het prachtige gebouw met de grond gelijk gemaakt. Of Ed Cetera hier achter zit is nog niet geheel duidelijk. Wij vonden wel een bankafschrift van de bank van Cetera, waarop een bedrag was gestort van f100 000, voor bewezen diensten. Het enige wat we weten is dat het geld is overgemaakt vanuit Mortsel, België.

Wij hebben onderzocht of de huidige uitgeverij INZILADUN iets met de zaak te maken heeft gehad, dat blijkt van niet, zodoende houden wij deze uitgeverij even aan. Tijdens de feestelijke gebeurtenissen hebben wij ontzettend plezier gehad, ik heb iedereen zelfs nog even laten 'Spinrijden' Meester Turgon heeft getraceerd op moorkoppen, Wim Kok op chocolademelk, Wat door Cor en Ed ditmaal zonder mopperen werd gedronken (Ik tracteer hen een keer op een kratje Baron Jan).

Zo en nu maar gauw gaan lezen en tot de volgende keer

Ed Achtpoot
en het hele team

S P U T T A K E L I V

's Ochtends om tien uur gingen de deuren open en kon de horde duwende en dringende conflictfanaten het wijkcentrum Utrecht-Zuid aan de Ameliadwarstraat betreden. Een golf van ontzetting ging door de gelederen toen er op de eerste hindernis de mededeling " Het Sputtakel gaat vandaag niet door " te lezen stond. Het bleek een één aprilgrap. En volgens degenen die het bewustzijn verloren een héle flauwe.

Even zonder dollen, de vierde editie van het Sputtakel werd door de ongeveer tweehonderd bezoekers zeer gewaardeerd. Aan verscheidene tafels werd er aan bord- en rollenspelen gedaan. Wij signaleerden onder de gespeelde spellen o.a. Star Wars, Dungeon and Dragons, Talisman, Circus Maximus (wagenrennen in het oude Rome, heel leuk.), ons aller OdM en het Sput-spel van de gastheren en -vrouw. Op een aantal tafels in het hoger gelegen achterzaaltje werd er geminiatueerd. Je kon er de hele zaal gadeslaan en zo'n strategisch overzicht past natuurlijk wonderwel bij de spelen Warhammer Battle en Battle 40,000. Ook was er een tafel met Oudheid miniaturen en een spel dat zich afspeelt in de Javazee ten tijde van de aanval in Pearl Harbour. Het zien van al die tinnen figuren was natuurlijk genoeg voor de spelers om de zaal uit het oog te verliezen.

Ook Compendium was er weer en ze hadden, zoals altijd, weer veel bekijks. Vele spellen boden zij weer te koop aan waarvan sommige oud, zoals Talisman en uitbreidingen, en sommige nieuw waren, zoals Buck Rogers en de nederlandstalige versie van Dungeons and Dragons. Hij is dus op de markt en nu maar afwachten wie het in Rotterdam verkoopt.

Boekhandel De Draak was overduidelijk aanwezig en deed zijn naam eer aan. In de bescheiden stand werd het blikveld volledig beheerst door twee boekenkasten barstensvol SF en fantasy titels. In geperst tussen De Draak en Compendium had de éénmans afvaardiging van Selecta zijn tent opgezet. En jawel, hij had zowaar de twee nieuwe OdM- dozen bij zich. Let wel: alléén de dozen. De dozen bleken Ganzebord en Boter, kaas en eieren als inhoud te hebben. Maar ze hebben al geld aan de dozen en dus mogen we, heel optimistisch gedacht, hoop koesteren dat ze eindelijk in september op de markt komen. Het zal trouwens het OdM-professioneel gaan heten, maar dat heeft niets te maken met het duitse DSA-professional ofwel de zogenaamde Zwaardmeestersets. Die nu dus definitief van de baan lijken in de nederlandse taal.

De bring 'n' Buy stand werd ook druk bezocht en gebruikt. Er was daar letterlijk van alles te koop, van tweede- en meerderehands spellen tot dumpminiaturen. Zelfs stickers met de opdruk " Beam me up, Scotty " behoorden tot de aangeboden waren. Men probeerde ook scenario's van het OdM van de hand te doen, maar de prijs (f 10,-) was te veel voor zelfs de meest verstokte verzamelaar. Alleen kon niemand me vertellen wat die kakatoe er deed....

De collega's van het OdM-Leeuwarden waren er ook. Ze hadden een hele doos Avonturijnsche Beden bij zich. Slimme jongens, dat wilden

wij eigenlijk ook doen. Maar ja, volgend jaar beter. De eerste Play-By-Mail instantie van eigen bodem luisterde de conventie ook op met een bescheiden stand: de PBM-expres. Er zijn twee titels uitgebracht, namelijk Avalon (met nederlandse spelregels) en The Weapon. Avalon is een fantasy-spel en The Weapon valt onder de categorie SF. Voor geïnteresseerden en liefhebbers is hier het adres en het telefoonnummer.

De PBM Express
Postbus 9159
3301 AD Dordrecht.
Tel. : 078 - 210609

Nu we toch met nieuwe spellen bezig zijn, er blijkt een nieuw rollenspel te zijn, geboren en opgebloeid in Nederland op de resten van het oude OdM fanatisme. Wie kan ons wat meer vertellen over 'Avonturier'? Wij houden jullie op de hoogte wanneer we wat nieuwe informatie binnen hebben. Op het plein voor het wijkcentrum werd door twee 'heren' van het SCA (Society for Creative Anachronism) een kleine vete uitgevochten. Zij waren allercharmant gekleed in een goed gesmede maliënkolder en helm en zij hanteerden knots, schild en tweehandsstok. Heel mooi, zo'n demonstratie. En heel gewichtig. De pothelm van een van de vechtjassen woog al zo'n kleine zeven kilo! Het zweet stroomde dan ook als kleine beekjes langs hun gezicht. En zo bracht men de dag zoet spelend door. Toen het klokje zes sloeg, waren de meeste mensen al weg (etenstijd etc.). De tafel met D. & D.-ers ging echter onvermoeibaar door, net als de Warhammer Battle spelers. En zo verlieten wij het Sputtakel IV met het tevreden gevoel van een niet verspilde dag. Op de redactie hebben we hem al aangekruist, zaterdag 7 april 1990.

Tot Sputtakel V!



DUCOSIM-LENTECONVENTIE

Soc. de Vereniging, Mariaplaats 14, Utrecht
10 juni 1989, v.a. 10.00 uur



DUCOSIM organiseert op 10 juni a.s. haar Lenteconventie. Het exacte programma is nog niet bekend, maar in principe worden alle takken van simulatiespelen beoefend. De toegang is gratis voor **Ducosim-leden**. Niet-leden betalen f 3,- entree. De conventie wordt gehouden

van 10.00 tot 18.00 uur in de

Sociëteit "de Vereniging" aan de Mariaplaats 14 te Utrecht.

Ducosim heeft beschikking over een grote zaal met 3 biljarts (miniatur-tafels) en een kleinere bovenzaal. Er is een bar aanwezig.

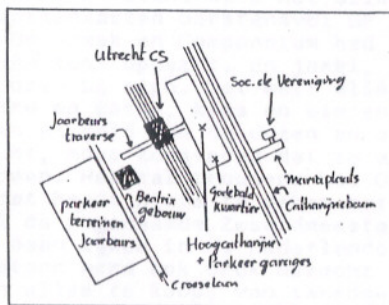
De zaal is goed bereikbaar met het openbaar vervoer. Wie met de trein komt, loopt Hoog Catharijne in, richting Godebaldkwartier en ziet daar vanzelf weg-wijzers naar de Mariaplaats. Uitgang "Moreelsepark", de Catharijnebaan oversteken en je bent er al. Voor de Sociëteit is een ijzeren hek met een bordje van de kegelbond en een pleintje.

Automobilisten moeten helaas een plaatsje in een parkeergarage, bij de Jaar-beurs of bij het vlakbij gelegen gebouw van de NS zoeken, want de plaatsen bij de zaal zijn gereserveerd en verder zijn er alleen dure parkeermeters. Er kan overigens wel gelost en geladen worden (voor 12.00 en na 17.00 uur).

Tafelreservering en inlichtingen:

Tony Lemmers, Heemraadssingel 270 b, 3021 NA Rotterdam, tel. (010) 476.6246.

U bent van harte welkom!



DUCOSIM

Dát Is Het Spel - Ed Doorn

Hallo lieverds.

Eindelijk, na al die revoluties is het weer een beetje rustig geworden. Ik weet nog niet wat er erger is, die spin of de familie Cetera. Maar dat zal de tijd wel leren. Maar genoeg gezwetst, er is werk aan de winkel.

Het is al weer een tijdje geleden, dat in dit schitterende blad een stukje ongein van mij stond over hoe het spel gespeeld wordt, en hoe het eigenlijk gespeeld zou moeten worden. Maar aangezien mijn vorige stukjes weinig resultaat gehad hebben (het spel wordt hier en daar nog steeds erbarmelijk mishandeld), vond ik het weer eens tijd om wat nuttige tips te geven. Nou moeten jullie niet denken dat het bij ons allemaal zo grandioos gaat. De meeste tips die ik ga geven zijn juist ingegeven door forse blunders die in onze spelersgroepen uitgehaald zijn.

Ik heb de tips opgesplitst in twee groepen: Tips voor de Spelers en Tips voor de Meester. Er is echter een tip die voor allebei geldt: het gaat bij het rollenspel om de **FUN!!!!** Als mijn tips jullie niet bevallen, of als jullie het wel best vinden als elke speelavond in een toffe, ouderwetse chaos eindigt, laat je daar dan door mij vooral niet van weerhouden.

Tips voor de Spelers

Door het uitkomen van de nieuwe basisregels in Duitsland is er nogal wat veranderd. De vage heldentypen Avonturier en Strijder zijn verdwenen. In plaats daarvan kunnen we nu kiezen uit een aantal verschillende soorten inwoners van Avonturië, zoals de Burger, de Thorwaler of de Nivese bijvoorbeeld. In het regelboek, en ook in de Morgenster, zijn deze heldentypen vrij uitvoerig beschreven, zodat elke rollenspeler een behoorlijk duidelijk beeld heeft van de rol die zijn held kan gaan spelen.

Maar helaas, wat doen de spelers? Zij pakken het boek, kijken welk type de meeste bruikbare eigenschappen bezit, kiezen dat type en spelen vervolgens juist die rol die ze zelf willen, zonder zich aan de karaktereigenschappen van dat type te houden. Zo kan het gebeuren, dat een Novadi, die zo trots en koppig is, en voor wie het eergevoel belangrijker is dan zijn eigen leven, zich door de eerste de beste boer in een herberg laat afblaffen omdat hij zijn tulband niet snel genoeg afzet. Een beetje Novadi maakt dan meteen shoarma van zo'n boer. Maar onze speler houdt zich liever gedeisd: hij zou weleens een klap kunnen krijgen. **FOUT, ZONDE, BOE!!!**



Of de spelers kiezen gewoon de stevigste types, omdat ze dan lekker het beste kunnen hack- en slayen. Kunst. Zo kan ik het ook. Mijn schelm loopt rond, met niet meer wapens dan zijn wandelstok, en zonder enige vorm van wapenrusting. Waarom? Omdat hij het leuk vindt om door de eerste de beste ork platgemosh't te worden? Nee, gewoon omdat een schelm niets van wapens en vechten moet hebben, en omdat een schelm (als je de rol een beetje goed speelt) genoeg mogelijkheden heeft om een gevecht te voorkomen of in zijn voordeel te beslissen.

En daar ligt nu juist de kern van de zaak. Als je de rol van een heldentype goed speelt, ontdek je dat elk type over eigenschappen beschikt, die hem uniek maken. Als je juist van die eigenschappen gebruik maakt, gaat jouw held een eigen leven leiden. Door de unieke mogelijkheden die jouw held heeft, kun je af en toe voor verrassende wendingen zorgen in het avontuur.

Mogelijkheden om die unieke eigenschappen verder te ontwikkelen biedt het nieuwe talentensysteem. Ook daarbij maken de spelers de fout om vooral die talenten te verhogen, waarvan ze denken dat hun held daar lekker machtig van wordt. Beter is het, om de talenten te verhogen die echt passen in het karakter van je held. Dat maakt het dan immers een stuk makkelijker om de rol van je held goed te spelen.

Tips voor de Meester

Ach, beste Meester, u kent het probleem wel. Voor u ligt een prachtig scenario, vol met boeiende vallen, raadsels, monsters en andere rotgeintjes. Het enige dat u hoeft te doen is uw spelers door het avontuur te leiden. En ja hoor, het is weer zo ver. De spelers zijn absoluut niet in de juiste richting te branden. Zij zijn op de een of andere manier op een zijspoor beland en zijn daar niet maar vanaf te brengen. Wat nu?

Tja, een passende oplossing is er niet. Maar er zijn wel enige mogelijkheden. Vaak staan er in het scenario enkele oplossingen, om de spelers, bijvoorbeeld door wat extra informatie weer op het juiste pad te krijgen. Maar uw spelers zijn weer eens ouderwets eigenwijs. Ha, dan maar een paar monsters, dat zal ze wel op andere gedachten brengen. Als Meester moet u dan niet gek opkijken als uw spelers regeren met de opmerking: "Nou, het is weer zover, hoor, we moeten van hem de andere kant weer op!!!" En echt kwalijk kun je ze dat dan ook niet nemen.

Er is echter een mooiere mogelijkheid. Voordat u het scenario met de spelers speelt, moet u proberen om een of twee korte gebeurtenissen te verzinnen, die uw spelers op het juiste spoor kunnen brengen. Gebeurtenissen (eigenlijk een soort mini-avontuur in het avontuur) die de spelers wat afleiding bezorgen, ze even bezig houden, en die hen aan het eind onherroepelijk in de juiste richting moeten dwingen. In de Morgenster hebben al een aantal van deze scenario-ideeën gestaan, en er zullen er zeker nog enkele volgen.

Het bedenken van dit soort korte avontuurtjes is de ene keer makkelijker dan de andere keer. Het ligt voor een groot deel aan het scenario dat u met de spelers wilt spelen. Een voordeel ervan is echter, dat u op de meeste situaties beter voorbereid bent, en dat u ideetjes, die u tijdens het ene scenario niet gebruikt, tijdens een ander scenario wel kunt gebruiken. Zo heb ik zelf al ongeveer 4 maanden een kort scenario in de kast liggen, waar mijn spelers beslist een keer mee kennis zullen maken. En ik beloof u, zodra ik het op hen heb uitgeprobeerd, wordt het in de Morgenster geplaatst.

Een ander probleem is dat van de speler die zijn rol niet goed speelt. In Tips voor de Spelers heb ik daar al wat over gezegd, maar u als Meester kunt er ook wat aan doen. Als u doorhebt dat een speler er een zootje van maakt, moet u hem dat op de een of andere manier laten merken. U kunt natuurlijk gewoon zeggen "Hé, zoutje, waar ben je nou allemaal mee bezig joh", maar dit is misschien niet de beste manier.

U zou bijvoorbeeld tijdens het avontuur een NPC van hetzelfde heldentype kunnen laten opduiken en die NPC dan gebruiken om de speler te laten zien hoe dat heldentype gespeeld moet worden. Een andere, veel moeilijker manier, is om de held door zijn slechte rollenspel in moeilijkheden te laten raken, zodat hij merkt dat hij het slachtoffer wordt van zijn eigen fouten. Als hij daar dan van leert, en met goed rollenspel betere oplossingen probeert te bedenken, moet u hem natuurlijk ook laten merken dat hij op de goede manier bezig is.

Wel, ik hoop dat u jullie er weer van genoten hebben. Ik wel. Tis nu weer even tijd voor wat herrie. Dus tot kijk en mosh'em hard!

S. Heybers,
Jaagpad 51,
2288 C.G., Rijswijk.

Rijswijk, 15 mei 1989.

Geachte rollenspel-spelers, redactieleden en anderen,

Vandaag is het zesde deel van de "AVONTURIER"-serie uitgekomen: "Macabere Machten"
- een klein handboek voor mensachtigen en monsters - meer dan 60 bladzijden met
Nederlandstalige beschrijvingen van om vele redenen uitzonderlijke verschijningen
voor een prijs van f 16,95.

Bestellingen door overmaking van dit bedrag op postgiro-rekening 1991761 t.n.v.
S. Heybers, Jaagpad 51, 2288 C.G., Rijswijk onder vermelding van "AVONTURIER" -
DEEL 6.

Wilt U indien mogelijk Uw lezers en/of leden van deze nieuwe uitgave op de hoogte
stellen?

Met de meeste hoogachting en vriendelijke groeten,

'AVONTURIER'

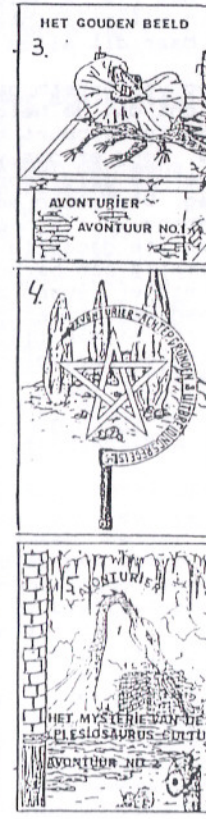
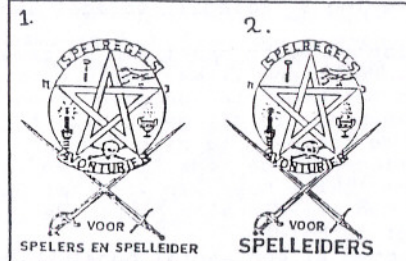
DEEL 6, NU VERKRIJGBAAR VOOR f 16,95.

VERDER 'NOG VOORRADI': BASISSET (Deel 1, 2 en 3) SAMEN f 22,50.
ACHTERGRONDEN en UITBREIDINGSREGELS (DEEL 4) f 16,95.
AVONTUUR NO. 2 (DEEL 5) f 11,50.

DEEL 1, 2, 3, 4
en 5 SAMEN
f 47,50.

"AVONTURIER"

is te bestellen door overmaking van het
juiste bedrag op postgiro-rekening no.
1991761 t.n.v. S. HEYBERS, JAAGPAD 51,
2288 C.G., RIJSWIJK, onder vermelding
van "AVONTURIER" en de gewenste no.'s.



"AVONTURIER" - HET GOEDKOOPSTE NEDERLANDSTALIGE FANTASIE-ROLLENSPEL.....

Van Idee tot Scenario

De problemen van het avontuurschrijven

Door Wim Kok

Aflevering 3. Spiegel, spiegel aan de wand.....

Aquilantes Herbs heeft een verzameling helden naar de Rode Sikkal gestuurd en ene Zilmar Egelkreiss een drankje toe te dienen. Maar, zoals het hoort in een goed scenario, er is een onbekende factor in het verhaal. In dit geval blijkt Zilmar Egelkreiss geen persoon, maar de codenaam te zijn van een temoel van de Naamloze God. Deze is gelegen in de Rode Sikkal en is een oude burcht- ruïne van een kleine lokale heer van vóór het Oude Rijk. Voor hun ere-diensten hebben de gewijden van de Duistere mensen nodig: de helden. Ze hebben al een aantal ongelukkige avonturiers te pakken gekregen, die, net als de helden, op zoek waren naar Zilmar Egelkreiss. Ze vonden wat ze zochten en daar waren ze bij nader inzien niet blij mee. Maar dit alles is de helden niet bekend.

De weg van Garsth naar de Rode Sikkal is lang, zo'n 960 km. Dit betekent dat de helden er al gauw anderhalve maand over doen om lopend in de buurt te geraken. Te paard duurt het toch nog een maand. Zorg er dus voor dat de helden een vorm van vervoer hebben en geef ze geld voor een maand huizen in diverse herbergen langs de weg. De helden moeten het traject Wehrheim, Bahilo, Trallop en Uhdenberg. Dit scheelt in snelheid en noodlottige voorvallen. Op het eerste gedeelte van het traject, zeg zo'n 400 km, vindt men regelmatig een herberg. Die worden later schaarser en duurder. En waar minder mensen zijn, komen meer monsters voor. Nu gaan we bepalen hoeveel gebeurtenissen de helden over zich heen gestort krijgen tijdens de reis. We kunnen ons beperken tot vaststaande gebeurtenissen of er ook nog een paar toevalsontmoetingen bij doen.

De helden komen Orken tegen, dat staat vast. Ongedierte komt overal voor, en tegen Orken is geen kruid gewassen. Hoe komt dit er uit te zien in een overzicht?

Allereerst krijgen de helden te maken met een bende orken en knokken daarmee. Dan komen ze een aantal rovers tegen, die zeker een paard jatten. Maakt u er gerust een overmacht van, het moet een voorproefje van de burcht zijn. Wat verder op de weg zien de helden een pony lopen, compleet met zadel en tuigage. De held zonder paard zal ongetwijfeld op deze pony willen rijden. Hij stapt dus op en dan..... Blijkt hij plaats te hebben genomen op een Phooka. En daar gaat hij in een wilde rit door doornstruiken, moerassen, plassen, bossen en andere ongemakkelijke omstandigheden. Tot de Phooka een plotseling stop maakt bij een modderpoel en de held hals over kop erin duikt. De Phooka maakt onder tusschen dat hij weg komt Gedurende de rest van de reis blijft de held stijf in het zitvlak, wat hem aan te zien is tijdens het lopen. U zult vast nog wel enige andere ongemakken voor onderweg weten te verzinnen. Een knokpartij in de herberg, een valse weg, bosgeesten, Goblins, boomdraken, etc.

etc. Een Meester moet zoveel mogelijk monsters kennen. De helden moeten ergens tussen de vijf, zes gebeurtenissen een ontmoeting hebben met een gewijde van de Naamloze God. Daarvoor kunnen we het beste nog een obstakel toevoegen, bv. een verlaten hut langs de weg. Stelt u zich het volgende voor:

Aquilantes Herbs is, zonder het zelf in de gaten te hebben, de helden gepasseerd. Hij liep toen in de val die een gewijde van de Naamloze had uitgezet. Gromor de Zwarte is een 4de graads priester en hij schakelde Aquilantes zo uit zonder al te veel problemen. De helden komen bij een kleine hut met daarin Gromor en Aquilantes, die ondertussen geheel onherkenbaar is geworden door verscheidene experimentele mortelmethoden. Hij heeft nog net genoeg kracht om de helden succes te wensen. Gromor maakt zich uit de voeten door een spreuk van duisternis. De helden stommelen door de hut en n van hen struikelt over Aquilantes.

Na dit voorval kunnen de helden op zoek gaan naar Zilmar Egelkreiss in de Rode Sikkal. Die wachten met spanning op hen.

Als er nog dappere mensen onder onze lezers bestaan, stuur dan eens een briefje in. We balen er een beetje van dat er geen respons is. We weten wel dat Ed Cetera lastig was over geld en zo, maar dat hoeft u niet zo te laten blijken. Wij waren net zo goed als jullie slachtoffers, ja! Dus waar blijven de brieven? Verder verontschuldigd ik me even voor het feit dat er in heel Rotterdam geen chocolademelk meer te krijgen is. Maar die fantastische hoofdredacteur van ons drinkt zoveel van dat spul dat het niet aan te slepen is. En ik heb nog wel beloofd incoemel voor u te blijven schenken. Verder zoek ik nog een probaat anti-knokmiddel dat werkt tegen dit zelfje. Ik krijg het maar niet uit mijn haar en Edje D. heeft dezelfde problemen. Zijn haar staat nu van een moderne Pipi Langkous overeind. Hij was nogal geschrokken van een aantal Borbaradmuskieten, vandaar. Volgende maand ga ik verder met dit scenario, met name ga ik dan in op de invulling van de plattegronden en 'ketens'.

Tot volgende maand!



EIDAR

Vier muggen staken hem brutaal.
Hij sloeg.... Dat bleek fataal.

Het leven zat hem niet mee,
Hij rust nu richting zee.



Een groepsavontuur voor 3-6 helden met ervaringsgraad 7-15.

Voorgeschiedenis:

Het avontuur begint niet in Havena, maar in een poststation in de buurt van de stad. Er wordt er vanuit gegaan, dat de helden veel geld bij zich hebben, wat ze niet graag kwijt willen raken (typische helden dus).

De dag waarop het avontuur begint (Rohalsdag), regent het. De reis naar Havena is nog 5 uren lopen, voordat zij de stad bereiken. Gelukkig zijn zij in de buurt van een poststation, waar zij doordrenkt aankomen. Op een paar gasten na, die waarschijnlijk met de koets zijn aangekomen die buiten voor de deur staat, en de eigenaars is de herberg leeg. De waard begroet de helden vriendelijk en biedt hen aan, hun kledingstukken te drogen te hangen en voor eventuele paarden te zorgen. Hij heeft nog genoeg kamers om de helden in onder te brengen, en het eten is zo goed als gereed.

Als de helden geen droge kleding meer bij zich hebben, dan leent de waard het hen. Daarna moeten de helden zo snel mogelijk omkleden, om te voorkomen dat zij een flinke verkoudheid oplopen. Als de helden dan weer naar beneden komen, dan kunnen zij zich in de gelagkamer een beetje amuseren. Het regenen houdt tot de volgende morgen aan. De Meester moet de helden op dit punt een beetje ruimte laten. Vertel hen niet dat het om een havena avontuur gaat, dan denken zij waarschijnlijk dat zij hier een opdracht ontvangen.

In de gelagkamer zitten buiten de helden zes andere personen, deze zijn:

Palos Valas en zijn nichtje Talia

De man is ongeveer 64 jaar oud en zijn nicht 22 jaar. Zij werpt de helden interessante blikken toe, wat deze ook merken. Zij komen beiden uit Grangor. Talia moet (ongerept!) naar haar bruidegom in Havena gebracht worden, die zij zelf niet kent. Palos is als oppasser meegegaan. De beiden gaan vroeg slapen. Als een der helden het meisje volgt, dan laat zij hem in haar kamer, om zich met hem te amuseren. Om het tot het uiterste te laten gaan wordt er een proef op verleiden +7 verlangd. Zij vertelt haar liefhebber dat haar toekomstige bruidegom Fingorn Seledie heet, en dat hij het hoofd van het Gilde der badmeesters is.

Ninal En Faladir

Twee elfen, die met elkaar zitten te praten. Ook zij gaan vroeg slapen, zodat er geen mogelijkheid is om zich met hen te onderhouden.

Balon de voerman

Hij is de koetsier, en gaat vroeg slapen, omdat hij morgen weer fit wil zijn. Als de helden hem echter uitnodigen voor een biertje, zegt hij geen nee. Uit zich zelf zal hij geen contact leggen met de helden.

Ulwan de schone

Ulwan noemt zich niet zomaar de schone, hij ziet er werkelijk goed uit. Hij is de hoofdpersoon van dit avontuur en wordt daarom precieser beschreven.

Ulwan is net 29 jaar oud, heeft krullend zwart haar en een volle baard. Hij is 1,76m lang en heeft een slanke gestalte. Zijn kleding is opvallend bont en aan zijn gordel hangt in een lederen schede een simpele rapier.

Ulwan is een doler, die eigenlijk altijd platzak is, hooguit een 4-5 Dukaten.

Heeft hij een keer meer geld, dan kan je er zeker van zijn dat het snel weer onder het volk gebracht wordt. Hij is een Doler zoals het in de boeken beschreven wordt, wat de helden op grond van hun ervaringen meteen herkennen. Hij is meestal met allerlei duistere zaakjes bezig, en heeft ook menige gevangenis van binnen gezien.

Op dit ogenblik bevindt hij zich op weg van Grangor naar Havena, waar hij een goede inkomstenbron verwacht. Omdat hij op dit moment volledig door zijn geld heen is (zijn laatste geld heeft hij gebruikt voor de reis per koets) besteelt hij de helden volgens de regelen der kunst, wat deze zelfs in hun droom niet vermoeden.

De waard heeft hij vertelt, dat de helden gezochte misdadigers zijn, en dat er een leuke beloning op hun hoofd staat. Hij heeft hen beschreven als bloeddorstige mensen die voor een moord meer of minder niet terugdeinzen. Daarom heeft de waard ook plotse-ling het zweet op zijn voorhoofd staan, als hij de helden weer bedient, en verraad zijn gezicht angst.

Ulwan heeft de waard er toe overgehaald, om een sterk slaapmiddel, dat hij toevallig bij zich heeft, in het eten te mengen, wat deze dan ook graag doet. Het plan is, dat de helden het 'vergiftigde' eten tot zich nemen, zoniet dan zijn ook de dranken vergiftigd. Het middel werkt pas s'nachts. Het zorgt voor een slaap van 24 uur, die absoluut droomloos verloopt. Ulwan benut deze slaapiase, om alles wat zij bij zich hebben mee te nemen, waarbij hij geen acht slaat of het om dingen gaat die ideeële waarde voor de helden heeft. Hij laadt alles op de paarden en rijdt dan naar Havena. De waard heeft hij belooft de garde te sturen, wat natuurlijk een grove leugen is.

De volgende dag

De avond van de volgende dag, worden de helden pas wakker. Zij liggen in de paardenstal en zijn zeer goed vastgebonden (Dolerarbeid). Alle ledematen doen zeer en hun hoofden kloppen.

Als de helden lawaai maken komt de waard de stal binnen, met in zijn hand een zwaard van een der helden, dat Ulwan voor hem voorzichtigheidshalve achtergelaten. Hij is er rotsvast van overtuigd dat de helden zware misdadigers zijn, die snel door de Garde wordt opgehaald. Hij vertelt de helden ook hoe hij dit te weten is gekomen. Om de waard van het tegendeel te overtuigen moeten de helden een uitvoerig gesprek met de waard aangaan en een proef verleiden +4 afleggen, anders liggen zij hier nog tot de volgende avond.

Zij kunnen ook proberen de boeien los te maken Boeien/knopen +14, maar dan hebben zij nog niet de waard voor zich gewonnen.

De helden krijgen in deze tijd slechts tweemaal wat water en brood, wat door een dienstertje gebracht wordt. Als de helden vriendelijk blijven en proberen de maagd wat meer voedsel te brengen, dan brengt zij het stilletje, als de held met de hoogste Charismawaarde een proef op CH lukt. Ook zij bevrijdt de helden niet.

Op de avond van de volgende dag gelooft de waard niet meer dat de Gardisten zullen komen, en wil hij de helden niet langer meer onder zijn dak hebben. Hij doet alsof hij de helden gelooft, en laat hen vrij. Als de helden een proef verleiden -2 lukt, dan pas is de waard overtuigd van hun onschuld. Hij biedt de helden dan aan hen naar Havena te brengen.

Als de helden de wagen en de paarden stelen, beiden bevinden zich in de stal, dan komen ze tot aan de stadspoort. De wachten kennen deze wagen, en als de waard niet bij helden is, worden zij in ieder geval eerst vastgenomen, totdat duidelijk is wat er aan de hand is, de bestraffing is een zaak van de Meester.

Vanaf nu gaat het in de stad verder. Het moet op dit moment nog even duidelijk zijn: De helden hebben op dit moment slechts hun reservekleding en één zwaard, verder niets.

Het avontuur is in dagen verdeelt zodat de Meester weet, wanneer Ulwan waar is. aansluitend worden de plaatsen beschreven, waar de helden informatie kunnen verkrijgen.

In Havena

1e Dag (Vuurdag) één dag na de vergiftiging, de helden zijn nog niet in de stad.

Ulwan verkoopt eerst alle paarden van de helden bij Dalbach Necht (Nr. 231). Deze koopt eigenlijk geen hoogwaardige paarden, maar hij heeft zich voor deze keer om laten praten. Ulwan heeft voor elk betrouwbaar paard 250, voor elk beproeft paard 100 en voor elk ander 50 Dukaten gekregen. Daarna is hij naar het "Havenapaleis" gegaan, waar hij de rest van de dag ook is gebleven.

2e Dag (Waterdag; theoretisch kunnen de helden vandaag Havena bereiken)

Ulwan slaapt lang en gaat dan zijn garderobe, van het verdiende geld, verbeteren. Hij gaat naar kleermaker (Nr. 118), wat natuurlijk enige tijd in beslag neemt, om een kostbare stof te laten bewerken (Ulwan laat zich niet enkel één garnituur maken) Hij koopt nu wat kleding dat al gereed bij de kleermaker ligt (15 Dukaten). Voor deze actie gebruikt hij de hele namiddag. s'Avonds gaat hij naar de taveerne "Schipperkrog" (Nr. 173), om zich een beetje te amuseren. Hij verliest op deze avond veel geld bij het dobbelen (304 Dukaten). Later die avond gaat hij naar bordeel "Valerias" (Nr. 357), waar hij de nacht doorbrengt (80 Dukaten).

Lees verder op bladzijde 24...

3e Dag (Winddag; nu kunnen de helden Havena bereiken)

Om 8 uur verlaat Ulwan het bordeel en gaat naar zijn hotel, om nog wat te slapen. Namiddags gaat hij naar de markt, om de rustingen en de kleding van de helden te verkopen. De rustingen laat hij van het hotel afhalen. S'Avonds gaat hij dan naar de plezierboot "Thetis" (Nr. 219), waar hij tot laat in de nacht blijft en 42 Dukaten achterlaat.

4e Dag (Aardedag)

De volgende morgen trekt Ulwan uit zijn hotel (35 Dukaten) en neemt zijn intrek in het hotel "De Grote Rivier" (Nr. 122). Daarna verkoopt hij de meeste wapens van de helden, waarbij hij niet herkent of deze magisch zijn, hij doet dit op de markt. Dan gaat hij naar het Gildenuis der paardenhandelaars (Nr. 178), om zich werkelijk een prachtig paard te kopen (600 Dukaten). s'Middags maakt hij een rit buiten de stad, hij vertrekt via de Garethertoren. Als hij s'Avonds terugkeert is hij zeer moe en gaat vroeg slapen.

5e Dag (Marktdag)

Het eerste wat de Doler doet is naar de barbier (Nr. 43) gaan, waar hij zich glad laat scheren en zijn haar laat knippen (4 Dukaten).

Een drievoudige SH-proef +3 moet lukken om hem te herkennen.

Hij gaat dan naar de Rahjatempeel waar hij, door een zeer gulle gave (100 Dukaten), met open armen wordt ontvangen. Ulwan blijft tot laat in de namiddag en gaat dan voor een uur naar zijn hotel terug, om nog wat geld te halen. s'Avonds kan men hem dan in de volgende drie kroegen tegenkomen:

18 - 21 uur Essen en kurk (Nr. 41)

21 - 23 uur Oude Moeras (Nr. 29)

23 - 02 uur Rahjas Loofgezag. (Nr. 22)

Hij geeft totaal 51 Dukaten uit.

6e Dag (Praiosdag)

Vandaag heeft Ulwan zijn religieuze dag (Zoals bijna alle Avonturijnen op de heilige Praiosdag). Na het ontbijt om 10 uur gaat hij eerst naar de Efferdtempeel (Nr. 84), waar hij 20 Dukaten achterlaat. Dan gaat hij naar de Praiostempel (Nr. 123) waar hij de dienst volgt van de opperpriester en een enkele dukaat in de kollektezak werpt. De rest van de dag gebruikt hij om het wassenbeelden-kabinet te bezoeken (Nr. 121), en om de Prinses Emerbrug te bekijken (Nr. 192).

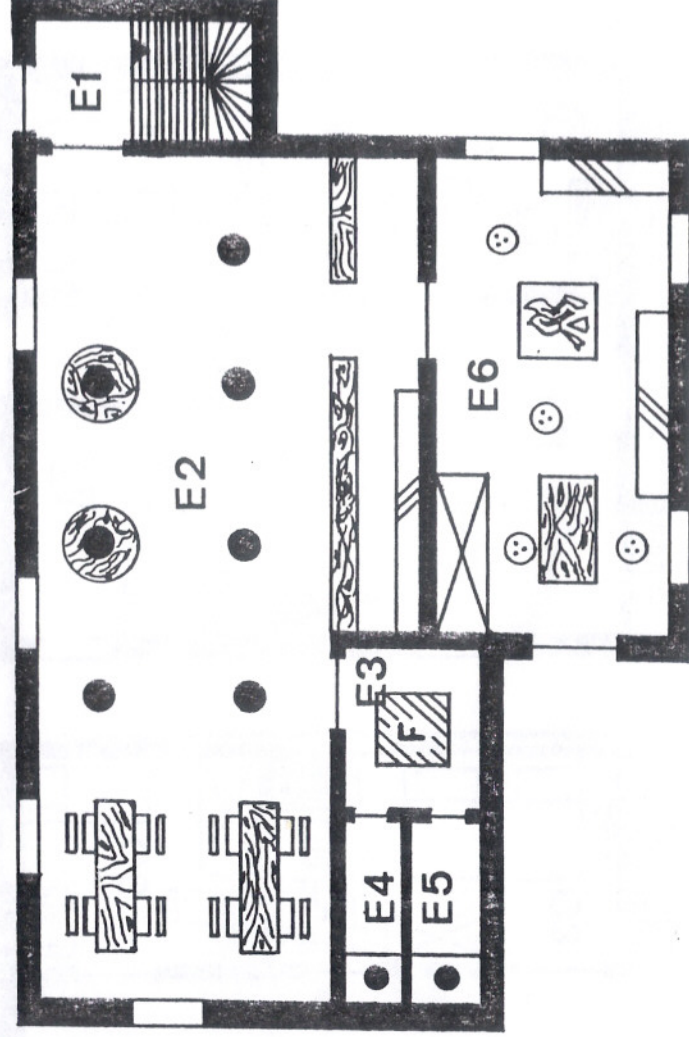
7e Dag (Rohalsdag)

De voormiddag brengt hij door in het hotel, zonder op te vallen. s'Middags gaat hij weer naar de kleermaker, om zijn bestellingen op te halen (71 Dukaten). Omdat hij vindt dat je in zulke kleding ook schoon moet zijn, gaat hij, nadat hij alles naar het hotel heeft gebracht, naar het badhuis (Nr. 90), waar hij kennis maakt met Fingron Seledie. Deze is juist bezig met de voorbereidingen van zijn huwelijk, maar hij nodigt Ulwan toch uit om deze avond wat te gokken. Ulwan wint op deze avond 1265 Dukaten, wat hem er van overtuigt, de volgende avond terug te keren.

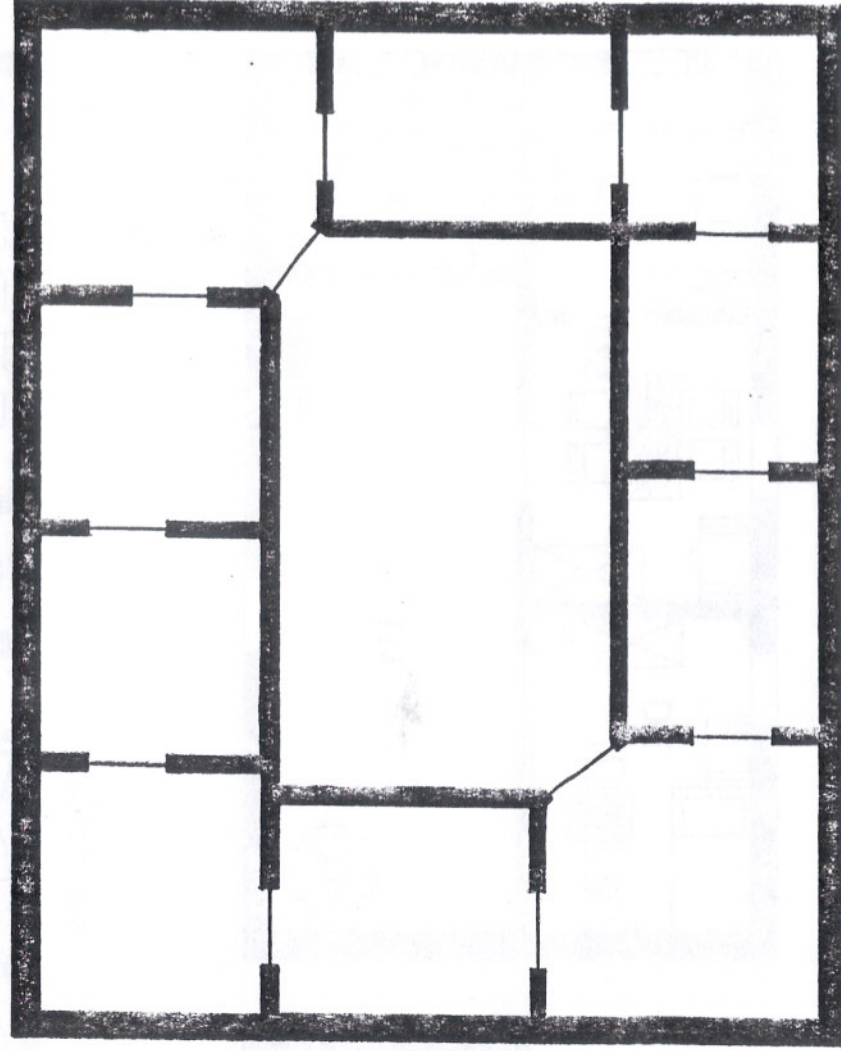
8e Dag (Vuurdag)

s'Morgens wandelt Ulwan door de betere wijken van Havena. De Meester legt het beste een weg uit vanaf het hotel van 60 tot 80 velden. s'Middags is hij uitgenodigd bij Cubil Blizzar (Nr. 139), die hij in het badhuis heeft leren kennen (niet bij net spelen). Zijn wandeling eindigt bij het huis van Overste Blizzar. Deze denkt, dat Ulwan een zekere Saveron van Nostria is, een jonge edelman, die zich buiten Nostria wil vestigen. In de namiddag bekijken zij samen een woonhuis, waar Ulwan een oogje op heeft. Het ligt direct westelijk van het hotel "Havena-paleis" (nr. 141). Dan keren ze terug naar het huis van de Overste. Hier leert Ulwan de oudste dochter Jasmina kennen en wordt verliefd. Dezelfde avond besluit Ulwan om zijn leven te beteren, en om Saveron van Nostria te blijven. s'Avonds gaat hij niet spelen maar blijft in zijn hotel

NR 29 TAVEERNE "HET OUDE MOERAS" (H/13)



BEGANE GROND



KELDER

HUIZEN IN HAVEN

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

HET GEBOUW

E1 Schenkruimte

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

E2 Voorraadskamer

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

E3 Achterkamer

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

E4 Latrine

O1 Sulpiz Agilfrieds kamer

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

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

O2 Badkamer, O3 Gang, O4 Gastenkamer

De gastenkamer wordt op het ogenblik niet bewoont.

O5 Keuken

De keuken is met het gewoonlijke ingericht.

O6 Thalionmel en Aldares woonkamer

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

DE PERSONEN

Sulpiz Agilfried (NPC 401)

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

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

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

Aldare (NPC 402) en Thalionmel (NPC 403)

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

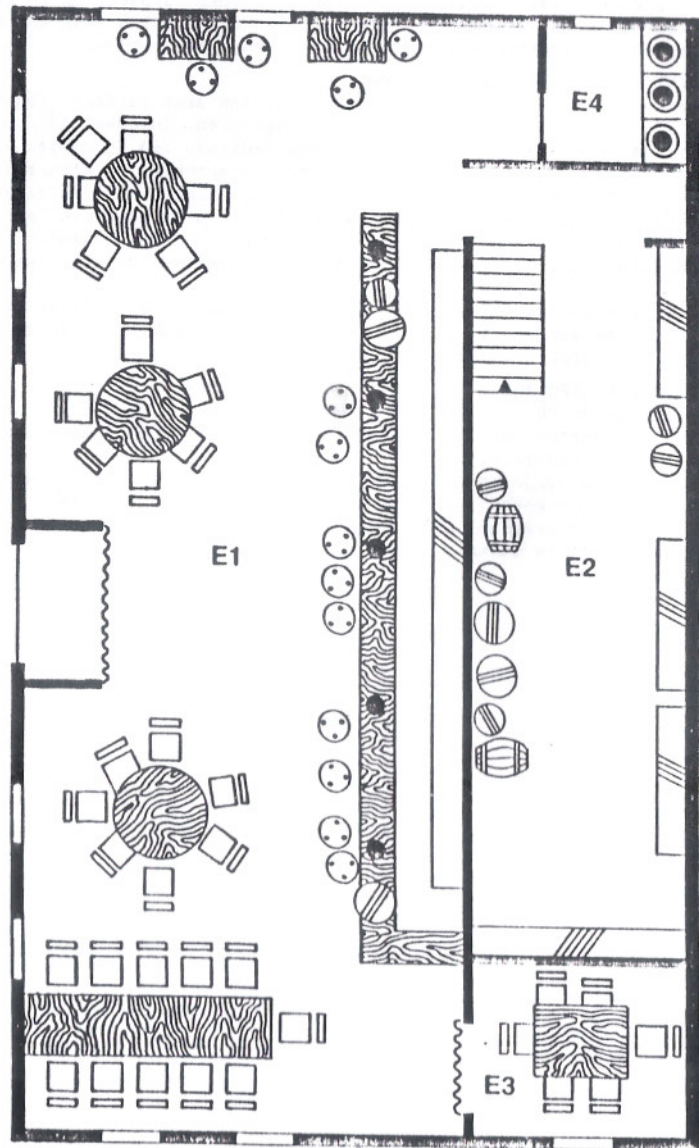
Beide meisjes hebben de neiging om op helden, die zij ontmoeten, verliefd te worden. Misschien spelen zij die verliefdheid alleen maar, om aansluiting te krijgen bij een heldengroep.

Colga Na Naomh (NPC 404)

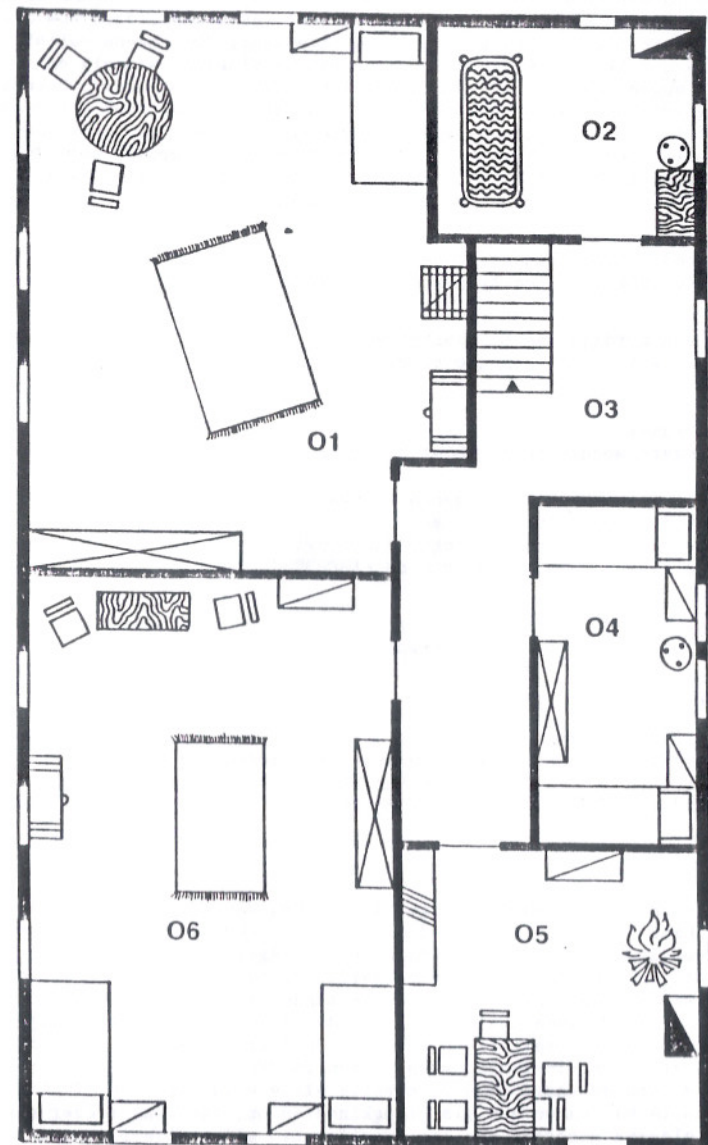
De kaptein van de "Havena Bulls" is een graag geziene gast in "Eiken en kurk". De getrainde sportman met de wilde rode haardos heeft zijn manschappen ook aan de stamtafel onder controle.

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

Nr. 41 Gasthaus »Esche&Kork« (J22,23)

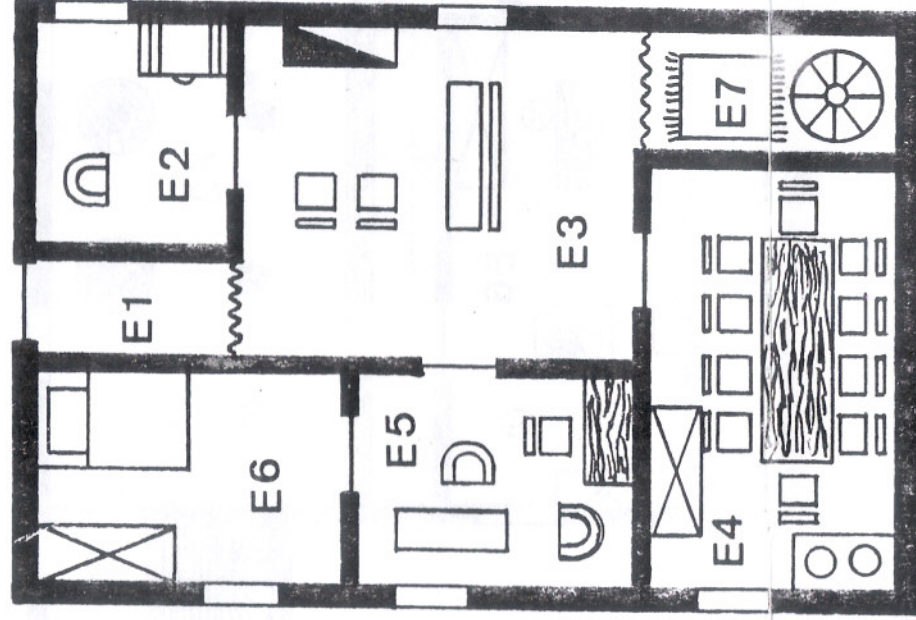


Erdgeschoß

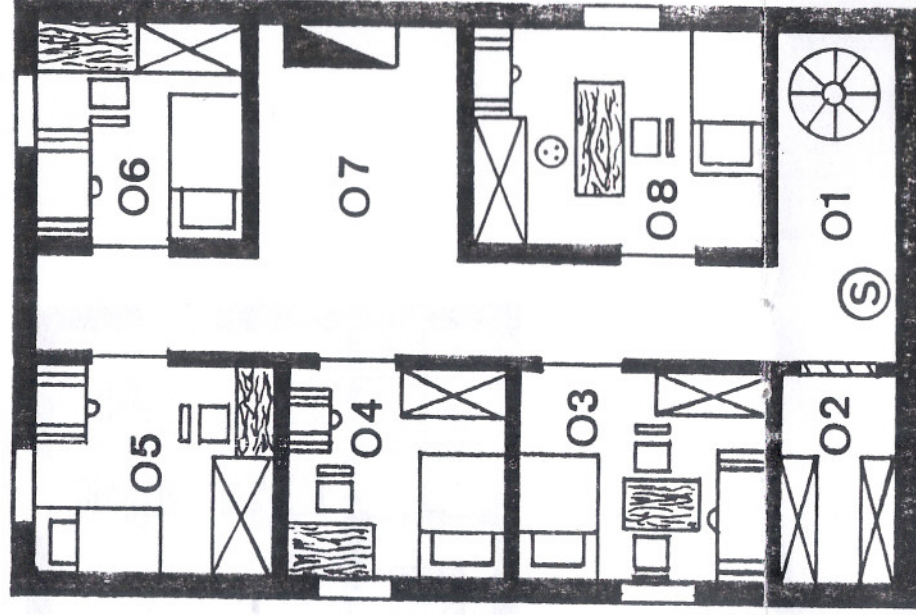


Obergeschoß

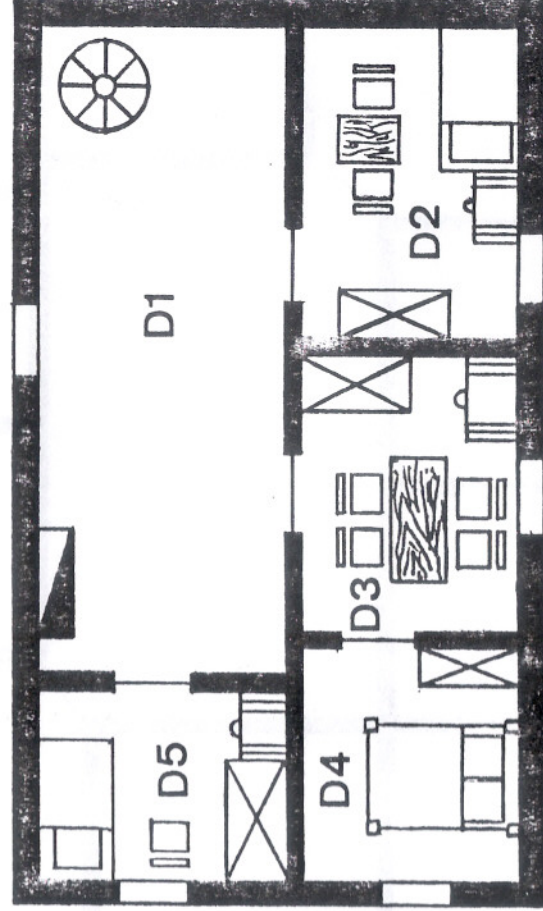
1m



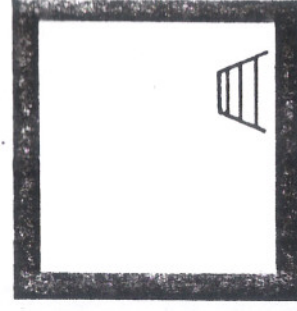
BEGANE GROND



EERSTE ETAGE



ZOLDER



KELDER

1m

9e Dag (Waterdag)

Vandaag is Ulwan niet lang in Havena, omdat hij met Jasmina uit rijden gaat. Zij verlaten de stad door de Garether Poort (Nr. 195). Omdat Jasmina een afspraak met haar vriendinnen heeft die avond, keren zij s'avonds in de stad terug. Ondertussen heeft de overste er voor gezorgd, dat Ulwan in zijn nieuwe huis kan intrekken. Deze betaalt zijn hotelrekening (68 Dukaten) en verhuist. Omdat hij niet weet wat hij deze avond moet doen, besluit hij naar het badhuis te gaan om te spelen, waar het lot hem bijzonder hart treft.

Hij verspeelt alles wat hij bezit, ook eventuele pronkstukken van de helden, zijn kleding, zijn paard enz.

Op het laatst bezit hij slechts 35 Daalders, zijn oude kleding en zijn rapier.

Hij duikt onder in Orkdorp, waar hij snel een paar vrienden maakt.

10e - 12e Dag.

Ulwan blijft de gehele tijd in zijn schuilplaats in de ruinen, omdat hij niet gezien wil worden. Hij schrijft een brief aan Jasmina, die een klein jongetje overbrengt.

13e Dag (Fraiosdag)

Ulwan is er mee bezig de ganse dag voorbijgangers te bestelen. Aan zijn baard is hij weer te herkennen. s'Avonds heeft hij nog steeds geen bericht ontvangen van Jasmina, daarom besluit hij bij haar in te breken, om haar te zien. Hij bereikt haar wel maar wordt betrapt. Nu leert hij ook de gevangenis van Havena kennen, waar hij een lange tijd verblijft.

Zover het verloop der dagen. Vervolgens vindt je nu een beschrijving van de plaatsen waar de helden hun informaties kunnen verkrijgen. Hoe zij er aan komen is nu zaak. Als de helden Havena nog niet kennen, des te beter. Zo kan men ondervinden hoe net is als men in een onbekende stad iemand gaat zoeken.

Garether Poort (Nr. 195)

Hoe het doorgangsverkeer er hier uitziet leest men in dit hoofdstuk. De helden die helemaal niets meer bij zich hebben, moeten zeer veel overredingskracht en Charisma gebruiken, om aan de stadswachten voorbij te komen. De waard van het poststation (als deze hen hierheen brengt) kan ervoor zorgen, dat de helden worden binnengelaten, als hij de wachten vertelt wat de helden is overkomen. Dit doet hij enkel als net hem gevraagd wordt.

Als de helden door deze poort in de stad komen, kunnen zij de wachten naar Ulwan vragen. Zij kunnen de volgende antwoorden krijgen:

- Ja, hij is hier binnen gekomen met (aantal) paarden, en elk paard was beladen.
- Hij heeft ieder van ons 2 Dukaten gegeven, hij was werkelijk beschaafd en zeer royaal.

Van de wachten die met hem gepraat hebben krijgt men het volgende te horen:

- Hij stelde zich voor als Born Antleben, en dat hij van een groot avontuur kwam.

Uit blijdschap dat hij Havena weer heeft bereikt heeft hij ieder van ons 2 Dukaten gegeven.

Meer informaties zijn er hier niet te verkrijgen. Worden de helden hier niet binnen gelaten, dan moeten zij een andere poort nemen, waar natuurlijk geen informaties te verkrijgen zijn. Gebruikt u de informaties uit de Havena-set.

Het garnizoen (Nr. 20)

Het is mogelijk dat de helden naar het garnizoen gaan, om de diefstal te melden en de zaak over te geven aan de stadswacht. Deze wil de zaak wel in behandeling nemen maar de officier vertelt de helden meteen dat ze het beste zelf maar eerst moeten zoeken als zij hun bezittingen terug willen vinden.

Dalbach Nechts Menagerie (Nr. 231)

Benut in ieder geval de beschrijving uit de Havena-box om voor een interessant rollenspel te zorgen. Dalbach Necht is persoonlijk aanwezig, als de helden daar zijn, hij bedient hen zelf, en als de helden hem er van kunnen overtuigen dat de paarden van hen zijn, dan wacht hij met de verkoop (ongeveer 14 dagen). Hij geeft ze de helden terug voor de prijs die hij er voor betaald heeft. Als de helden pas na zes dagen hier komen, dan zijn alle paarden verkocht. Het kan zelfs zo zijn dat zij een ruiter zien met een van hun paarden.

Ook hier heeft Ulwan zich als Born Antleben uitgegeven die genoeg had van het avontuurlijke leven, en nu zijn paarden niet meer nodig had.

Hotel "Havena-Paleis" (Nr. 141)

Ook in dit hotel gebruikte hij de naam Born Antleben. De waard weet niet veel te vertellen, hoogstens dat de "Heer" veel bepakking bij hem had. Gebruik de informatie van de dagen van de wandelgangen van Ulwan. De nachtportier is het bijvoorbeeld opgevallen dat de "Heer" zeer royaal was.

Gildehuis der Kleermakers (Nr. 118)

De kleermaakster die Ulwan bediend heeft, heeft alleen zijn juiste maten, omdat zij deze moest nemen om de bestelde kleding te maken. Zelfs bij een onnauwkeurige beschrijving weet zij wie de helden bedoelen. Zij vertelt, dat Ulwan - hij heeft hier zijn echte naam gebruikt - haar uitnodigde voor een etentje. Hij maakte daarbij dubbelzinnige opmerkingen, die de kleermaakster niet wil herhalen. Zij heeft hem echter afgepoetst waarop Ulwan gezegd moet hebben "Nu, dan moet ik er maar een kopen!" Deze tip moet de helden naar het bordeel voeren. Kort voordat de helden willen gaan of als erom gevraagd wordt, vertelt de kleermaakster de helden dat de kleding die zij gemaakt heeft voor Ulwan op de volgende Vuurdag wordt opgehaald.

Taveerne "Schipperkroeg" (Nr. 173)

Overdags is de kroeg bijna leeg, zij vult zich tegen de avond. De helden kunnen dan enige bezoekers ondervragen, waarbij zij na enig zoeken iemand vinden die met Ulwan samen een drankje gebruikt heeft. Ulwan heeft hem over zijn avonturen verteld en er over opgeschept, een ganse groep avonturiers te hebben geplunderd. De man lacht zich nu nog slap, omdat hij geen woord geloofd heeft wat de Doler hem vertelde. Hij heeft Ulwan ook de tip gegeven om naar het "Oude Moeras" te gaan, daar waren nog meer van deze opscheppers zoals hij. Verder weet niemand hier iets. De spelers, waarvan Ulwan geld gewonnen heeft, hebben de stad reeds verlaten.

Bordeel "Valerias" (Nr. 357)

Ulwan was klant van Horinda, die zich de avond nog goed herinnert, omdat zij goede zaken heeft gedaan. Zij vertelt de helden vooral dat Ulwan heeft gezegd "Ik ga nu naar het paleis om wat uit te rusten". Daarmee wordt natuurlijk het hotel en niet het vorstelijk paleis bedoeld.

De markt

Er zijn twee mogelijkheden waarop de helden kunnen ontdekken dat hun rustingen en wapens op de markt verkocht werden. Of zij zoeken bij elke kraam of zij ontmoeten iemand die iets van hen aanneeft. De kramer die de spullen van de helden gekocht heeft, hoort hun verhaal aan en heeft wel medelijden met de helden, maar zegt dat hij ook moet leven en dat zij tegen klinkende munt hun spullen terug kunnen kopen (als deze er nog zijn).

Plezierboot 'Thetis' (Nr. 219)

Ulwan heeft de reputatie van deze boot eens ergens gehoord. Hij is erneen gegaan om zich te amuseren, en is ook volgens de gebruiken bediend. (Zie Morgenster Nr. 25) De helden kunnen eigenlijk slechts door geluk hier terecht komen, want van het bezoek aan de boot weet niemand iets. Misschien als de helden naar een bordeel vragen op straat, dan wordt de boot ook zo wel genoemd.

Hotel "De Grote rivier" (Nr. 22)

Het is moeilijk voor de helden dit hotel te vinden. Hier is geen Born Antleben of Ulwan bekend. Ulwan gebruikte hier de naam van savoron van Hostria. De eigenaar van het hotel heeft hij door middel van geld ervan kunnen overtuigen, dat zij waardig was om in dit nobele huis te wonen. Het geeft in dit hotel voor de helden ook grote problemen omdat er in dit huis niet over gasten wordt gepraat. De bedienden houden zich aan deze zwijgplicht. Het valt niet mee om de waard ervan te overtuigen dat de helden eigenlijk rijk zijn. De portier gooit iedereen op straat die niet gekleed gaat volgens de stijl van dit huis. Met een beetje geluk kunnen de helden een korte blik werpen in het gastenboek, waarna ze na een drievoudige za-prooi + netuifile handschrift kunnen ontdekken als in het "Havena-paleis" (voorbegesteld, als zij naar het gastenboek hebben bekeken).

PaardenhandelaarsGilde (Nr. 178)

Ulwan heeft zich aan Gunda Frasel voorgesteld als Saveron van Nostria en heeft na de vorst het mooiste paard in de stad. Het betreft een volbloedTuzakker van rood-bruine kleur. Hoe de helden hier terecht komen is hun zaak. Als het mogelijk is kunnen zij alle paardestallen van Havena aflopen (huurstallen voor de verzorging der paarden). Het paard bevindt zich in een stal in de buurt van hotel "De Grote Rivier". De staljongens weten waar Ulwan woont.

Barbier (Nr. 43)

Dat Ulwan naar de duurste barbier van de stad gaat, past in zijn huidige levensstijl. Hij werd door een bediende geholpen; die zich hem na een korte tijd niet meer kan herinneren. Als de helden de naam Saveron van Nostria noemen, herinnert hij zich dat hij hem geschoren heeft.

Taveerne "Essen en Kurk (Nr. 41)

In deze kroeg begon de kroegentocht van Ulwan. Ulwan heeft zich met meerdere mensen onderhouden, het gesprek was van geen belang. Als de helden hier komen dan herinnert de waard zich enkel Ulwan als de helden hem baardloos beschrijven, of de naam Ulwan noemen.

Tveerne "Het Oude Moeras" (Nr. 29)

Wat er hier zo iedere avond loos is kun je in de verdere beschrijving lezen. Als er een Doler in de groep is dan kan hij bij een proef op zijn 'stratenkennis' wel eens van "Het Oude Moeras" gehoord hebben. Ulwan heeft hier wat zitten spelen maar is snel weer gegaan. Het ligt aan de Meester of iemand iets over Ulwan weet.

Taveerne "Rahjas Loofgezag" (NR. 22)

In dit gasthuis kunnen de helden de zelfde informatie krijgen als in "Essen en Kurk"

Efferdtempel (Nr. 84)

Men weet alleen dat een zekere Saveron van Nostria hier een enorm bedrag heeft geoïerd.

Praioestempel (Nr. 123)

Hier vinden de helden absoluut niets, maar misschien treffen zij hem bij de dienst.

Rahjatempel (Nr. 23)

Hier was Ulwan de ganse tijd met de gewijde Broinnfind Necht tesamen, die ook iets over hem kan vertellen. Zij kent hem onder de namen Ulwan en Saveron van Nostria. Hij verklaarde haar, dat zijn stiefmoeder hem altijd Ulwan noemde, omdat hij haar aan haar gestorven zoon deed denken. In werkelijkheid had Ulwan zich versproken. Broinnfind zal zich niet zomaar onderhouden met de helden, eerst pas na een royale offergave is zij bereid met de helden te praten. Het viel haar op dat de Doler een nogal sterke lichaamsgeur bij zich droeg, en zij raadde hem aan zich eens goed te wassen. Zij heeft hem uitgelegd waar het badhuis zich bevond. Hierna gaat zij verder over haar eigen problemen, met een der helden.

Het badhuis (Nr. 90)

Omdat ervan uitgegaan wordt dat ook onze helden niet eeuwig smerig rond blijven lopen wordt een toevallige ontmoeting in het badhuis niet uitgesloten. Overigens kan dit huis voor de helden nog van belang zijn. En wel dan, als een der helden in het posthuis op de kamer is geweest van Talia Varas.

In het poststation heeft Talia overigens geprobeerd, de held te wekken, toen deze niet wakker werd is zij de volgende dag met haar grootvader verder gereisd. Als Talia weer ontmoet wordt in het badhuis, vertelt zij de helden dat zij de Doler uit het poststation weer gezien heeft. Zij kan vertellen dat hij geen baard meer heeft, waar hij woont, enz., want zij heeft een gesprek tussen Ulwan en haar bruidegom afgeluisterd, nadat zij Ulwan had herkend. Komen de helden Talia tegen, voordat Ulwan het badhuis heeft bezocht, dan probeert zij de helden te zoeken, om het hen te vertellen.

Woonhuis van Overste Cubil Blizzar (Nr. 139)

De helden worden hier niet zomaar binnengelaten, maar als zij Ulwan ontmaskeren dan vinden zij een open deur.

Orkdorp

Ook als Ulwan zich ophoudt in Orkdorp, is hij door de helden te vinden, als deze tenminste de juiste weg benutten. Door veel goede woorden en enige Dukaten kunnen zij BV. de bedelaars voor zich winnen, die dan uitkijken naar de "verloren" Doler. Lukt dit de helden niet, dan kunnen ze snel naar het garnizoen gaan, waar Ulwan achter de Bornlandse gordijnen zit.

Het einde van het avontuur

Wanneer het avontuur afgelopen is ligt in de Meesters hand. Het hangt ervan af hoe goed en snel de helden zoeken. Het einde moet er in ieder geval zo uit zien dat Ulwan in de stadsgevangenis beland. Misschien was er nog wat van de bezittingen van de helden over of het is reeds verspeeld. Een materiele beloning is er voor de helden niet. De verdeling van avontuurpunten moet afhangen hoeveel bezittingen zij terug kunnen bekomen. Voor elk procent van de bezittingen die zij terugvinden, ontvangen zij een punt. In ieder geval krijgt iedere held die aan dit avontuur heeft deelgenomen 100 - 150 avontuurpunten.

Als opmerking nog even dit: het geld dat Ulwan uitgeeft moet worden bijgehouden en afgetrokken, zodat men weet hoeveel de Doler nog bezit.

Als de helden de Doler zeer snel vinden, geeft hij hen alles terug wat hij bij zich heeft.

Na het avontuur

Hoe gaat het nu verder met de helden? Zij kunnen andere avonturen in de stad beleven, in dit geval stel ik voor om de helden meteen te rippen van al hun geld.

Teveel geld is ongezond!

Het gebouw:

De Garether poort heeft vijf verdiepingen, en bekende vaklieden zijn het er over eens, dat deze poort ook zware belegeringen kan weerstaan, zonder te vallen. De beide torens zijn totaan de kantelen 10,5m hoog, en zijn voorzien van talrijke schietgaten. Het gebouw tussen de twee torens is tot aan de kantelen 8,8m hoog. De stadsmuur in de buurt van de Garether poort is 1m hoger dan op alle andere plaatsen. De Garether poort is rijkelijk versierd, zodat vreemdelingen zich verbazen. De 4m hoge en 3,2m brede poortdeuren zijn BV. van een relief voorzien dat beelden laat zien van de stadsgeschiedenis. Daarboven zijn de zes goden afgebeeld die een tempel in Havena hebben. Opmerkelijk zijn hier de kantelen die allemaal verschillende demonenkoppen voorstellen. Naast de poort voor de stad bevindt zich een grote steen waarop een bronzen plaat is aangebracht, waarin het volgende is gegraveerd:

"Bezoekers van deze stad, weet dat Efferd, de zeegod, deze stad beschermt, hij en onze vorst. Als hier magie benut wordt, is er een zware straf te verwachten, want Hesindes macht wordt hier niet getolereerd."

Op het kleine manluik zit een zware ijzeren klopper, waarmee bezoekers, die na 18.00 uur naar Havena komen, zich een toegang kunnen geven.

1e Verdieping

1.1 Ingangshal

In de ingangshal worden nieuw aangekomenen door de bewakers aangehouden en onderzocht. De soldaten zoeken voornamelijk naar smokkelwaar, zoals BV. Roesmiddelen of overmatig veel wapens, maar ook waren waarop belasting wordt geheven. Grote wagens worden in ieder geval doorzocht, en smokkelaars worden direct vastgezet.

De toren:

In vreedstijd wordt alleen de hoofdboort gesloten, de tweede poort (richting stad) en het valhek worden alleen tijdens belegeringen gebruikt. Ook wordt er in vreedstijd slechts de zuidelijke toren benut, terwijl de Noordtoren leeg is.

1.2 Verdedigingsruimte

In vreedstijd staan in een hoek vier bedden, waarop de nachtwacht kan slapen. Overdag wordt deze ruimte ook wel gebruikt om personen de doorzoeken.

1.3 De trappengang

1.4 Wapenkamer

Eigenlijk moet hier de wapenkamer zijn maar dit is gelijktijdig het buro van de torenwacht. Hier zit overdag altijd een luitenant der stadsgarde en s'nachts een Sergeant, die het bevel heeft over de soldaten. s'Nachts dient deze ruimte ook als ruimte waarin een bereidwillige gardist de poort nog kan openen wanneer iemand na 18.00 uur binnen gelaten wil worden.

1.5 Verdedigingsruimte

1.6 Trappengang

1.7 Wapenkamer

In vreedstijd is deze ruimte leeg. Als er inderdaad een oorlog zou uitbreken, zijn er hier vooral speren, kruisbogen en pijlen te vinden. Men kan echter ook enige slag- en steekwapens vinden.

2e Verdieping

2.1 Verdedigingsruimte

2.2 Opslagruimte

Ook in vreedstijd bevindt zich hier een grote hoeveelheid tin, lood dat in oorlogstijd in grote smeltkroezen wordt gesmolten.

2.3 Opslagruimte

2.4 Verdedigingsruimte

3e Verdieping

De derde etage bestaat slechts uit een enkele grote ruimte, die alleen ter verdediging dient. In de wanden naar buiten bevinden zich talrijke schietgaten, die in geval van oorlog altijd bezet zijn. Hier bevinden zich ook de beide zwengels waarmee het grote ijzeren valhek omlaag kan gelaten worden. Als men het hek wil laten zakken hoeft men enkel de vergrendeling weg te halen, het gewicht van het valhek en de zwaartekracht doen de rest. Deze ruimte wordt meestal als doorgang gebruikt voor aflossingen van de wachters op de muur.

4e Verdieping

4.1 Smeltruimte

Hier bevindt zich een grote ketel, waarin men lood en tin kan smelten. De ketel is zo bevestigd dat men hem kan leeggieten, en wel in kleine gootjes waar de vloeistof verder kan vloeien naar de gaten onder de kantelen. Vandaar uit stort het dan over de ongewenste gasten.

4.2 Verdedigingsplatform

De kantelen zijn hier 1,80m hoog en geven daardoor de boogschutters een goede bescherming. Van hieruit voeren twee trappen naar de bovenste torenplatformen.

4.3 Smeltruimte

5e Verdieping

De laatste verdieping bestaat enkel uit de beide torenplatformen, waarvan de kantelen slechts 1,50m hoog zijn. In vreedstijd zijn deze platformen bijna nooit bezet.

WACHTDIENST

Overdag:

Overdag bevinden zich acht gardisten bij de Garether poort, waaronder zich altijd een luitenant bevindt. Twee gardisten zijn altijd met kruisbogen bewapend, en staan daarmee bij de tweede toren. Vijf andere gardisten zijn altijd bezig met de controle van wagens en personen. Wagens worden voor de poort en personen in de ingangshal gecontroleerd. In het kantoor zitten de luitenant en een tolbeambte, die de namen en adressen van de handelaren noteert, om te kunnen vaststellen of er belasting moet worden betaald over de waren.

De dienst van de dagploeg begint s'morgens om 6 uur en eindigt met de aflossing en de sluiting van de poort om 18.00 uur. De gardisten controleren bezoekers zeer nauwkeurig, en wie hen niet bevalt wordt teruggestuurd. Als een vreemdeling vervelend wordt, dan wordt hij gearresteerd en naar het garnizoensgebouw gebracht.

s'Nachts:

s'Nachts bevinden zich hier acht gardisten en een Sergeant, waarbij altijd vier man wacht houden en vier man slapen. De Sergeant heeft in zijn kantoor een veldbed, waarop hij gaat liggen rusten als hij dat nodig vindt. Hij wordt alleen in bijzondere dringende gevallen gewekt BV. als meerdere mensen de stad willen betreden in de nacht. Een gardist houdt wacht in het kantoor terwijl een tweede zich op het verdedigingsplatform 4.2 bevindt en aankomende bezoekers ontvangt. Hij ondervraagt de aankomende en gaat dan naar beneden om samen met de andere wachten de poort te openen. Het kleine manluik gaat pas open nadat de beide wachten door middel van een kijkgat zich er van overtuigd hebben, dat er zich niet meer personen bevinden als er zijn mogen. De beide andere wachten die wakker zijn bewaken de muur. Zij letten er op dat niemand de stadsmuur beklimt. Een der beiden patrouilleert van de Garether poort naar het Zuiden tot aan de Vijfhoekige toren, de andere naar het Noorden tot aan veld K/46.

Aflossingen van de wacht geschieden om de twee uur. De tijd wordt afgelezen van een zandloper, die zich in het kantoor bevindt, en waarvan het zand precies twee uur nodig heeft om door te lopen.

DE STADSVLAG

Op het verdedigingsplatform 4.2 bevindt zich een kleine mast, waaraan op de dag de stadsvlag wappert. Hij toont het wapen der bennain, drie zilveren kronen op een nemelblauwe achtergrond. De vlag wordt om 20.00 uur door de nachtploeg gestreken, en door de dagploeg om 7 uur gehesen.

TAVEERNE "HET OUDE MOERAS" (Nr: 29; H/13)

De taveerne "Het Oude Moeras" is geen gewone taveerne, doch een ontmoetingsplaats van Dolers en Barden, die graag onder elkaar zijn. Er zijn hier geen slaapplekken maar de waard neemt graag een of twee lieden op, als zij geen onderdak kunnen vinden.

HET GEBOUW

Het huis is een tweeverdieping tellend vakwerkhuis, dat nog uit de tijd van voor de grote beving stamt. Vroeger diende het als woonhuis, maar toen de alleenstaande bewoner zeven jaar geleden stierf, verwierf de toenmalige Doler Jotin het huis en maakte er, met zijn gevaarlijk verdiende geld, een herberg van. Al vanaf de bouw zes jaren geleden wordt "Het Oude Moeras" als zeer voornaam gezien, en wordt uitsluitend door Dolers zonder vaste verblijfplaatsen bezocht.

BEGANE GROND

E1 Trappenhuis

Hier bevindt zich de ingang naar het gasthuis en de trap die naar de eerste etage voert. De trap naar boven wordt tijdens de openingstijden door een ketting versperrd.

E2 Schenkruijnte

De schenkruijnte bevat slechts twee grotere tafels, waaraan men plaats kan nemen. Zij dienen meestal voor de gasten die s'middags iets willen eten. Het plafond wordt door enige balken ondersteund. Om twee van deze balken zijn bladen aangebracht op anderhalve meter hoog, waarop men zijn glas kan zetten. Er is veel ruimte over gelaten, want de Dolers staan bekend om hun spontane feesten, en omdat ook vele Barden dit huis bezoeken, wordt er nogal veel gedanst. In deze ruimte zijn twee werknemers de hele avond bezig de gasten wijn en bier te bezorgen. Alleen s'middags kan men hier iets eten, s'avonds is er alleen drank.

E3 Voorruimte

In deze hal naar de latrinen zit een luik dat naar de kelder voert. (Dwergenneus 12)

E4 & 5 Latrinen

E6 Keuken

In deze keuken koken de vrouw van de waard en diens zuster, die beiden in het huis wonen. Als er s'avonds toch nog een hongerige Doler in de Taveerne opduikt, dan wordt hij naar de keuken gebracht, waar hij een paar hapjes koud gebraden krijgt, als hij tenminste de waard over zijn avonturen vertelt. Dit is waarschijnlijk de enigste keuken van Havena, waar men minder vis vindt want Jotin is er niet zo'n liefhebber van, omdat hij tijdens een zeereis er te veel van gegeten had.

BOVENVERDIEPING

Er is geen beschrijving van de bovenverdieping. Deze is voor de drie bewoners en eventueel twee gasten. De kamers zijn zeer nobel ingericht, en men ziet dat Jotin er veel geld in heeft gestoken.

Als de Meester het nodig vindt om het toch te ontwerpen dan is er niemand die hem tegenhoudt.

DE PERSONEN

Jotin (MP 601)

Jotin is 46 jaar en heeft zijn avontuurlijke leven zeven jaar geleden beëindigd. Doch hij kan deze schone tijd niet vergeten, en ondanks dat hij er zelf niet meer op uit trekt, neemt hij graag deel aan de belevenissen van anderen, en vraagt hij een ieder naar zijn geheimen. Daardoor, en door zijn vroegere avontuurlijke leven, is Jotin een wandelende informatiebron. Er is niets waarvan hij niets weet, geen wonder met zijn achtergronden. Er zijn maar weinige Avonturijnse steden die hij niet kent, en hij is op elk der cyclopeneilanden geweest. Jotin is een extreem vrolijk mens, die vooral van muziek houdt. Daarom is hij niet enkel gelukkig met de Dolers, maar ook op de Barden en minstrelen, die altijd welkom zijn in zijn huis. Eigenlijk heeft hij tegen niemand wat, maar met Magiers en Strijders heeft hij slechte ervaringen, zodat hij deze niet bijzonder veel mag. Deze stemming is ook overgeslagen op zijn gasten. Strijders en Magiers zijn geen graag geziene gasten, zij worden met de nek bekeken als zij de taveerne betreden.

De Meester laat de helden, die de Taveerne voor het eerst bezoeken, het beste kennismaken met Jotin. Hij nodigt de helden uit voor een glas wijn, als hij ziet dat de helden nieuw zijn, en dan vraagt hij alles wat maar mogelijk is. Jotin stelt zolang vragen, totdat hij merkt, dat de helden niets meer weten.

Thera (MP 602)

Zij is de vrouw van Jotin, en ook zij heeft een avontuurlijk leven achter zich. Zij praat ook graag met de helden, maar haar hoofdthema is altijd Gareth, want daar is zij geboren. Zij vraagt altijd hoe het er daar nu uitziet, want zij is er al acht jaar niet meer geweest. Thera is een bijzonder goede kokkin, wat men snel merkt als men er s'middags gegeten heeft, het smaakt werkelijk voortreffelijk.

Kalydria (MP 603)

De zuster van Jotin is 29 jaar, zij is bijzonder mooi en mengt zich graag onder de Dolers, om zich een nieuwe favoriet te zoeken. Zij is niet bereid om een vaste relatie aan te gaan. s'Middags helpt zij haar schoonzus in de keuken, en zij is het die op de markt de inkopen doet voor de taveerne. s'Avonds helpt zij de beide bedienden met het rondbrengen van de dranken, doch alleen als het zeer druk is. Misschien gebeurt het een keer dat een der helden met Kalydria naar haar kamer gaat.

Palia (MP 604)

Zij is een der dienstertjes, en is eigenlijk alleen maar hier omdat zij een keer een weddenschap had verloren. Zij had met Jotin gewed dat zij meer Thorwalrum opkon dan hij. Dat was natuurlijk een grove fout, want Jotin was al het een en ander gewend. Omdat zij geen geld had om de weddenschap te betalen, verplichtte zij zich ertoe om twee jaar lang in de taveerne te werken. Zij moet nu nog anderhalf jaar hier werken, maar zij weet nu al dat zij na deze twee jaren, haar verdere leven als doolster voortzet. Dit tot groot ongenoegen van haar grootmoeder, waar zij woont omdat zij haar ouders verloren heeft.

Docky (MP 605)

Toen hij hier zes jaren geleden als bediende begon, was hij twaalf jaar. Het is een nette jongeman, die wat teruggetrokken is sinds hij door doolsters oneerbare voorstellen heeft gehad. Voor hem is de verbinding tussen man en vrouw heilig. De vrouw die hij eenmaal kiest, moet ook met hem trouwen, en hem niet enkel gebruiken. Docky speelt zeer goed luit en kan daarbij ook prachtig zingen. Daardoor verdient hij soms een zilveren daalder extra.

SPELEN IN "Het Oude Moeras"

Er wordt hier veel gedobbelt maar ook andere gokspelletjes vinden hier een grote aanhang. Als held moet men hier echter oppassen, met wie men speelt, want hier vindt men de grootste vasspelers van Havena, die elke melkmuil te grazen nemen. Af en toe is er een vechtwedstrijd, gevochten wordt er met een degen of rapier, waarbij niet de schade telt, maar de gekasseerde treffers. Jotin haalt dan twee borstharnassen uit de kast, die de strijders dan om doen, om niet gewond te raken. Deze harnassen laten de BH met 1 punt zakken.

DIT ZIJN DE REGELS VOOR HET GEVECHT:

Er wordt alleen op de borst gestoken, richt iemand opzettelijk naar andere lichaamsdelen, dan wordt hij gediskwalificeert en de taveerne uitgesmeten, als hij niet meteen een rondje voor het hele huis betaalt. De strijder met de hoogste moed begint met zijn aanval. Wie het eerst tien treffers plaatst heeft gewonnen en komt een ronde verder. Een Meesterklap geld automatisch als treffer, die niet geparreerd kan worden. Er wordt gevochten volgens het KO systeem, wie verliest ligt eruit, de ander komt een ronde verder, totdat er nog maar twee strijders overblijven. Jotin verzamelt tevoren van iedere deelnemer twee Dukaten in, die zijn onkosten moeten dekken. De winnaar krijgt een premie van 25 Dukaten. Als er niet genoeg geld is ingezameld, dan legt Jotin het verschil erbij. Jotin vecht overigens elke keer mee, en is een goede schermer. Het is ook de gewoonte dat de winnaar van zijn prijzengeld direct een rondje geeft, als hij pech heeft blijft er niets over van net geld.

BORDEEL "VALERIAS" Nr. 357 (M/17)

Zoals in elke havenstad bestaan er in Havena ook inrichtingen, die door de eerlijke burgers als liederlijk gezien worden. Hoewel de officiële boeken van deze stad het "oudste beroep" verzwijgen, willen wij een huis voorstellen, waar men zich over kan geven aan de lichaamlijke geneugten.

HET GEBOUW:

Het huis van Valeria Mardov bevindt zich in een achterhof van een wijk in Havena. Het heeft twee verdiepingen en ziet er aan de buiten kant vervallen uit.

BEGANE GROND:

E1 Hal

De kleine hal eindigt voor een zwart gordijn.

E2 Prive ruimte

De deur naar deze ruimte is achter een wandtapijt in ruimte E3 verstopt, zodat niet iedereen het kan vinden. Deze deur is meestal afgesloten. De inrichting van deze ruimte bestaat uit een zetel, een kist en acht schilderijen die de voorvaders van Valeria voorstellen. Bovendien staat hier de ezel van de schilder die met het portret van Valeria is begonnen. De eigenares van dit bordeel laat zich namelijk juist schilderen. In andere gevallen verblijft Valeria hier, als zij wat uitrusten wil.

In de kist bevinden zich 134 Dukaten en sieraden. De sieraden zijn familieerfstukken en bestaan uit een ring met een smaragd (25 Dukaten) en een parelketting met 25 vijfkarats parels.

E3 Ontvangstruimte

De over het algemene rood uitzieende ruimte maakt een gemoedelijke indruk. s'Winters brand er altijd een vuur in de open haard, dat een heerlijke warmte verspreidt. Aan de wanden hangen grote gobelins, met afbeeldingen van de God Efferd en enige naakte waterniften. Hier wachten de werknemers op hun klanten. Achter het wandtapijt in het Noorden bevindt zich de deur naar ruimte E2 (Dwergenneus 9).

E4 Gemeenschappelijke ruimte

In deze ruimte bevinden zich een grote tafel met twaalf stoelen, een kast met serviesgoed en een kookplaats. Aan de wanden hangen schilderijen met afbeeldingen van Rahja. Hier wordt gegeten als men toevallig niets te doen heeft, want het huis is de gehele dag open.

E5 Woonruimte

Hier woont Valeria Mardov. Er staat een kleine marmeren tafel met drie gemakkelijke zetels, die met donkerblauwe zijde zijn bekleed, een schrijfburo en een stoel. In het schrijfburo bevindt zich meestal de sleutel naar ruimte E2, een beurs met 220 Dukaten en een 'Gastenboek'.

E6 Slaapruijme

Hier staat waarschijnlijk het zachtste en duurste bed van Havena, waarvoor Valerias moeder eens meer dan 500 Dukaten betaald heeft. Het werd toen direct uit Al'Anfa geïmporteerd. Het betreft een 1,80 bij 2m groot hemelbed, waarvan de draperieën met goud bestikt zijn, en afbeeldingen tonen van alle goden. De gordijnen zijn gemaakt van echte Al'Anfa zijde, en de kussens en matras zijn het comfortabelste wat men zich kan voorstellen. Bovendien staat er hier een kast, waarin zich meer dan tweeduizend verschillende dure kledingstukken bevinden, die Valeria meestal gekregen heeft van haar liefhebbers. Men fluistert, dat de Keizerin van Gareth geen mooiere kleding bezit. De wanden van deze ruimte zijn bekleed met het allerbeste hout en aan het plafond hangt een kristallen kroonluchter met vijftien kaarsen uit Maraskan. De vloer is volledig bedekt met een bont tapijt uit het Khomgebied. Aan de wanden hangen meerdere schilderijen.

E7 Trappenruimte

De trap naar boven bevindt zich achter een zwart gordijn dat de ruimte E3 afscheidt. Hier ligt bovendien een tapijt waaronder zich een valluik bevindt, die naar ruimte K1 voert (Dwergenneus 13).

BOVENVERDIEPING:

O1 Hal

Deze hal is versiert met schilderijen die allen naakte meisjes voorstellen. Op regelmatige afstanden hangen fakkelhouders aan de muren, waarin fakkels branden die de hal verlichten. In het Zuiden staat een 0,5m hoge sokkel waarop een 1m groot Rahjabeeld staat. Het beeld is van marmer en is gemaakt door de kunstenaar Pavendiek Prunzel.

O2 Kledingkamer

Deze ruimte is bereikbaar via een geheime deur (Dwergenneus 13), als men de fakkelhouder naast de deur een weinig naar onderen drukt. In deze ruimte bevindt zich alles wat men voor de gewone en ongewone liefdesspeeltjes gebruikt.

O3 Ruimte van Lana

De meubels in deze ruimte zijn eenvoudig en goedkoop. De ruimte wordt bewoond door Lana, die een der oudste medewerkers in dit huis is. In de kist bevindt zich een geheim vak, waarin de vrouw 150 Dukaten bewaart, die zij moeizaam heeft gespaard.

O4 Ruimte van Garosa

In de ruimte bevindt zich niets bijzonders. In de kast kan men naast wat dunne kleding ook een zwaard vinden, dat Garosa soms draagt.

O5 Ruimte van Celtoce

In deze ruimte ruikt het altijd naar verbrande roeskruiden, die de zinnen van de klanten een beetje verdooft. Op de tafel staat een kleine zilveren schaal, waarin de kruiden worden verbrand.

O6 Ruimte van Horinda

Het jonge meisje heeft slechts een zeer kleine ruimte waarin zich eenvoudige meubels bevinden. Zij vindt dat zij al deze mooie dingen niet nodig heeft, want zij vertrouwt volledig op haar uiterlijk.

O7 Haardnis

Hier bevindt zich een grote open haard, die er voor zorgt dat de meisjes op deze etage s'winters geen ander werk hoeven te zoeken. In het koude jaargetijde vindt men hier altijd een kleine stapel brandhout.

O8 Ruimte van Fora Di Vasadas

De meubels in deze ruimte zijn zeldzaam mooi en stammen uit het verleden van het meisje. Zij zijn nog van haar ouders geweest. Aan de wand naast de deur hangt een wapen, dat een gouden korenaar en een gouden sikkels op een blauwe achtergrond, toont. Het is het familiewapen der Vasadas.

ZOLDER:

D1 Voorruimte

In deze ruimte, waarvan de wanden met groene stof zijn behangen, bevindt zich een open haard die een zalige warmte verspreidt over de zolder. In het plafond zit een luik dat naar het dak voert, waar zich niets bijzonders bevindt.

D2 Ruimte van Kaldor

Deze ruimte is rijkelijk voorzien van allerlei wapens, de bewoner is een echte verzamelaar, om de vrouwen ermee te imponeren.

D3 Woonruimte

Deze zeer rijkelijke ingerichte ruimte wordt bewoond door Paladia Mardov. De kast is voorzien van houtsnijwerk, op de tafel staan twee gouden schalen en de vloer is bedekt met een tapijt uit Fasar. De ruimte wordt door de bewoonster gebruikt als zitruimte. Vaak zitten hier enige deernen, die zich amuseren over hun liefhebbers. Mannen hebben hier dan geen toegang.

D4 Slaapruimte

Ook hier bevindt zich een wollen tapijt, maar het pronkstuk in deze ruimte is zonder twijfel het hemelbed, dat door de beste meester-meubelmakers uit Nostria is vervaardigd om aan een koningin te schenken. Paladia kreeg het van een hoofdman der Thorwal-piraten.

D5 Ruimte van Stefano

Deze ruimte is nog schamel ingericht, omdat de jonge man hier slechts kort werkt, en hij bezit nog te weinig geld om zelf voor zijn inrichting te zorgen.

KELDER

In de kelder worden enkel aan bederf onderhevige voorraden opgeslagen, rijkdommen zijn er niet te vinden.

DE PERSONEN

Valeria Mardov (MP 637)

Zij is een slanke vrouw van 44 jaar oud die er nog goed uitziet. Valeria heeft zich uit de actieve dienst teruggetrokken. Zij beheert het bordeel nu als een familiebedrijf en zorgt er altijd voor dat de meisjes een goede prijs verdienen. Valeria heeft twee hartstochten, ten eerste het verzamelen van portretten van haar voorouders. Ruimte E2 is een klein heiligdom, dat buiten naar alleen door de kunstenaar Pavendiek Prunzel mag worden betreden, en dat enkel om naar te portreteren. Haar tweede hartstocht is deze kunstenaar waarmee zij al meer dan twee jaar bevriend is. Hij wil met haar trouwen, maar tot nu toe heeft zij al zijn aanvragen afgeslagen. Paladia is de dochter van een zeeman, die Valeria heeft laten zitten met haar kind. Zij heeft nog steeds haatgevoelens tegenover deze man, en het is maar beter voor hem dat hij nooit meer naar het bordeel terugkeert.

Lana (MP 638)

Lana is al 31 jaar en bedient alleen nog de stamgasten, wat natuurlijk niet veel geld in het laatje brengt. De jaren arbeid in het bordeel heeft haar getekend, zodat zij door de meeste zeelieden gemeden wordt. Als zij Valeria in een nood-situatie niet een keer had geholpen, dan was zij al lang vertrokken. Zij wil op een dag een nieuw leven beginnen, daarvoor is zij aan het sparen. Zij is zeer bevriend met de waard van "De Goudbot", maar heeft hem nog niet durven vragen of hij met haar trouwen wil.

Garosa (MP 639)

Garosa komt uit de Zuidelijke landen, zij heeft een bronskleurige huid. Zij is zeer aantrekkelijk en wordt door een ieder begeerd. Haar enige fout is, dat zij de gewoonte heeft haar klanten af te zetten. Daarom zoekt zij haar klanten ook zorgvuldig uit.

Celtoce (MP 640)

Celtoce is een vrouw waarvan niet veel bekend is. Zij werd twee jaar geleden gevonden aan de oever van de grote rivier, half verdrinken en met een flinke verwonding aan haar achterhoofd. Valeria nam haar mee en gaf haar een dak boven het hoofd. Zijzelf weet niets meer uit haar verleden, of zij doet maar alsof. Zij ziet er wat vreemd uit met haar zwarte ogen, haar gelige huid en haar lange benen. Maar haar liefdespraktijken schijnen onovertroffen te zijn.

Horinda (MP 641)

Horinda is 17 jaar en komt uit Havena. Zij heeft haar ouders kort geleden verlaten, en werd door haar vader ontfermd. Om zich boven water te houden kwam zij naar het bordeel van Valeria, om met haar lichaam in dienst te treden. Zij droomt er echter van, dat zij op een dag door een sterke held verlost wordt, om een normaal leven te leiden, het liefst in Gareth, waar zij als klein kind al graag wou wonen. Hoewel Horinda een aantrekkelijk uiterlijk heeft, is zij een beetje naïef, om door een held meegenomen te worden.

Fora Di Vasadas (MP 642)

Fora DI Vasadas komt uit Havena en is de laatste telg van de verarmde adellijke familie Vasadas. Zij is een vrouw met een zeer fijn gelaat, die eenmaal, daarover aangesproken, urenlang over haar leed vertellen kan. De Vasadas waren eens zeer rijke graanhandelaars en grootgrondbezitters, totdat zij door roofridders volledig geplunderd werden. Een groot deel van de familie ontnam zichzelf toendertijd het leven. Op dat tijdstip was Fora 9 jaar. De landerijen, die nog altijd familiebezit waren, werden later door haar broer verspeeld, zodat de familie voortaan volkomen verarmd was. Haar broer stierf kort daarna in een duel, zodat zij nu de laatste van haar geslacht is.

Kaldor (MP 643)

Kaldor is 29 jaar en komt uit een klein dorpje buiten Havena. Zijn ware reden om voor Valeria te werken is Carosa, waarop hij tijdens een bezoek aan dit huis verliefd is geworden. Al vier jaar lang probeert hij zijn geluk bij haar, tevergeefs. Kaldor was eigenlijk naar Havena gekomen, om een trotse strijder te worden, maar daartoe is het nooit gekomen. Deze droom is hij nog niet helemaal vergeten, daarom verzamelt hij allerlei wapens, die hij in zijn kamer hangt. De vrouwen die hem bezoeken vertelt hij dan over zijn wilde leven als strijder, waarvan elk woord natuurlijk gelogen is.

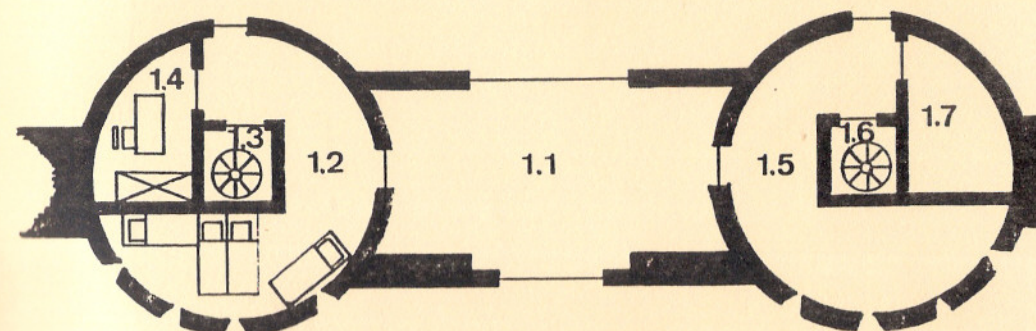
Stefano (MP 644)

Stefano is een twintigjarige jongen uit Nostria, die zich op een "wereldreis" bevindt. Zijn geld was slechts voldoende om Havena te bereiken, waar hij dus dit baantje genomen heeft. Het is absoluut niet zijn bedoeling om hier lang te blijven. Wegens zijn uiterlijk is hij al snel het lievelingetje van de bezoekers geworden.

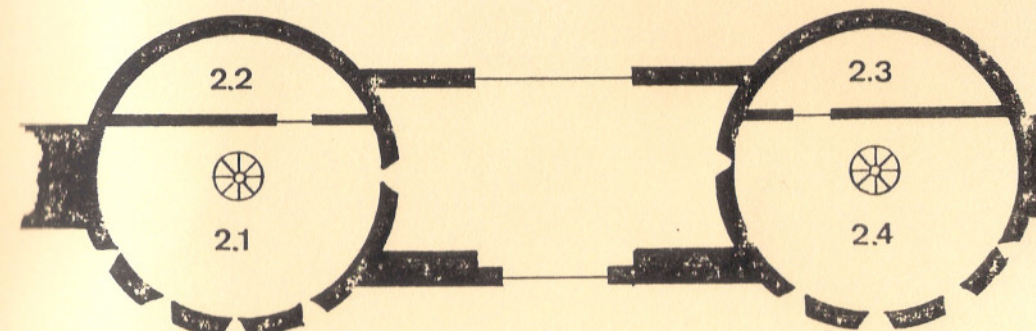
Paladia Mardov (MP 645)

Paladia is de twintigjarige dochter van Valeria, die op een dag alles van haar moeder zal erven. Haar goddelijke lichaam en haar zakelijk inzicht, zorgen ervoor dat Paladia de grootste omzet in het bordeel heeft. Zij hoopt dat haar moeder snel zal trouwen met de kunstenaar Pavendiek Prunzel, zodat zij het binnenkort voor het zeggen heeft. Dan kan ze eindelijk Lana de straat op schoppen, want daar valt toch niets mee te verdienen. Paladia heeft de ambitie om betrekkingen met de Rahjatempel op te bouwen.

Nr.195 DasGarethtor (O-P49)



Ebene 1



Ebene 2

Ebene 4

