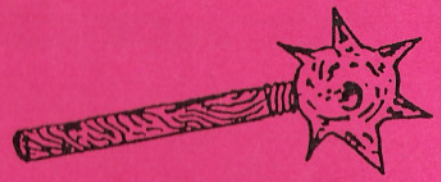
de MORGENSTER



jrg.3 no.32

maandblad voor fantasy-liefhebbers

dec.'88

De 'Morgenster' is niet een niet commerciele uitgave van 'Palantir VZW',
De 'Morgenster' is een niet commerciele uitgave van 'Palantir'

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

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

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

bij het licht

red.

Hallo minderbenigen,
eindelijk heb ik een maand rust gehad. Ik heb Edje D. ,nadat ik hem heb verrast op muziek van Dennie Christiaan, sinds een maand niet meer gezien.
Cor heeft zich opgesloten, met oordoppen in, in de bezemkast. En na een lang ziekbed is ook weer terug Meester Turgon. (nu alleen die kat nog.....)
Deze keer in de Morgenster:

-de dorpsgek zo blauw als een smurf 4
-geloof en religies in Havena 7
-Spirit of Adventure 11
-alles over kooplieden in Avonturijnse Wetensw. 15
-Brieben 18
-Meester Turgon 21

de spinnelijke groeten
E. Achtpoot The Boss!

de dorpsgek.

cor

Ha..ha.,hips, lo..,burp, medereizigers, ik bedoel, hik, medespelers,
ik heb deze keer iets zzzeer aparts voor mij, ik bedoel jullie.
Uit Duitsland heb ik vernomen dat er in Ha..Ha..Havena een Gilde is bijgekomen,
Het Brouwersgilde. Ju begrijpt dat ik dad muteen ben gaan onderzoeken. En ik
moe seggu dad ut indurdaat bes wel tu drinku isz, ik budoel dad ut indurdaad
waar is van dat gilde enzo. Ut vogendu artiekol he..he..heb ik gescrevu vor dad
ik op on
derzoek ben gegegegaan ik bennog stees aan ut onder, hiccup, zoe onderzoe onon
onderderzoe zoe Zo ZZZZZZZZZZZZZZZzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz grom ZZZZZZZZzzzzzz....

HET BIERBRBROUWERS-GILDE (352)

Het Bierbrouwersgilde heeft sinds acht na Hal zijn plaats in het stadsparlement gevonden. Inofficieel bestond er al lang een vereniging van bierbrouwers die elkaar steunden en controleerden, maar sinds kort wordt deze vereniging als Gilde erkent, en kreeg zitting in het parlement. Eerst omvatte de vereniging alleen diegenen, die het beroemde "Havena-bier" brouwden, nu zijn alle brouwers uit gans Havena verenigd. Doch waarom werd het Gilde opgericht, en hoe hebben zij zitting in het parlement verkregen? Het Gilde werd opgericht omdat hoelanger hoe meer kroegen in Havena een wat verdund soort bier verkochten (De waarden waren hierbij onschuldig). Het gevolg was dat het parlement bezwaren ging maken over de bereiding van het bier. Dus werd er besloten om een Gilde op te richten die er op toe moet zien dat het brouwen goed gebeurt. En omdat er een nieuwe Gilde was, moest er ook een zetel in het parlement komen, waarbij de kapitaalkrachtige kooplieden Stersond en Ongswin geen onbelangrijke rol speelden.
Het bierbrouwersgilde heeft drie bestuursleden, waarvan er slechts een het bierbrouwersgilde in het stadsparlement vertegenwoordigt. Deze drie mannen zijn ook de toenmalige leiders van de vereniging van Havena-bierbrouwers. Borgh Harand is 54 jaar en vertegenwoordigt het Gilde officieel in het parlement van de stad. Hij is al meer dan 20 jaar bierbrouwer, en omdat hij zich op het duurdere Havenabier heeft gespecialiseerd, dat zich elk jaar weer verbetert, heeft hij wat geld kunnen opzij leggen en behoort nu tot een der welvarenden der stad. Twee jaar geleden is hij verhuisd van het Kraakeiland naar de Nieuwe-stad. Borgh is een rustige man, die alleen maar aan zijn bier denkt. Hij stelt niet veel eisen in het parlement, maar heeft toch door kunnen voeren, dat de stad Havena 'Bescherrechten' op al het bier legt, wat niet in Albernia is gebrouwen. Sindsdien wordt 90 % van het gedronken bier in Havena ook in deze stad gebrouwd. Opmerkzaam is echter, dat de goede man met zijn 54 jaren seniel is, en binnen het Gilde gelooft niemand meer dat hij de volgende twee jaar overleeft.

Zijn plaatsvervanger is Zaarn Tergared. Hij is 35 jaar oud en staat bekend als vrouwenheld. zijn geld gebruikt hij om te gokken of door met vrouwen om te gaan. Meestal houdt hij dus niet veel over van zijn loon. In politiek is hij geheel niet geintresseerd en hij raakt meer en meer aan lager wal. Als het zo verder met hem gaat dan redt hij de volgende verkiezingen niet. Het derde lid is de 29 jarige Gared Jorek een jonge brouwer, die het bedrijf vier jaar geleden geerfd heeft. Hij is uiterst bekwaam, en omdat hij te jong is heeft hij geen plaats in het parlement. Hij is de strengste controleur, en heeft zich hierdoor veel vijanden verworven, namelijk brouwers die door zijn toedoen geruineerd zijn.
Een man die in het Gilde steeds meer sympatie wint is de Kruidenbierbrouwer Jaro Pergest. Er wordt er van uit gegaan dat hij bij de volgende verkiezingen als plaatsvervanger wordt gekozen.

DE ORGANISATIE

De regels in het Gilde der bierbrouwers zijn zeer hard, en zij kunnen een brouwer van zijn bestaan beroven. Er wordt het hele jaar door gebrouwen, maar geen enkele brouwer mag meer brouwen, dan wat hem wordt toegelaten. Bovendien mag het bier pas in de handel gebracht worden, als het bestuur der Gilde zich van de kwaliteit overtuigd heeft. Het kwalitatieve goede bier wordt dan in het Gildehuis aan de marktplaats opgeslagen, vanwaar het dan ook verkocht wordt. De brouwerijen worden door het Gildehuis betaald, en wel zo, dat alle Meesters evenveel verdienen, alle gezellen en alle leerlingen.
Hieruit blijkt dat er in het brouwersgilde vier verschillende loonklassen zijn, waarbij de leerlingen het minst en de bestuursleden het meest verdienen.
Het bestuur heeft naast de taak van controle ook de taak van de verkoop, waarbij men zich verlaat op, wat de export naar de andere steden betreft, de beide kooplieden Gerad Ongswin en Tino Stersond, die van het Gilde de totale exportgoederen opkopen. Door de ver strekkende handelsbetrekkingen van de beide kooplieden, zijn de brouwers altijd verzekerd van voldoende grondstoffen. De verdeling van deze grondstoffen geschiedt dan weer door het bestuur van het Gilde.
De brouwer die probeert om meer te produceren dan toegelaten is, en daarbij betrapt wordt, wordt op staande voet uit het Gilde gestoten en door zijn gezellen vervangen (zolang zij niet samen met de brouwer onder een hoedje speelden).

BIERSOORTEN:

Binnen het Gilde worden vijf verschillende soorten bier gebrouwen. Brouwerijen bevinden zich door gans Havena, doch de belangrijkste bevinden zich in de brouwersstraat aan de Zuidhaven (zie kaart).
HAVENABIER: Dit uithangbord van de brouwkunst van Havena wordt in twaalf brouwerijen vervaardigd. Het is een uitvinding dat uit het jaar 203 v. Hal stamt en sindsdien door meerdere brouwers sterk veranderd en verbeterd is. Het is nu een der beste bieren van Avonturie, in Albernia en Het Lieflijke Veld is het de voorkeursdrank. Zelfs de Keizer heeft deze drank ontdekt en denkt aan een eigen brouwerij in Gareth. Naast het beste bier is Havenabier ook het duurste van Avonturie. Men vindt het slechts in voorname Gasthuizen, waar een beker van een halve liter 5 zilveren daalders kost. Desondanks loont het zich om deze godendrank eens te proberen, het is een waar genot voor de echte bierdrinker.

KRUIDENBIER: Dit oorspronkelijk uit het Noordenstammende bier, is bijzonder geliefd bij de vissers van de stad, zodat men het veelal in de havenkroegen vind.
Het van kruiden voorziene bier wordt warm gedronken en is daardoor niet ieders smaak, maar s'winters beschut het de vissers voor erge verkoudheden, en de zeelui zweren bij deze drank. De samenstelling is het geheim van de enigste kruidenbrouwer van de stad: Jaro Pergest.

DONKERBIER: dit is een bijzonder bitter bier, dat langer houdbaar is dan het soortgelijke Dunbier. De donkere kleur komt door een bepaalt soort gist, die tijdens de bereiding toegevoegd wordt. Dit soort bier wordt het meest gedronken in de rijkere wijken van de stad, omdat men zich van de dunbierdrinkende lagere bevolking wil onderscheiden.

STERKBIER: Dit bier gist het langste van alle bieren en verkrijgt daardoor een hoog alcoholpercentage. Na het brouwproces wordt het bier ook nog eens vermengd met een geringe hoeveelheid brandewijn, om de door de gisting ontstane zoete smaak te neutraliseren.
WAARSCHUWING : Dit bier ergert niet alleen de huisvrouw, doch ook de schedel voor een hele volgende dag!

DUNBIER: Dit bier wordt spottend "Oudewijvendrank" genoemd, maar men moet niet vergeten dat dit het meest voorkomende bier is, dat geschikt is voor mensen met een kleine beurs. Bij simpele bierbestellingen krijgt men altijd Dunbier, dat in de meeste kroegen de enigste biersoort is die men schenkt. In de zomermaanden moet dit bier uit andere steden geimporteerd worden.

.....oh,auw, bij Praios, dorst, dorst, waar is de grapefruitsap..... mijn tanden jeuken, en mijn tong slaapt,dat doe ik dus nooit meer en als er iemand op het idee komt om mij naar een wijngaard te sturen dan ga ik schreeuwen.

hoi hé

RELIGIES IN HAVENA

"Efferd schutsgod van Havena, die ons vanaf het begin behoed,
nu zal u uw rijk veroveren, uw plaats innemen die u toekomt,
als opperste van alle goden, de almachtige regent!
Nooit weer zal een andere godheid uw plaats bestrijden,
nooit weer zal iemand u vernederen, daarvoor zullen wij zorg dragen,
wij, uw trouwe aanhangers en verkondigers van uw ware leer,
voor nu en voor eeuwig."

Zover de Efferdpriester Efferdhulp de Blauwe in het jaar 291 v.H., die de gewijden van de zeegod bij zijn verzoek, Efferd tot opperste god te plaatsen en Praios af te zetten, aanvoerde.
Dit verzoek mislukte door de gezamelijke macht van Praios, Rondra en Boron die er alles aan deden om de orde weer te herstellen, zelfs met geweld.
Daardoor werd een opstand neergeslagen en zeven gewijden van Efferd terechtgesteld.
Ondanks dat (of juist daardoor) genieten de gewijden van Efferd een hoog aanzien in Havena, en niet zelden wordt de Godenbond, zoals de alliantie der drie godheden wordt genoemd, door oude zeemannen en vissers vervloekt.
Doch men heeft in Havena respekt voor Praios, angst voor Rondra en eerbied voor Boron, zodat de godenwereld in de stad in takt is, waar men Efferd boven allen vereerd.
Dat dit zo is , kan elke reiziger zelf onderzoeken wanneer hij een keer een dienst bij woont van Efferdpriesters en een dienst van Praios.
Het verschil in opkomst spreekt boekdelen.....
Bij de gewijden van de zeegod aan de naar hem genoemde Efferdplaats, gaat het er als volgt aan toe: Voor het grootste gedeelte van de priesters, waarvan er altijd negen zich bevinden in de tempel van Havena, is de episode van de twist tussen de goden van Avonturie niets meer dan een interessant hoofdstuk in de Avonturijnse geschiedenis. Naar buiten toe wijst de geloofgemeenschap niet op de verschillen tussen andere tempels.
Maar er bestaat een radicale groep, die het oude plan nog steeds wil verwezelijken. Deze groep bestaat uit de drie gewijden Valos Sturmtanzer, Halasir Seeherr en Krys Eisvogel alsmede enkele vissers en zeemannen, die in hun fantasie de godenhierarchie opnieuw willen ordenen.
Alleen Valos en Halasir zijn van mening, dat de machtsovername zonder bloedvergieten moet gebeuren. Door hun invloed is de groep, die zichzelf de "Broeders Der Zee" noemt, slechts via vlugschriften en smaadbrieven tegen Praios uit hun anonimiteit getreden. Ondanks dat gaat het er bij ontmoetingen in de ruinen zeer fel aan toe, en het is slechts een kwestie van tijd eer er verdere akties worden ondernomen. Ook de preken der drie gewijden zijn evenzo radicaal als oprüiend, vooral die van Krys. En toch steigt het aanzien van de geliefde Efferd met de jaren, omdat er in de laatste jaren geen natuurrampen meer zijn geweest.

"En de rivieren stroomden over de boosdoeners, en uit het diepste van de zeeen en meren stegen de verschrikkelijkste wangedrochten, die de misdadigers straften voor het onrecht dat zij hadden begaan, hun zelfgenoegzaamheid en godslastering.
En de bodem van de oceaan sprak tot de zondaren, zodat de leer nooit meer vergeten zou worden: 'Kijk en vrees, ziet de macht van jullie god.
Hij is jullie schutsgod, maar duldt geen vergrijpen.
Nooit zal Havena deze les vergeten, anders zal Efferd
afmaken waar hij ooit aan begonnen is'.
Daarmee verdween hij in de blauwe zee, en Havena werd nog eenmaal gespaard..."
Uit het boek 'De blauwe wijsheid' hoofdstuk 7 "Havena in straf en genade".

Het grootste heiligdom van de Efferdtempel in Havena is het boek der 'Blauwe wijsheid, waarin de geschiedenis van Havena vanaf de stichting totaan de manifestatie van Efferd als schutsgod beschreven is.
Dit boek is geschreven met een watervaste inkt in een oude taal,die alleen door de opperpriester Larosa Seetraumerin en Halasir Seeherr beheerst wordt.
Bovendien wordt een jonge gewijde genaamd Toran Zwaardvis op dit moment onderricht in deze taal.
Het boek bevind zich op een geheime bergplaats onder in de grot.
Deze kamer is prachtig ingericht, het boek ligt onder een glazen vitrine op een verhoging in het midden van de ruimte.
Tot dit boek hebben maar drie taalkundigen toegang. Omdat het boek als heiligdom van de gehele Efferdgemeenschap wordt beschouwd, komen vele priesters van Efferd naar deze stad, om het boek te bewonderen.

"Opdat hij ons beschut en onze huizen behoedt, zoals hij al generaties lang doet, en over de slaap van de stad waakt, waardoor onze zonen en dochteren getrouwe aanhangers van zijn leer kunnen worden. Want het is onze god, en hem zullen wij eren, zijn goedheid zullen wij prijzen, zodat ons niets kan overkomen, nu niet en nooit niet."
Uit het boek der 'Blauwe wijsheid' Hoofdstuk 5 "En bewaar ons voor storm en vloed".

Ook Rahja speelt in het leven van de burgers van Havena een grote rol, en de gewijden van Rahja zijn zeer graag gezien. Een bezoek aan een Rahjatempel, ofwel oord van alle wereldlijk genot en lust, is niet iets abnormaals en opvallend.
Het is de normaalste zaak van Dere die veel burgers op een bepaalde leeftijd, of het mannen of vrouwen zijn, gewoon doen. De aangename bezigheden, verdovende middelen, alcohol en zelfs liefdesdiensten, heeft niets minderwaardigs in tegenstelling met de bordelen die ook bestaan, zoals BV. het bordeel van Valeria Mardov.
Dit bordeel is natuurlijk een doorn in het oog van van de gewijden van de godin der extase, omdat het totaal niets met rahja te maken heeft. Daarom gebruiken de priesters hun invloed bij de vorst en bij de leden van het stadsparlement, zodat er zich geen nieuwe bordelen openen. Tegen de bestaande kunnen zij niets ondernemen, omdat deze in stadsdelen liggen waarin de vorst noch de stadswacht iets durft te ondernemen, omdat men bang is voor een oproer, en dat is niet in het belang voor de status als vooraanstaande handelsstad.
Ook bij de Rahjagewijden is er een radicale splintergroepering, die geweld als enig middel ziet voor hun problemen. De groep heeft het plan om de godslasterlijke inrichtingen te doen verdwijnen: Zij willen de tempel sluiten met als excuus dat de gewijden van Rahja deze godslastering niet langer kunnen aanzien. Daarenboven stellen zich alle Rahjagelovigen, en dat zijn er ontzettend veel, vooral rijke en invloedrijke personen, recht tegenover de bordelen. Waarschijnlijk leidt dit tot een opstand, maar deze slaat zichzelf wel neer, omdat de meeste bezoekers zeelui zijn.Bij het eerst volgende vertrek van de zeelui, zullen de raddraaiers uiteengaan en weg is de opstand. In geval van nood staan de lijfeigenen van de edelen klaar om de opstand de kop in te drukken.
Doch er staat een persoon het plan in de weg: De opperpriesteres Geileis Guaire! Haar zijn de bordelen eveneens een doorn in het oog, doch zij vindt dat het plan niet volgens de leerstellingen van haar godin is. Omdat zij de enigste is die de tempel kan sluiten, heeft zij de handen gebonden van de gewijden die de bordelen tegen elke prijs willen sluiten. Tot geluk van Havena

Praios is dan wel de god der goden, doch in Havena is het optreden der gewijden bescheiden (wat bij Praiosgewijden betekent, dat zij hooghartig door de straten gaan en zij zeer slechte gesprekspartners zijn), want bij hen zit de schrik er zelfs na honderden jaren nog goed in, iemand had het gewaagd om aan de troon van Praios te zitten.
Het koele, dat de Praiosgewijden aan de dag leggen, kost hen een hoop sympatie in de omgeving, want normaal ziet men de gewijden die de daden en de roem van hun opperste god prijzen niet graag in Havena.
De Gewijden verlaten hun tempel zelden. Men voelt zich in de tempel van de god van het licht het zekerst, want het is voor de gewijden niet verborgen gebleven, dat niet alle Efferdgewijden hun nederlaag ingezien hebben. Nog steeds bestaan er goede betrekkingen tussen de Rondratempel in Nostria en de Borontempel en Praiostempel in de stad aan de grote rivier. Men is op alles voorbereid.
Er is nergens een grotere rivaliteit tussen Praios en Efferd dan in deze stad. Iemand op doorreis krijgt het idee dat, mede door alle preken der Efferdgewijden, dat Praios hier bijna geen aanhangers heeft. Welliswaar zijn de diensten in de Praiostempel matig bezocht, maar dat ligt aan de gelovigen zelf. Dat zijn over het algemeen boeren en arbeiders, die bijna nooit tijd voor een preek hebben.
Voor de gewijden maakt dat niets uit, want zij weten wie hen getrouw zijn en zijn daarmee tevreden.
De Perainetempel in Havena is eigenlijk van geen belang, hoewel er dertien priesters aanwezig zijn. De geschiedenis van deze tempel gaat terug tot aan de grondlegging van deze stad. Door de tijden heen heeft deze tempel een naar buiten toe onbelangrijke rol gespeeld. Zij traden naar buiten zo'n 300 jaren geleden tijdens de grote beving. De kleine gemeenschap hielpen de mensen tijdens de vier epidemieen die er op volgden, en zij isoleerden de ernstig zieken.
De isolatie was niet al te best, omdat de gewijden slechts beschikten over een oude schuur en omliggende ruinen. Zij hebben zeker met deze maatregelen de stad voor haar ondergang behoed. Het viel hier bij op dat niet een der gewijden zelf aan de een of andere ziekte leed. Na deze hulpaktie steeg het aanzien van de tempel natuurlijk sterk, en de bloeitijd van de geloofsgemeenschap brak aan. (Volgens oude geschriften behoorden toen eenentwintig priesters tot deze tempel).
De oude schuur die zij destijds gebruikt hadden om de zieken te beschutten, bleef bestaan en werd een vast onderdeel van Havena onder de naam "Ziekenhuis".
De tempel van Peraine is arm, het heeft bijna geen eigen inkomen. Het wordt gefinanciert door anonieme offergaven die op 5 Peraine aangeboden worden.
Het is algemeen bekend dat vorst Cuanu niet met deze traditie wil stoppen en hij zelf een der schenkers is.
Heden worden er arme zieken verzorgt in de tempel van de godin der heelkunde en vruchtbaarheid, die zeer blij zijn met deze geboden hulp, zodat de gewijden hun handen vol hebben om de stroom lijdenden het hoofd te bieden. Natuurlijk kunnen de geestelijken niet die hulp bieden die een arts hen kan geven, zij helpen slechts met heilkruiden, zalven en vooral troost de zieke een beetje op de been.
Bijzondere vermelding dient de 'Steen Der Geboorte' die zich in de tempel van Havena bevindt. Dit is een goddelijk voorwerp, waarmee een Perainepriester het geslacht van een ongeboren kind vast kan stellen. Daarbij wordt de steen boven een naakte buik van de zwangere gehouden, en door een goddelijke ingeving weet de priester dan, of het een jongen of een meisje is. Deze steen kent niemand anders dan de tempelbewoners, doch alle voorspellingen zijn wijd en zijd bekend, zodat overal vandaan zwangere moeders naar de tempel komen om van de diensten van de steen gebruik te maken. Ook rijke en adelijke burgers komen naar Havena om naar de profetieen der gewijden te luisteren, en soms wordt dit goed betaald.

Er gaat zelfs het gerucht, dat het bezoek van de Keizerin,uitgerekend tijdens haar zwangerschap, niet bedoeld was om de banden tussen Havena en Gareth wat te verstevigen, maar om enige klaarheid te verschaffen of het geslacht een troonopvolger zou krijgen.

Ook de god van de dood en de slaap heeft hier een tempel in Havena.
Deze ligt op het zogenaamde Boron- of dodeneiland. De hoofdopgave der Borongewijden, waarvan er twaalf in Havena zijn, is het verassen der doden en hun resten aan het water toe te vertrouwen. Doordat zij de doden overnemen, bestaat er geen gevaar voor epidemieen. Zelfs verstorvenen, die volkomen alleenstaand waren, worden door de gewijden naar het Boroneiland gehaald, zonder dat men weet, hoe de gewijden wisten van de dood van de gesto rvenen.
Als een mens in Havena sterft, wordt hij niet gelijk naar het eiland van Boron gebracht, maar wordt drie dagen opgebaard zodat de treurenden de dode zijn laatste eer kunnen bewijzen. Daarna komt er een gewijde van Boron, zonder geroepen te zijn, en brengt,onder begeleiding van familieleden, de dode naar de haven, waar de zwarte bark op de rouwende stoet wacht. De dragers, meestal dagloners of familieleden, brengen de dode dan op het schip, dat een vaste aanlegplaats heeft - wat sterk gemeden wordt - dan behoort de dode aan Boron.
De rest verzorgen de gewijden van Boron, niemand is erbij, wanneer de dode wordt toevertrouwd aan het vuur. De zwarte bark is vaak in de haven te zien en het komt ook voor dat er twee doden tegerlijk vervoert worden. Het dodeneiland zelf wordt door de bevolking gemeden, en niemand zal ze vrijwillig betreden. Boron heeft geen aanhangers in Havena, maar iedereen heeft angst voor de god der dood.
Eenmaal per week trekken drie gewijden door de binnenstad van Havena, om offergaven te verzamelen, verzamelen is het juiste woord, want men smijt het geld uit ramen en deuropeningen, want men probeert ieder contact met de priesters te vermijden. Als een der helden het verlangen heeft om in de Borontempel te gaan bidden, zal geen bootsman hem overzetten. Hij zal een boot moeten lenen of kopen andere mogelijkheden zijn er niet.

De Traviatempel speelt in het dagelijkse leven van de burgers van Havena een ondergeschikte rol. Travia heeft als godin der boeren maar weinig aanhangers in de stad. De gewijden bekommeren zich om het wel en wee der armen der stad. Daarmee verlichten zij de taak der Perainegewijden.
Zij verschaffen de armen s'winters hete thee en kleding en een maaltijd. Deze akties zijn niet geheel kosteloos, en de tempel van Travia bezit natuurlijk ook niet zoveel geld. Dus moet het geld ergens vandaan komen. Daarom houden de geestelijken jaarlijks een inzamelingsaktie om de armen ook een volgend jaar van dienst te kunnen zijn. Zo'n inzamelingsaktie ziet er als volgt uit: Gewijden der godin, soms gesteund door Perainegewijden, gaan van deur tot deur en verzamelen oude kleding en andere giften in elke vorm. Dit werk lijkt op bedelen en daarom worden de gewijden der "armengodin" ook wel bedelpriesters genoemd. Hoewel zij door veel burgers minachtend worden bekeken, gaan zij toch door met hun werk, en dit al sedert vele honderden jaren.

De gemeente van Phex is waarschijnlijk de kleinste maar zeker de onbekendste in Havena. Menig eerlijk burger zou grijs van ergernis worden als hij zou weten dat er zich in zijn stad een tempel van de god van de nacht zou zijn. Zij bestaat waarschijnlijk voor het grootste deel uit leden van de "Sho-Taka'Za",het dievengilde en enige handelaren, die het raadzamer vinden, hun zaken te doen onder de zegen van de god der nacht. Veel valt er over de gemeente niet te vertellen, want er bestaan zelfs geen geruchten dat er zo'n tempel in Havena bestaat. De bewoners vrezen Phex het meest, omdat zij bezorgd zijn voor hun waardevolle zaken. Zij hopen dat zij s'nachts niet worden bezocht door dienaren van Phex.

SPIRIT OF ADVENTURE

A Fighter's Tale

There were nine of us who set out on the quest ... but not all returned. Our guide, an ugly hunch-backed dwarf, led us through the wind-swept hills. The very elements seemed to oppose us as we staggered through deep drifts of snow, our hoods turned against the biting wind.

Soon we saw dark shapes sliding in and out of the trees ahead, but never close enough to make out clearly. Then one of my comrades cried out 'There! Behind the ...' Her words were lost in the wind. I looked up in time to see a hail of arrows arching from the wood and the hideous creatures pouring down the slope.

Quickly I lifted my sword from within my cloak, the cold iron gleamed dully in the winter light. As they drew closer their evil features became clear: big warty noses, red eyes and wide slashes for mouths, their arms dangled below their knees and each carried a primitive mace -- I smiled beneath my hood, goblin maces were no match for the cut of a true blade.

Behind me I could hear the Mage muttering some incantation and a bolt of fire leapt past my ear exploding in the roynish face of a leading goblin -- I frowned at the waste of power but then they were upon us. I engaged one, parrying it's weak blows and instantly riposting to drive my blade once and twice through it's body.

A blow struck me from behind and I spun around to face another foul creature, this one was tougher but several swift blows soon brought it down. Glancing around I saw my companions had despatched the remaining foes ... I relaxed. Then a human cry of dismay went up as something came sprinting from the bushes.

A shudder went down my spine as I saw the man-like thing approaching. Even in the freezing cold it wore nothing but rags., its gaunt frame barely covered by transparent skin, cold grey and unseeing eyes lay within deep sockets. Frozen to the spot by fear I could not heed our Healer's despairing cry of 'Ghoul!'.

The undead monster rushed at me, reaching out and tearing with its talon-like nails I felt the dread of cold spread from its claws, paralysing me to the spot. Unable to move I watched in horror as it raised the other claw to strike, its evil emanating as a palpable presence and I would have choked if I could.

A spear thrust into my line of sight catching the menace a slice through its belly, unnoticing it lashed out, then retreated. A small man with pointed ears stepped forward brandishing the spear with confidence. Quickly he slashed back and forth across the creatures body until its tormented spirit was released.

Time and the paralysis eventually passed and I took the opportunity to thank the Elf before asking the Healer to examine my wounds. It would be a long quest ...

An Introduction to The Guilds of Adventure Role-Playing Rules

The Guilds of Adventure role-playing rules are skill-based -- as opposed to level-based -- which means that characters within the system develop slowly and steadily by acquiring a wide variety of skills, rather than in large jumps with skills fixed at each level. Also the great number of skills available allows you to build exactly the type of character you want, instead of being forced into a stereotype mould.

There are six main professions: The Fighter who provides the muscle to protect the party from physical attack. The Scout is the pathfinder, trap-remover and general dogsbody when it comes to unpleasant or risky jobs. The Mage uses spells brought about by the power of his own will through a focus -- hence Focussed Magic.

The Warden uses spells through the benevolence of one of the Metallic Dragons (Golden, Bronze and Silver). These Dragons provide a supply of Spirits each day which will obey the Wardens command. This form of spell use is called Inherent Magic. The Warlock is a combination Mage/Fighter and the Crusader is a combined Warden/Fighter.

There are no Class restrictions on any skill usage, however each character belongs to a Guild which will only have a limited number of skills which can be taught -- characters may learn other skills but the money cost (within the game) of the skill is higher. In addition, skills are grouped into categories and certain skill categories are harder to obtain by some professions than others. While it's not impossible for a character adhering to one form of magic to learn the other the cost is astronomical.

During your adventure you will encounter monsters and characters, some of whom you will have to talk to in order to gain information or you may need to fight. Combat in Live Role-playing is completely different to what you may be used to with table-top games. When you play out a combat sitting round a table there is always a lot of discussion about who's going to do what to whom -- in Live role-playing there is just no time for that: Combat is 'real', you have to get in there and do before you're done to.

Each of the monsters is briefed before an encounter about what he can do, why he's there and how many times he can be hit before falling over dead. But within their brief a monster can do anything and a group of independently thinking Ogres are not easy to overcome. The weapons of each monster are coated with a dye which comes off on you when you're hit and after the combat the Referee will check you to see what damage you've taken.

All the weapons used are padded so that no real damage is caused, they are composed of a central strut of fairly rigid plastic covered in a high-density closed cell foam. The outside of this was usually taped with a silver adhesive strip, but more modern weapons have several layers of latex which can be coloured and moulded. Within this system bows are also catered for, but the arrows must conform to a very precise and safe design. Before each adventure your Referee will do a check to ensure that all weapons are safe, even if a sword was checked the day before they all wear out in time and must be checked regularly.

A full copy of the Guilds of Adventure Live Role-Playing Rules is available from Spirit of Adventure for £13.75 (£11.50 for AS Members).

Some Questions Answered

What will an Introductory Adventure entail?

On arrival you can decide the character you want to play, any costume and weapon you need will be supplied free of charge. You will be given basic training in combat and other skill use. When the Adventure starts you will find out what you need to do, after that it's up to you.

What should I wear?

If you are adventuring outdoors the primary consideration is the weather, if it's going to be wet make sure you're wearing something that will protect you from rain. Even during Spring and Autumn make sure you've got something that will keep you warm. Wearing trainers is fine indoors but outside they get soaked through and your feet will get wet and cold. Ideally you should have a pair of stout walking boots, evencheap riding boots (basically shaped wellies) are better than trainers outside.

Can I use my own costume and weapons?

Yes, but all weapons must pass our safety checks. For Intro Adventures we supply weapons and costume free, but after this there is a charge.

Can I be a monster?

Definitely yes, we rely on people monstering for others. After doing an Intro Adventure you can be a monster for another. Many people find it more fun than adventuring -- we even pay you.

How much will it cost?

An Intro Adventure both inside and out costs £10 for 3 hours. Other adventures are charged at the rate of £5 per 3 hours outside and roughly 1.5 times inside. There is also a 'Monster charge' of £1 per 3 hours of adventure -- but if you monster you get a £1 credit per 3 hours to cancel this out.

What about accomodation?

Staying for the entire weekend is much the best way to enjoy Spirit of Adventure and we can provide floor space with local members if you need it. Camping is allowed at some of our outdoor locations.

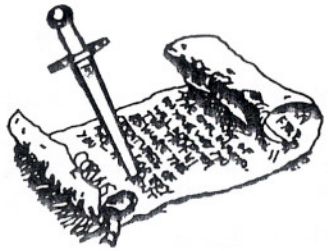
What is the Adventurers' Society?

This is a club which is entirely independent from Spirit of Adventure, it's fees go toward providing you with insurance, a monthly newsletter and anything else it's officers consider necessary. The fees do not go to Spirit of Adventure. However, you cannot be a member unless you have done an Introductory Adventure with Spirit of Adventure, nor can you do any other adventures unless you are insured with the Adventurers' Society.

On the back page of this leaflet is a booking form which you should use to send in with your deposit, just check the location sheet for the date when you wish to adventure and then fill in the details on the booking form. -- if this is your first adventure we will send you a free 16-page brochure explaining the basic rules so that you can decide which type of character you want to play before you arrive. We will also send you sketch maps to help you find the locations we use.

You can always write to us at: Spirit of Adventure, 11 Huddersfield Road, Micklehurst, Mossley, OL5 9LD or ring us on 04575 67924 for an update on locations and available spaces.

SPIRIT OF ADVENTURE



Booking Form

PLEASE USE BLOCK CAPITALS

Name: _____

Address: _____

_____

_____

_____

Post code: _____

Telephone: _____

Date of birth: _____

BLOCK BOOKING: If you wish to make a block booking there must be one form per person and the bookings must all arrive in one envelope.

If you are booking a complete adventure - 10 people or more - you are entitled to a 10% discount, in addition University (and similar) societies may have a further 10% off the adventure price.

Please arrive for your adventure at least 45 minutes before it starts so that you can be kitted out appropriately.

I would like my Introductory Adventure

at: _____ (Location)

on: _____ (Date)

Number (1 to 3) in order of preference:

Time	Saturday	Sunday	Monday*
10am			
1 pm			
4 pm			

* *Applies only on Bank Holiday weekends.*

Indoor 3 hour adventures start at 10am, 1.30 pm and 5pm.

PRICES:

£10 - Intro adventure
£5† - 3 hour adventure (outdoor)
£7.50† - 3 hour adventure (indoor)
£5† - 3 hour adventure (indoor) paid for at least 5 days in advance.

† add £1 per 3hr for monsters which may be replaced by Monster credits if you have them.

One year membership of the Adventurers' Society is £20

I enclose a cheque/postal order for:

£_____ , to Spirit of Adventure.

Signed: _____

I am over 16 years of age

AVONTURIJNSE WETENSWAARDIHEDEN

KOOPLIEDEN IN HAVENA

Havena herbergt als een der belangrijkste havensteden van Avonturie een groot aantal handelaren en kooplieden. Deze zakenlieden maken voor het grootste deel de dienst uit in de stad, omdat zij ook waren aanbieden die in dit gebied ontypisch zijn, en die in andere steden niet te verkrijgen zijn. Desondanks genieten de kooplui een hoog aanzien bij de burgers van Havena. Omdat zij zich niet verenigd hebben in een Gilde, bezitten zij ook geen macht van grote waarde in de stad.
Dat komt door het feit dat de kooplieden zich in het geheel niet intresseren voor politiek, maar alleen in financiele zaken. Door de harde concurentie strijd maken zij zichzelf,en hun tegenstanders, het leven wel zwaar. Daardoor blijft er natuurlijk weinig tijd voor politiek over. Het is opvallend dat er geen koopman in het stadsparlement zit, maar de parlemantariers houden wel rekening met de handelsheren, want anders moeten zij voor de handel misschien meer betalen dan nodig is.
Bovendien hebben de kooplieden een geringe invloed op de vorst.
Een mogelijkheid van de handelaren om zich te verenigen zou kunnen zijn, als er gevaar dreigt, B.V. toen in het jaar 18 v.H. de vele piratenovervallen menige handelaar naar de rand van de afgrond bracht. Toen huurden de kooplieden een klein legertje, dat bij het enteren der piraten hen de verrassing van hun leven bezorgde. Deze in de volksmond genaamde "Piratenhaat" duurde ongeveer negen maanden en kostte de handelaren een half vermogen. Daardoor werd er niemand geruineerd en kon de concurentiestrijd al na een maand weer verder gaan. Alhoewel Havena de geboortestad van vele handelaren is, zijn er eigenlijk maar twee grote kooplieden in deze stad. Er zijn hier natuurlijk ook belangrijke steunpunten van andere kooplieden, zo heeft ook de grote Avonturiesche koopman Stoerebrand hier een handelspost.
De twee kooplieden waar het over gaat wil ik jullie in het volgende stukje aan jullie voorstellen.

GERAD ONGSWIN

werd in het jaar 41 v.H. geboren. Zijn vader bezat in die tijd de belangrijkste koopmansonderneming van Havena. Hij was zeer bedroefd over het feit dat zijn zoon zich in het geheel niet intresseerde voor dit beroep, en hij maakte zich zorgen hoe het na zijn dood verder moest gaan. Toen Gerad 16 jaar was, handelde hij echter al in verdovende middelen, zonder het zelf te gebruiken. Op zijn 17e jaar nam zijn vader hem mee naar Al'Anfa, waar hij een slavenmarkt voor het eerst van zijn leven zag. Dan plotseling begon hij zich voor het werk van zijn vader te intresseren en liet zich door zijn vader opleiden. Toen zijn vader drie jaar later stierf, nam hij het bedrijf over met zijn vier schepen en drie georganiseerde karavanen. Buiten hetgeen wat zijn vader zoal verhandeld had, voegde Gerad nog enkele waren toe aan het assortiment, waren die zijn vader nog nooit verkocht had: verdovende middelen, wapens en slaven. Men zag Gerads schepen vaak aan de kusten van Zuid-Avonturie, waar de bemanning in de oerwouden de inboorlingen gevangen nam, om ze later op de slavenmarkt te verkopen. In het jaar 21 v.H. werd Gerad op zee door piraten overvallen, zij zagen in hem een gevaarlijke concurent, lieten zijn schip zinken en namen hem gevangen. Doch Gerad was zeer slim, hij had iedere situatie snel onder controle. Zijn kennis en ervaring en zijn geniepigheid maakten veel indruk op de piraten zodat zij hem als bendelid opnamen. Zijn schepen voeren van toen af aan onder de vlag met het doodshoofd. Zijn invloed was enorm want toen in het jaar 18 v.H. de huurlingen tegen de piraten ten strijde trokken, was hij reeds hun aanvoerder. Ondanks de bedreiging van de huurlingen, kwam Gerad altijd met een rijke buit terug, en toen de piratenhoofdman in het jaar 16v.H. stierf, werd hij als zijn opvolger aangewezen.
Gerad noemde zichzelf toen "ABRAS DE WREDE".
Hij voerde de piraten naar ongekende rijkdom, zonder dat het iemand in Havena opviel, omdat Gerad de meeste tijd in Havena doorbracht. Tot nu toe heeft nog niemand iets vernomen van zijn dubbelleven. Bij de adel en rijke inwoners is hij een geliefd man, want op zijn landgoed geeft hij vele feesten die zelfs door de vorst en zijn familie worden bezocht.

Tino Stersond behoort tot een van die lieden die het de vorst afraden om een feest bij te wonen, omdat Gerad zijn zwaarste concurent is. Gerad heeft ook goede betrekkingen met de Rahjatempel die hij overladt met giften, ook de priesters van Efferd en Praios achten hem om zijn gulheid. In het jaar 6v.H. hing hij het piratenleven aan de wilgen en trouwde met de dochter van de verarmde ridder Ghoto van Halman, die kort daarop stierf. Gerad erfde zijn landgoed en breidde het uit. De bezittingen van de koopman werden steeds talrijker, en was er iets wat hij niet kon bereiken, dan maakte hij gebruik van de zwarte hand, die veel opdrachten voor hem vervulden. Hindernissen waren er niet voor de gewetenloze koopman, want hij had zoveel invloed in de stad,zowel bij de geestelijkheid als bij de adel en bij de garde. Ook vorst Cuanu-ui-Bennain weet dat hij tegen deze man niet veel kan ondernemen, want de vele handelaren die met Gerad handelen zullen de stad niet bezoeken als hij dat wilt, en dat is weer schadelijk voor de gehele stad.
Gerad Ongswin is in het bezit van twee pakhuizen (Nr. 161, 162), een stalhouderij (Nr. 167) en een klein huis in de stad (Nr. 350), waar hij zijn handel drijft. Bovendien bezit hij drie zeewaardige schepen, waarvan er altijd minstens één in de haven vertrek-klaar ligt, twee binnenvaartschepen en vier handelskaravanen, die ook die plaatsen bereiken waar geen havens zijn. Sinds kort heeft hij een werf (Nr. 180), die hem veel geld heeft gekost. Men kan er vanuit gaan, dat binnenkort,goede schepen hier van stapel zullen lopen. Ongswin is op zoek naar de beste timmerlieden van Avonturie.
Bovendien is Gerad ook nog eigenaar van enige huizen en werkplaatsen, waarvan niemand iets vermoedt, omdat zij via tussenpersonen gekocht zijn of onder een andere naam. Het gaat hier om een zeilmakerij (Nr. 6), het hotel Grootmast (Nr. 106) en om een hoefsmederij (Nr. 265). Gerad Ongswin is naast de vorst de rijkste man van de stad, en hij houdt niet op om zijn imperium te vergroten. Opvallend is ook, dat hij een eigen garde bezit, die elk uur zijn pakhuizen, zijnstalhouderij en zijn landgoed bewaakt. De "Roden" zoals ze genoemd worden naar de kleur van hun uniformen, hebben bevel gekregen eerst te schieten dan pas vragen te stellen. Alleen omdat vorst Cuanu tegen slavenhandel is, laat Gerad zich niet in een draagstoel door de stad verplaatsen. Hij gebruikt voor zijn vervoer een koets maar hij wordt ook wel op een prachtige rode vos gezien. Gerad Ongswin verzorgt voor 50% de waren van de stad, b.v. de winkels die handel van hem kopen. De andere 50% verhandelt hij aan andere handelaren uit andere steden, die graag zaken met hem doen, omdat hij goede bronnen heeft, waar de handel in te kopen en voor weinig geld, b,v. Stoerebrand. Ongswin importeert hoofdzakelijk uit het zuiden van Avonturie , b.v. Brabak en Al'Anfa. Hij handelt in groenten, kruiden, dure stoffen, kunstvoorwerpen, edelmetalen en zuidvruchten, waar in het Noorden goed voor betaalt wordt. Hoe hij de vruchten naar Havena brengt, zonder dat zij bederven, blijft het geheim van de koopman, maar men vermoedt dat er magie in het spel is. Uit het Lieflijke Veld brengen zijn schepen en karavanen ook dieren mee, die gelijk aan het Gilde der slachters worden doorverkocht, maar ook rijdieren uit het verre Maraskan staan op zijn programma. In Havena koopt Gerad grote voorraden van het hier gebrouwen bier op, om het in andere grote steden, waar hij ook een post heeft, weer te verkopen. Dit is nog lang niet alles wat er over Gerad Ongswin te vertellen is maar ik laat het er voorlopig bij, want er woont nog een andere koopman die enige woorden verdient.

TINO STERSOND

Over hem zal ik kort zijn en zijn lang niet zo'n intressante verleden achterwege laten. Tino Stersond heeft dezelfde handelsopvattingen als Ongswin, en ook hij ruimt zijn concurenten uit de weg, als het moet gebeuren. Alleen zal hij hen slechts eenvoudig op non-actief zetten, dan hen om zeep te helpen. Stersond struint het Noorden van Avonturie af en is daardoor Gerad Ongswin nog niet tegen gekomen, ondanks dat er een echte rivaliteit bestaat tussen de beide kooplui. Tino Stersond handelt hoofdzakelijk in edelstenen, edelmetalen en kunstwerken, die hij uit het Noorden van het Middenrijk verkrijgt maar ook uit gebieden Noordelijker. Hij is de belangrijkste leverancier van grondstoffen voor het Gilde der Goudsmeden van Havena, hij is ook goed bevriend met het Gildehoofd Uzrohm Suthri. Stersond bezit twee schepen en enige huifkarren waarmee hij zijn handel bedrijft.

Met hen bezorgt hij Havena alle grondstoffen die het nodig heeft, b.v. groenten en hout. Hij behoort ook tot een der grote afnemers van de vorst, die de bijdragen van zijn lijfeigenen uit Albernia aan hem verkoopt. Naast al deze ondernemingen heeft Tino Stersond ook nog een winkeltje op de eendenmarkt, waar hij veel winsten mee maakt. Hij kan het zich dan ook permiteren om soms wat koopjes op de markt te brengen, waardoor de burgers graag bij hem kopen, en hem zeer geliefd maakt.
De koopman heeft ook goede betrekkingen met de Hesinde-tempel in Kuslik. Hij importeert uit deze stad in het Lieflijke Veld boeken voor geleerden en ook voor het eenvoudige volk, waarbij hij de idealen van de Godin der geleerdheid uitvoert.
Tino is zeer bescheiden en je ziet hem niet voor een handelaar aan. Door zijn persoonlijke vriendschap met de vorst, hoeft hij geen feesten te geven om indruk te maken op de hoogingezetenen van de stad. Omdat hij niets te vrezen heeft op straat wordt hij door slechts drie lijfwachten vergezelt, die ook mee op zakenreis gaan.

BRIEVEN

Gegroet O.DM. vrienden en andere Fantasy liefhebbers.
Toen ik het avontuur "De vloek van Al Sha Ahena" schreef kwam ik voor een probleem te staan (zitten). En wel dit: De vloek wordt opgeheven door een magisch figuur die hierbij 10 astraal-punten (ASP) verliest.
Maar als deze held niet meer beschikt over zoveel energie, wat dan ?
Zijn magische begaafdheid is dan over en voor het verhaal betekent dit dat de vloek niet opgeheven kan worden.
Ik vindt dat een tovenaar best nog wel kan toveren als zijn ASP op is, en wel door het volgende regeltje toe te passen.
De spreuk kost 10 ASP, de tovenaar heeft er 0, hij spreekt de spreuk toch uit, de tovenaar raakt hierbij 5 SR bewusteloos en verliest 5 LP.
10 ASP = 5 SR bewusteloos + 1 SP per SR.
Zo is een astraalloze tovenaar toch nog tovenaar al gaat het niet van een leien dakje.

John Noordhoek

Beste John,
als de helden in jouw verhaal zonder magier op stap gaan, hoe moet het dan?
Nee het probleem schep je zelf, door in jouw verhaal geen alternatief te bouwen, zodat de vloek ook door iets anders (BV: een amulet,een zwaard etc.) kan worden opgeheven.
Ten tweede, als iemand geestelijk totaal op is dan is rust de beste remedie om op te knappen. Het door jouw bedachte regeltje slaat totaal nergens op.

Voorbeeld: De Elf Rozebottel heeft geen pijlen meer voor zijn boog.
Hij ligt achter een rotsblok en hij ziet 21 orcs op hem af komen.
Hij gebruikt nu zijn linkerbeen en schiet hem naar de orcs met zijn boog. Een orc stort gillend neer. De Elf verliest hierbij 5 LP per GR.
Dus: 1 been = 5 LP per GR, 1 arm = 10 LP per GR.
Volkomen onzin dus, als een magier zijn energie heeft verbruikt dan is het over met zijn gegoochel. Dan had hij er maar niet zo verkwistend mee om moeten gaan. Een magier gebruikt het beste zijn energie in uiterste noodzaak, en niet voor kleine wissewasjes zoals iemand genezen of deuren openen. Daar zijn dokters en inbrekers voor.

Ed Cetera

Tijdens een hevig gevecht
schikte het Boron
zijn trouwe dienaar

Knoet IJzerhoofd

tot zich te roepen.

Zijn zeis zong bij zijn sterven.

DE PEN DES MEESTERS

Lieve vrienden van het ODM,
met droefenis deel ik u mede dat na een kort ziekbed van ons heen gegaan is, de bekende koopman Elenreich Engstrand. Ik had graag zijn familieleden enige medeleven willen betuigen, maar het lijkt wel of er een vloek op deze familie rust. Er gaan de wildste geruchten in het rond, er schijnt een hele familietak Grabutin, die van Angbar naar Havena wilde komen om Elenreich Engstrand zijn laatste eer te bewijzen, te zijn vermoord.
Dan zijn er diverse familieleden, die per schip van Ferdok naar Havena kwamen, op vreemde wijze om het leven gebracht of zijn gewoon verdwenen.
Het gebeurde allemaal verleden week, bij de zuiderlijke poort was er een grote consternatie. Twee mensen, een sierlijk roodharig meisje en een bleke magere jongeman, gekleed in kleding die van goede kwaliteit waren, maar flink geleden had, waren helemaal in paniek bij de zuidelijke toren aangekomen.
Wat er precies gebeurd is dat is nog steeds de vraag, maar in Havena wordt bijna nergens anders meer over gepraat. De verhalen gaan in de rondte, dat zij de laatste familieleden zijn van Elenreich Engstrand.
Anderen vertellen weer dat zij Nana en Rank Engstrand zijn en dat zij hier zijn voor de erfenis van Elenreich Engstrand.
Er schijnt zich in de oostelijke toren ook iemand van adel te bevinden die, op verdenking van moord op familieleden van Engstrand, gevangen wordt gehouden.
Ik heb zelfs vernomen dat er binnenkort een rechtzaak tegen deze man gaat beginnen. De timmerlieden, die altijd de galg opbouwen op de markt, waren druk in de weer, en hebben een hoop geld te verteren in de stadskroegen.
Ik hoop jullie op de hoogte te houden over deze duistere zaak.

Verder Haveneaans nieuws.....
Geruchten dat er een boot Havena is binnengelopen waarop zich lieden bevonden met een besmettelijke ziekte, moet naar het rijk der fabelen worden verwezen. Er hebben zich in de laatste weken geen epidemieen voorgedaan.

In de Noordelijke stadswijk heeft zich iets zeer bijzonders afgespeeld.
Men trof daar huilend op de grond in zijn woning de koopman Glumbo aan in de tuin stond schreeuwend en tierend zijn vrouw Drosophila met op haar arm haar hond. Wat was er gebeurd, tijdens een van zijn zakelijke besprekingen is volgens zijn vrouw alles wat er zich in hun huis bevond, gestolen. Men had zelfs geprobeert om de prachtige marmeren vloer in de hal mee te nemen.
Uit de koopman zelf was geen zinnig woord te krijgen. Volgens zijn vrouw heeft het personeel er iets mee te maken, zij zijn allen verdwenen. Buren hebben niets gezien of durven niets te zeggen.
Gezocht worden in ieder geval om opheldering te verschaffen;
Arlond, voormalig lijfwacht van Glumbo/ Lana, ontslagen kamermeisje/Lynn,ook een kamermeisje/Amsath, Glumbos bediende/Ernis,kokkin/karaganda,een zwerver/ Kach'El, een Novadi/Elkenbrecht Rodbrand,hondenvanger en de een of andere onbeschofte kunstenaar.

Tijdens een explosie is in de wijk Orkdorp een woning met de grond gelijk gemaakt. de eigenaar is gearresteerd omdat hij scheikundige proeven deed en daarbij de inwoners van Havena in gevaar bracht.

Het doek dreigt te vallen voor het theater.
Het bekende theater aan de Goochelaarssteeg wordt in zijn bestaan bedreigd. Het parlement adviseert de vorst om dit jaar geen geld uit te trekken voor het theater. De bezoekers hebben te weinig belangstelling voor de culturele manifestatie en het wordt daarom te duur. Er wordt wel geld uit getrokken voor het Imman-stadion. Vorig jaar leverde het theater een tekort op van 75 000 daalders, mede vanwege het slechte weer. Het parlement suggereert dat het theater maar geld ziet te verkrijgen door advertenties.

Twee dagen geleden werd de Elf Pheraldo vlak bij zijn woning overvallen en bewusteloos geslagen. Omstanders zagen drie figuren wegrennen na hun daad. De avond tevoren had de Elf ook al een handgemeen met de bekende boogmaker Treulind Scharfauge. Men vermoed dat de beide vechtpartijen iets met elkaar te maken hebben. De Elf Pheraldo heeft alleen gezegd, dat hij zijn problemen zelf wel oplost, en ook parlementslid Treulind Scharfauge was niet voor enig commentaar bereikbaar.

Dan volgt er nog een extra bericht:
Gildehoofdman Resano Milting, van het Gilde der hoefsmeden, is al een ruime tijd spoorloos verdwenen. Een ieder die inlichtingen kan verschaffen wordt verzocht zich in verbinding te stellen met een officier van de stadswacht in zijn wijk. Het Gilde heeft aangekondigt dat als Resano Milting na twee weken nog niet boven water is, zij een nieuw hoofd aanstelt.

OPSPORING VERZOCHT
DOOD OF LEVEND!

Gezocht worden de Zwerver Marin en de Novadi Kach'el.
zij hebben zich schuldig gemaakt aan massamoord.
De beloning bestaat uit 1000 Dukaten per hoofd levend.
Als zij dood worden ingeleverd vangt men 500 Dukaten per hoofd.
Alle inlichtingen zijn verkrijgbaar bij Nana Engstrand, alhier.

Zo dat waren de laatste nieuwtjes hier uit Havena, tot de volgende maand...