

het verloop van een dag in helmhaven

Ochtend

- Kies een *locatie* binnen de stadsmuren (H) en ga het stappenplan verder af.
OF kies een *locatie buiten de stadsmuren* (L) en lees het onderste gedeelte van deze kaart.
- Lees de algemene beschrijving van de wijk waar de *locatie* zich bevindt.
- Dobbel voor een *toevalsontmoeting*. Deze vindt plaats bij een 1 of 2.

- Handel de eventuele *ontmoeting* af.
- Lees de algemene beschrijving van de *locatie* en kies voor één van de opties die geboden worden. Dat laatste is (meestal) niet verplicht.
- Sommige opties geven aan dat er een *dagdeel* (⊕) verstrijkt. Verplaatst in dat geval de *dagdeelmarker*.
- Zodra de heldengroep de *locatie* verlaat, begint er een nieuw *dagdeel* (⊕).

Middag

- Herhaal de stappen zoals bij de ochtend.

- Als er die ochtend al een *toevalsontmoeting* was, zijn er die dag geen nieuwe *toevalsontmoetingen* meer.

Avond

- Herhaal de stappen zoals bij de ochtend.
- Als er in de ochtend of middag al een *toevalsontmoeting* was, vinden er geen nieuwe *toevalsontmoetingen* meer plaats.

- Was er die dag nog geen *toevalsontmoeting*, dan vindt deze nu plaats.

Nacht

- Meld je bij een herberg om er de nacht door te brengen. Doet men dat niet, dan is de heldengroep van af dat moment illegaal in Helmhaven (*verblijfsvergunning* is verbeurd; lees *spelregels*).

- Gooi met een *d6*: bij 1, 2 of 3: *ontmoeting*. Gooi dan weer een *d6*: bij een 1 of 2: *patrouille* van de *stadswacht*. Bij een 3 of *hoger*: pak net zolang *noodlotkaarten* tot men een *monster*-, *ridder*-, *inquisitie*- of *roverkaart* te pakken heeft. Er zijn geen andere wezens op straat.

Afronden van de dag

- Voer eventuele *eindedagacties* uit.
- Als men in de herberg slaapt, moet men deze betalen. Iedere held krijgt 1 *mp* en 1 *lp* terug.

- Als men niet in de herberg slaapt, krijgt iedere held 1 *mp* terug.
- Zet de marker op het *vergunningsspoor één dag* verder.

Locaties buiten de Stadsmuren

Ga in de ochtend naar de wijk met een poort naar het gebied waarheen men wil gaan. Vanuit die wijk kan men in het volgende *dagdeel* (⊕) het buitengebied betreden. (L) Mocht men daar 's avonds geweest zijn, dan kan men nog op tijd terugkeren naar de herberg in de stad.

De Veem en Overveem

Om naar Overveem te komen, moet men in de haven een boot huren (⊕). De oversteek kost ook een *dagdeel* (⊕). In Overveem is een herberg, zodat men altijd legaal kan overnachten.

Boot

Om aan een boot te komen, kan men deze huren in de *haven* (⊕).

Met een boot kan men van, en naar, iedere locatie met een anker. ⚓

Niveau tegenstanders

Als men het *niveau* van een tegenstander in de stad niet weet, is deze standaard 4.