

Aventurijnsche Bode

Onafhankelijk nieuwsblad voor de Keizerlijke provincies van het Middenrijk, de vrije steden Ravenna en Beilunk en het land Noetria. Officieel advertentieblad voor het hele continent Aventurië en de bijbehorende eilanden. Koerier voor het Keizerlijk hof te Gareth. Mededelingsorgaan voor het gilde der magiërs, de gewijden der 12 goden en

de keizerlijke kroniek-schrijvers en historici.

Officiële handelsprijs: Gareth gratis; alle steden en plaatsen van het Middenrijk inclusief Karaskan 2,5 zilveren daalders; Ravenna, Beilunk, Noetria 1 dukaat; overige gebieden 2,5 dukaten. Verschijft 6 maal per jaar na twee maanden lopen. De redactionele verant-

woording ligt bij erkende schriftgeleerden aan het Keizerlijk hof te Gareth.

De uitgever kan geen garantie geven voor de levering van de Aventurijase Bode aan ver verwijderde gebiedsdelen. Naar Thorwal, Al'Anfa en het Orkland worden geen Bodes verzonden.

2

De Rahja-Priester op avontuur?

De in oranje-rood geklede priesters van de Godin der bedwelming, de wijnstok en de geslachtelijke liefde plegen hun goed ingerichte tempels gewoonlijk slechts zelden te verlaten. De kans dat een priester(es) van Rahja zich bij een groep avonturiers zal aansluiten, is dan ook zeer gering. Toch schijnen er gewijden te zijn die onder het motto

"de vrije liefde in het vrije veld" de wijde wereld intrekken en aldus vanzelf avontuurlijke reizen ondernemen.

Tijdens dergelijke tochten zullen zij natuurlijk veelvuldig het geloof en de bijbehorende geneugten van Rahja propagieren. Daarbij geldt voor hen het volgende gebod: weiger nooit of nimmer de geborgenheid van jouw eigen bed en/of liefde aan een ieder die daarnaar verlangt, en sla nooit een aangeboden glas wijn af. Het eerste gebod geldt uiteraard voornamelijk t.a.v. menselijke wezens.

DE RAHJA-GEWIJDE IN HET SPEL

Rahja-gewijden zijn niet bedreven in de omgang met zware wapens en wapenuitrustingen. Zij zullen ten hoogste een gewatteerde wapenrok van goede snit aantrekken. Eventueel kan men hen soms een glimmend opgepoetste borstkuras zien dragen, maar dan zullen zij iedere mogelijke beschadiging van dit kledingstuk uit de weg gaan. Als wapens staan hun uitsluitend de lichte en sierlijke wapens ter beschikking: mes, dolk, degen, sabel, rapier, vechtstok en kort zwaard.

Bij hun inwijding en gedurende de periode die daaraan vooraf ging zijn de gewijden zeer grondig onderwezen in de minnekunsten. Op het moment van de inwijding wordt de bekwaamheid "minnekunst" dan ook met ten minste 3 punten verhoogd tot een minimum van 8. Dit talent geldt voor de gewijden van Rahja als "licht".



Uitgever: Odk Leeuwarden
Redactie: Bob Schubert
Hans den Draak
Medewerker: Erwin Broens
Redactieadres: Gerben Colafonwei 151
8915 GK Leeuwarden
tel.: 058 - 150077
bvg.: 058 - 667065

Gelijkenis met levende of reeds gestorven personen, alsmede uitgaven van concurrerende organisaties is maar al te vaak opzettelijk.
Prijs voor dit nummer: f 2,75
Abonnement voorwaarden: zie achterkant.

De Wonderen van Rahja

GODDELIJKE MINNEKUNST

Beschrijving en werking: Door dit wonder wordt de gewijde omgeven door de goddelijke uitstraling van Rahja. In de ogen van anderen krijgt hij/zij daarmee een bovenaardse schoonheid en aantrekkelijkheid. Bovendien bereiken de sexuele vermogens van de gewijde een welhaast goddelijk niveau (minnekunst = 40). Behoudens een éénmalige SL-proef +5 zal ieder "slachtoffer" zich met plezier laten verleiden.

Voorwaarde: Schietgebed van 2 GR.

Mirakelproef: -8 tegen de graad van de gewijde.

Mislukken: Het slachtoffer wendt zich met een vies gezicht af. Het charisma van de gewijde daalt voor 10 spelrondes met 5 punten.

Kosten: 1D6 + 2 KP per persoon.

Reikwijdte: 5 meter

Duur: graad van de gewijde +1 SR.

RAHJA'S WONDERWIJN

Beschrijving en werking: Met dit wonder kan de Rahja-gewijde een liter water veranderen in één liter goddelijke wijn. Deze wijn heeft een versterkende en verkwikkende werking. Per wijnbokaal van 0.2 liter krijgt de drinker 1 LE en 50% van zijn eventueel verloren UI-punten terug. De wijn heeft een uitstekende smaak, maar men wordt er niet dronken van.

Voorwaarde: Meditatief gebed van 1 SR.

Mirakelproef: -4 tegen de graad van de gewijde.

Mislukken: De wijn werkt niet

versterkend en de gebruiker wordt zéér dronken (AV/AV/BH -4 gedurende 1D6 SR).

Kosten: 1D6 +4 KP.

Reikwijdte: 0 (aanraken)

Duur: Permanent, d.w.z. de vloeistof blijft wijn. Het goddelijke karakter ervan is echter na één dag vervlogen.

RAHJA'S WOLK VAN BEDWELMING

Beschrijving en werking: Dit zwaarste wonder van Rahja geeft de gewijde de mogelijkheid om een wolk van bedwelvende en de zinnen benevelende rook op te roepen. Iedereen die de rook inademt, raakt onmiddellijk in een roes van vrede en vriendschap. Alle vijandelijkheden worden gestaakt en het slachtoffer blijft glimlachend voor zich uit staren. NB: Een bedwelmd slachtoffer zal niet nalaten zich te verdedigen, ondanks het feit dat zijn AV, AV en BH met twee punten verlaagd worden voor de duur van de roes. De wolk heeft een doorsnede van 20 meter. Een cirkel van 2 meter rond de gewijde blijft vrij van rook.

Voorwaarde: Schietgebed van 3 GR.

Mirakelproef: +1 tegen de graad van de gewijde.

Mislukken: Verp 1D6. Bij 1-2 gebeurt er niets; bij 3-4 bevindt de wolk zich alleen in een cirkel van twee meter rond de gewijde; bij 5-6 ontstaat de wolk wel, maar blijft de cirkel rond de gewijde niet vrij.

Kosten: 10 KP

Reikwijdte: 20 meter

Duur: De wolk blijft 2D6 GR hangen. De werking van de roes is 1 SR.

Hesindes wonderen der magie



TSA'S LEVENSRING

Deze goud-groene ring heeft de vorm van een hagedis die in zijn eigen staart bijt. Hij is geladen met Tsa's goddelijke krachten en kan daardoor één maal de levensenergie van de drager geheel herstellen, mits deze niet meer dan 5 punten beneden 0 is gedaald. Een kortstondige beschadiging van de hersenen is echter niet geheel te voorkomen, zo-

dat de gebruiker wel 10% van zijn/haar avontuurpunten inboet.

Dit zeer begeerde artikel zal men maar zelden openlijk aan iemands vinger zien, aangezien dit voor de drager al te vaak het verlies van een vinger (of een vroegtijdig gebruik van de ring) zou betekenen. Gewijden van de godin Tsa verlenen deze ring soms als geschenk of beloning voor de uitvoering van een bijzondere opdracht.

DE TELEPORTATIEMANTEL:

Het gaat hier om een witte mantel die met gouden runen bestikt is en een gouden sluiting heeft. De mantel is van zijde (42 Ounces) en heeft een materiaalwaarde van 7 dukaten. Door de sluiting te sluiten kan de drager zich D20 meter teleporteren (maar maximaal 3 keer per dag!). Helaas is het moeilijk de richting van de teleportatie met zekerheid vast te stellen, hiertoe dient een geheime proeve op de graad afgelegd te worden.

Als de proeve lukt gaat de drager in de gewenste richting. Mislukt de proeve moet de meester de richting uitdobbelen.

D20 (geheime proeve, ja alweer...) geeft het aantal meters aan van de verplaatsing. Wil het ongelukkig toeval dat de drager volgens de worp in een muur terecht zou komen zal hij dezelfde GR op de oorspronkelijke plaats terugkeren.



Deze mantel heeft nog een tweede voordeel, bij 1-4 op D6 geeft de mantel bescherming tegen aanvallen van alle schijndoden (alleen tegen SP). De mantel kan meerdere malen per dag gebruikt worden maar de kans wordt steeds kleiner. Per gevecht is slechts 1 poging toegestaan.



Regelzaken en Regelvragen

Blijft een Banbaladik-spreuk eindeloos voortduren of wordt een slachtoffer na verloop van tijd weer normaal?

De aanvullende regels zoals door Ulrich Kiesow in het Duitse blad "Fantasywelt" gepubliceerd geven twee van elkaar afwijkende antwoorden. Wij laten hierbij de keuze aan de meester:

A) De Banbaladik-spreuk blijft actief, totdat de elf/magiër en het slachtoffer in ruimtelijke zin langer dan 12 uur van elkaar gescheiden zijn. Dit is moeilijk op iedere situatie toe te passen, maar men zou zich kunnen voorstellen dat de betoverde zich dan buiten zicht en gehoorsafstand van de elf/magiër bevindt.

B) De spreuk houdt in principe lang aan maar kan door verschillende oorzaken worden opgeheven. Men denke hierbij aan een tegenspreuk van een andere, in

graad gelijke of hogere tovenaars. Ook zal een betoverde kunnen ontwaken wanneer hem een bevel wordt gegeven dat volstrekt tegen zijn/haar aard indruist. Slachtoffers met een hoge intelligentie (S1 12 of hoger) kunnen na een gelukte slimheids-proef ontwaken, enz.

Nota Bene: Hierbij nog een kleine wenk. een betoverde mens en vooral een betoverd monster is in deze toestand niet in staat om z.g. "zelfdenk" opdrachten uit te voeren. Bevelen als "onderzoek het huis en verzin een goede smoes als je betrapt wordt", zijn dus volstrekt onuitvoerbaar. Ook moet men de bevelen steeds compleet houden. In het bovengenoemde geval zal de opdrachtgever kunnen wachten tot hij wortel schiet, aangezien het slachtoffer niet de opdracht heeft gekregen om terug te keren....

HEEFT EEN WOUDELF OOK EEN HEKEL AAN ZOETWATER ? ZO NEE, WAT VOOR MOGELIJKHEDEN ZIJN ER DAN ?

Nee, de woudelf kan door zijn eeuwenlange afzondering in de bossen niet tegen uitgestrekte watervlaktes (dus ook geen grote meren!) maar rivieren e.d. zijn over het algemeen geen probleem. Grote liefde voor het water heeft de woudelf niet, vandaar dat de



Mysterieuze Verdwijningen opgelost

Mengbilla. Hoewel de rust rond Chorop nog niet is weergekeerd, kunnen wij u inmiddels nadere informatie geven over de merkwaardige verdwijningen waarover wij in ons vorige nummer berichtten.

Het geheel bleek een groots opgezette slavenval, die in het bijzonder op ervaren strijders en avonturiers gericht was. Kennelijk hadden bewoners van deze streek goede betrekkingen met handelaren in Al'Anfa aangeknoopt, waar juist ervaren helden een goede prijs schijnen op te brengen. De verdwijning van de karavanen en reisgroepen was alleen een lokmiddel om dit soort lieden naar zich toe te lokken. Een groep zag echter kans om te ontsnappen en verwittigde de plaatselijke autoriteiten van het gebeurde.

Volgens de laatste berichten zijn verschillende strijdgroepen er op uit getrokken om hun gevangen kameraden te bevrijden. Giffen en geneeskrachtige kruiden zijn welhaast uitverkocht in Chorop.

bekwaamheden die met water te maken hebben "zwaar" te verhogen zijn. Het dus niet zo dat de woudelf niet kan leren zwemmen maar dat dit wel met grote moeite gepaard zal gaan. De zee blijft echter wel een groot probleem. Geen enkele woudelf zal graag (of zelfs zonder weerstand te bieden) de zee opgaan: Al dat water en die vervelende deining zorgen voor een akute aanval van zeeziekte (en heimwee).

Berichten uit de Provincies

ORKBENDE AKTIEF LANGS DE SVELLIT

(van onze correspondent in Tiefhusen) Nu de randgebieden niet meer tot het Middenrijk willen behoren, worden de wegen ten oosten van Orkland steeds onveiliger. Steeds vaker bereiken ons berichten over een grote orkbende onder leiding van een zekere Olog-Orchai. Groepen reizigers worden onverhoeds aangevallen en zelfs voor zwaar bewaakte karavanen maakt deze bende geen halt. Volgens berichten van gevluchte gevangenen verkopen deze orks hun gevangenen als slaven in Phexcaer, in ruil voor wapens. Als men hun verhalen mag geloven is deze Olog-Orchai een geducht ork-strijder die al menige held in een tweegevecht heeft verslagen. Onlangs nog deed de laatste schanddaad van deze bende stof opwaaien. Toen een toevallig (?) passerende groep avonturiers de moord op alle bewoners van een jachthut wilde wreken, stootten zij juist op voornoemde bende, met als gevolg dat zij allen een goed heenkomen moesten zoeken. De in noord-Aventurië welbekende doler Fion Ban werd hierbij smadelijk gevangen genomen. Zijn metgezellen hebben de achtervolging ingezet maar sindsdien is er niets meer van hen vernomen.

Verschillende instanties hebben een hoge beloning op het hoofd van Olog-Orchai gezet; tot nu toe echter hebben degenen die het waagden alleen maar hun eigen hoofd verloren.....

ZWENDELPRAKTIJKEN IN AL'ANFA

EERZAME BURGERS TOT SLAAF GEMAAKT

Een gevluchte ex-galeislaaf uit Sylla deed ons het schokkende bericht toekomen dat vele vrije mensen door de Dwerf en Handelaar (?) Pokallos onder valse voorwendselen naar Al'Anfa werden gelokt, om daar als slaaf te worden verkocht. In diverse advertenties en door proclamaties werden allerlei mensen hoog betaald werk beloofd, en in sommige gevallen zelfs de passage naar de stad zelf betaald. Daar bleek de beloofde verrassing uit een bedwelmd gas en een bijzonder onaangenaam ontwaken op de beruchte slavenmarkt van deze "Zwarte Parel van het Zuiden" te bestaan.

De Keizerlijke autoriteiten waarschuwen burgers en andere bewoners van ons Middenrijk voor deze kwalijke praktijken. Hertog Bennaïn van Havenna heeft inmiddels een beloning van 100 dukaten uitgelooft voor de eerste de beste die hem het hoofd van deze Pokallos brengt. Verwacht wordt dat diverse Keizerlijke handelaren en hooggestelde personen zich hierbij zullen aansluiten.

U WILT EEN PAKKET VAN GARETH NAAR BRABAK STUREN ?

*Geen probleem voor Stoerebrandt !
Geef uw opdracht door aan onze plaatselijke filialen.*

CYCLOPEN-EILANDEN BROEINEST VAN GOD ZONDER NAAM

Welingelichte bronnen uit het Vruchtbare Veld en in de eilandstad Rethis zelf melden dat de Cyclopen-eilanden in toenemende mate worden bedreigd door volgelingen van de Naamloze God. Deze twaalf maal vervloekte ketters schijnen een steeds sterkere greep te krijgen op zowel de leiding als de handel van deze alom bekende eilandgroep. Er wordt zelfs gewag gemaakt van een vloot piraten en smokkelaars die de zee tot in de wijde omtrek terroriseren. In de grote steden Neetha en Methumis blijken al tempelroven te zijn gepleegd. Talrijke dappere en eerbare onderzoekers zijn inmiddels spoorloos van Aventurië verdwenen. De bekendste is wellicht de in vele kringen bekende Rhondrapriester Shai-Hulud, waarvan inmiddels al enige manen niets is vernomen.



slavenmarkt in Al'Anfa

ALTHOUM-PIRATEN BEDREIGEN ZEEHANDEL

(Van onze correspondent in Charypso)

De wateren rond het zuidelijke eiland Althoum zijn zeer onveilig geworden, nu de piraten uit Gambor een ongekende activiteit aan de dag leggen. Talloze schepen zijn vergaan of buitgemaakt, en het varen "om de zuid" is voor menige handelaar meer een soort spitsroeden lopen. Alleen in de Straat van Sylla is het nog veilig, dankzij de regelmatige patrouilles met galeischepen door de steden Sylla en Charypso.

Deze opleving onder de piraten is te danken aan de steun van "hertog" Ditoi, de huidige heerser van Gambor. Deze heeft reeds aangekondigd dat hij het hele eiland aan zich wil onderwerpen. Verontrustend is, dat de piraten regelmatig gebruik schijnen te maken van de leden van het Zeemeestergilde, hetgeen ontsnappen haast onmogelijk maakt voor de aangevallenen. Deze berichten werden officieel niet tegengesproken. Het gilde beriep zich slechts op de strikte neutraliteit die haar leden verplicht zijn te handhaven.

De Cyclopeneilanden



DE AVENTURIJNSE KALENDER

Hoewel je van ervaren reizigers het tegenovergestelde zou verwachten, heerst er niet alleen bij dwergen en elfen, maar ook bij vele menselijke avonturiers een merkwaardige onkunde over iets dat tot de dagelijkse kennis van elke Aventuriynse burger behoort. Bedoeld wordt hier de Aventuriynse kalender. De tijd is nu aangebroken om paal en perk te stellen aan de ketterse gebruiken en foutieve leerstellingen die in de buitengebieden zijn verspreid:

Het Aventuriynse jaar telt 360 dagen, welke verdeeld worden over 12 manen, voor iedere god één.

- 1) PRAIOS ^{juli}
warmste maan van het jaar en maan van de zomerwende



Belangrijke feestdagen:

1e Praios: Zomerzonnwende

Hoogste feestdag in de geciviliseerde gebieden van Aventurië. Processies met gouden adelaren, huldiging van alle vorsten, volbrenging van een groot wonder door de oppergewijde van Praios, de Bode van het Licht. Overal wordt voor het nieuwe jaar de eeuwige orde verkondigd:

"Vrede voor de mensen, trouw aan de vorst, gehoorzaamheid aan de goden!"

2e-3e Praios: Praiosfeest

Voortzetting van de festiviteiten in de meeste grote steden van het Middenrijk en start van het Toernooi van Gareth. Wellicht uit oogpunt van zuinigheid worden deze dagen niet gevierd in het Vruchtbare Veld.

- ^{augustus}
2) RONDRA
maan van de zomeronweersbuien



Belangrijke feestdagen:

7e-9e Rondra: Dag van Gareth

Nationale feestdag in Gareth en in het kernland van het Oude Rijk. Optochten en toernooien onder het patronaat van de Keizer. Herinnering aan de glorieuze verwoesting van Bosporan en stichting van het Middenrijk, nu 993 voor Hal. Opmerking: in het Oude Rijk geldt de 8e Rondra als dag van de rouw; feestelijkheden van wat voor aard ook zijn verboden.

15e en 16e Rondra: Zwaardfeest

Een minder belangrijk feest van Rondra, maar het wordt in heel Aventurië gevierd. Krijgsspelen, tweegevechten, monsteroffers e.d. zijn aan de orde van de dag. Buiten het Middenrijk spelen zich soms barbaarse rituelen af.

- ^{september}
3) EFFERD:
maan van de regen



Belangrijke feestdagen:

1e Efferd: Dag van het Water

Zeer belangrijke feestdag in alle havensteden en de nederzettingen in de Khomwoestijn die nog niet door de Rastullah-cultus zijn aangetast. Processies van gewijden en uitverkoren

gelovigen over het water, sporadisch opduiken van de heilige Witte Dolfijn, regenwonderen in droge gebieden. Rituele begroeting van de regenbuien na de hete zomer.

16e Efferd: *Nevelfeest*

Door velen geheim gehouden heilige dag voor handelaren en dieven in grote delen van Aventurië. Dank voor de winst van het afgelopen jaar, verzoek om mist in de straten en in de hoofden van de klanten.

30e Efferd: *Feest der Vissers*

Belangrijke feestdag voor vissers en zeelui, vooral in Havena: iedere gelovige offert ten minste één vis. Gebeden voor de verdronkenen, rituele afsluiting van het voor schepen gunstige jaargetijde.

30e Efferd: *Keuringsfeest*

Derde van de vier feestdagen van Hesinde, niet erg beduidend. Rituele sortering en waardebeoordeling der tempelschatten en gelovigen. Keuring van geest en lichaam: "alleen zij die beproefd zijn, kunnen verlicht worden".

4) TRAVIA

oktober
maan van het haardvuur



Belangrijke feestdagen:

1e Travia: *Dag van Thuiskomst*

Feestdag in het noorden van Aventurië, vooral bij de Nobarden, de Thorwalpiraten en in delen van Bornland. Overdag bezoekt men vrienden, 's avonds is het Moederdag en verzamelt men zich om het eigen haardvuur. Daklozen en alleenstaanden worden in de familiekring opgenomen of in de Travia-tempel beherbergt. Eerbetoon aan het vuur, de moeder, en de eigen huis en haard aan het begin van het natte jaargetijde. "Wie nu alleen is zal het nog lang blijven!"

1e-3e Travia: *Feest der Geoogste Vruchten*

Belangrijke feestdag in alle landelijke gebieden. Processies rond de voorraadschuren, voeding van ganzen en eenden en voorspelling van de toekomst uit hun gedrag.

5) BORON

oktober
maan van de donkere dagen



Belangrijke feestdagen:

1e Boron: *Dodenherdenkingsfeest*

Rituele herdenkingsdag in heel Aventurië. Gebeden voor de overledenen (het zwijggebod van Borongewijden is voor deze ene dag in het jaar opgeheven); zingen van lievelingsliederen van verstorven vrienden en familieleden.

30e Boron: *Dag van de Grote Slaap*

Hoogste feestdag in Al'Anfa en bij vele geheime sekten. Gezamenlijk gebruik van verdovende kruiden, rituele doodswal (de "Vlucht van de 10 Uitverkorenen", alleen in Al'Anfa), traditionele dag voor zelfmoord: slaap en dood als uitweg naar de vrijheid.

6) HESINDE

december
maan van de duisternis

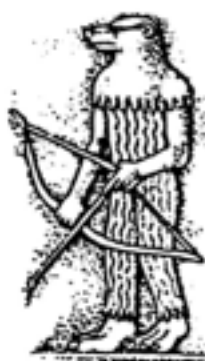


Belangrijke feestdagen:

30e Hesinde: *Verlichtingsfeest*

Vierde en belangrijkste van de vier feestdagen van Hesinde. Fakkeloptochten, feestverlichting in huizen en tempels, verbranden van stropoppen - "het stro der domheid in de hoofden der mensen moet verbranden!", processies met de tempelschatten. Verlichting van geest, lichaam en huis; afsluiting van het jaar met het inzicht: "slechts dat wat verlicht is, is werkelijk vrij!"

7) **FIRUN** *januari*
maan van ijzige kou



Belangrijke feestdagen:

1e Firun: *Dag van de Jacht*

Feestdag in het noorden van Aventurië en het Middenrijk, vooral in de landelijke gebieden. Vangen en ketening van wintermonsters, gemaskerde optocht der wintergeesten. Voorstelling en overwinning van de gevaren van de winter.

30e Firun: *Ifirns dag*

In alle sneeuwbedekte gebieden van Aventurië smeekt men Firuns dochter Ifirn om beëindiging van de winter. Offering van het gevangen wintermonster, verbranding van het kadaver samen met de maskers der wintergeesten.

8) **TSA** *februari*
maan van de wedergeboorte



Belangrijke feestdagen:

19e Tsa: *Onafhankelijkheidsfeest*

Nationale feestdag in het Vruchtbare Veld. Feestelijke toernooien onder leiding van Rondra-gewijden. Herdenking van de losmaking van het Nieuwe Rijk (nu ons hooggeachte Midden-rijk), 752 jaar na de val van Bosporan (het tegenwoordige Vinsalt).

Eerste dag van het 7 dagen durende toernooi van Belhanka. Traditioneel "Breken van de IJzeren Ketting" door ploegen uit Grangor en Vinsalt.

30e Tsa-1e Phex: *Dag der Vernieuwing*

Feestdag in geheel Aventurië, maar vooral in het noorden. Processies tot buiten de stad, zegening van de eerste bloemen en welpen. Goddelijke herstelling en wedergeboorte van alles op de vorige dag verwoeste en gedode door de Tsa-gewijden. Overwinning van het leven over de dood: "Wat gisteren stierf, zal vandaag weer leven".

9) **PHEX** *maart*
maan van de handel



Belangrijke feestdagen:

16e Phex: *Phexdag*

Geheime feestdag van de handelaren en dieven in heel Aventurië. Geheim offer van de winst van een hele maan (veelal symbolisch) om die van een heel jaar te verkrijgen (bij voorkeur reëel). Handel als de God der Handelaren: "Wie nu handelt, handelt juist".

18e Phex: *Basiliskendag*

(Wordt alleen in Punin gevierd) Uitermate lelijk afslachten van alle slangen door de plaatselijke. Onschuldige en niet-giftige exemplaren schijnen hierbij de voorkeur te genieten.

30e Phex: *Meditatiedag*

Eerste van de vier feestdagen van Hesinde; wordt alleen door de oprecht gelovigen in ere gehouden. Gewijden, magiërs en de diep gelovigen trekken zich in zichzelf terug om tot innerlijke rust te komen. Ter voorbereiding op de lente afkeer van de wereld en concentratie op de innerlijke waarden:

"Slechts wat innerlijke rust kent, kan gereinigd worden".

10) PERAINE *April*
maan van het uitzaaien



Belangrijke feestdagen:

1e Peraisne: *Zaadfeest*

Zeer belangrijke feestdag in alle landelijke gebieden. Processies over de akkers en weiden, rituele zegening van het zaadgoed, toekomstvoorspellingen aan de hand van de vlucht der vogels (vooral ooievaars). Gezamenlijk gebed voor het ontkiemen der zaden.

27e Peraisne: *Maraskan-feest*

Feestdag in het Middenrijk. Militaire parades in alle grote steden. Herdenking van de succesvolle herovering van Maraskan in het jaar 6 voor Hal (kent in Maraskan zelf geen grote populariteit).

11) INGERIM *Mei*
maan van het vuur



Belangrijke feestdagen:

1e Ingerim: *Dag van het Vuur*

Bij de mensen onbelangrijk, maar bij de dwergen hoogste feestdag van het jaar. Bouwen van een hoogoven of oprichting van een grote brandstapel, rituele zegening van wapens, gereedschappen en zelfs levende wezens in het vuur. Klei-

ne optochten met lampen, fakkels en de door het vuur gezegende wezens en voorwerpen. In alles wordt de nadruk gelegd op het vuur als scheppende kracht.

8e Ingerim: *Opbreekdag of Dag van Vertrek*

Afsluiting van de Vuurfeesten. Afbraak van de hoogovens. Rituele uittocht van alle mannelijke dwergen naar de buitenwereld. Gevierd wordt het verdrijven van de sneeuw en het smeltwater, dat de dwergen bij het verlaten van hun woon-grotten heeft gehinderd: "Pas als het water vertrekt, zal ook het vuur gaan!"

21e Ingerim: *Dag der Vapensmeden*

Speciaal aan Ingerim opgedragen dag voor het vervaardigen van bijzondere meesterwerken. De best uitgebalanceerde lichte wapens van het sterkste staal dragen vaak de inscriptie "21e Ingerim" aan de bovenkant van het lemmet. Helaas wordt deze inscriptie door menige bedriegelijke handelaar ook achteraf aan-gebracht.

In Gareth wordt het legendarische Keizerzwaard openbaar tentoongesteld. Aansluitend hieraan splijt de Keizer een rotsblok met een enkele slag.

12) RAHJA *Juni*
maan van de liefde



Belangrijke feestdagen:

1e-7e Rhaja: *Feest der vreugden*

Wordt gevierd in heel Aventurië en bijzonder uitbundig in de minder geciviliseerde gebieden. Carnavaleske optochten van bont gekostumeerde mensen trekken her en der door de steden en dorpen. Men geeft zich over aan alle natuurlijke driften, de jonge wijn en de vrije liefde (tenslotte is het ook paringstijd bij de bloemen, vogels en vlinders, dus.....).

8e-30e Rahja:

Bij de meer bemiddelde bevolkingsgroepen in de steden heerst bijna voortdurend carnaval. Voorstelling van de nieuwe hofmode door de keizer, zijn familieleden en zijn gevolg. Uitdeling van gebruikte kledingsstukken aan de armen van de hoofdstad.

30e Rahja: Reinigingsfeest

Tweede van de vier feestdagen van Hesinde. Algemene grote schoonmaak in alle woningen en rituele reiniging van de kunstschaten in de tempels. Voorbereiding op het nieuwe jaar; reiniging van geest, lichaam en huis: "Alleen wat gereinigd is, kan gekeurd worden".

DE DAGEN ZONDER NAAM

(361e-365e dag)

Dat er vijf dagen overblijven als alle dagen eerlijk over de twaalf goden worden verdeeld, kan alleen maar de schuld van de God Zonder Naam zijn. Daarom gelden op deze dagen de normale wetten en geboden niet en heeft het chaos de vrije hand. Per landstreek en cultuur zijn de gevolgen hiervan echter verschillend:

De Nivesen zijn doodsbang en leggen de in deze dagen geboren kinderen te vondeling uit; de Thorwal-piraten zijn voor geen goud bereid om in zee te steken; de boeren in heel Aventurië verlaten 5 dagen en nachten hun huizen niet; in Bornland mogen geen contracten worden afgesloten, geen vonnissen uitgesproken en geen wapens gedragen.

Bij ons in het Middenrijk zien vele burgers de vijf naamloze dagen als een welkome verlenging van de Rahja-feesten. Sommige van de meest liederlijke festiviteiten vinden in deze tijd tussen Rahja en Praion plaats.

Volgens de druïden schijnt hun Voodoomagie juist in deze 5 dagen bijzonder goed te werken en van oudsher worden samenzweringen, intriges en andere arglistige daden in deze periode gepland.

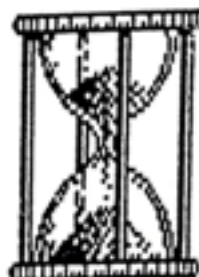
DE WEEKDAGEN IN AVENTURIE

Voor de duidelijkheid noemen wij nog een keer de namen van de weekdagen in ons Middenrijk:

1. Winddag, 2. Aarddag, 3. Marktdag,
4. Praiosdag (de officiële rustdag),
5. Rohalsdag, 6. Vuurdag, 7. Waterdag.

Laat u niet door verwarren door het feit dat Praiosdag bij de Amazonas Ron-

dradag heet, of dat in Bornland de 5e dag Sneeuw dag wordt genoemd (om over de 9-dagen week van Rastullahs ketterse volgelingen in de Khomwoestijn maar te zwijgen). Een eerzaam burger van ons rijk zal zich hierdoor niet van de wijs laten brengen.



HET KEIZERLIJK HOF DEELT AEE

ATTENTIE!! ATTENTIE! ATTENTIE!! ATTENTIE!!

Zijne Keizerlijke Hoogheid, Hal van Gareth, Almachtige Heerser van het Middenrijk, Eerste Plaatsvervanger van de Heilige Praios, bevestigt hierbij het ZWAARDEDICT voor alle grote steden van het Rijk, te weten Gareth, Angbar, Ferdok, Albenhus, Elenvina, Punin, Rommily, Perricum, Tuzak, Jergan, Beilunk, Varunk, Mendena, Vallusa, Baliho, Wehrheim en Greifenfurt.

Binnen de stadsmuren is het dragen van wapens zonder geldige reden verboden. Dit geldt tevens voor alle wapenuitrustingen zwaarder dan een wapenrok.

Mits gegrond kan tegen betaling een gehele of gedeeltelijke vrijstelling worden verleend door de plaatselijke autoriteiten. In dat geval dienen de wapens te allen tijde in een schede of een ander beschermend omhulsel te worden gedragen om passanten voor letsel te behoeden.

Het gebod verbiedt niet het bezit van wapens en is ook niet van toepassing op het vervoer van wapens over de weg. In dit laatste geval moeten zij afdoende verpakt zijn om een gebruik te verhinderen.

Leden van de stadswacht hebben in elk gegeven moment het recht om te controleren of het ZWAARDEDICT wordt overtreden. Op het gebruik van wapens binnen de stadsgrenzen zonder dat er sprake is van uiterste noodzaak zullen ongeacht het aanzien des persoons zware straffen worden uitgevaardigd.



Een blik in de historie

PARANOR

Gelegen in het huidige Orkland heeft het legendarische Paranor bij vele Aventurijnen een bijzonder slechte naam. Velen huiveren bij het horen van de naam van deze verlaten stad. Zij huiveren niet geheel ten onrechte, zoals bleek toen een archivaris uit Zorgan een korte beschrijving van de geschiedenis van deze stad ontdekte. Hoewel reeds vele eeuwen oud, is de informatie toch zeker de moeite waard.

Paranor is een zeer oude stad: Zij werd nog in de tijd van het oude Keizerrijk gesticht door een groep druïden, nu 1750 jaar geleden. In die tijd was Orkland nog niet zo gevaarlijk als de laatste eeuwen en bood het de druïden de verlangde rust en mogelijkheid tot studie. Vermoedelijk werd hier de grondslag voor een groot deel van hun huidige magie gelegd.

Hoewel zeer afgelegen, groeide en bloeide deze druïdengemeenschap vele eeuwen en nam hun kennis en macht alsmaar toe. De druïden vormden in die tijd een niet te onderschatten macht in Aventurië. Handel in kruiden, giffen en kunstvoorwerpen (veelal van hout) vormden de economische basis van de stad, zodat deze 300 jaar na de stichting al meer dan 12.000 inwoners telde. Met zachte hand bestuurden de druïden hun eigen stad op een voorbeeldige wijze en bleef de welvaart toenemen. Natuurlijk lokte de rijkdom van Paranor vele op buit beluste mensen en andere creaturen aan, maar op een korte periode van 3 jaar na bleven de orde en rust gehandhaafd. In het 620e jaar na de stichting viel een groep in het zwart geklede mensen de stad aan en veroorzaakten met hun vreemde magische kennis veel overlast. Handelskaravanen verdwenen en de druïden moesten al hun magische kennis inzetten om de vijand te verdrijven. Hierna moest echter ook de orde in Paranor zelf hersteld worden. Toen het legers en de machtigste druïden elders waren, hadden dieven en moordenaars hun kans gezien en een voortdurende onrust veroorzaakt. Ook dit gevaar werd bezworen, maar de druïden achtten deze aanval een teken aan de wand. In de volgende eeuwen werden leger en stadsmuren voortdurend versterkt en groeide Paranor uit tot de sterkste vesting van noord-Aventurië. De lasten hiervan drukten echter zwaar op de bevolking en verhinderden de terugkomst van de oude welvaart.

Ruim 200 jaar na de eerste poging kwamen dezelfde aanvallers weer terug. Ditmaal gingen zij omzichtiger te werk en hadden zij hun gelederen met een groot aantal afzichtelijke monsters versterkt. Er volgde een behoedzame veroveringsoorlog die de krachten van Paranor langzaam maar zeker uitputte. Mede door de steeds verder teruglopende welvaart verlieten vele mensen ontmoedigd de stad om aan het onheil te ontkomen; helaas zouden zij gelijk krijgen. Vijfentachtig jaar lang van afwisselend strijd en vrede kon Paranor de aanvallers weerstaan, maar uiteindelijk bezweek zij aan deze inspanning. De belegerde stad zelf hield het nog veertien jaar langer uit, wat te danken was aan de magie en de uitgebreide voorzorgsmaatregelen van de druïden.

Nu 805 jaar geleden was de strijd definitief gestreden. Waarschijnlijk door verraad binnen de eigen gelederen konden de aanvallers de stad binnendringen en werd de gehele bevolking op beestachtige wijze uitgemoord. Vanaf dit moment was Paranor een centrum van kwade machten. Alle vroegere inwoners verlieten deze streek; alleen de mysterieuze aanvallers, die beweerden geen van de 12 goden te erkennen, bleven.

Vermoedelijk sneuvelden 90% van de toen levende druïden in deze strijd, en hebben zij zich hiervan nooit meer helemaal hersteld. Onschatbare kennis ging verloren of kon -nog erger- door de kwade machten tegen de mensheid worden misbruikt. Waarlijk, de ondergang van Paranor is een zwarte bladzijde in de Aventurijnse geschiedenis.

AVONTUURIDEE:

HET GILDEHUIS DER MAGIERS



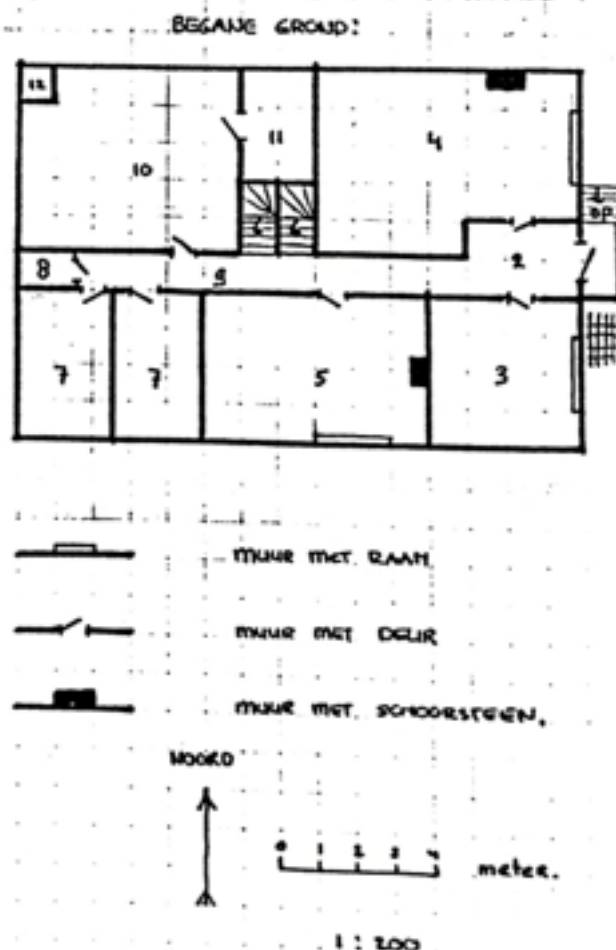
Dit keer geen afgerond avontuur, maar een zogenaamde module, een volledige beschrijving van een gebied, stad of gebouw die in verschillende campagnes kan worden ingezet. Uiteraard kunnen zulke modules ook uitgroeien tot complete avonturen op zich, maar daar kunnen we wegens plaatsgebrek (nog) niet aan beginnen. Het hieronder beschreven huis van het Magiërgilde laat zich moeiteloos in iedere kleinere stad van Avonturië plaatsen. Eventueel kan men hier de ontvoerd gewaande dochter van een rijk edelman terugvinden, of houdt een gewijde van de Naamloze God zich onder de leerlingen schuil. De fantasie van de meester hoeft hierbij niet aan banden te worden gelegd.

HET MAGIERSGILDEHUIS : EEN KORTE BESCHRIJVING

Magiërgildehuizen zijn in heel Avonturië te vinden, in vrijwel elke stad is er wel een gildehuis (van wisselende omvang) aanwezig.

Het hier behandelde gildehuis is niet al te groot en daardoor in vrijwel elke stad te plaatsen. De gildehuizen in de grote steden zijn vaak erg groot en lijken dan ook meer op universiteiten. Het tovenaarsgilde is zeer gesloten: tovenaars zijn altijd van harte welkom en kunnen gratis overnachten en meeëten (hoewel het een gewoonte is om in een deel van de kosten bij te dragen of op andere wijze iets als tegenprestatie te doen). Anderen zijn echter zelden welkom; het is een uiterst zeldzame gebeurtenis als er een gast is die geen tovenaars is. In het hier uitgewerkte gildehuis is zoiets in elk geval nog nooit voorgekomen hoewel binnenkort het tweede lustrum gevierd zal worden. Om ruimte te besparen is de beschrijving beknopt gehouden: iedere kamer wordt slechts kort behandeld en alleen de zaken van belang worden genoemd. Van de bewoners worden de eigenschappen van de tovenaars gegeven en de namen en de leeftijd van de leerlingen.

HET HUIS ZELF : Het huis is 10 meter breed, 15 meter diep en 6.5 meter hoog, het heeft een plat dak waar niet op gelopen kan worden. De noord- en westkant + de westelijke helft van de zuidkant staan tegen andere huizen aan. De kelderverdieping loopt door tot 1 meter boven straatniveau, de verklaring voor de trap naar de voordeur. Het gehele huis is van steen, de buitenmuren zijn 0.25 meter dik, de binnenmuren 0.10 meter en de scheiding tussen de etages 0.20 meter. Elke verdieping is 2.45 meter hoog. De plaatsen van de ramen zijn aangegeven, de afmetingen van de ruimtes zijn af te lezen van de plattegronden (let er wel op dat de ruimtes altijd iets kleiner zijn dan het lijkt aangezien de muurdikte meegeteld moet worden).



DE BEGANE GROND:

- 1) Buitenshuis zit een gat in de grond van 1.5 meter diep, afgesloten met een horizontaal traliehek. Hier worden de voorraden door aangevoerd.
- 2) HAL: De hal heeft 3 deuren en een opening naar gang 9. De buitendeur is altijd op slot maar er is een trekbel.
- 3) GILDEKAMER: In deze kamer worden de gildezaken behandeld en de administratie bijgehouden. De kas voor dagelijks gebruik staat hier en bevat 2D6 dukaten en 3D6 zilveren daalders. De deur is altijd op slot.
- 4) VERBLIJVEN VAN DE TOVENAAR THWILL: Deze zijn naar eigen goeddunken in te richten. Eén van de stoelen is meer dan hij lijkt. Door een permanente illusiebetovering lijkt het een gewone stoel maar hij is veel dikker. In de zo gewonnen ruimte zit een redelijke hoeveelheid geld en enkele kleinere magische voorwerpen. Alles is zo verpakt dat het niet rammelt. De deur is voorzien van een magische sluitspreuk die immuun is voor de formule "Foramis forameur".
- 5) LESRUIMTE: Hier worden de leerlingen onderwezen in de kennis der magie en andere noodzakelijke wetenswaardigheden. De deur is niet op slot.
- 6) TRAPPENHUIS: De rechter trap gaat naar boven, de linker naar beneden.
- 7) LOGEERKAMER: Deze kamers worden vrij gehouden voor reizende tovenaars, de rechterkamer is bezet door de net afgestudeerde tovenaar Skiorh.
- 8) TOILET: Bestaat uit een gat in de grond, enkele gevulde emmers staan naast het gat.
- 9) GANG: Bevat 5 deuren, 2 trappen en een opening naar de hal (2).
- 10) DE BIBLIOTHEEK: Hier zijn vrij veel dokumenten en enkele boeken te vinden. Twill is echter niet in het bezit van zeldzame geschriften.
- 11) OPSLAGRUIMTE: Hier liggen de dokumenten die nog uitgezocht moeten worden; er bestaat een kans dat er iets leuks te vinden is.
- 12) PILAAR: Deze pilaar bevat een regenpijp die het opvangen water van het dak naar de kelder geleidt. Onder de kelderverdieping zit een groot waterreservoir.

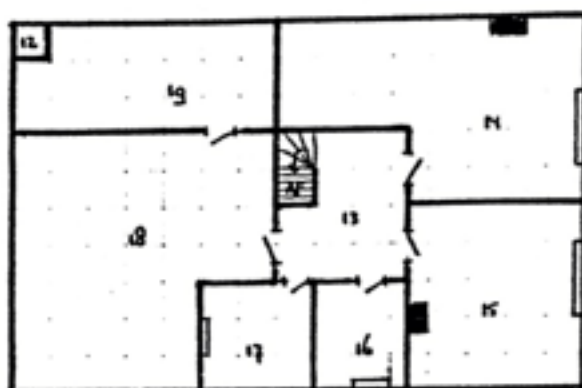
DE BOVENVERDIEPING:

- 13) HAL: De hal bevat 5 deuren en een trap.
- 14) SLAAPZAAL: Dit is de slaapzaal voor de jongens. Op dit moment slapen

hier 4 jongens van uiteenlopende leeftijden.

- 15) SLAAPZAAL: Dit is de slaapzaal voor de meisjes. Op dit moment slapen er 2 meisjes.
- 16) SLAAPKAMER: Voor de leerlingen die wat ouder zijn. Staat nu leeg.
- 17) SLAAPKAMER: Als bij 16, hier woont een jonge vrouw (Inka) die al vrij ver gevorderd is met haar studie.
- 18) BALKON: Bij mooi weer een veel betere lesruimte, wordt ook gebruikt om de kennis van de sterren wat op te vijzelen.
- 19) OPSLAGRUIMTE: Hier ligt een grote voorraad brandhout.

BOVENVERDIEPING:



DE KELDERVERDIEPING:

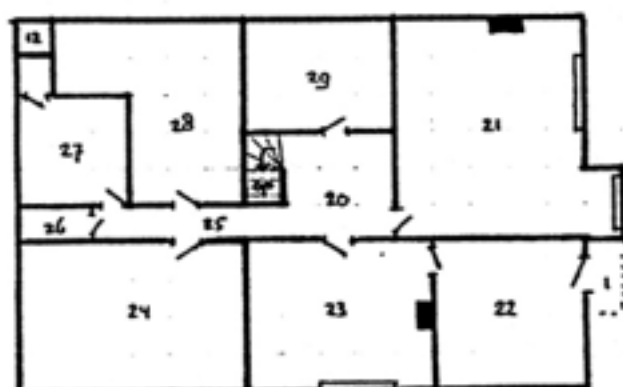
- 20) HAL: Bevat 3 deuren, een trap en een opening naar gang 25.
- 21) EETZAAL EN GEMEENSCHAPPELIJKE RUIMTE: Hier zijn vaak mensen aanwezig die een boek lezen of een spelletje doen.
- 22) OPSLAGRUIMTE: Hier ligt voldoende voedsel voor enkele weken. De deur in de oostmuur gaat naar plaats 1 en is altijd op slot.
- 23) KEUKEN: Bevat onder andere een groot houtfornuis met oven en heeft een luik in de vloer. Dit luik geeft toegang tot het waterreservoir.
- 24) LABORATORIUM: Twill mag hier graag werken als hij tijd heeft. Soms geeft hij hier ook les aan gevorderde leerlingen of reizende tovenaars. De ruimte is stevig afgesloten.



- 25)GANG: Bevat 4 deuren en een opening naar de hal (20).
- 26)TOILET: Als ruimte 8; de afvoer van ruimte 8 loopt door deze ruimte.
- 27)BADKAMER: Bevat onder andere 3 tob-
bes, enkele emmers, een luik naar
het waterreservoir en een kast. In
de kast zitten handdoeken, zeep en
enkele badjassen.
- 28)ROMMELHOK: Sinds lang niet meer op-
geruimd en dus erg onoverzichtelijk.
- 29)OPSLAGRUIMTE: Hier ligt een flinke
voorraad hout voor gebruik in de
keuken.

N.B.: De ramen in deze verdieping zijn
80 cm. hoog en zitten tegen het
plafond aan.
Onder deze verdieping zit een
groot waterreservoir, behalve on-
der de WC en de badkamer. Hieron-
der zit een beerput. Beide ruim-
tes zijn van elkaar gescheiden
door een dubbele muur. Het water-
reservoir is 3 meter diep en ge-
heel betegeld, overal staan pila-
ren van de fundamenteën.

KELDERVERDIEPING:



DE BEWONERS:

THWILL: MO: 12, SL: 16, CH: 15, BH: 13,
LK: 11, LP: 32, AV: 11, AV: 11,
ASP: 79. Draagt gewone kleding en staf.

Lage AV/AW door gebrek aan oefening.
Thwill is de eigenaar van het huis, en
de enige leraar. Spreekt vele talen en
kan goed overweg met een laboratorium.
Stevig gebouwde man van ruim 40 jaar
die wat afwezig overkomt maar alles om
zich heen ziet.

SKIORH: MO: 9, SL: 12, CH: 13, BH: 11,
LK: 8, LP: 20, AV: 10, AV: 8,
ASP: 30. Draagt een gewatteerde wapen-
rok, een toverstaf en een dolk. Deze
tovenaar is onlangs afgestudeerd en is
tot nu toe een handje blijven helpen.
Tenger gebouwde jongeman met een posi-
tieve uitstraling. Hij draagt zijn ge-
spaarde geld (12 dukaten) altijd bij
zich.

ROLF & MELISSA: Hoewel geen bewoners,
zijn ze overdag altijd
aanwezig. Rolf werkt in de keuken en
Melissa zorgt voor de schoonmaak en let
op de jongere leerlingen. Ze zijn ge-
trouwd en beiden 31 jaar oud.

De leerlingen:

INKA: Vergevoerde leerlinge van 20
jaar.
TERRENA: 13 jaar oud, al enige jaren
aan het studeren maar het is
nog steeds niet duidelijk of ze de stu-
die wel aankan.
AMBERLE: 8 jaar oud en nog maar enkele
maanden hier. Heeft veel last
van heimwee.
LAUREN: 15 jaar oud, kan de studie
waarschijnlijk niet aan.
ISMAEL: 12 jaar oud, nu 3 jaar hier.
RUDOLF: 9 jaar oud, 2 weken geleden ge-
komen en al helemaal thuis.
JASE: 17 jaar oud en een briljante
leerling. Is eigenlijk al gereed
voor de tovenaarsgraad maar Thwill
vindt hem nog te jong. Geduld is echter
niet de beste eigenschap van Jase.

Vakatures en Aanbiedingen

Gevraagd:

Pek en zwavel van een eerste kwaliteit
en een hoge zuiverheidsgraad voor de
uitoefening van rituele handelingen.
Grote partijen genieten de voorkeur.
Nonam Geos, Rethis (Cyclopen-eilanden)

Wij, baron Harkon Vilfur van Svellits,
vorst en eerste raadslid van de vrije
stad Lowangen, verklaren hierbij dat
zij degene(n) die het hoofd van de
rover en moordenaarsork Oloch Orchai
aan de raad kan/kunnen overleggen, een
beloning zullen overreiken ter hoogte
van 150 gouden dukaten.
Expedities die hiertoe worden uitgerust
kunnen op de geldelijke steun van de
Lowangse overheid rekenen.

Gebeurtenissen en Lotgevallen

OP ZOEK NAAR HET BLAUWE OOG



UITNODIGING

VIJ-ZIJN-HIER

Haven van de Hemel
13e dag in de maan van het wilde paard
op het uur van niet-zon
Hton-mel VP
Per bode van het gele licht

Aan de allerbloeddorstige leden van de
Broederschap van het Vaanzinnige Kwaad

Mochten jullie interesse hebben aan de
boven genoemde groepsreis: - ontmoet mij
op de derde dag van de Drakenmaan in
het middernachtsuur op bovengenoemd
adres.

met demonische groeten,

Hton-mel

Verdorven medebroeders,

Ik wil jullie tot een heilloze tocht oproepen: De speurtocht naar het Blauwe Oog, een machtig magisch artefact dat veel te lang de machten van het Goede heeft gediend. Jullie zullen goed uitgerust op reis gaan en al na korte tijd kunnen pauzeren bij het romantische dorp Halflinghuizen, om daar het beroemde spekblood uit te proberen. Na een reis van enkele dagen zal jullie volgende station een beroemde dwergenherberg zijn, waar jullie van de niet minder beroemde bloedpunch mogen proeven. Het kronende slot van jullie tocht zal het bezoek aan een bekend en welvarend bedevaartsoord zijn.

Het middernachtelijk uur naderde, toen de laatste van degenen die de oproep waren gevolgd op de open plek verscheen. Met gemengde gevoelens bekeek ik de nogal samengeraapte groep om mij heen. Afgezien van een enorme Oger zag ik één grote zwarthuidige Ork en twee "normale" van hetzelfde ras, een lelijk vrouwspersoon van duidelijk gevorderde leeftijd en ondefinieerbare afkomst, een menselijke krijger, een bijzonder knappe elfin en een piepkleine dwerg waar zelfs ik op kon neerkijken. Tot mijn verbazing was ook nog een andere Goblin van de partij. Zij stelden zich voor als respectievelijk Sigmurk, Zaba-leone, Quoquax, Grisnak, Comatch, Laniola, Anarcho en Dronkel.



Stipt om middernacht verscheen met een verblindende lichtflits een demon die zelfs ons doorgewinterde lieden de koude rillingen bezorgde. Hij nodigde ons uit, om het Blauwe Oog voor hem te halen, een magisch artikel dat ergens in een menselijke tempel zou worden bewaard. Om deze expeditie tot een goed einde te brengen, schonk hij ons zelfs nog een fles levenselixer en een kijkdoosje met een magische eikel die altijd de richting naar de tempel zou aanwijzen. Nadat wij ons weer hersteld hadden van de donder en bliksem waarmee het vertrek van de duivelse boodschapper gepaard ging, formeerden wij ons tot een rij om de eikel achterna te gaan. Reeds in het bos ontstonden de eerste problemen, als we Husbeths jammer over ons te hoge tempo buiten beschouwing laten. Zabaleone haakte de voor hem lopende Quoquax een pootje, hetgeen de aanleiding werd tot een opgewekte knokpartij die eindigde met een wanhopige snoekduik van Quoquax in het struikgewas. Zelfs Husbeth had zich door een verdwaalde klap in het strijdgewoel gemengd en de anderen verbaasd door haar bekwaamheid op de wandelstok. Toen de gemoederen weer wat bedaard waren, mochten wij verder oostwaarts trekken totdat een onaangenaam brede rivier ons de weg versperde. Enkele van onze groepsleden herinnerden zich nog een doorwaadbare plaats in het noorden, alwaar onze altijd even spraakzame Sigmurk (hij had onderweg al vier keer "honger" gezegd) ons op zijn brede schouders naar de overkant droeg. Het kostte overigens wel enige moeite om hem dit uit te leggen.

De weg die we volgden, kruiste na een tijdje weer zo'n lelijke brede mensenweg. Aangezien de zon binnenkort zijn onaangename straling over ons uit zou gieten, zochten we beschutting in een nabij gelegen bosje. Om onze rammelende magen te verzorgen, stelde ik Sigmurk voor om samen voor wat eten te gaan zorgen. Hij stemde onmiddellijk toe en ook Zabaleone voegde zich bij ons. Ik had gewaarschuwd moeten zijn door hun

onverwachte enthousiasme, want alras bleek ik zelf op hun menukaart te staan. Slechts mijn behendigheid en talent voor verstoppertje reddden mijn laatste 9 punten LE voor dit onaangename lot. Terug in het kamp kon ik Comatch en Laniola bij enige lichaams oefeningen observeren, maar desondanks was het mij niet gegeven om haar rugzak met het elixer ongezien te bereiken. Het zekere voor het onzekere nemende, sliep ik deze dag maar onder wat struiken buiten het kamp. Zabaleone keerde tijdens mijn dagrust terug, maar Sigmurk bleek wat verdwaald te zijn en voegde zich pas in de avonduren na ons ontwaken weer bij ons. Zijn humeur was er duidelijk niet op vooruit gegaan.

De eikel rolde naar het zuidoosten, dus wij baanden ons een weg in deze richting. Op een glooiende grasvlakte mochten wij met twee oerossen kennis maken die wij uit hun slaap hadden gehaald. Sigmurk deed even niet mee, omdat hij het nodig vond bij de eerste klap zijn knots te verliezen, maar met vereende krachten kregen we er ééntje klein. Voor de proviand was dus voorlopig gezorgd. Ik strooide nog snel even wat gifpoeder over Zabaleones aandeel en vermaakte me in de komende uren uitermate over zijn heftige maagkrampen. Nadat de tussentijds even verdwenen Anarcho zich weer bij ons had gemeld, kon onze complete groep de tocht voortzetten. Laniola bleek Dronkel intussen gebanbaladikt te hebben, want tijdens het nu volgende conflict over het dragen van de eikel, sprong hij moedig voor haar in de bres. Sigmurk en Zabaleone zagen nu hun kans schoon en de ongelukkige Dronkel werd ter plekke afgemaakt. Zabaleone kon nog net een been bemachtigen, voordat Sigmurk de rest haast zonder te kauwen verorberde. Iemand maakte nog de wrange opmerking dat Dronkels capaciteiten zo tenminste optimaal werden benut.

Een snelstromend bergriviertje werd ons volgende obstakel. Niemand had zin om er overheen te zwemmen, zodat wij op zoek gingen naar een geschikte boom die over de stroom heen kon worden geveld. De boom werd snel gevonden, maar nu ontspon zich een meningsverschil tussen de Orken, Laniola en Comatch wie hem om moest hakken. De gemoederen laaiden hoog op en Laniola en Comatch besloten het antwoord met het blanke zwaard te zoeken. geheel tegen de verwachtingen in dolf Laniola het onderspit. Comatch had hier weinig profijt van, want toen hij met zijn laatste 10 punten LE over

de inmiddels gevelde boom balanceerde, gleed hij uit. Krijgers in maliënkolders zijn slechte zwimmers, zodat onze Comatch in verticale richting afdreef. Met ons zevenen bereikten we dan toch de overkant. Daar ontwaarden wij in de verte een kampvuur dat zich bij onze nadering als een Hobbitdorp ontpopte. Er was net een groot feest aan de gang en wij stortten ons uiteraard enthousiast in het gewoel. Na een wat halfslachtige tegenstand van enige Hobbits die niet snel genoeg konden weggelopen, werd het sein voor de algemene plundering gegeven. Deuren werden verbrand of ingeramd en iedere Halfling die in de weg stond met groot genoegen afgemaakt. Husbeth en Anarcho bleken zich beide onzichtbaar te kunnen maken en sleepten helaas het leeuwenandeel van de buit binnen. Aan Husbeths dolk zag ik nog het bloed van een paar Hobbitkinderen kleven die zij in hun bed verrast had. De Halflingen die Sigmurk niet tot moes had geslagen, werden uitgesorteerd en na een kwaliteitscontrole aan het spit geregen. Deze heerlijke smulpartij zal ik niet snel weer vergeten.



Helaas, de plicht riep en we moesten met enige tegenzin weer opbreken. Sigmurk slingerde nog drie voorgeroosterde Hobbits over zijn schouder en beladen met de buit zetten wij onze mars voort, de eikel achterna. Ongetwijfeld wachtten ons nog tal van avonturen voordat wij ons doel mogen bereiken.....

wordt vervolgd (?)

Een groep ervaren spelers onderzoekt het woud waarin zij hun bivak willen opslaan. Op wild moet uiteraard gejaagd worden, maar het water blijkt gezien de vele beekjes geen probleem te zijn. Daarop de elf Zult (altijd bekend voor zijn uitstekend waarnemingsvermogen): *"ik ga alvast een wichelroede maken om water te zoeken !"*

Toen een aanvallend piratenschip met volle zeilen op het passagiersschip van de helden afstevende, kreeg Yorn een goed idee: met zijn adelaarsmantel zou hij een zelfgemaakte molotoph-cocktail op het schip droppen. Iets te laat (om precies te zijn tijdens de vlucht) kwam hij er echter achter dat het erg moeilijk is om "met blote poten" een brandende fles olie vast te houden. Ondanks navraag leverde deze daad hem geen avontuurpunten op...

"IIIIIIIIIIIEK !!!" Oprechte gil van de dappere avonturierster Jilliane, die een spin van ± 12 mm doorsnede vlak bij haar hoofd naar beneden zag komen. Luttele seconden van tevoren had zij nog met enige rake zwaardslagen een aanvallende Maru van kant gemaakt...

"Ik steek mijn speer zolang in het zand om mijn pijl en boog te pakken". Uitspraak van Tauri "de slimme" die opmerkte dat een groep aanvallende Centars toch echt buiten werpafstand was. Helaas was hij even vergeten dat hij net met veel moeite een portie slaapgif op de speerpunt had gesmeerd.....

De altijd weer origineel uit de hoek komende Tauri wordt op volle zee door een onverwachte schuiver overboord geslingerd. Met veel tegenwoordigheid van geest gooit de slimme dwerg Dworg hem een eind touw toe. *"Voor tien dukaten trek ik je weer aan boord!"* roept hij. De strijder Tars duwt hem echter ruw opzij en haalt de ongelukkige Tauri met enige ferme halen binnen. *"Dank je"* zegt Tauri opgelucht. *"Niet nodig"*, meent Tars; *"het was mij om de tien dukaten te doen !"*

"Die is niet meer geschikt voor consumptie, tenzij je van tartaar houdt!". Aldus Zabaleone de Ork tegen Sigmurk de Oger, die zoëven een wegvlochtende Hobbit met zijn tweehandsknuts had geplet.

Monsters en Uitrustingstukken



WATERMONSTERS

(vervolg uit Aventurijnsche Bode nr 1)

Mo = Moed
LE = Levensenergie
BV = Beveiliging
Wapenuitrusting
Snelh. = Snelheid

AV = Aanval
AF = Afweer
TP = Trefpunten
SP = Schadepunten
MK = Monsterklasse

SR = Spelronde
GR = Gevechteronde
BH = Behendigheid
LK = Lichaamskracht
UI = Uithoudingsvermogen

MOERAAL

Een langwerpige, snoekachtige roofvis in de tropische wateren van Aventurië. Hij leeft altijd dicht bij koraalriffen, rotsspleten en andere plekken die hem een goede schuilplaats bieden. Daar wacht hij haast onzichtbaar op een voorbijkomende buit, om dan plotseling te voorschijn te schieten en zijn prooi te grijpen.

Zijn krachtige gebit en messcherpe tanden maakt hem ook voor de mens een ge-

vaarlijke tegenstander. Dit geldt vooral voor schatzoekende duikers, want scheepswrakken zijn geliefde onderkomens voor de Zeemoeraal.

Mo	: 12	AV:	10
LE	: 8	AF:	0
BW	: 0	TP:	1D+3
Snelh.	: 4	UI:	30
MK	: 8		

SIDDERAAL

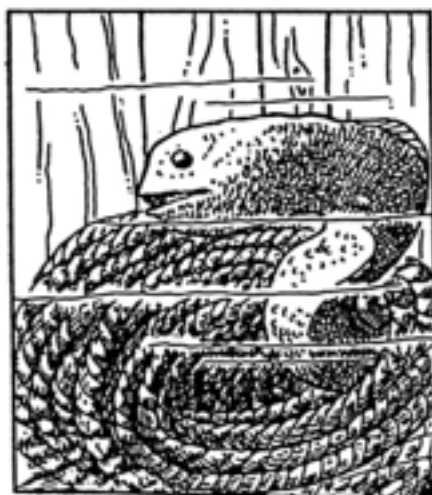
Ook de tot 2,5 m. lang wordende Siddera al hoort in de tropische gebieden van Aventurië thuis. Deze slangachtige vis bezit een zeer bijzondere eigenschap: Hij heeft een elektrisch orgaan, dat hij voor de oriëntering, jacht en verdediging gebruikt. Het zendt een soort radarsignalen uit, welke het dier waarschuwen voor alle objecten in zijn omgeving. Meteen wanneer de Siddera al een prooi of gevaar opmerkt, reageert hij met een gerichte stroomstoot die alle kleinere dieren en vissen onmiddellijk doodt.

De stroomstoot van een Siddera al is niet sterk genoeg om een mens te doden, maar heeft wel 1D+2 SP tot gevolg. Bovendien wordt de BH- en LK-waarde van het slachtoffer voor 5 GR met 2 verminderd en daalt het UI met 1D punten.

Volgens sommige geruchten schijnt er in het noord-oosten van het continent Aventurië een kleiner zoetwater exemplaar van dit soort te bestaan. Deze

berichten zijn echter nog niet door een officiële bron bevestigd.

Mo	: 8	AV:	8
LE	: 6	AF:	0
BW	: 0	TP:	1D+2 SP
Snelh.	: 2	UI:	15
MK	: 6		



REUZENMOSSSEL

Ondanks vele zeemannssprookjes over ongelukkige duikers die zij zouden hebben verzwolgen, is de Reuzenmossel een relatief onschuldige zeebewoner. Men kan haar in alle warme oceanen aantreffen. In de regel bereikt zij een doorsnede van ongeveer 2 meter.

Een Reuzenmossel kan parels bevatten, hetgeen haar naast de parelmoer van haar schaal tot een geliefd handelsobject maakt. Toch kan zij een gevaar voor de parelduiker betekenen. De sluitspier van deze mossel is enorm krachtig; zelfs met een breekijzer kan men een gesloten mossel nauwelijks openen. Wanneer men probeert de parels uit

zo'n mossel te bergen (bij 1-2 op D6 aanwezig), moet men een BH-proef afleggen. Mislukt deze, dan sluit de Reuzenmossel zich bliksemsnel en is een nieuwe BH-proef noodzakelijk om niet beklemd te raken. Als deze ook niet lukt, zit de duiker vast en kan alleen een LK-proef +5 of een snelle amputatie van het desbetreffende lichaamsdeel hem nog redden.

Mo	:	-	AV	:	-
LE	:	30	AV	:	-
BV	:	6	TP	:	-
Snelh.	:	0	UI	:	-
MK	:	8			

WATERZWEEP

Dit is een ogenschijnlijk onschuldig zeewier dat in werkelijkheid tot een vleesetende plant gemuteerd is. Zij groeit tussen de andere wieren in en is

uiterlijk haast niet van hen te onderscheiden.

Komt iets of iemand binnen 50 cm. van de Waterzweep, dan zal de plant plotseling uitslaan en de prooi als een slingerplant omstrengelen. Op zich is de schade die de Waterzweep kan veroorzaken gering, tenzij de AV-worp een 1 is. Dan is de hals van het slachtoffer omstrengeld en wordt hij/zij langzaam gewurgd. Men kan zich bevrijden met een LK-proef of met een aanval na een gelukte BH-proef. Per GR dat een slachtoffer gewurgd wordt, lijdt de ongelukkige 1D6 SP.

Mo	:	-	AV	:	6
LE	:	6	AV	:	0
BV	:	1	TP	:	1D SP bij wurging
Snelh.	:	0	UI	:	-
MK	:	2			



SCHARENKREEFT

Een kleine bewoner van de zeebodem aan de kusten van Aventurië. Zij worden zelden groter dan 0,5 m. en bezitten 2 sterke scharen waarmee zij hun voedsel, meest schaaldieren, kunnen grijpen en kraken.

De Scharenkreeft is bepaaldelijk geen vechtlustig dier, maar als men hem bedreigt of opschrikt, kan hij iemand zeer onaangenaam te pakken nemen. Hij valt aan als men dichterbij dan 1 m. komt. Een aanval kan gewoon afgeweerd worden, of ontweken met een BH-proef +3.

Mo	:	8	AV	:	8
LE	:	5	AV	:	4
BV	:	4	TP	:	1D-1
Snelh.	:	1	UI	:	25
MK	:	3			



PIJLZEEËGEL

Een stekelige, maar buitengewoon mooie en fascinerende zeebewoner. De prachtig gekleurde Pijlzeeëgel wordt niet groter dan 25 cm. en leeft bij voorkeur in ondiep water bij de kust of om koraalriffen.

De eigenschap welke deze vis zijn naam heeft bezorgd, is het merkwaardige vermogen om enige van zijn 5 cm. lange stekels te kunnen afschieten. Hoe hij dat voor elkaar krijgt, is zelfs voor

de Gewijden van Efferd nog een raadsel. Iedereen die een Pijlzeeëgel dichterbij dan 1 m. nadert, wordt met 1D stekels beschoten (één per GR). De trefkans is 50%, oftewel 1-3 op D6.

Mo	: -	AV	: 1D6 GR één stekel
LE	: 5	AV	: 0
BW	: 2	TP	: 1D-1
Snelh.	: 3	UI	: 25
MK	: 3		

Tot zover het overzicht van de Watermonsters in Aventurië, waarbij deze keer de minder gevaarlijke exemplaren aan de beurt waren. In de Aventurijsche Bode nr. 3 zullen we aandacht besteden aan de gevaren die in de jungle op iedere avonturier loeren.

Ten slotte nog een beschouwing van een opmerkelijke draak op het Aventurijsche continent:

VUURDRAAK

De Vuurdraak is zonder twijfel de meest wisselvallige draak die in Aventurië bekend is. Nooit is van te voren te zeggen of de draak aggressief is; nooit is te voorspellen of de strijd moeilijk zal zijn, aangezien het uiterlijk niet van belang is voor de gevechtscapaciteiten. Zoals de naam al aangeeft, gebruikt de Vuurdraak zijn vuuradem als voornaamste wapen en hij weet deze zeer effectief te gebruiken. De schade die hierdoor wordt veroorzaakt, is dan ook dubbel zo sterk dan bij andere draken en de BW van het slachtoffer zal sneller en sterker beschadigd worden. De Vuurdraak is op zich waarschijnlijk onsterfelijk, maar ook in zijn ontwikkeling wijkt hij van de andere draken af. Volgens een onbekende regelmaat dalen en stijgen zijn vermogens in de loop der eeuwen, zodat het zonder meer mogelijk is dat een jonge Vuurdraak van 500 jaar een oude van 2000 jaar de baas is.

De Vuurdraak is vrij intelligent en ook leergierig. De meeste exemplaren spreken zelfs nieuw-Aventurijs. Soms komt

het voor dat zij een mens of dwerg gevangen nemen om van hem te leren. Deze slachtoffers worden na verloop van tijd weer vrijgelaten en krijgen soms zelfs een beloning mee. Van hen werd vernomen dat vooral de oude Vuurdraken gek zijn op raadsels.

Ondanks dit alles mag men een Vuurdraak nooit onderschatten. Hoewel hij de ene keer alleen maar "speelt" met zijn slachtoffers, kan hij ze de andere keer zonder waarschuwing aanvallen. Vele Vuurdraken hebben een eigen territorium waar zij zich de absolute heerser over voelen en waarbinnen zij geen aantasting van hun gezag dulden. Deze territoria liggen meestal in bergachtige streken, doch men kan ze ook in andere gebieden aantreffen.

Mo	: 15
LE	: 30-50
BW	: 5
AV	: 11/14 (vuuradem/kaken)
AV	: 9
TP	: 3D-7D (vuuradem)
	2D+2 (kaken)
Snelh.	: 10/4
UI	: 50-100
MK	: 30-60



Door de Spiegelpoort der Werelden

Zoals wij reeds diverse keren hebben aangegeven, is de *Aventurijsche Bode* afgezien van het persoonlijke vermaak ook gericht op het centraliseren en de bevordering der onderlinge contacten van *OdM*-spelers in Nederland. Met deze rubriek willen wij de lezers een overzicht bieden van wat er zoal gaande is op *OdM*-gebied en aanverwante spelsystemen, waarbij wij ook de ontwikkelingen buiten onze landsgrenzen niet uit het oog zullen verliezen.

Het fandom van het Oog des Meesters in Nederland wordt nog steeds gekenmerkt door versnippering (en verspilling) der aanwezige krachten. In Nederland verschijnen enkele kleinschalige fanbladen, waartoe wij bijvoorbeeld de *Sylmarillion* van Victor Geus en ook onszelf mogen rekenen. Daarnaast zijn er nog een aantal enthousiaste spelgroepen die met eigen uitgaven van avonturen en spelideeën aan de weg willen timmeren. De *FANTASY PLAYERS* uit Venlo zijn na hun helaas ietwat mislukte speldag op 22 augustus bijvoorbeeld bezig met het opzetten en uitgeven van een eigen spelsysteem dat nauw met het *OdM* verwant is. De grootste drie verenigingen zijn bij ons weten de *DUCOSIM* (Dutch Conflict Simulation), de *MORGENSTER* in Rotterdam en de voormalig door uitgeverij Spectrum gesteunde *KOBOLD*. *DUCOSIM* concentreert zich als vereniging vooral op bordspelen en de z.g. "table-top"-variantie van (oorlog-) simulatiespelen. Weliswaar houdt een krachtige Utrechtse zijtak van de vereniging zich ook bezig met fantasy-roleplaying, maar hierbij wordt weinig *OdM* (en veel *D&D*) gedaan. *DUCOSIM* is ongetwijfeld de best georganiseerde vereniging in Nederland met meerdere "poten" in de grote steden. Over hoe het momenteel met *MORGENSTER* is gesteld kunnen we weinig zeggen, aangezien onze pogingen tot contact tot nu toe nog steeds niet zijn beantwoord. Volgens Marc Tooten, één van *KOBOLD*'s belangrijkste medewerkers, zal de reeds in mei geplande fusie tussen *KOBOLD* en *MORGENSTER* met ingang van 1-1-1988 uiteindelijk toch plaatsvinden, maar

dan als onderafdeling van *DUCOSIM*. De fusie geldt overigens dan niet voor de uitgegeven bladen, omdat *MORGENSTER* een eigen uitgave wil aanhouden. Of dit allemaal doorgaat, valt nog af te wachten. Vast staat, dat *KOBOLD*-leden inmiddels een half jaar op hun blad hebben moeten wachten zonder dat er een duidelijke reden werd aangevoerd of zelfs een verontschuldiging voor werd gegeven. Wij wensen idereen die het *OdM* in Nederland steunt alleen maar het beste toe en we hopen dan ook dat deze vereniging niet door een laksheid der organisatoren (Nicole Helwes wellicht uitgezonderd) in het slop raakt.

Positief nieuws is er vanuit België. De officiële vereniging *PALANTIR* aldaar breidt zijn activiteiten voortdurend uit en mag door zijn bundeling van *OdM*-krachten in België als voorbeeld voor Nederland gelden. Zij geeft een tweemaandelijks blad uit, de "*Scryers Kronieken*", en maakt (en verkoopt) zeer integer uitgewerkte avontuurideeën. Bovenal moet hun initiatief worden geprezen, een complete vertaling van het *Buch der Regel II* in twee delen uit te geven. Wij kregen ze onlangs toegestuurd en ze maken een zeer goede indruk. Bovendien organiseert *PALANTIR* een club- en *OdM*-conventie op 7 november a.s. . Waarschijnlijk zul je nog het een en ander van hun lezen in de volgende *Aventurijsche Bodes*.

Tot zover ons overzicht. Uiteraard claimen wij geen volledigheid en staan wij open voor correcties en aanvullingen.

CONTACTADRESSEN:

DUCOSIM
Spelgroep Utrecht
p/a Cornell Boon
Bloemstede 437
3606 VB Maarssen

FANTASY-PLAYERS
p/a Sander Savelberg
Woldusplaats 17
5913 AZ Venlo

KOBOLD
p/a Marc Tooten
Hoofdstraat 25
5461 JC Veghel

MORGENSTER
p/a C. Herben
Rosestraat 1005
3071 AL Rotterdam

VZW PALANTIR
p/a Marc Bruyneels
Hendrik Kuypersstraat 13 - B2
2510 Morteel
Belgie

SILMARILLION
Victor Geus
Dr. Hoogenboomlaan 19
4002 VL Tiel

Herberg het Zwarte Everzwijn

Een bespreking van dit avontuur moet uitgaan van het feit dat het bedoeld is als eerste volledige campagne, zowel voor de spelers als de meester. Tegen deze achtergrond gezien is het één van de betere avonturen die in het Nederlands verschenen zijn. Dat magie in dit avontuur niet is toegestaan, is vanuit deze opzet ook heel begrijpelijk. Een korte beschrijving van de inhoud: De helden worden in een herberg gevangen genomen en in de kelder opgesloten. Hier weten zij via een geheime gang te ontsnappen en komen onverhoopt in een gangenstelsel terecht, dat later een mijn blijkt te zijn. Doel wordt nu het ontsnappen uit deze mijn. Dit gaat met een groeiende tijdsdruk gepaard, want als hun ontsnapping ontdekt wordt, is het te laat....

De helden betreden de mijn zonder uitrusting, maar vinden voldoende mogelijkheden om deze aan te vullen. De weg naar buiten bestaat uit een reeks gevechten, maar mede door de tijdsdruk is er ook enig denkwerk vereist. Een hak-en klief avontuur a la D&D is het dus niet helemaal.

Herberg het Zwarte Everzwijn heeft een aantal goede en minder goede kanten. Om met de kritiek te beginnen: de manier waarop de helden in de mijn terecht komen, vind ik niet bijster geslaagd. Een voor de herbergier bekende geheime gang naar een geheim gehouden mijn is wat tegenstrijdig, vooral omdat uit niets blijkt, dat de tegenpartij hiervan op de hoogte is. Daarnaast is de uitgang via de streng bewaakte wachttorens zo goed als onmogelijk, speciaal voor helden die al een moeizame tocht door de mijn achter de rug hebben en niet al te ruim meer in hun LE zitten.

Positief in dit avontuur is dat het hier eindelijk eens om een logisch gangenstelsel gaat waarin de aanwezige monsters ook duidelijk een eigen taak hebben. Daarnaast zitten er leuke vondsten in (o.a. de Hologeestengemeenschap) en hebben de spelers de keuze uit drie uitgangen die ieder voor zich aparte problemen geven.



Al met al een avontuur dat niet al te moeilijk is, maar toch een paar genoeglijke spelavonden kan vullen. Dat er spelers zijn die niet graag in gangenstelsels rondlopen maar liever op buitenavontuur zijn, doet niets af aan de kwaliteit van dit avontuurboek.

Herberg het Zwarte Everzwijn
Uitgegeven door Spectrum BV, Utrecht
in samenwerking met
Selecta Spel en Hobby BV, Deventer

Der Quell des Todes

Der Quell des Todes oftewel "Bron des Doods" is een éénpersoonsavontuur voor helden van de 1e tot en met de 5e graad. Met magie begiftigde helden zijn niet toegelaten, zodat de keuze zich beperkt tot strijders, avonturiers of dwergen.

Aan het begin van het avontuur bevindt de speler zich in een ongezonde kerker te Tuzak op het eiland Maraskan. Om de vrijheid te verkrijgen dient men een

opdracht te aanvaarden van Hertog-Gouverneur Herdin. Doel is het vinden van de oorzaak voor de plotselinge vergiftiging van de Moab-rivier. De bron van de Moab ligt in een door jungle overwoekerd keteldal, 175 km. ten noorden van Tuzak. Slechts uitgerust met een wapenrok en een machete wordt men het oerwoud ingestuurd.

Men kan de speurtocht op drie verschillende punten starten die ieder voor zich tot het doel kunnen leiden. Er wachten de held echter ontelbare dwaalwegen en vele omzwervingen totdat uiteindelijk (+ met de 5e schepping) de bron wordt bereikt, die bij een vervallen tempel blijkt te behoren. Het einde is daarmee echter niet in zicht, want zelfs hier moeten nog vele raadsels worden opgelost en gevaren overwonnen.



Vat mij aan dit avontuur bijzonder goed beviel, was dat men goed rekening gehouden had met een jungle en diens eigenschappen. Vooral de oriëntatie onder

het dichte bladerdek is erg moeilijk en menige held van mij is tot wanhoop toe voor de zoveelste keer op hetzelfde punt uitgekomen. Verder worden er nog een aantal nieuwe planten en dieren voorgesteld, waarbij vooral de Wurglooier en de Boomwurger letterlijk een diepe indruk op me hebben gemaakt. De minpunten van het avontuur vindt men vooral in de tempel. Zoals zo vaak is de schrijver er niet in geslaagd om de in verschillende alinea's verdeelde beschrijvingen tot een kloppende plattegrond te maken. Tevens is de opzet van het gebouw onvolledig en kan ik de oorzaak van de vergiftiging niet anders dan onlogisch en onvolledig noemen.

Der Quell des Todes biedt ongetwijfeld een schat aan ideeën die ook op andere (tropische) plaatsen kan worden toegepast. Met een kleine bewerking is het bovendien zeer geschikt als groepsavontuur. De grillige route die de door mij geleide helden (uiteraard zonder kompas) door het dal hebben afgelegd, is met veel hilariteit de annalen ingegaan.

Het is jammer dat er op bepaalde zaken, zoals de jungletempel of het sociaal-culturele leven op Maraskan, te weinig is ingegaan, maar verder is der Quell des Todes wat mij betreft een aanrader.

Der Quell des Todes
van Philip Neumann
Droemer Knaur Verlag, München
in samenwerking met
Schmidt Spiel & Freizeit GMBH,
Böblingen

VZW PALANTIR
STELT VOOR:

OOG DES MEESTERS UITBREIDINGSREGELS 1 & 2

1 : KLEURENCOVER, 148 PAGINA'S, RING-GEBONDEN:

Het, A5 formaat, boek bevat de eerste drie delen:

NIEUWE HELDENTYPEN

DE BEKWAAMHEDEN

DE MAGIE

2 : KLEURENCOVER, 100 PAGINA'S, RING GEBONDEN:

Het, A5 FORMAAT, boek bevat de delen: 4, 5, 6 en 7.

BEWEGINGSSYSTEMEN EN UITHOUDINGSVERMOGEN

UITBREIDING DER GEVECHTSREGELS

WAPENS, SCHILDEN, HELMEN EN WAPENRUSTINGEN

MAGISCHE VOORWERPEN, GIFTEN, ZIEKTEN EN MEDICINALE PLANTEN

schrijf naar:

VZW Palantir
p/a Marc Bruyneels
Hendrik Kuypersstr. 13-B2
2510 Morisiel
België

FANTASTIC SHOP

Verslaafd aan fantasy-rollenspelen, maar geen enkele speciaalzaak in uw omgeving?

DE FANTASTIC SHOP BIEDT UITKOMST

Wij hebben alle bekende rollenspelen - en de meeste onbekende - in ons assortiment:

Alle uitgaven van het Oog des Meesters (das Schwarze Auge) - en dat voor lage prijzen: vanaf DM 11,90 per avontuur!

Grote aantallen Advanced Dungeons & Dragons avontuurboeken en modules - ook Duitstalige uitgaven.

Wij verkopen ook miniatures, bordspelen voor volwassenen, vakbladen, enz., enz...

Vraag een catalogus aan - of bestel direkt.
Voor zendingen naar Nederland rekenen wij DM 6,50 porto, ongeacht de grootte van het pakket.

Postgirokonto Essen, Nr. 3347 91 - 435



Ons adres is:
FANTASTIC SHOP
Konkordiastraße 61
Postfach 260165
D - 4000 Düsseldorf 1
Tel.: 0211-397667

Aventurijsche Bode nr. 2, jaargang 1

Prijs per los nummer: f 2,75
(+ f 1,75 porto
bij verzending)

Abonnementskosten: f 21,- per jaar

Bestellingen van abonnementen of losse exemplaren kunnen geschieden door overmaking van het desbetreffende bedrag op girorek. 3418409 t.g.v. R. Schubert, Leeuwarden, onder vermelding van "Aventurijsche Bode" en eventueel de gevraagde nummers.

De Aventurijsche Bode verschijnt vijf maal per jaar.

Als slotwoord nog een woord van dank aan al die lezers die na betaling van het abonnementsgeld zo geduldig op de Aventurijsche Bode nr. 2 hebben gewacht. De afwerking van deze uitgave was aan diverse vertragingen onderhevig, waarvoor onze excuses.

Onze oude oproep blijft overigens van kracht: schrijf ons je mening over de Nederlandse Aventurijsche Bode, of stuur ons je ideeën! Wij zullen ons best doen om deze in je eigen blad te verwerken.

De volgende Aventurijsche Bode zal in de tweede helft van december verschijnen en de Jungle als thema hebben.

HET OOG DES MEESTERS®