

Aventurijnse Bode

Onafhankelijk nieuwsblad voor de Keizerlijke provincies van het Middenrijk, de vrije steden Havenna en Beilunk en het land Nostria. 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; Havenna, Beilunk, Nostria 1 dukaat; overige gebieden 2,5 dukaten. Verschijnt 6 maal per jaar na twee maandenloopen. 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 Aventurijnse Bode aan ver verwijderde gebiedsdelen. Naar Thorwal, Al'Anfa en het Orkland worden geen Bodes verzonden.

3

OVER JUNGLE EN ZWAARDEN

Hijgend leunde ik tegen de door parasieten overwoekerde boomstam, te uitgeput om nog acht te slaan op giftige insecten. Het hart bonste me in de keel en ook langdurig wrijven liet de vlekken voor mijn ogen niet verdwijnen. "Een marathon door een tropische jungle is ook niets voor een 98 jaar oude tovenaars" flitste het in een laatste vlag van ironie door mij heen. Luid gehuil in het plantengewoel achter me bewees me dat mijn achtervolgers niet ver meer waren. Ik moest verder. De ruïnes van N'yaligopaäl moesten ergens voor mij liggen. Bente moet het halen, dat was ik aan mijn metgezellen verplicht. Blonde Tjarl, Dzadir met het stille mes, Gella de elfin en al die anderen... - allen slachtoffers van de moordende jungle en Mordors bloeddorstige gedachten. Daar! een overwoekerde grafsteen bewees dat de voormalige tempelstad niet ver meer kon zijn. Met de moed der wanhoop sleepte ik dit oude lichaam verder voort. De onderaardse gewelven van de stad konden een laatste redding betekenen. Mijn astrale energie was uitgeput. Iedere confrontatie zou mijn zekere dood betekenen. Links van me zag ik iets wat op een ingang leek en zo goed en zo kwaad als het ging spoedde ik mij in die richting. Een plotselinge ruk aan mijn linkervoet bracht mij onaangenaam hard in contact met het groen-gele gewoel dat hier voor bodem doorging. Een achterbakse tentakelplant had me te pakken en begon nu zijn buit binnen te halen. Vastklampen had hier geen enkele zin meer.



Uitgever: OdM Leeuwarden
Redactie: Bob Schubert
Hans den Draak
Medewerkers: Erwin Broens
Erwin van de Graaf
The Vanderers of Light
Redactieadres: Gerben Colmjonwei 151
8915 GK Leeuwarden
tel.: 058 - 150077
bgg.: 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
Abonnementsvoorwaarden: zie achterkant.

Schuivend en rollend gleed ik langs de resten van een voormalig expeditielid die het kennelijk ook nèt niet gehaald had. Maar daar valt mijn blik op een enorm tweehandszwaard dat naast het lichaam op de grond ligt. Met beide handen grijp ik het heft vast en concentreer me op een laatste beslissende uithaal richting tentakel.....

HO HO HO !!! dreunt plotseling een stem uit de hemel boven me. "Magiërs mogen geen zwaarden gebruiken, en tweehands-

wapens al helemaal niet !".

"En wie heeft die onzin dan verzonnen?" steun ik in mijn wanhoop. - "Niets aan te doen, mijn beste Uxatom; zo staat het nu eenmaal in de regels !" luidt het nogal onbevredigende antwoord.

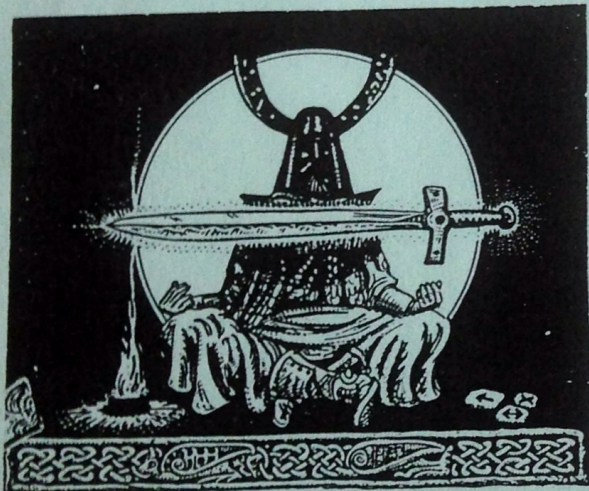
"Jammer dat ik mijn grafspreuk niet meer kan vaststellen", flitst het nog door me heen: "Hier rust de oude Uxatom - gestorven in de tentakels van het Regelboek".

Regelzaken en Regelbragen

Kunnen tovenaars in geen enkel geval zwaarden gebruiken ?

Bovenstaand verhaal geeft al aan dat de blindelingse opvolging Van Het Boek der Regels tot nogal onlogische situaties leiden kan. Uiteraard kunnen ook tovenaars met een zwaard toeslaan; ieder kind kan tenslotte een zwaard optillen en een slag uitvoeren. Het maakt echter wel degelijk verschil of je een wapen in de hand kunt houden of dat je er daadwerkelijk in een gevecht mee kunt omgaan !

Ben tovenaar benut al vanaf zijn jeugd op de universiteit iedere beschikbare tijd voor zijn geestelijke vorming. Hij put zijn zelfvertrouwen uit zijn magische vaardigheden en beziet zijn hele leven vanuit de wisselwerking tussen de in hem heersende psychische en magische energieën. In zo'n leven is er voor lichamelijke vorming weinig plaats - laat staan voor de regels van de vechtkunst.



Ben echte Aventurijnse tovenaar zal om deze reden nooit een zwaard omgorden als hij er voor een avontuur op uit trekt. Een tovenaar die zich met een zwaard of een kruisboog bewapent, heeft

geen vertrouwen in zijn magische kracht en zal daarom weinig of niets van zijn astrale energie nuttig kunnen gebruiken. De beslissing om een zwaard of pijl en boog te gebruiken betekent dus tevens afstand te doen van de eigen magische krachten, met als eindresultaat een nieuwe loopbaan als doler of avonturier.

Ben ander geval is het, wanneer een tovenaar in hoogste nood (om zijn eigen leven of dat van een vriend te redden) naar een zwaard grijpen *moet*. Zulke slechts in extreme noodgevallen voorkomende situaties kunnen het magische zelfvertrouwen van de tovenaar nauwelijks schaden en hij zal hier dan ook geen nadelige gevolgen van ondervinden. In dit soort gevallen heeft een tovenaar een basisscore van AV: 6 en AW: 4. Bij tweehandswapens is dit zelfs AV: 5 en AW: 3. Dit is tevens de maximumscore die een tovenaar door zijn gebrek aan oefening zal verkrijgen. Enige uitzondering hierop zijn de twee klassieke tovenaarswapens dolk en staf, aangezien de omgang hiermee wel op de universiteiten wordt geleerd.

NB: Bovenstaande regels gelden ook voor de Druïde. Echter, een Druïde die een ijzeren wapen in de hand neemt, zal voor een hele dag de beheersing over zijn magie verliezen.

Kunnen tweehandswapens alleen door strijders worden gebruikt ?

In het Boek van de Regels staat vermeld dat tweehandswapens alleen voorbehouden zijn aan strijders. Dit klopt uiteraard niet helemaal, want dat zou betekenen dat alleen strijders wapens zoals spe-

ren of kruisbogen kunnen gebruiken. Die moeten toch ook met twee handen worden gebruikt nietwaar? Zoals ook in Duitsland reeds is vastgesteld, moet deze regel veranderd worden in: "alleen strijders kunnen de speciale strijder-tweehandswapens gebruiken". Dit zijn:

Bastaardzwaard	Tweehandszwaard
Tuzakmes	Barbarenstrijdbijl
Rondrakam	Dubbele Kunchomer
Morgenster (*)	Ossenkudde
Strijdhamer (*)	

(*) = kunnen bij een minimale LK van 17 ook met één hand worden gevoerd.

Het is niet alleen maar een privilege dat deze wapens aan strijders voorbehouden zijn. Slechts een natuurlijke aanleg, langdurige oefening (bij voorkeur al in jonge jaren), en niet te vergeten een speciale training door een ervaren vechtmeester kunnen een dergelijke vaardigheid bij iemand aankweken. Pas dan zal het volle effect van een dergelijk slagwapen te merken zijn. Natuurlijk kunnen ook niet-strijders in noodgevallen gebruik maken van zo'n strijder-tweehandswapen. Meestal zal dit pas dan gebeuren, wanneer er geen ander wapen ter beschikking staat. Men moet hierbij echter met de volgende zaken rekening houden:

1. De meeste strijders zullen het als een belediging opvatten wanneer een niet-strijder met hun privilege breekt.
2. De omgang met strijder-tweehandswapens is op latere leeftijd erg moeilijk te leren - vooral als men reeds een lichter éénhandswapen gewend is. Voor het spel betekent dit: alle handicaps die voor strijder-tweehandswapens gelden, dienen voor niet-strijders te worden verdubbeld!

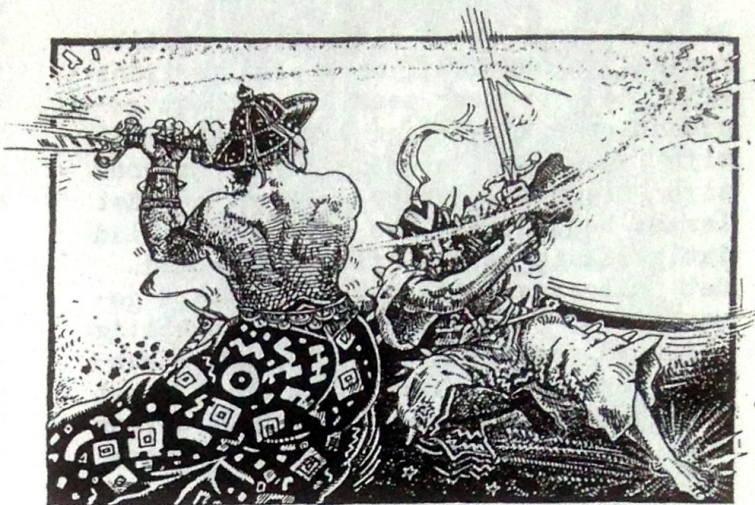
Bij de z.g. "exotische" wapens gelden de volgende scores:

Tuzakmes:	AV -6 / AV -6
Ossenkudde:	AV -7 / AV -9
Dubbele Lelie (*):	AV -6 / AV -7

(*)= De Dubbele Lelie is géén strijderwapen. Het gebruik hiervan kan iedereen in de stad Elenvina leren, mits hij bereid is het loon van 120 Dukaten aan de hem toegewezen vechtmeester te betalen en bovendien een jaar van zijn tijd kan missen. Als men dit er niet voor over heeft, moet men de bovengenoemde aftrek op de koop toe nemen.

NB: Rondra-priesters kunnen als de ware krijgers onder de gewijden ook alle

strijder-tweehandswapens zonder handicap benutten. Dat zij daarbij de voorkeur geven aan de Rondrakam, mag als vanzelfsprekend gelden.



Kan men het toestaan, dat een speler met al zijn wapens en uitrusting een jungle in gaat?

Op zich kan men een dergelijke speler natuurlijk niet tegenhouden, maar het is zeker niet aan te raden. Dit geldt vooral voor de ijzeren wapenrusting, doordat deze de bewegingen in het dichte wirwar van planten sterk belemmert en te snel als een soort oven gaat werken. Men kan dit samenvatten in de volgende regels:

De Behendigheds-handicap voor ijzeren BW wordt verdubbeld.

Per ijzeren BW-punt die de held draagt, verliest hij 5 extra Uithoudingspunten per uur.

Als men dus persé een wapenrusting wil dragen, geniet leer of een gewatteerde wapenrok duidelijk de voorkeur.

Ook wat de wapens betreft is er het één en ander op te merken: Door de dichte begroeiing en het daardoor beperkte zicht zijn bogen en slingers niet het aangewezen wapen (overigens moet de elf of avonturier die niet constant met zijn boog achter takken blijft hangen nog geboren worden). Wat de handwapens betreft voldoen de scherpe slagwapens (sabel, zwaard, machete) veruit het best, als ze tenminste niet te lang zijn (tweehandswapens zijn dus niet aan te bevelen). Scherpe slagwapens kunnen bovendien zowel voor gevechten als voor het vrijmaken van een pad gebruikt worden, een niet te onderschatten voordeel.....

Desindes wonderen der Magie

Rondra's Bliksemzwaard

De herkomst van dit uitzonderlijke zwaard is onbekend, maar alle gewijden zijn het er over eens dat het een geschenk van Rondra aan de mensheid moet zijn geweest. Het zwaard valt op door zijn zeer bijzondere vormgeving. Het lemmet bestaat uit een tweesnijdig blad dat gezet is in een driesnijdig blad. Het materiaal waarvan het zwaard gemaakt is, bestaat uit een blauwachtig glimmend metaal van onbekende samenstelling. De totale lengte van het zwaard is 116 cm. Het lemmet alleen meet 110 cm; het gewicht is 100 ounces. Het zwaard bezit grote magische krachten. Wanneer men het tijdens een storm of onweersbui opheft en met de punt naar de hemel wijst, zal er een bliksem in het zwaard slaan, waarmee het op magische wijzen met energie wordt opgeladen. Er kunnen dan 4 slagen worden toegebracht die door steen of ijzer gaan als ware het een warm mes door de boter.

Scores voor het ongeladen zwaard:

Handicap van respectievelijk 1 en 2 op aanval en afweer.

Trefpunten 1D+4

Scores voor het geladen zwaard:

Handicap van 1 op afweer.

Trefpunten: 15 SP bij een geslaagde aanval*
18 SP bij een meesterslag



* = Wanneer een aanval met het bliksemzwaard lukt, kan de verdediger wel proberen om de aanval af te weren, maar het bliksemzwaard zal het pareerwapen gewoon doorklieven! Hetzelfde geldt ook voor wapenrusting en schild, ongeacht de BV-waarde. Wanneer de afweer van de verdediger lukt, moet zijn pareerwapen dan ook als verloren worden beschouwd.

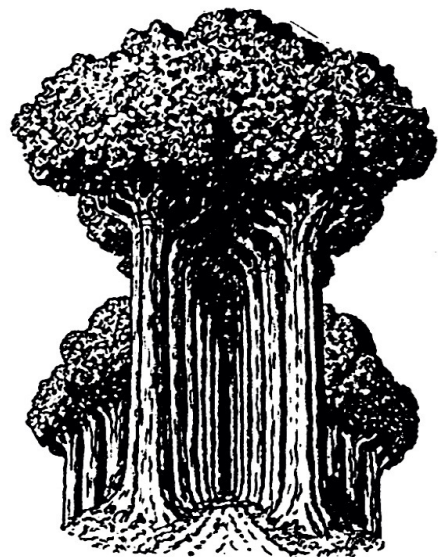
Opmerkingen:

- per avontuur kan het zwaard maar één maal worden opgeladen. De lading blijft dan behouden totdat het zwaard wordt gebruikt.
- Als een aanval met het opgeladen zwaard mislukt, gaat de energie wel verloren.
- Om het zwaard op te kunnen laden, moet het zich in de open lucht bevinden, direct of indirect (d.m.v. een open raam, deur, schacht o.i.d.)
- Het geladen bliksemzwaard verspreidt een zacht geel licht. Dit licht is te weinig om dienst te doen als verlichting, maar het kan in het donker heel verradelijk zijn.

Gerichten uit de Provincie

Araanse rebellen bereiden inval voor

Perricum. Nu onze Keizerlijke Vloot is uitgevaren om zowel de Maraskaanse smokkelaars als de Althoum-piraten te vervolgen, lijkt het er op dat de rebellen in de provincie Aranië misbruik willen maken van deze situatie. Betrouwbare bronnen uit dit gebied melden omvangrijke bewegingen van het rebelenleger naar het noorden toe. Het garnizoen van de vestingsstad Wachtburg is toereikend versterkt om deze provocatie gepast te beantwoorden en alle Keizerlijke troepen zijn in staat van paraatheid gebracht. Rondra-gewijden aan het Keizerlijk Hof te Gareth spreken zelfs van "een geschikt moment voor



een al lang noodzakelijke strafexpeditie". Zijne Keizerlijke Hoogheid Hal van Gareth heeft "koningin" Sybia van Aranië nog een laatste keer verzocht om zich aan het centrale gezag van ons Middenrijk te onderwerpen.

BALDUR BELEGERT HONINGEN

Boodschappers uit Angbar brachten ons kort voor het ter perse gaan van dit nummer het bericht dat graaf Baldur van Gratenfels het beleg voor Honingen heeft geslagen. De vagabonderende troepen van hertog Wengenholt zouden zich daar hebben verschanst, waardoor er geen andere weg is om deze moordzuchtige plundersers te straffen. - Aldus Baldurs eigen woorden.

Mocht Baldurs opzet slagen, zal de door ons voorspelde gebiedsuitbreiding van Gratenfels al op korte termijn een feit zijn. Jongste geruchten, dat Baldur in zijn plannen gesteund wordt door de "vrije" stad Havena, worden stellig tegengesproken. Hertog Cuano UY Bennain van Havena noemde dit gerucht "totaal uit de lucht gegrepen" en "getuigen van groot onbegrip voor de daadwerkelijke politieke situatie".

Desondanks is het een bekend feit, dat Havena geen wapens meer aan de strijdende partijen levert, maar dat dit alleen voor het industriearme Wengenholt van nadeel is.

OLOCH ORCHAI'S BENDE

UITGEROEID ?

Opzienbarende berichten bereikten onze correspondent in het inmiddels koud geworden Tiefhusen. Oloch Orchai's beruchte bende Orks schijnt zijn meesters te hebben gevonden in een groep ervaren avonturiers die hun intrek hadden genomen in een blokhut van de vermaarde architect en hoofdbouwmeester Cristo A. Salazar. De volgens deze groep zeker 80 Orks omvattende bende poogde het huis in brand te steken en te plunderen, maar hadden zich schromelijk vergist in de gevechtskracht van de inwoners. Met illusiebetoveringen werden de Orks in verwarring gebracht alvorens de vermeende slachtoffers met geheven wapens een uitval deden. Bij het daarop volgende gevecht wisten slechts weinige Orks het vege lijf te redden en werd Oloch Orchai zelf ter dood gebracht.

Hoewel wij het feit zouden toejuichen, dat deze gevreesde Ork-bandiet eindelijk zijn verdiende straf onderging, doen de in het bericht genoemde aantallen ons wat overdreven aan. Misschien is de fantasie van de vertellers wat op hol geslagen, zodat wij hopen binnenkort niet over de "wederopstanding" van Oloch Orchai te moeten berichten.



Vorst Cuano UY Bennain

WABANCO'S MET UITSTERVEN BEDREIGD

"Reeds tientallen jaren gaat het bevolkingsaantal van de indiaanse stam der Wabanco's in toenemende mate achteruit" - Aldus luidt het bericht van een Perraine-gewijde die via de Mysob de lange reis vanaf het Regengebergte naar Brabak had ondernomen. Volgens hem wordt deze kleine indianenstam aan de noordoever van de Mysob langzaam maar zeker uitgeroeid door de concurrerende stammen der Moha's en de Jerri-Jerri's.

Recente hongersnoden hebben hier nog extra toe bijgedragen, zodat het voortbestaan van de stam nu daadwerkelijk wordt bedreigd. De Perraine-gewijde betreurt het ten zeerste dat "een uniek cultuurgoed zo voor altijd van Avonturië zal verdwijnen". Bovendien wil hij de bewoners van Sylfur er dringend voor waarschuwen, vooral niet betrokken te raken bij het nu op handen zijnde conflict tussen de Jerri-Jerri en de grote stam der Moha's.



van AD&D naar ODM



Doordat het Duits als taal niet voor iedereen even toegankelijk is en het vaak moeilijk blijkt, de in Duitsland verschenen DSA-avonturen te verkrijgen, is het niet verwonderlijk dat menige meester voor zijn ideeën naar de vele (Advanced) Dungeons & Dragons modules grijpt. Hoewel iets duurder, zijn zij goed uitgevoerd en bovendien veel makkelijker verkrijgbaar, o.a. in de American Discount Book Centers. Afgezien van de Engelse taal blijft het echter een probleem, de scores en eigenschappen van de hierin voorkomende wezens in ODM termen te "vertalen". Om dit in het vervolg te vergemakkelijken, stuurde ons Günther D'Hoogh van de Belgische ODM-vereniging PALANTIR de volgende omzettingstabel:

1) Het bepalen van BW en Afweer (AW)

AC	BW	AC	AW*
10	0	10	1
9	0	9	2
8	1	8	3
7	2	7	4
6	2	6	5
5	3	5	6
4	4	4	7
3	5	3	8
2	6	2	9
1	7	1	10
0	8	0	11
-1	8	-1	12
-2	8	-2	13
-3	9	-3	14
-4	9	-4	15
-5	9	-5	16
-6	10	-6	17
-7	10	-7	17
-8	10	-8	17
-9	11	-9	17

* = Het is altijd mogelijk, dat een monster AW = 0 heeft! De desbetreffende Meester kan hier naar eigen goeddunken over beslissen m.b.v. de beschrijving in de Monster Manuals.



OMREKENTABEL

2) Bepalen van de AV-score en het aantal punten Levensenergie (LE)

(hierbij is uitgegaan van de HD-scores zoals vermeld in de Monster Manuals)

HD	AV	HD	LE	Gem. LE
tot 1-/1	3	1	2+1D6	5
1-/1	4	2	6+2D6	12
1	5	3	12+2D6	18
1+	6	4	14+3D6	23
2-/2+	8	5	22+3D6	31
3-/3+	8	6	24+4D6	36
4-/4+	9	7	32+4D6	44
5-/5+	10	8	34+5D6	49
6-/6+	11	9	42+5D6	57
7-/7+	12	10	44+4D6	62
8-/8+	13	11	52+6D6	70
9-/9+	14	12	54+7D6	75
10-/11+	15	13	62+7D6	83
12-/13+	16	14	64+8D6	88
14-/15+	17	15	72+8D6	96
16+	18	16	74+9D6	101
		17	82+9D6	109
		18	84+10D6	114
		19	92+10D6	122
		20	94+11D6	127
		21	102+11D6	135
		22	104+12D6	140
		23	112+12D6	148
		24	114+13D6	153
		25	122+13D6	161



Voor het bepalen van de LE van een monster zijn er steeds 2 gegevens vermeld. De eerste kolom onder [LE] geeft aan hoe men het minimum en maximum aantal levenspunten van een creatuur kan bepalen. De Meester gooit daarvoor het aangegeven aantal zeszijdige dobbelstenen en telt daarbij de vaste waarde op die tevens vermeld staat. Het is tenslotte inderdaad zo dat niet elke Ork of Draak hetzelfde aantal LE-punten heeft alleen omdat ze van hetzelfde ras zijn. Als men zich echter tijd wil besparen, kan men ook de gemiddelde waarde in de tweede kolom nemen daar deze een goed beeld geeft van de gemiddelde LE van het betreffende monster.

3) Bepalen van de Trefpunten van een monster

We nemen gewoon de DAMAGE/ATTACK-score over zoals vermeld in de Monster Manuals. Wanneer we met de bijkomende eigenschappen van de meeste monsters rekening houden, blijkt dat ze gewoonlijk

sterk genoeg zijn zonder hun TP nog eens extra te verhogen. Er mogen trouwens best eens wat zwakkere tegenstanders bij zijn. We voegen dus géén TP toe, uitgezonderd in de drie hieronder vermelde gevallen:

- # Wanneer bij de DA-score 1-2, 1-3 of 1-4 vermeld staat, voegen we 4 extra TP aan het aantal toe;
- > 1-2 wordt dan 1-6 (of 1D6)
- > 1-3 wordt dan 1-7 (of 1D6+1 of 1D4+4)
- > 1-4 wordt dan 1-8 (of 1D6+2 of 1D4+4)

NB: Dit is niet nodig wanneer er sprake is van Straf- of Schadepunten (dit kan uit de tekst worden afgeleid).

4) Bepalen van de Monsterklasse en de Avontuurpunten

We maken hierbij onderscheid tussen de Monsterklasse (MK) van een creatuur en de Avontuurpunten die de helden krijgen als ze het desbetreffende monster hebben verslagen of op de vlucht gejaagd. Monsterklasse gebruiken we enkel nog om de magiegevoeligheid van een creatuur weer te geven. Deze score moet elke Meester zelf afleiden uit de beschrijving en uit de aangegeven scores bij Slimheid en Magic Resistance.

Avontuurpunten: Deze berekenen we als volgt: De basis-AP die aan een creatuur worden toegekend zijn steeds de helft van zijn LE (dus LE:2). Hierbij kunnen nog bonus-AP komen voor de speciale eigenschappen die het monster kan hebben. Deze boni worden als volgt berekend:

- + 5 AP voor elke extra eigenschap
- + 5 AP voor iedere BW-punt hoger dan 5
- + 1 AP voor iedere TP hoger dan 1D6+2

DUS: aantal AP = (LE:2) + BONI

5) Bepalen van MO, LK, SL, CH en BH

- A SLIMHEID: Hiervoor kan gewoon de Intelligence-score worden overgenomen zoals vermeld in de Monster Manuals.
- B CHARISMA: Een goede basisregel is: CH = (SL:2)+1. Soms kan men ook aanwijzingen vinden in de bijbehorende tekst en in de Legends & Lore (vroegere naam: Deities and Demi-Gods) staat de CH-score zelfs vermeld.
- C SNELHEID: De score overnemen uit de Monster Manuals en hier 4 bij optellen; het resultaat is het aantal meters per Gevechtsronde. De snelheid in meters per seconde is te berekenen door dit getal door 2 te delen.
- D MOED: Kan direkt uit de tekst worden afgeleid.
- E LICHAAMSKRACHT: Idem
- F BEHENDIGHEID: Idem



6) Algemene opmerking

Het staat de Meester uiteraard steeds vrij om de met de bovenstaande tabellen verkregen scores aan te passen aan zijn avontuur of de graad van de deelnemende helden. De hierboven vermelde regels zijn slechts hulpmiddelen. Uit ervaring is echter gebleken dat de aldus berekende scores goed overeenkomen met die in het OdM.

OdM Leeuwarden maakt ook andere uitgaven voor zowel spelers als meesters !

Momenteel verkrijgbaar:

- 1) **Monsters in Aventurië** (f 3,00)
Een overzicht van de intelligente monsters in Aventurië, met losse scorelijst.
- 2) **Aventurië, Land en Volk** (f 3,00)
Een beschouwing van de menselijke culturen en politieke eenheden
- 4) **Indianen** (f 3,50)
Een groepsavontuur in het zuiden van Aventurië voor 3 tot 5 helden.

Nog in herbewerking of voorbereiding:

- 3) **Magie in Aventurië**
- 5) **De tempel van Hesinde**

Bestellingen aan het adres van de Aventuriënsche Bode of door overmaking van het bedrag op ons giro nr. (zie achterzijde), met vermelding van het gewenste artikel.
Portokosten f 1,75 bij één, of f 2,50 bij meerdere exemplaren.

Gebeurtenissen

en Lotgevallen

Vat vooraf ging:

Een groep onversaagde monsters kreeg van de demon H'Tommel de opdracht een magisch artefact, "het Blauwe Oog" uit een menselijke tempel te halen. Om zich te oriënteren werd hun een doosje met een magische eikel meegegeven, die hun steeds de richting van het doel moest aanwijzen.

Groepsleden: Sigmurk (Oger), Zabaleone (Uruk-Hai Ork), Quoquax (Ork), Grisnak (Ork), Husbeth (Heks?), Anarcho (dwergmagiër?), Muis (Goblin en verteller).

Reeds door onderlinge wedijver overleden: Laniola (zwarte Elfin), Comatch (Strijder), Dronkel (Goblin).



Alle goede dingen duren slechts kort, dus na een korte doch hevige smulpartij moesten wij ons Hobbitspekbrood vaarwel zeggen en ons weer op pad begeven. Sigmurk slingerde zich nog enkele voorge-roosterde Hobbits over de schouder en voort ging het weer. Zoveel tijd hadden we niet meer over totdat dat irritante objekt dat de mensen "Zon" noemen weer aan de hemel zou verschijnen. Om wat beter op te schieten, gebruikten we een mensenweg die volgens onze eikel in de goede richting liep. Kort voor de ochtend stootten wij nog op een transportwagen met enig menselijk personeel die kennelijk net aan het inladen waren. Het waren welgeteld drie mannen en twee vrouwen volgens onze groepsleden met nachtzicht. Belust op nieuwe buit stormden wij er op af. Drie mensen wilden het brullende zootje ongeregeld van Orks + één Oger niet afwachten en zochten een goed heenkomen. De overige twee boden enige tegenstand en we vermaakten ons nog opperbest met de koetsiersvrouw die onze Sigmurk tot drie keer toe met een simpele dolk wist te verwonden. Bij het onderzoek van de lading (die tot onze walging uit noten bleek te bestaan) deed Zabaleone een nieuwe poging om Quoquax "per ongeluk" naar de andere wereld te helpen. Tot

zijn onaangename verrassing kreeg hij echter ook Grisnak tegen zich, wat nogal nare gevolgen voor hem had. Met wat extra buit en een metgezel minder zochten wij hierna een beschutte plek voor de dag. Husbeth zeurde ons nog de oren vol dat wij de wagen hadden moeten meenemen om haar zwakke heup te sparen, maar daar schonk gewoontegetrouw niemand aandacht aan.

Ook de volgende nacht ging niet ongemerkt voorbij. We waren nog maar net goed en wel op weg, toen wij voor ons weer een wagen op de weg ontwaarden. Ditmaal was het een koets van de firma "Hell's Cargo" die ons met een gebroken wiel de weg blokkeerde. Onze beproefde aanvalsstrategie had deze keer niet het verwachte succes: bij het reisgezelschap hoorde een goed gepantserde ridder die met een reusachtig zwaard op ons inhakte en ook de rest van de club wenste niet op de loop te gaan. Slechts met vereende krachten en niet te vergeten door mijn trefzekere slingerstenen vanuit de duisternis kregen we ze eronder. Onze grote dommekracht Sigmurk bezweek helaas aan zijn wonden, maar à la, voor de verdeling van de buit was dit wederom alleen maar gunstig. Boven op de koets mochten wij nog een geketende Goblin namens Belgani ontdekken. Gelukkig voor hem lagen onze Orks nog de Hobbits op de maag, zodat hij zich zelfs bij onze groep mocht aansluiten. De heren waren duidelijk in een goede bui, want men liet hem zelfs zijn dierbare knapzak behouden.

Onze brave eikel rolde nog steeds in dezelfde richting als de weg. Voort ging het weer met ferme pas. Tegen het middernachtelijk uur bereikten we de door de demon voorspelde herberg waar wij een bloedpunch zouden kunnen halen. Het rook er echter verdacht sterk naar Dwerger, zodat wij onze twijfels kregen over wie als donor voor de bloedpunch moest aantreden. We lieten hem daarom maar links liggen.

De weg liep niet langer die kant op die de eikel op wilde, dus moesten wij het bos in. Doordat de Orks zo zwaar beladen waren, lag ons tempo niet zo hoog meer. Zelfs Anarcho kon ons op zijn korte beentjes bijhouden, om over Husbeth maar te zwijgen. Wij voelden dat wij ons doel naderden: zelfs het gehuil van een verdwaald meisje liet ons niet van onze koers afwijken en stimuleerde alleen onze speekselklieren. Diep in de

nacht startte onze eikel een rondedansje bij een enorme eik op 50 meter afstand van een open plek in het bos. Wij zagen verschillende lelijke stenen bouwsels en een rotswand met een opening die verdacht veel op een tempelingang leek. Zouden wij ons doel nu eindelijk bereikt hebben?

In één van de gebouwen was duidelijk een feestje aan de gang. Er brandde nog licht en er passeerde ons net een waggelende gestalte op weg naar een stinkende houten stellage. Quoquax en Husbeth verklaarden hem spontaan tot hun hoofdmaaltijd en wisten hem snel te overmeesteren. Nadat hij in de bosjes was gesleept, scheurden onze Orks er vast een paar hapklare brokken af, terwijl ik op de uitkijk bleef. Het moet aan zijn grillige koers gelegen hebben; mijn anders zo trefzekere stenen misten een tweede mens die in onze richting liep. Hij sloeg alarm, en tot onze onaanname verrassing kregen wij ruim een dozijn van deze figuren op onze nek. Over het chaos dat hiervan het gevolg was, kan ik maar beter kort zijn. Het duurde in ieder geval geruime tijd, voordat de verschillende leden van onze groep zich bij de ingang verzamelden. Om de algemene coördinatie nog wat te bevorderen, probeerden Anarcho en Husbeth ieder voor zich onzichtbaar langs de wachtposten te glippen. (Anarcho lukte dat zowaar, maar zag daarna kans om zichzelf in een slaapkamer op te sluiten). Op een gunstig moment besprongen we de overgebleven wachtpost. Onze Orks hadden kennelijk wat moeilijkheden met de gladde grond, want zij maakten (letterlijk) een minder grote indruk op hem dan omgekeerd. Wij wachtten het resultaat niet af en spoedden ons door de ingang. Tot ons ongenoegen bleken er nog enkele wachtposten meer te zijn, en het bloed vloeyde rijkelijk aan beide kanten. Wederom beslisten de beide vanaf de ingang arriverende Orks de strijd in ons voordeel en voort ging het, de tempel in. Na een overhaaste plundering van de eerste kamers en de bevrijding van Anarcho ontdekten we een geheime gang die dieper het tempelcomplex in leidde. Een stevige deur blokkeerde ons na 15 meter de weg. Naast de

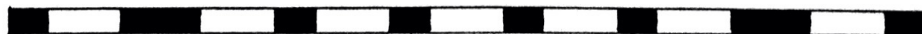


deur staken twee hendels uit de muur. Husbeth viel de eer te beurt om de juiste te kiezen - en faalde prompt: De door haar gekozen hendel bleek een scheermes met wat was eromheen te zijn, zodat zij het met wat minder vingers moest stellen.

De deur gaf toegang tot een hal met een knots van een beeld in het midden. Het bleef bij een vluchtige inspectie, want daar openden zich andere deuren en twee tot aan hun nek met magie volgestopte gewijden met het nodige gevolg aan gewapende novieten stormden de ruimte binnen. Moedig als altijd wierp ik mij op de eerstbeste tegenstander en.....

Epiloog

Het nu volgende laatste gevecht van dit avontuur spotte met iedere kansberekening. Muis de Goblin sneuvelde bij de eerste zwaardslag en Anarcho mocht zich na een magische lichtflits bij de klasse der zoutzuilen rekenen. Husbeth maakte goed gebruik van haar giftige dolk voordat zij de dode gelederen op de grond versterkte en Belgarni was helemaal een verhaal apart. Dodelijk gewond nam hij de magische drank "Reuzengroei" in en vulde daarop bijna de helft van de ruimte. Nadat hij zowel vriend als vijand ongeveer evenveel schade had berokkend, bleven uiteindelijk alleen de beide Orks over. Hoe dezen het konden overleven mag tot één van de grootste wonderen der rollenspelgeschiedenis gerekend worden. In elk geval zagen zij kans om na het gevecht via de afvoer van de badkamer de buitenlucht te bereiken. De tempel wacht nu op de volgende dappere monstergroep die het Blauwe Oog komen ophalen.....



"doe alvast je magische fakkel aan, dan vinden we je zometeen beter terug!" aldus de avonturier Tarl tegen de voor zijn pech bekende tovenaars Rakorium op het moment dat een bende Goblins een lawine op de helden afstuurde.

"De volgende keer neem ik mijn plamuurmes mee!". Uitspraak van wederom avonturier Tarl tegen Tauri »de slimme« nadat deze met een klimtalent van 4 de eieren uit een adelaarsnest poogde te halen. (het lukte niet.)

Een groep helden staat voor het probleem dat zij ongezien in een zwaar bewaakte vesting moeten binnendringen. Vraag aan de meester: als wij een gang door het gesteente proberen te graven tot onder de muur door, hoelang zouden wij dan werk hebben? Het antwoord werd al door groepslid Tauri gegeven: "nu, als we een hele dag graven en het begint 's avonds te regenen, dan staat er misschien één van ons droog".

In Brabak kocht tovenaars Rakorium voor veel geld een drietal werpmessen. Midden in de nacht kreeg hij enige tijd later de gelegenheid om ze te gebruiken toen een groep wilde zwijnen het kampement plunderde. En zowaar, meteen de eerste twee worpen waren raak. Hij keek echter nogal sip, toen het zwijn met beide messen in de rug weer in de duisternis wegvloog....

"Nu U toch een stoel in de hand hebt, kom er bij zitten en drink een glas met ons mee!". Zeer gevatte uitspraak van avonturier Hotch tegen een onaangenaam breedgeschouderde dommekracht die zijn agressie aan één van de groepsleden wilde uitleven.

Een heldengroep wil in het hoge noorden van Aventurië nog vóór donker bij hun reisdoel, een eenzaam in de vlakke staande boerderij, zijn. "Wij jagen de zweep erover en drijven de honden aan tot het uiterste, - halen wij het?" vragen zij aan de meester. Na een worp met de D20 antwoordt deze: "Dat wel, maar de honden hangt de tong tot aan de grond!". - "Geeft niet", is het lachnieke wederwoord: "Honden met stropdas zijn modern!".



FLANDERS FANTASY-ROLEPLAYINGCLUB

'PALANTIR' VZW

BESTELFORMULIER
verzenden naar:

Hendrik Kuypersstr. 13 - B2
2510 MORTSEL
Tel. 03/449.98.52

NAAM:.....
ADRES:.....
.....POSTNUMMER:.....
GEBORTE DATUM:..... HANDTEKENING:.....



Ik wens lid te worden van 'PALANTIR': JONGER DAN 18 JAAR: 200,-BFR. 18 JAAR EN OUDER: 350,-BFR.		JA/NEEN	
AANTAL EXEMPLAREN	OMSCHRIJVING	GEEN LID	LID
	UITBREIDINGSREGELS BOEK 1 (delen 1,2 en 3)	250	200
	UITBREIDINGSREGELS BOEK 2 (delen 4,5,6 en 7)	200	175
	UITBREIDINGSREGELS BOEK 1 EN 2 TESAAM	400	375
	BOEK: 'DE PRIESTERS VAN DE MAGTIGE NAAMLOZE' EN 'DE AL- TAARTEMPEL VAN OCHTMANA	150	100
	DE NEDERLANDSTALIGE KAART VAN AVONTURIË	100	75
	JAAR-ABONNEMENT OP HET CLUBBLAD DE 'SCRIVER'S KRONIE- KEN' VANAF NR ...	150	/
TOTAAL			
PORTKOSTEN		+ 50,-BFR.	
VOOR NEDERLAND + 150,-BFR. indien het bedrag de 250,-BFR. niet overschrijdt!!!			
TE STORTEN TOTAAL:			



IK STORT DE SOM VAN-BFR. OP BANKREKENINGNUMMER:
068-2067508-77

Ik ontvang mijn bestelling na bevestiging van storting.
De bankinstelling is het GEMEENTEKREDIET (België)
BELANGRIJK: Een lidmaatschap sluit een abonnement
op de 'SCRIVER'S KRONIEKEN' uit. Leden krijgen het clubblad gratis.
Bij het lid worden ontvangen: ledenlijst, lidkaart en de
reeds verschenen (nog in voorraad) clubbladen.

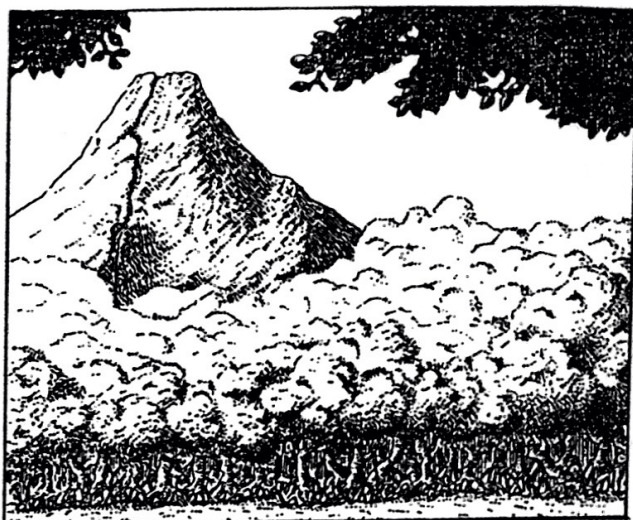
Avontuuridee:

DE TEMPEL IN DE JUNGLE

Het nu volgende avontuur is niet helemaal uitgewerkt om plaats te besparen. Dit heeft tot gevolg dat de spelleider van te voren de finesses aan zal moeten brengen. Vooral de beschrijving van de reis naar de tempel en de beschrijving van de tempel zelf zijn vrij kort gehouden, maar de gegeven informatie zou voldoende moeten zijn om dit te verhelpen. Het avontuur is bedoeld voor een heldengroep van 3 - 5 helden van de vierde tot zesde graad. Door de scores van de tegenstanders te veranderen is het avontuur ook eenvoudig aan te passen. Let er bij het veranderen van de scores wel op dat de tegenstanders geen "hakvoer" worden voor de helden!

INLEIDING:

De helden zijn in Mirham aangekomen en worden na enige tijd door een priester van Hesinde benaderd. Hij vraagt of er in de groep ook belangstellenden zijn voor een opdracht van Hesinde, uiteraard tegen enige vergoeding. Als de helden interesse hebben krijgen ze het volgende te horen: Ongeveer 75 KM. ten noord-noordoosten van Mirham ligt in een dal de tempel van een bosgodin. In deze tempel is een magisch artikel aanwezig dat door Hesinde opgeëist wordt, de taak is dus om dit artikel af te leveren bij de grote tempel van Hesinde te Mirham. De geboden beloning is 25 Dukaten per persoon, maar de prijs kan zeker nog opgedreven worden. Pas als er overeenstemming bereikt is over de beloning zal de priester wat meer informatie geven. Wel kunnen de helden van te voren informatie krijgen over de streek die zij moeten doorkruisen. Het artikel wat de helden moeten vinden is een "groene diamant", over de kracht van deze diamant wil de priester niets loslaten. Deze diamant is te vinden in de hoofdtempel van de Lababia-indianen, die de bosgodin "Silva" vereren. De tempel ligt in een dal aan de rand van het Regengebergte en schijnt goed bewaakt te worden. Alle andere gevonden artikelen mogen de helden zelf houden. De priester zal niet verbergen dat het om een gevaarlijke opdracht gaat. Behalve dat hij geen idee heeft hoe de diamant verkregen moet worden, geeft hij



aan dat de reis zelf ook tamelijk gevaarlijk is. In geval van roof zal de terugreis nog gevaarlijker worden.

DE LABABIA-INDIANEN:

Deze indianenstam heeft zich volledig aangepast aan het leven in de jungle en leeft voornamelijk op het hogergelegen terrein ten noorden en noordoosten van Mirham. Het gaat hier om een vrij grote stam die in kleine gemeenschappen in op palen gebouwde dorpen wonen. Hoewel het geen oorlogszuchtige indianen zijn, moeten zij vaak ten oorlog trekken, meestal tegen de vanuit de bergen opererende Uruk-Hai Orks. De Lababia-indianen vechten voornamelijk met het blaasroer (met gifpijltjes van 2D6 SP die bij 1 - 3 op D20 niet beschermde delen raken.) en het kapmes (1D + 2). Zo af en toe zijn er ook indianen die met een puntige knots of een korte boog vechten. Op de tempelwachten na vechten ze vrijwel naakt; naast hun wapens hebben ze zelden meer bij zich dan een gordel met een aantal buidels. In deze buidels zijn soms wat kruiden te vinden, altijd enkele porties gif, tondel vuursteen & staal en voor 1 - 2 dagen voedsel. Vreemdelingen worden zeer wantrouwend tegemoet getreden. Het algemene motto is: Overvallen als ze zwakker zijn en ontwijken als ze sterker zijn. Het is bijzonder moeilijk om de indianen op te merken als zij in de buurt zijn, laat staan om ze te ontmoeten. Veel nuttig effect zou dat overigens niet hebben, aangezien ze een onverstaanbare eigen taal hebben. Alleen de tempelwachten en de priesters kunnen vaak enkele woorden Nieuw-Avanturijs spreken. Alle stamleden vereren de bosgodin Silva, maar daarnaast kennen ze nog enkele halfgoden die bv. een heuvel of rivier beheersen. Het heilige dier van de stam is de Olifant.

GEBRUIKTE GIFFEN:

1) PIJLGIF: Kruidenbrouwsel van onbekende herkomst. Het werkt via het bloed en veroorzaakt het verlies van 2D6 LP.

GEBRUIKTE KRUIDEN:

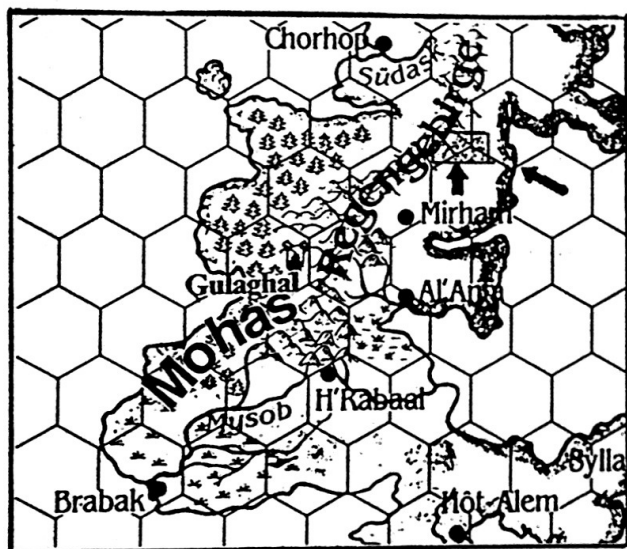
1) SANSARO: Verhindert besmetting van ziektes voor 1 dag. Houdt insecten en parasieten voor 1 dag op een afstand.

2) MENCHAL: Halveert de werking van een gif.

3) Diverse wondzalven e.d. die gemiddeld 1D + 3 LP teruggeven.

DE EIGENSCHAPPEN: De scores tussen haakjes gelden voor de tempelwachten:

MO: 11, SL: 10 (12), CH: 9, BH: 14, LK: 10, LE: 27 (39), BW: 0 (2 - 3), AV: 10 (11), AW: 7 (10), TP: naar wapen.



DE REIS NAAR DE TEMPEL:

Het terrein waar de helden doorheen moeten is zeer zwaar: jungle met vele riviertjes en moeras. Daarnaast zitten er hoger gelegen stukken tussen die een beroep doen op het talent "klimmen". Over het algemeen zullen de helden tevreden moeten zijn met dagmarsen van rond de 20 KM. Naast de landkaart bestaat dit deel van het avontuur alleen uit 2 tabellen voor toevallige ontmoetingen. De eerste tabel is van toepassing op waterrijk terrein, de tweede tabel is voor in de jungle. De kans op een ontmoeting is 1 op D6 per 1.5 uur. Als de helden een riviertje oversteken is de kans 60%.

TABEL 1: In en bij het water. Verp D20.

- 1- 2: 1 - 3 reuzenkaaimannen
- 3- 4: D20 + 10 Piranha's
- 5- 6: Anaconda
- 7- 8: 2D6 bloedzuigers
- 9-10: Muskieten
- 11-12: Neushoorn
- 13-14: Onschuldige vogels
- 15-16: onschuldige vissen
- 17-20: zie tabel voor de jungle

TABEL 2: In de jungle. Verp met D20.

- 1- 3: Lababia indianen
- 4- 5: Disdychonda
- 6- 7: 1D + 1 Olifanten
- 8- 9: Schorpioen of gifslang
- 10-11: Tentakelplant*
- 12-13: 1-2 Jaguar('s)
- 14-15: Krankzinnig geworden lid van andere expeditie
- 16-17: 1D Gorilla('s)
- 18-20: Jachtwild

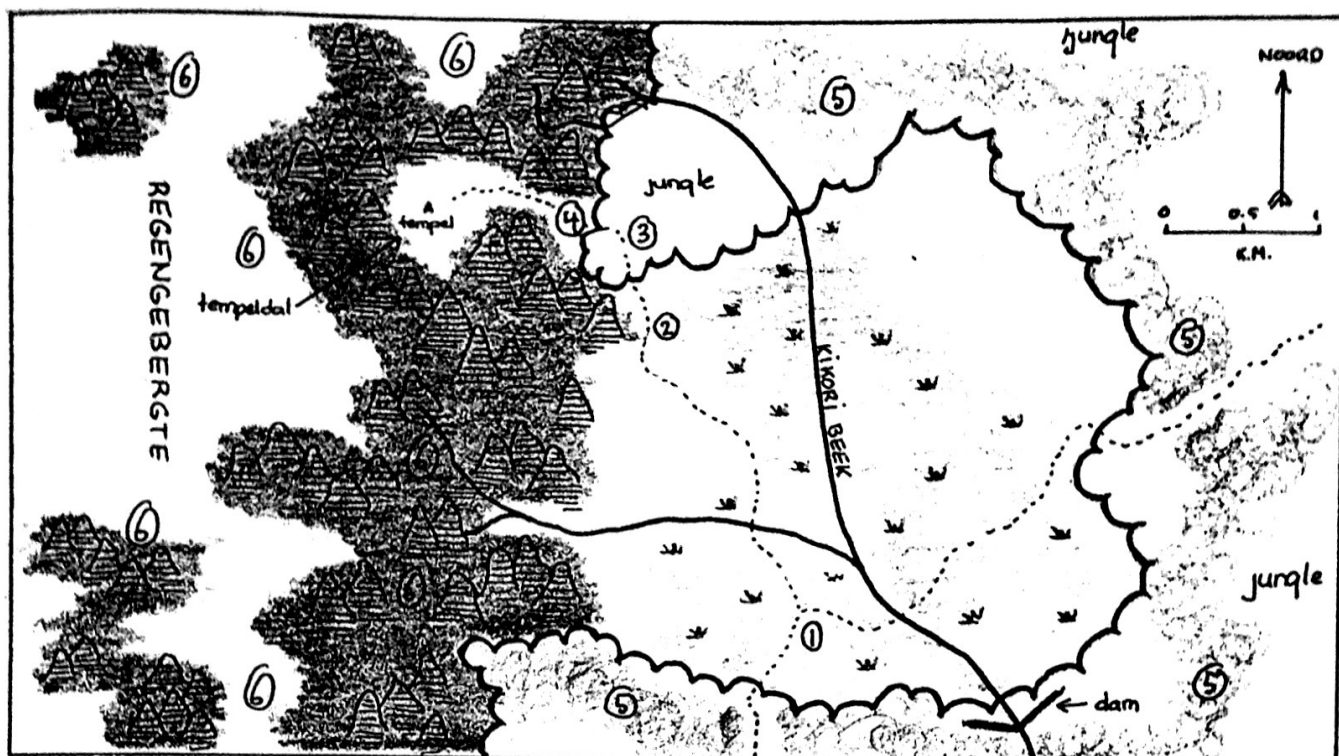
* = Zie voor scores OdM-avontuur 8:
"Door de Toegangspoort der Wereld"

HET TEMPELDAL EN ZIJN OMGEVING:

Landkaart nummer 2 geeft een overzicht. Hierin worden de genummerde plaatsen behandeld, de spelleider kan deze zelf naar wens uitbreiden of veranderen. Wat voorop moet blijven staan is het feit dat het om een uitstekend bewaakte tempel gaat. Dat er een moeras aanwezig is op deze hoogte lijkt een vreemde zaak, het is dan ook van kunstmatige oorsprong. De priesters hebben een dam aangelegd in de Kikori beek zodat na enige tijd een moeras ontstond ter verdediging van de tempel. Door het moeras zijn paden aangelegd, bestaande uit boomstammetjes. De helden treffen het niet, aangezien de tempel op het moment zwaar bewaakt wordt in verband met een verwachte aanval van Uruk-Hai Orks.

1) Midden in het moeras staat een begroeide heuvel. Aan het begin van de heuvel is naast het pad een bronzen gong te zien, daarnaast ligt een bronzen staf.

Het is de gewoonte dat bezoekers op de gong slaan; als zij dit niet doen zijn ze verdacht. Op de heuvel leven in goed gecamoufleerde boomhutten een priester en 5 tempelwachten. De priester verstaat goed Nieuw-Avanturijs en vangt alle gasten op. Gasten die vreemd zijn worden eerst bekeken en afgeluisterd.



Als de gasten niet op de gong slaan en/of over verdachte zaken spreken zal er niemand tevoorschijn komen. In alle andere gevallen zal de priester de vreemdelingen begroeten en na een kort onderhoud een tempelwacht als begeleider meesturen. In geval van onraad wacht de priester tot de indringers tien minuten weg zijn en slaat dan 7 maal op de gong. Dit is het alarmsignaal dat op alle posten te horen is.

2) Het pad loopt over een loopgraaf die met een onbekende substantie gevuld is. De loopgraaf is 2 meter breed en via een touwbruggetje over te steken. 40 meter verder is weer zo'n loopgraaf met daarachter een kleine hut. Hier leven 4 tempelwachten die actie ondernemen als het alarm klonk of als de gasten geen tempelwacht als begeleider hebben. In dat geval wachten ze tot de indringers vlak bij de tweede loopgraaf zijn en gooien daar dan een fakkel in. De 1.5 meter diepe loopgraaf is gevuld met water met daarop drijvend een flinke laag nafta. Deze zal door de fakkel ontvlammen en gedurende 4 SR een vlammenbarriere laten ontstaan. Daarnaast is het een in de verre omtrek zichtbaar rooksignaal. De loopgraaf is ovaalvormig en loopt tussen de bergen en het moeras (hier 75 meter uit elkaar).

3) Hier leven 5 tempelwachten in een boomhut. In geval van onraad zullen zij

de indringers met behulp van hun netten overmeesteren.

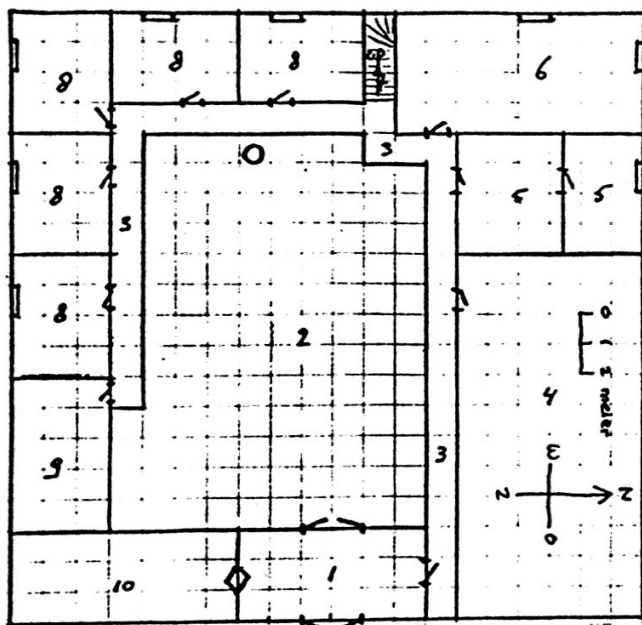
4) In de naar het tempeldal leidende pas leven 8 tempelwachten, de laatste verdediging. Gasten wordt verzocht om eventuele lastdieren hier achter te laten. De pas is smal en het pad vrij steil zodat deze 8 wachten hem tegen een grote overmacht kunnen verdedigen. Deze wachten dragen een extra zware wapenrusting (BW: 4)

5) Deze strook in de jungle is 200 tot 400 meter diep en vrijwel ondoordringbaar. Deze gordel bestaat uit een zeer dichte onderbegroeiing van de gevaarlijkste planten uit de jungle. Daarnaast staan hier vele doornstruiken die alle zeer dicht zijn (braamstruikachtig, maar dan hoger) en beschikken over 20 cm. lange doorns die licht giftig zijn. Om deze gordel door te worstelen mag wel 12 uur uitgetrokken worden, naast de nodige verliezen aan LE. Dit gaat dan met zoveel lawaai gepaard dat de wachtposten het zeer waarschijnlijk op zullen merken.

6) Dit zijn strategische punten in het gebergte welke door 10 indianen worden bemand. Het is een verdedigingslinie tegen de Uruk-Hai. Tussen de posten wordt regelmatig wacht gelopen door 2 patrouilles van 10 man.

HET DAL EN DE TEMPEL:

De afmetingen van het dal kunnen van de landkaart afgelezen worden. In het midden van het dal staat een groot houten gebouw met daaromheen 4 blokhutten en 15 gewone hutten. De rest van het dal is gevuld met akkers. De 4 blokhutten doen dienst als gastenverblijven, de andere hutten zijn voor de tempelwachten (of novieten) en de andere indianen. De tempel is van hout, maar schitterend bewerkt en zeer stevig. De afmetingen zijn 20 x 20 meter en 3 meter hoog. In de oostmuur zit een grote deur, in de overige muren bevinden zich 8 ramen. 's Nachts wordt de deur met een sluitbalk afgesloten en gaan er zware luiken voor de ramen. Deze luiken zitten aan de binnenkant en hebben elk ook een sluitbalk. Nadere inspectie leert dat de hele tempel uit tropisch hardhout bestaat.



1) HAL: 3 deuren. Verlichting door 2 fakkels. Hier dienen de bezoekers hun handen en voeten te wassen en hun wapens, BW, schoeisel en hoofdbedekking achter te laten. In de ruimte is een ongewapende tempelwacht aanwezig. De zuidmuur bevat een geheime deur (zie bij ruimte 10). De ruimte is versierd met mooi houtsnijwerk.

2) TEMPELZAAL: Tegen de westmuur staat een groot houten beeld van een godin. Zij stelt een combinatie van vrouw en boom voor. Voor het beeld liggen de offergaven: kruiden, bosvruchten en jachtwild (liefst roofdieren). De ruimte wordt door 8 fakkels verlicht en hier is tenminste 1 priester(es) aanwezig. Naast het beeld is er veel ver-

fijnd en bijzonder kunstig houtsnijwerk te zien. De linkerarm van het beeld is beweegbaar.

3) GANG: Alleen toegankelijk voor de priesters.

4) OPSLAGPLAATS: Voedsel, fakkels, kleding en minder waardevolle offergaven. Veel van waarde is hier niet te vinden.

5) WOONVERBLIJF: Opvallend spartaans ingericht; dit zijn de verblijven van de hogepriesteres Salina.

6) KEUKEN: Deze ruimte doet dienst als keuken en eetzaal.

7) TRAP NAAR BOVEN: De trap voert naar het platte dak en is van binnen uit stevig afgesloten.

8) WOONVERBLIJF: Alle verblijven zijn zeer sober ingericht, het zijn de verblijven van de priesters (3) en priesters (2).

9) BADKAMER EN TOILETTEN: Verdere inrichting dient het doel van de ruimte.

10) SCHATKAMER: De enige toegang is de geheime deur in de noordmuur (dwergeninstinkt 14, openingsmechanisme via de arm van het beeld uit ruimte 2). In de ruimte is geen verlichting. In het midden van de ruimte ligt een flinke groene diamant op een klein altaar. De verdere inrichting bestaat uit 4 grote kisten en vele huiden van bosdieren. Alle kisten zitten stevig op slot, 3 van de kisten bevatten buitgemaakte wapens van de Uruk-Hai. De vierde kist bevat een flinke kruidenvoorraad, 10 edelstenen, 150 Ounces zilver (= 750 zilveren daalders) en enkele magische voorwerpen. Dit zijn: 2 x wapenbalsem, een portie magische wondzalf en 4 elixers (naar keus van de spelleider).

De priesters spreken redelijk goed Nieuw-Avanturijs, de tempelwachten spreken hooguit enkele woorden (nooit meer dan 30). Tempelwachten zijn deels ook noviet. De eigenschappen van de priester doen niet ter zake aangezien zij zelf geen geweld mogen gebruiken (!!!). Hun wonderen richten zich dan ook op vreedzame zaken. Als eenmaal duidelijk is dat de vreemde gasten geen spionnen zijn zullen ze dan ook uitermate vriendelijk behandeld worden. Goede huisvesting en uitstekend eten is volgens de priesters het minste wat gedaan kan worden.

DE BEDOELING VAN HET AVONTUUR:

Hoe krijgen de helden de diamant uit een bijzonder goed bewaakte tempel? Dat is de vraag. Op zich zou dit nog kunnen als ze zich eerst als gasten voordoen en dan inbreken. Na ontdekking krijgen ze dan de gehele stam achter zich aan en dat zullen ze hoogstwaarschijnlijk niet overleven. Een betere aanpak zou zijn als de helden tot de ontdekking komen dat er meer mogelijkheden zijn dan roven en hakken. De Lababia-indianen zijn echt de kwaadste niet (wat al blijkt uit het feit dat ze een vredelievende godin vereren) en er zijn zeker nog andere mogelijkheden. De meest voor de hand liggende mogelijkheid is de diamant te verkrijgen als beloning. Dat kan door de indianen een grote dienst te bewijzen. De aanval van de Uruk-hai voorkomen (onmogelijk voor alle helden die geen "superheld" zijn) zou zo'n daad zijn maar gelukkig kan het ook anders. Ten noordoosten van de tempel leeft in een groot moeras een bijzonder gevaarlijk monster dat het moeras alleen verlaat om voedsel te verzamelen - bij voorkeur mensen wel te verstaan. Aangezien het monster geen last van vuur heeft en immuun is voor gif hebben de indianen nog geen kans gezien het te verslaan maar als de helden zo vriendelijk zouden willen zijn.... Wat voor monster het is kan de spel leider zelf beslissen, maar het moet in ieder geval zo gevaarlijk zijn dat een groep van 8 indianen er niet tegen opgewassen is. Voor een heldengroep van hogere graad kan het volgende monster gebruikt worden:

Het gaat hierbij om een monsterachtig grote spin van zeker 4 meter groot. Helden met een moed van minder dan 11 zullen een moedproeve af moeten leggen voor ze de strijd aandurven. Mislukt de proeve, maar wil de held toch vechten zal dat een aftrek van 2 op de aanval en afweer tot gevolg hebben (te grote voorzichtigheid). De eigenschappen zijn:

MO: 40, SL: 10, LE: 100, BW: lijf: 8, poten: 5, Snelh.: 5, AV: 15/8 bek/angel
AV: 0, TP: bek: 3D+2, angel: 1D+2 +gif (gif geeft 1 SP per GR voor 2D6 GR),
UI: 90, MK: 80.

Niet alleen de angel is giftig, ook de bekkieren geven bij 1 op D6 een gif af dat verlamming veroorzaakt. De getroffen moet een LK-proeve afleggen tegen het gif. Als die lukt is het gevolg AV/AV/BH/LK -1; bij mislukken wordt dat -2. Voordat de spel leider dit gruwelijke en uiterst zeldzame monster (er zijn er maar 3 bekend in heel Avonturïe) tegen de helden inzet, verdient het aanbeveling, eerst een proefgevecht te voeren om te kijken of de "jagers" hier wel tegen opgewassen zijn!

Het hele avontuur is geschreven voor helden die ook wat meer kunnen dan vechten, of voor helden die dat hoogstnoodig eens moeten leren! Behandelen de helden de indianen vriendelijk zullen ze geen last van hen ondervinden. Denken de helden echter dat elke indiaan toch weer zoveel avontuurpunten betekent, zullen ze zich dodelijke vijanden op de hals halen. Zulke helden verdienen het NIET om dit avontuur tot een goed einde te brengen. Als de spel leider hen gunstig gezind is, blijven ze misschien nog in leven.

Dakatures en Aanbiedingen

Bent U het overnachten in al die hotels en herbergen onderhand niet moe ???
Zo ja, dan is hier de oplossing voor U:

KOOP EEN HUIS !

Venst U een eigen huis, of wellicht een paleis ? - Wij kunnen U alle wensen vervullen. Wij bieden reeds een standaard type woning aan (begane grond: woonkamer, keuken en schuur; 1e etage: 2 kamers en badkamer) met een oppervlak van 10 x 10' VANAF 600 DUKATEN !
De bekende architect en bouwmeester Salazar behoort tot onze uitvoerders !

Voor uitgebreide informatie, schrijf naar: Bouw- en Aannemersvereniging
"NATURES LAW"

Te bereiken via het adres van uw Avonturijnsche Bode.
Zo U eerst een nader gesprek wenst, vergeet U dan niet het codenummer van uw Gewijde te vermelden ?

Onlangs is in Boron's armen opgenomen:

KNOFLOOK (Dwerg)

Tot onze spijt (?) werden wij genoodzaakt hem uit zijn lijden te verlossen. Zijn verwondingen (en charisma-aftrek tegenover de medehelden) waren van dien aard, dat een behouden thuiskomst uitgesloten was.
Wij zullen zijn destructieve instelling en walgelijke adem missen.....

DUOMANUS IN- en VERKOOP AL'ANFA

Uw adres voor tweedehands wapens !!!!!
Wij bieden een ruime collectie zwaarden -enterbijlen-dolken-pijlen-etc.
Bezoek ook onze filialen te Charipso en Sylla !

PIJPROKENDE DWERGEN OPGELET !!!

Wij bieden aan: een unieke collectie Orkschedels met losse schedelpan voor gebruik als asbak. Een sfeervolle verrijking van uw eigen huiskamer ! Op aanvraag ook in brons gegoten exemplaren verkrijgbaar.
Debork Iseendoark, Angbar.

Wij zoeken:

Een tovenaars van hoge graad die bereid is om deel te nemen aan een expeditie naar de Noha's.
(uitsluitend voor handelsdoeleinden)
Geïnteresseerden die niet beschikken over een gedegen kennis van giften en kruiden behoeven niet te solliciteren.
Als beloning wordt een studiebeurs voor een gilde-universiteit naar keuze niet uitgesloten !
Handelscoöperatie Morituri & Salutante, Chorop.

Monsters en Uitrustingsstukken

Junglemonsters

Mo = Moed
LE = Levensenergie
BV = Beveiliging
Snelh. = Snelheid
AV = Aanval
AW = Afweer
TP = Trefpunten
SP = Schadepunten
MK = Monsterklasse

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



REUZENKAAIMAN

De tot 6 meter lange Reuzenkaaiman is een buitengewoon gevaarlijk roofdier dat zich altijd in de buurt van water zal bevinden. Moerasachtige rivieroeveren zijn zijn meest geliefde woongebied. Daar zal hij zich roerloos tussen het riet verborgen houden totdat een prooi in zijn buurt komt. Het gevaarlijkste wapen van de Reuzenkaaiman is zijn vreeswekkende gebit, maar speciaal bij gevechten met meerdere tegenstanders weet hij ook zijn staart effectief in te zetten. Overigens delen Reuzenkaaimannen alleen met tegenzin een

prooi met elkaar, zodat zij menige keer hun eigen soortgenoten aanvallen.

MO	: 16	AV	: 8
LE	: 25	AW	: 5
BW	: 4	TP	: 2D+2 (bek)
Snelh.	: 4/2		: 1D+2 (staart)*
MK	: 25	UI	: 30

*= een held die door een slag met de staart wordt getroffen, moet een BH-proef doen om na te gaan of hij overleefd blijft.

NEUSHOORN

Overal waar voldoende begroeiing aanwezig is, kan men een enkel exemplaar van deze planteneters ontmoeten. Men kan hem echter beter uit de weg gaan, want deze temperamentvolle planteneter staat bekend voor zijn slechte humeur. Neushoorns kunnen tot 2 meter hoog en 4 meter lang worden. Als nachtdieren hebben zij slechts een zwak gezichtsvermogen, maar daarvoor een extra goed ontwikkeld reukzintuig. Voelen zij zich bedreigd,

stormen zij met hun hoorn naar voren gebogen op hun tegenstanders af. Wordt deze omgegooid, zullen zij daarna proberen hem te vertrappen.

Mo	: 18	AV	: 11/13
LE	: 35		(hoorns/vertrappen)
BW	: 3	AW	: 9
Snelh.	: 10	TP	: 1D+3/2D+4
UI	: 50	MK	: 24

BLOEDZUIGERS

Bij het doorwaden van tropische rivieren is er een kans van 33% dat men wordt belaagd door bloedzuigers. Deze zien er uit als zwarte wormen en kunnen tot 20 cm lang worden. Als de AV van een bloedzuiger lukt, heeft hij zich aan een onbedekt lichaamsdeel vastgezogen. De held staat nu voor de onaangename keuze om de bloedzuiger zijn gang te

laten gaan totdat hij vanzelf los laat (4 SP), of de bloedzuiger los te rukken en daarvoor 1D6 SP te incasseren.

MO	: -	AV	: 4
LE	: 2	AW	: 0
BW	: 0	TP	: 4 SP
Snelh.	: 2/0	UI	: 1
MK	: 1		

DISDYCHONDA

De Disdychonda behoort ongetwijfeld tot de grootste en gevaarlijkste vleeseten-planten van Aventurië. Gelukkig komt zij alleen in de tropische regenwouden van het zuiden voor. De plant bestaat uit een niet al te hoge, maar erg dikke stam, waaromheen 4 dikke grote bladeren op de grond liggen. Als een dier of mens op één van deze bladeren trapt, rolt het zich bliksemsnel op en is het slachtoffer gevangen. Men kan dan nog één LK-proef +7 doen om zich te bevrijden; mislukt deze, wordt het slachtoffer bedwelmd door een verlammingsgif dat 1½ uur aanhoudt. Het slachtoffer

kan dan alleen nog maar van buiten bevrijd worden. Elke gevechtsronde waarin zich iemand in een blad bevindt, verliest deze 1D6 SP door wurging en giftig plantenzuur.

Ieder blad heeft 10 LE; zoveel trefpunten zijn noodzakelijk om het blad van de stam af te scheiden. De stam zelf heeft 20 punten LE.

MO	: -	AV	: 8
LE	: 60	AW	: 0
BW	: 4 (blad)	TP	: 1D6 SP per GR
	6 (stam)	UI	: -
Snelh.	: 0	MK	: 20

OLIFANTEN

De ontmoeting met een kudde olifanten kondigt zich soms aan door getrompetter in de verte. Ondanks zijn enorme gewicht kan een olifant zich echter haast geluidloos voortbewegen, zodat de ontmoeting in de jungle ook een verrassing kan zijn.

De olifant is in principe een vredelievend dier en zal uit zichzelf niet aanvallen. De kuddeleider, meestal een groot mannetje met enorme slagstanden, zal hooguit een schijnaanval doen om de indringers uit het terrein te verjagen. Mocht het tóch tot een gevecht komen, moet de olifant gedood worden, aangezien hij in zijn razernij nooit zal vluchten.

MO	: 14	AV	: 12
LE	: 70	AW	: 6
BW	: 3	TP	: 2D+5 (slagstanden)
Snelh.	: 9	4D	(vertrappen)
UI	: 40	MK	: 40

Overigens loopt een olifant op topsnelheid nauwelijks sneller dan een mens,



zodat een vlucht in noodgevallen zeker niet kansloos is.

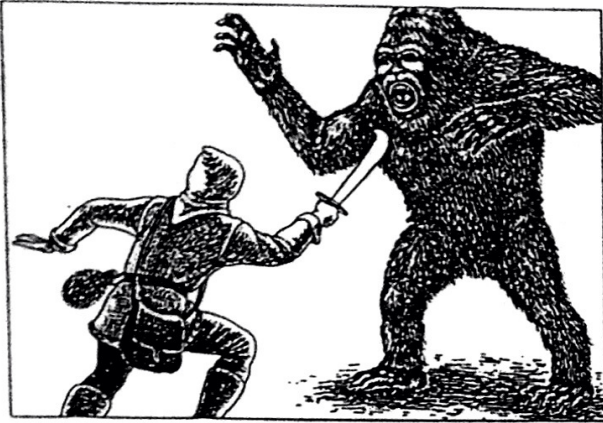
PIRANHA'S

Piranhas zijn kleine riviervissen met tanden als scheermesjes die altijd in hele scholen optreden. Hun vraatzucht is welhaast legendarisch en zij worden in staat geacht om een prooi in luttele seconden tot het bot kaal te vreten. Door hun geringe formaat en het feit dat zij zich onder water bevinden, kan

een Piranha alleen door een aanval +4 worden geraakt. Zo'n gevecht is trouwens niet erg aan te bevelen.

MO	: 15	AV	: 10
LE	: 2	AW	: 0
BW	: 0	TP	: 1D6
Snelh.	: 2	UI	: 10
MK	: 3		

GORILLA



De zuid-Aventurijnse gorilla leeft in groepen van meerdere families in de jungle. Alleen of in kleine groepjes zijn zij in de buurt van hun woonplaats voortdurend op zoek naar voedsel. Ieder

ander wezen zien zij dan als een vijand die hun territorium bedreigt. Mannelijke exemplaren kunnen een lengte van 2,20 meter bereiken, vrouwtjes worden meestal niet groter dan een mens. De moed van een gorilla is overigens slechts relatief: brengt iemand hem in de eerste 3 gevechtsrondes schade toe, bestaat er een grote kans (50%) dat hij krijsend wegvlucht. Van achtervolgen is hierbij overigens af te raden, omdat gorilla's in nood meestal het gezelschap van hun familie opzoeken.....

MO	: 20	AV	: 8
LE	: 35	AW	: 7
BW	: 3	TP	: 2D+2
Snelh.	: 8	UI	: 60
MK	: 16		

MUSKIETEN

Deze alom bekende insecten kunnen in zuid-Aventurië tot kleine monsters worden die de helden in zwermen belagen. Zij hebben een voorkeur voor waterrijke gebieden. Bij een ontmoeting met zo'n zwerm moet iedere held een CH-proef afleggen. Hoe verder men onder zijn CH-waarde dobbelt, hoe meer men door de muskieten wordt gestoken. Doodslaan heeft door het grote aantal geen zin; het enige dat helpt is rook of bepaalde stinkende zalven (en vluchten natuurlijk). Al lijkt het effect van de insectenbeten in het begin nogal onschuldig, de gevolgen kunnen buitengewoon onaangenaam zijn:

- * Maximaal 1D6 verlies aan LE
- * Handicap van 1-3 op BH omdat de opgezwollen jeukbulten de huid ernstig irriteren
- * Bij te vele beten in het gezicht kan het gezichtsvermogen aangetast worden (handicap van 2 op AV en AW).
- * Al naar gelang het aantal beten is er een kans van 5-15% op infectieziekten (Slaapziekte, Moeraskoorts, Paralyse)

Mo	: -	AV	: 1-3D20 muggebeten
LE	: -		per held
BW	: 0	AW	: 0
Snelh.	: 6	TP	: -
UI	: -	MK	: 5 (per zwerm)

JAGUAR

Ondanks zijn geringe grootte is de Jaguar een gevaarlijk roofdier dat niet bang uitgevallen is. Zij leven haast altijd in de jungle, soms alleen, maar ook in kleine groepen tot 4 exemplaren.

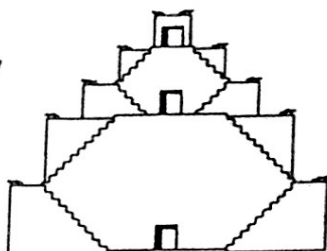


Het zijn bijzonder goede klimmers en springen desnoods ook van boom tot boom. Zij bespringen hun prooi daarom bij voorkeur vanuit een boom, zodat zij tijdens hun eerste aanval hun klauwen en gebit tegelijk kunnen inzetten. Verloopt een gevecht hem niet gunstig genoeg, breekt hij het onverwacht weer af en vlucht net zo snel als hij gekomen is weer in de bomen terug.

MO	: 13	AV	: 14
LE	: 18	AW	: 4
BW	: 1	TP	: 1D+2 (muil)
Snelh.	: 15		1D+1 (klauwen)
MK	: 20	UI	: 40



Een blik in de historie



Om eens kennis te verkrijgen van de volkeren die altijd al de zegen van ons Keizerlijk Gezag moesten missen, heeft een archivaris van het Keizerlijk Archief te Gareth de volgende gegevens verzameld over de wellicht bekendste indianenstam van Zuid-Aventurië: de Moha's. De gegevens zijn ontnomen uit enkele zeldzame reisverslagen van diegenen die zich in dienst van voorgaande Keizers in dit gevaarlijke gebied hebben gewaagd.

Ondanks het feit dat de Moha's qua naam zelfs tot in Noord-Aventurië bekend zijn en zij als voormalige slaven ook in de steden van ons Middenrijk kunnen opduiken, weet men slechts zeer weinig over de gewoonten en gebruiken van deze stam. Het enige dat vast staat is het gebied waarin zij leven: de tropische wouden tussen het Regengebergte en de Zee der Zeven Winden, ten noorden van de rivier de Mysob.

De meeste kennis die wij van deze indianenstam hebben, is ontnomen aan het dodenlied van de Moha's, welk door een gelukkig toeval eens door een slavenhandelaar werd opgetekend.

Vertaald begint het eerste couplet van dit lied met: » Stille verzoek ik
de gestorvenen gelukkig
Gulaghal's erfenamen
rusten vredig bij de rode Jaguar «

In dit lied wordt het legendarische heiligdom van de Moha's beschreven, "de Tempel van de Rode Jaguar van Gulaghal". Het zou hier gaan om een enorme tempel van 5 etages met op alle hoeken het standbeeld van een jaguar, in het rood. De centrale hal moet zeer hoog zijn en kan alleen van boven worden bereikt.... - de enige manier om deze zaal te betreden is "de grote sprong naar de Kelk te wagen", welke kennelijk kennelijk recht onder een opening in het plafond van de hal staat. Volgens de schaarse gegevens moet de tempel in het noordelijk deel van het stamgebied worden gezocht, en is hij uitzonderlijk moeilijk te bereiken. Van de Moha's zelf is over dit punt nog nooit iemand iets wijzer geworden. Noch met hooggradige magie, noch met martelingen heeft men een Moha hier een woord over kunnen ontlokken. Het moet waarschijnlijk worden geacht, dat alle Moha's hier door een vloek of toverban niet over kunnen spreken.

Moha's leven in kleine stamgemeenschappen in de jungle, vermoedelijk in paalwoningen. Hoewel ze handel drijven met de kuststeden, laten ze geen enkele vreemdeling toe in hun dorpen. Het woord »uitnodiging« schijnt in hun eigen taal zelfs niet te bestaan. De omgeving waarin zij leven is bijzonder vijandig. In de verslagen leest men van muskieten "die mensen gek maken", enorme bloedzuigers, spinnen waarvan één steek voldoende is om bewusteloos te geraken, etc, etc. Ook de indianen zelf vormen een groot gevaar voor iedere reiziger. Hun zelfgebrouwe giften zijn wijd en zijd berucht, en men weet nooit of zij vriendelijk of vijandig zullen reageren. Afspraken met handelaren komen zij maar al te vaak niet na. Soms dagen zij gewoon niet op op een afgesproken ontmoetingspunt, andere keren echter overvallen zij zelfs kooplieden waarmee zij al tientallen malen handel hebben gedreven. Geleerden wijten het onberekenbare gedrag van de Moha's toe aan interne stamtwisten; anderen daarentegen trekken een vergelijk met de onberekenbare aard van hun totemdier, de rode jaguar, of maken de slavenhalers van Al`Anfa voor hun vijandigheid verantwoordelijk. Over één ding is iedereen het echter eens in de schaarse niet-indiaanse nederzettingen aan de kust: In de nacht van de nieuwe maan staat het gelijk aan zelfmoord om de eigen woning te verlaten. Overal in de jungle weerklinken dan de stamtrommels van de Moha's met dreigende tonen. Velen verdwenen in zulke nachten en werden nooit meer gezien.... Hooguit vond men nog een met bloed en zwarte veren versierd doodshoofd op de plaats des onheils.

Ondanks alles blijven tot in de tegenwoordige tijd nog handelaren naar de Moha's gaan. Hun kruiden, giften en elixers zijn beroemd en zonder te overdrijven hun gewicht in goud waard. Volgens de diverse verslagen van de kooplieden die een tocht in de jungle overleefden, zijn de Moha's gewiekste handelaren. Geld accepteren zij niet, alleen ijzer, goud, sieraden en wapens worden als ruilgoederen aanvaard. Dat er echter nog steeds woekerwinsten kunnen worden gemaakt, blijkt al uit het feit dat enige van de bekendste handelaren van zuid-Aventurië voormalige expeditieleiden van reizen naar het gebied der Moha's zijn.

Door de Spiegelpoort der Werelden

Om te beginnen moeten er nog een paar blunders uit de vorige Spiegelpoort worden rechtgezet: Cornel Boon werd abusievelijk vermeld als contactadres voor DUCOSIM, terwijl hij dit ambt in werkelijkheid alleen voor de (overigens zeer actieve) Spelgroep Utrecht bekleedt. Onze oprechte verontschuldigen hiervoor. Tevens blijkt het OdM-fanzine Sylmarillion in andere handen te zijn overgegaan. Wij hopen dat de onderaan deze bladzijde vermelde contactpersonen nu allemaal juist zijn. Wat is er inmiddels allemaal gebeurd op rollenspelgebied in Nederland en omstreken? De vereniging Palantir organiseerde een veelbelovende conventie op 7 november, waartoe ook wij waren uitgenodigd. Helaas liet de zaalverhuurder de organisatoren één dag voor het gebeuren (letterlijk) in de kou staan, zodat men overhaast naar een onverwarmd gebouw aan de Schelde moest uitwijken. Afgezien van het feit dat ook anderen hun afspraken niet nakwamen, lag het vooral aan de accommodatie dat vele bezoekers het al gauw voor gezien hielden en de dag daarom niet het verwachte succes werd. Hopelijk laat men zich hierdoor niet ontmoedigen om het een volgende keer wél tot een geslaagd gebeuren te maken. DUCOSIM hield op 25/26 november een tweedaagse conventie + ledenvergadering in Utrecht. Hoewel de grootte van de zaal en het aantal bezoekers ons van Neerlands grootste vereniging op simulatie & rollenspelgebied enigszins tegenviel, was het een gezellige conventie waar men mee kon doen aan allerlei spelen en bovendien getuige mocht zijn van de nationale kampioenschap Diplomacy. Van het Kobold/Morgenster-front is er helaas nog steeds geen nieuws, dat wil zeggen niet in positieve zin. Nicole Helwes heeft zich inmiddels terugge-

trokken als voorzitter van de Ducosim-subvereniging waarin beide groepen zouden samengaan. Ook verder blijken er nog punten van wrijving te zijn, zodat het bijzonder twijfelachtig wordt of dit projekt ooit eens tot stand zal komen. Daarmee is dan meteen de kans verkeken om de OdM-spelers in Nederland in een centrale vereniging te laten samenwerken. Kobold zelf heeft sinds de twee (al bijna niet meer verwachte) uitgaven van oktober niets meer van zich laten horen. Zo heb je een groot (zo niet het grootste) bereik aan OdM-spelers in Nederland, en dan doe je er niets mee.

Belangrijk nieuws kregen we op de door Ulrich Kiesow georganiseerde "workshop" voor rollenspelers in Bielefeld. Afgezien van de mogelijkheid om een groot aantal nieuwe spelen te leren kennen, werden ook de projecten voor 1988 voorgesteld. Schmidt Spiele brengt in het voorjaar een volledig herbewerkte basisdoos voor Das Schwarze Auge uit. De spelkarakters worden hierin veel verder uitgediept, en een held krijgt van het begin af aan ook vijf slechte eigenschappen mee. Tevens stelt men al bij de schepping afkomst en uiterlijk vast. Feitelijk wordt het DSA in de nieuwe basisdoos helemaal omgegooid en krijgt het ook zonder het "Buch der Regel II" meteen een professioneel karakter. De enorme schat aan informatie die wij in Bielefeld opdeden zou in een rubriek als deze te veel plaats innemen; daarom zal er een speciaal artikel aan worden gewijd in de A.B. nr 4.

Tot slot willen wij alle Fantasy-rollenspelers nog attent maken op de door de Thanatos Society georganiseerde THAWACON 1988, die 16 januari a.s. zal worden gehouden in de Houtrusthal, Houtrustweg 108 te 's Gravenhage.

DUCOSIM
p/a Marc van Hatten
Jacob Catsstraat 15
3521 KD Utrecht

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

KOBOLD
p/a Marc Tooten
Hoofdstraat 25
5461 JC Veghel

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

Spelgroep Utrecht
p/a Cornell Boon
Bloemstede 437
3608 VB Maarssen

SILMARILLION
Gerard van Swietenlaan 20
4002 VK Tiel

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

Recensies en Besprekingen

Zoals in de *Aventurijsche Bode* nr. 1 reeds was aangekondigd, wilden wij ons in deze rubriek niet alleen beperken tot het Oog des Meesters, maar ook andere raakvlakken met de fantasy-wereld aan bod laten komen. Behalve een avontuurboek publiceren we daarom ook een boekbespreking en een eerste kennismaking met een fantasy-bordspel.

DIE GÖTTIN DER AMAZONEN (oder der Zauber des Bösen)

Dit dubbeldikke avontuurboek (83 blz.) is bewerkt voor de uitbreidingsregels en kan met alle talenten gespeeld worden. Het is geschikt voor 3-5 helden van de 7e tot en met de 12e graad. Het avontuur start met de aanwerving van de helden door de bekende koopman Stoorrebrandt (zie: Het schip der verloren zielen & De 7 magische kelken). Deze wil de winstgevende handel in Saffrandra (een ingrediënt voor de betere keuken) weer nieuw leven inblazen. Sinds een half jaar zijn er namelijk geen zendingen meer gekomen van de Amazones, die een monopolie op deze zeer kostbare specerij hebben. Stoorrebrandt heeft het idee dat dit komt omdat hij voor de laatste zending minder heeft betaald. Om Yppolita, de koningin der Amazones, weer gunstig te stemmen wil Stoorrebrandt haar een gewijd beeldje van Rondra schenken en hij verzoekt de helden om dit bij haar af te leveren. Startpunt van het avontuur is Beilunk, aan de oostkust van het Middenrijk. Van hier af is het avontuur in twee delen te splitsen: de reis naar het Kurkumpaleis en de belevenissen in dit paleis zelf. Allereerst zullen de helden op informatiejacht moeten, omdat de plaats van de centrale zetel van de Amazones, het Kurkumpaleis, niet nader bekend is. Er zijn weliswaar voldoende mogelijkheden om deze informatie te verkrijgen, maar de helden zullen al snel ontdekken dat de opdracht moeilijker is dan gedacht. Het afgelopen half jaar gedragen de Amazones zich totaal anders dan voorheen; zij overvallen dorpen en handelaren en terroriseren de hele streek. Uiteindelijk zullen de helden ontdekken dat Yppolita is afgezet en de Amazones nu door een mysterieuze macht geleid worden. Het tweede deel van het avontuur speelt zich dan in (en onder) het paleis (lees: kasteel) af. Het doel wordt nu de bevrijding van Yppolita en de vernietiging of verdrijving van de nieuwe machthebber. Het beeldje wat de



helden bij zich dragen blijkt een sleutelrol te spelen bij de oplossing van dit probleem.

Het gaat hier om een bijzonder leuk en goed uitgewerkt avontuur, dat echter ook behoorlijk gevaarlijk is. De meester zal wat moeite moeten doen om bepaalde beschreven ontmoetingen niet te "gemaakt" over te laten komen, maar de ervaring leert dat zij zeker geen overbodige luxe zijn. Men mag niet vergeten dat zij de helden enig houvast bieden in een voor hen zeer verwarrende situatie.

Als kritische kanttekening mag het ontbreken van zelfs maar de meest eenvoudige plattegrond van Beilunk worden opgemerkt. In de praktijk blijkt namelijk dat de helden hier toch enige tijd doorbrengen - al was het alleen maar om informatie te winnen. In het algemeen mag worden gesteld, dat de gedetailleerde beschrijving van het Kurkumpaleis met zijn bewoners ten koste is gegaan van de reis daarnaartoe.

Die Göttin der Amazonen bevestigt de indruk, dat de nieuwe modules van Das Schwarze Auge steeds beter worden, en de vergelijking met andere rollenspelen zonder meer kunnen doorstaan.

Die Göttin der Amazonen
Uitgegeven door
Draumer Knaur Verlag, München,
in samenwerking met
Schmidt Spiel & Freizeit GMBH
Adviesprijs: DM 19,80

DRAGON PASS

Dragon Pass is een fantasy-boardgame dat zich afspeelt op de magische wereld Glorantha (bekend van het professionele rollenspel Runequest!). Thema van dit spel is een reeks oorlogen tussen het onderdrukte land Sartar en het "Rode Keizerrijk", waar de kwade machten van de "Rode Maan" het voor het zeggen hebben. Deze oorlogen laaien op door de terugkeer uit ballingschap van prins Agrath, de rechtmatige heerser over Sartar. Ook tal van buurlanden worden in deze oorlogen meegesleept, al dan niet overgehaald door één van de strijdende partijen.



Het spel bestaat uit de strategische en tactische simulatie van (een aantal veldslagen uit) deze oorlogen, welke worden uitgebeeld met z.g. scenario's. Zo'n scenario bepaalt onder andere het aantal spelers/partijen (meestal 2), de samenstelling van de legers en de voorwaarden voor een overwinning.

Iedere speler krijgt de beschikking over een door het scenario bepaald aantal eenheden (voorgesteld door kartonnen counters), waaronder cavalerie, gevleugelde eenheden, magiërs, helden en zelfs superhelden. Deze eenheden worden over de kaart verdeeld, wederom volgens de regels van het scenario. Vervolgens is het verstandig om d.m.v. diplomatieke missie's de nodige bondgenoten te verzamelen. Is men uiteindelijk op voldoende gevechtssterkte gekomen, wordt het tijd om al het strategisch vernuft in de strijd te werpen, om de tegenstander het leven zo zuur mogelijk te maken en zo snel mogelijk

de overwinningsvoorwaarden te vervullen. Deze voorwaarden zijn per scenario anders: essentieel is vaak de verovering van een bepaald gebied.

Het spelsysteem van Dragon Pass is duidelijk en goed speelbaar. Iedere speler mag in zijn beurt zijn eenheden een aantal hokjes ("hexes") bewegen, afhankelijk van de bewegingsfactor van de eenheid en het terrein waarover men zich beweegt. Zo is men bijvoorbeeld 1 bewegingspunt kwijt bij het betreden van normaal terrein, terwijl het betreden van bergvakkken drie bewegingspunten kost. Gevechten worden in fases afgewikkeld. Nadat de magische krachten van de tegenstanders zijn (op)gebruikt, wordt de gevechtssterkte van de tegenstanders uitgerekend. Na een dobbelsteenworp kan men in een tabel het resultaat van de aanval aflezen. Dit is uiteraard een simpele voorstelling van de zaken. In fases ziet een gevecht er als volgt uit:

- 1) Declaration
- 2) Chaotic magic
- 3) Physical magic
- 4) Spirit magic
- 5) Missile fire
- 6) Målee
- 7) Advance after combat

De verschillende soorten magie kunnen zeer verrassende effecten bewerkstelligen. Zo kan een bepaalde eenheid zelfs aardbevingen oproepen, om aldus vijandige eenheden te vernietigen. Erg leuk is ook de bonte verzameling Neutralen, waaronder draken, halfbeesten, zombies en enkele zeer markante persoonlijkheden.

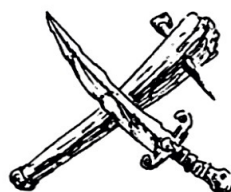
Het spel wordt gespeeld op een prachtige 80 x 55 cm. grote kaart, in schitterende kleuren gedrukt op stevig karton. De kaart is overigens opvouwbaar. Verder bevat de speldoos zo'n 300 counters, een prettig leesbaar regelboek (36 bladzijden lang) en een kaart met alle tabellen die in het spel worden gebruikt. De prijs is ± 53 gulden.

Conclusie: een aanrader, voor fantasy- en wargameliefhebbers!

Dragon Pass

Uitgever:

*The Avalon Hill Game Company,
Baltimore, USA.*



Over Tanith Lee:

Tanith Lee, voorheen schrijfster van kindersprookjes, is met deze trilogie op slag bekend geworden en heeft daarna grote furore verworven op het gebied van fantasy-literatuur. Haar schrijfstijl is boeiend en verslavend, en als je de laatste bladzijde uit hebt zou je willen dat je pas op de helft was. Haar mijn idee staat zij op gelijk niveau met Tolkien (*gevaarlijke opmerking; red.*), maar hier valt heel moeilijk een vergelijking tussen te trekken omdat hun schrijfstijl en hun boeken dag en nacht van elkaar verschillen. Hoewel dit de trilogie is waarmee zij haar grootste bekendheid heeft verworven, zijn er nog vele andere juweeltjes van haar verschenen. Ook in deze trilogie kan men haar typische schrijfstijl herkennen: een mengeling van bovennatuurlijkheid, grootsheid, erotiek en barbarisme.



Boek I: Het geboortegrav Wanneer zij wakker wordt onder een dode vulkaan als een mooie vrouw, weet zij niet wie zij is. Na enige tijd in de buitenwereld begint zij zich er echter bewust van te worden dat de mensen haar aanbidden als godin. Tijdens haar tocht op zoek naar haar identiteit krijgt zij te maken met de bovennatuurlijke krachten van haar lichaam, die zij nog niet kan controleren. Haar pad wordt getekend door vele beproevingen tot zij uiteindelijk inziet wie zij werkelijk is.....

Boek II: Schaduwwuur Haar haar was in het ochtendlicht als felgekleurde rook toen zij zei: "Bij Eshorek is een hoop puin te vinden, de resten van een toren. Dat is het graf van Vazkor. Twintig jaar geleden nam hij de steden van de witte woestijn in zijn handen en polijste ze zoals hij wilde en verbrijzelde ze. Hij huwde een heksengodin, Uastis heette ze. Ze zeggen dat zij nog leeft, ver over de zee in een ander land, Uastis Karnatis. Maar Vazkor is dood!"

Een rilling trok langs mijn ruggegraat. Ik kon zien hoe zij nog steeds voor me waren geknipt in het fort, de wat oudere mannen die zich hem nog wel konden herinneren en die zijn gelaat hadden gezien, en dat nu terug zagen in het mijne. "Vazkor moet je me noemen", zei ik.....

Boek III De Witte Heks Hij noemde zich naar de vader die hij nooit gekend had: Vazkor, koning van een vergeten land. De zwarte wolf van Ezlann was zijn vader; zijn moeder was een heks, Uastis, de kat, de laatste overleverde van het mystieke ras der verlorenen. Zij had zijn vader gedood en hij had op zijn schim gezworen haar te doden. Door een barbaarse wereld trekt Vazkor, zoon van Vazkor, een bloederig spoor. Tijdens zijn queeste groeit ook zijn bijzondere kracht, de gave die hij van zijn ouders heeft geërfd. Allengs komt hij tot een vergelijk met zichzelf, maar dan volgt een confrontatie met Karrakaz, de vrouw van de witte berg....

Ik wordt geacht in deze rubriek boeken op bepaalde punten af te kraken. Hier bij "het Geboortegrav" is dit voor mij niet mogelijk, omdat dit boek een meesterwerk is waar niets op aan te merken valt. Het enige dat ik kan zeggen, is: "lees het en je weet het".

Het Geboortegrav
485 bladzijden
Prijs: ± f 32,50

Schaduwwuur
229 bladzijden
Prijs: ± f 17,50

De Witte Heks
351 bladzijden
Prijs: ± f 22,50

Uitgegeven door:
Neulenhoff NV,
Amsterdam

De Aventurijnsche Bode nr 4 brengt:

- ▶ De laatste DSA-ontwikkelingen in Duitsland - nieuwe heldenkarakters, nieuwe eigenschappen, nieuwe talenten.....
- ▶ Junglemoesters deel 2
- ▶ De Avonturijnse kruiden en hun eigenschappen - met vele aanvullingen!
- ▶ De BORON-tempel - een module met verrassingen.

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) - zowel de speldozen als de avontuurboeken: inmiddels al 27!

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

Wij verkopen ook miniaturen, 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 92 - 435



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

Aventurijsche Bode nr. 3, jaargang 2

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.

Oorspronkelijk was het onze bedoeling om de Aventurijsche Bode nr. 3 als een kerstgroet aan iedereen toe te zenden, maar door de omstandigheden ingehaald rest ons slechts, alle lezers een goed en gelukkig 1988 toe te wensen.

Voor deze uitgave bereikte ons een leuke voorraad kopij (over het algemeen van meer dan redelijke kwaliteit) en zijn er ook nieuwe medewerkers bijgekomen. Dat wil natuurlijk niet zeggen dat we al tevreden zijn: de Aventurijsche Bode is een contactblad voor alle OdM-spelers in Nederland - dus elke reactie (in welke vorm dan ook) blijft ten zeerste welkom!

De Aventurijsche Bode nummer 4 zal in de eerste helft van maart verschijnen.

