

# Aventurijsche-Bode

Onafhankelijk nieuwblad voor de Keizerlijke provincies van het Kiddenrijk, de vrije steden Havenna en Beilunk en het land Klostria. 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 Kiddenrijk inclusief Karaskan 2,5 zilveren daalders; Havenna, Beilunk, Klostria 1 dukaat; overige gebieden 2,5 dukaten. Verschijnt 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 Aventurijsche Bode aan ver verwijderde gebiedsdelen. Naar Thorwal, Al'Anfa en het Orkland worden geen Bodes verzonden.

4

## BLIJF JE OOK ONZICHTBAAR ALS JE DOOD GAAT ?



(oftewel problemen rond de onzichtbaarheid)

Wassende maan en een sterk bewolkte hemel: dit moest de ideale nacht zijn om dat beruchte boek met oude toverspreuken van de familie Steinhäger in de juiste handen te laten overgaan. Reeds op ruim honderd meter van het ommuurde terrein omkleemde ik mijn staf en prevelde een geluidloos Visibili-Vanitaar. De muur was bijna 3 meter hoog en kostte mij ondanks mijn voor tovenaars toch zeer redelijke behendigheid enige moeite. Een luid geblaf herinnerde mij er nu aan dat er ook wachters bestonden die zich niet voornamelijk door hun ogen lieten leiden. Met opgetilde jaspanden sprintte ik de twintig meter die mij nog van het woonhuis scheidden, onderwijl de natte kleibodem vervloekend. Eén van die kwelduivels kwam nu met opstaande nekharen om de hoek van het huis stuiven. Voor het subtiel openen van een deurslot leek dit niet helemaal het juiste moment, dus bewees ik mijn vaardigheid tot improviseren met een snoekduik richting balkon. AU ! Een klemmende pijn aan mijn linkervoet bewees dat de wild happende hond het geluk aan zijn zijde had. Een tegenaanval kon mijn dood betekenen, dus zat er niets anders op dan mij omhoog te trekken en te wachten tot de hond zich aan zijn hoogtevrees herinnerde. De seconden leken uren, maar uiteindelijk hield de hond zijn rol als pendule voor gezien en liet los. In het huis klonk flink gestommel, maar de kamer bij het balkon was donker en het raam stond open. Ik aanvaardde deze uitnodiging

Uitgever: OdM Leeuwarden  
Redactie: Bob Schubert  
Hans den Draak  
Medewerkers: Erwin Broens  
Robert Haasdijk  
Günter D'Hoogh  
The Vanderers of Light  
Redactieadres: Gerben Colmjonwei 151  
8915 GK Leeuwarden  
tel.: 058 - 150077  
bgg.: 058 - 153926

Gelijkenis met levende of reeds gestorven personen, alsmede uitgaven van concurrerende organisaties is maar al te vaak opzettelijk.  
Prijs voor dit nummer: f 3,25  
Abonnementsvoorwaarden: zie achterkant.



dankbaar en glipte naar binnen. Achter mij klonken alarmkreten, ongetwijfeld vanwege de voetsporen in de klei. Een zacht gesnurk duidde op de aanwezigheid van iemand anders in de kamer, dus hier moest ik maar gauw weer verdwijnen. Ik probeerde de nog net zichtbare deurknop en stapte een inktzwarte ruimte binnen. Geen probleem, even een stafbetove.... - nog net op tijd hield ik me in, want dan zou ik mooi weer zichtbaar worden. Dan maar een Flim-Vlam-Fluister. Nadat mijn ogen aan het licht waren gewend, zag ik dat ik me op een overloop bevond en dat één van de toegangsdeuren net openging. Er stapte een niet onaardig ogende dienstmaagd tevoorschijn die met een hoek van haar nachtpon de slaap uit de ogen wreef (en mij daarbij een aar-

dige indruk van haar natuurlijke staat verschaftte). Nu sperde zij haar ogen wijd open en gilde "IIIIlek !!! een to-verlicht op de gang!". Ik vervloekte mijn onvoorzichtigheid en verspilde onnodige astrale energie aan een tegenspreuk. Tegelijkertijd klonk er luid gestommel en verschenen er lichten beneden aan de trap. Zo te horen waren het minstens vier mensen met onaangenaam zware tred. Maar gelukkig konden ze me toch niet zien. "Meer licht !!!" gilde iemand. - "Ben je nou belazerd?" klonk een zware stem als antwoord. "We doen alle lampen juist uit; als ie onzichtbaar is, heeft ie zo geen enkel voordeel meer tegenover ons!". Oeps, aan die mogelijkheid had ik eerlijk gezegd niet gedacht. Wat nu?

## Regelzaken en Regelvragen

### VRAGEN ROND DE ONZICHTBAARHEID.

*Geen enkele regel of toverformule is zo ingewikkeld als de onzichtbaarheid. De regels geven vrijwel geen houvast en de ene vraag lokt de andere uit. Hieronder volgt een voorstel dat zoveel mogelijk duidelijkheid moet bieden.*



(1)

Onzichtbaarheid is een magisch gegeven, de onzichtbare is alleen door een magisch gezichtsbedrog aan het oog van ELK levend wezen onttrokken. Hieruit volgt dus dat onzichtbaren elkaar niet kunnen zien!

Aangezien het hier gaat om een soort gezichtsbedrog is de onzichtbare wel te voelen, horen en ruiken, en dus op te sporen.

De magie werkt als volgt: De Tovenaar of Elf maakt zich onzichtbaar met alles wat in direct contact staat (dus inclusief gedragen uitrusting). Als de onzichtbare een voorwerp beetpakt dat zichtbaar is zal dat zichtbaar blijven. Als de held een onzichtbaar voorwerp loslaat zal dit eveneens zichtbaar worden aangezien er geen direct contact meer is. De Tovenaar of Elf kan dus met inzet van extra ASP ook anderen onzichtbaar maken maar dan mag het directe contact niet verbroken worden. Deze regels gelden ook voor het achterlaten van sporen.

Mocht de onzichtbare behoefte hebben aan licht zullen de nodige problemen ontstaan. Ten eerste moet de held op de tast een eigen lichtbron vinden en die vervolgens op de tast aansteken met vuursteen en staal, een vrijwel onmogelijke opgave (de onzichtbaarheidsmagie werkt op elk levend wezen, dus ook op de onzichtbare zelf!). Mocht het toch lukken zal in ieder geval het lichtschijnsel altijd zichtbaar blijven - en licht veroorzaakt schaduwen....

Nu komt de slimme held ter sprake die onzichtbaar inbreekt en enkele kleine voorwerpen in de buidel stopt. Zijn die nu wel of niet zichtbaar? Nee, deze zijn niet zichtbaar maar wederom lijkt het makkelijker dan het is. Het is heel lastig om een onzichtbare buidel te openen en te sluiten, om over de ellende van een ransel maar te zwijgen. Ook het verstoppert van voorwerpen onder de



mantel is lastig aangezien dat de bewegingsvrijheid niet ten goede komt. In geval van het onzichtbaar verbergen van voorwerpen mag de Meester best een BH + 3 proeve eisen om te zien of het geheel wel geruisloos verloopt.

(2)

*Mag er onzichtbaar aangevallen worden, mag er onzichtbaar getoverd worden en wat gebeurd er als een onzichtbare een ander per ongeluk schade toebrengt?*

Zelfs het regelboek geeft op de eerste vraag een duidelijk antwoord: Nee, er mag niet onzichtbaar aangevallen worden. Deze regel geeft gelijk een bruikbare richtlijn bij het gebruik van magie; Alle spreken die op welke manier dan ook een schadelijke uitwerking hebben op een ander levend wezen mogen niet gebruikt worden. De overige spreken mogen wel gebruikt worden, mits aan de voorwaarden kan worden voldaan. Bovendien geeft de eerste stafbetovering geen korting op het aantal ASP als die korting ook voor de onzichtbaarheid gebruikt werd.

De onzichtbare die een ander per ongeluk schade toebrengt is in overtreding. De straf voor deze overtreding van de magische regels is gelijk aan de straf voor een opzettelijke overtreding. In situaties dat de held ten ene male on-

schuldig is, zal de fantasie van de Meester echter even op volle toeren moeten draaien.

(3)

*Wat zijn de gevolgen van het overtreden van de bovengenoemde regels?*

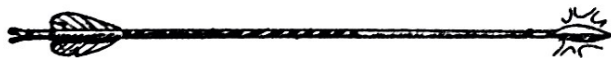
De gevolgen mogen niet mals zijn, zodat de held die het één keer is overkomen niet vaker misbruik zal maken van de regels. OdM Leeuwarden hanteert in zo'n geval de volgende regel: De held werpt met D6:

- 1 = Moed zakt definitief met 5
- 2 = Lich. kracht zakt definitief met 5
- 3 = Behendigheid zakt definitief met 5
- 4 = Slimheid zakt definitief met 5
- 5 = Charisma zakt definitief met 5
- 6 = Levensenergie wordt definitief met 1D20 verminderd.

De op deze manier verloren punten kunnen alleen door graadsverhogingen weer goed gemaakt worden. Het zakken van één van de eigenschappen kan overigens dramatische gevolgen hebben als het gaat om een eigenschap die van belang is voor het heldentype (SL of CH voor de Tovenaar, enz.). Als de eigenschap onder de minimale score zakt voldoet de held niet meer aan de eigenschapsvereisten - zodat bv. de tovenaar niet meer kan toveren!

## Desindes wonderen der Magie

### DE PIJLBETOVERING



Deze speciale spreuk kan alleen door elfen worden gebruikt die minimaal de 4e graad hebben bereikt en over 35 ASP kunnen beschikken. Pas dan zal hij door de ouden en wijzen worden ingewijd. Beschrijving en werking: De pijlbetovering werkt in twee fases. Allereerst kan een elf één of meerdere pijlen opladen met zijn astrale energie (max 3). Deze opgeladen pijlen kan hij in zijn koker bewaren om later te gebruiken. Wanneer hij ze wil afschieten, moet hij zich wederom kort concentreren en een kleine hoeveelheid ASP investeren. Wat de uitwerking betreft zijn er twee variaties mogelijk: of de pijl heeft 10% meer trefkans, of de trefpunten worden met 2 verhoogd.

**Techniek:** Om een pijl op te laden moet de elf zich 1 SR concentreren en daarbij de pijl in de linkerhand vasthouden. Bij het afschieten zal hij door de noodzakelijke extra concentratie één GR langer nodig hebben. In het gunstigste geval zal hij dus om de 3 GR een magische pijl kunnen afvuren.

**Kosten:** Opladen kost 2 ASP voor het verhogen van de trefkans, of 3 ASP voor het vergroten van de trefpunten.

Afschieten kost 1 ASP.

**Bereik:** Opladen 0; Voor het schieten zie de tabel voor lange boog.

**Duur:** De lading van de pijl houdt ongeveer 3 weken aan (dus voor de duur van één avontuur).



## NIEUWE BASISDOOS IN DUITSLAND



Het was herfst 1987, toen Ulrich Kiesow door de uitgever van Das Schwarze Auge, Schmidt Spiele GMBH, werd benaderd over de uitgave van een nieuwe Basisdoos. De voorraad van de laatste uitgave raakte uitgeput en het werd tijd om met iets nieuws op de markt te komen. Twee mogelijkheden dienden zich hiertoe aan:

- A) Een herbewerking van de oude doos, met verbetering van de daarin gemaakte fouten en een aanpassing van het geheel aan de latere uitbreidingsdozen.
- B) Een geheel nieuwe begindoos, waarin alleen de essentie van het oude spel wordt bewaard, en welke meteen al de mogelijkheid tot een "professioneel" rollenspel in zich herbergt.

Gezien de situatie op de Duitse markt, waar DSA weliswaar de grootste spelerskring kent, maar door de "profs" nog steeds wordt afgedaan als "een leuk (kinder)spel voor beginners", koos men voor de tweede mogelijkheid.

De nieuwe doos zal twee boekjes bevatten: één van ongeveer dertig bladzijden dat alle basisregels beschrijft en misschien ook een inleidingsavontuur bevat en een dikker boekje dat een volledig overzicht geeft van de diverse spelkarakters waaruit een speler kan kiezen, compleet met talenten en de hele rata-plan. Verder zal in dit tweede boekje de afkomst van een held worden besproken, inclusief de invloed die dit heeft op b.v. het uiterlijk, de talenten en de karaktereigenschappen.

Uiteraard bleef er zo weinig plaats voor de magie in het DSA over. Om deze reden (en omdat Schmidt Spiele graag extra mag verdienen) werd de magie volledig van de basisdoos losgekoppeld en zal later in een eigen "magiedoos" verschijnen. Ulrich heeft dus nog minstens een half jaar de tijd om het probleem van de (te goedkope) onzichtbaarheid op te lossen.

Onder medewerking van een groot aantal spelers en meesters werd in een tijdsbestek van enkele maanden de nieuwe basisdoos in elkaar gezet. Vele oude en vertrouwde zaken zijn hierin vervangen of gewijzigd. Om de ODM-spelers hier al geestelijk op voor te bereiden, geven wij hierbij een overzicht van de meest in het oog springende veranderingen: Iedere held krijgt bij zijn "geboorte" behalve vijf goede eigenschappen (moed, slimheid, enz.) ook vijf slechte mee.

- Dit zijn: 1 Bijgeloof  
2 Hoogtevrees  
3 Ruimtevrees\*  
4 Angst voor de dood of doden  
5 Goudzucht (c.q. hebzucht)

\*: geldt zowel voor claustrofobie als voor pleinvrees, al naar gelang.

Deze slechte eigenschappen worden vastgesteld door een D6+1. Let wel: een gelukte proef op deze eigenschappen betekent altijd iets negatiefs! Iemand die tijdens het klimmen een proef op hoogtevrees moet afleggen, zal bij het lukken hiervan niet verder klimmen en misschien zelfs vallen.

Waarom nu deze slechte eigenschappen? Welnu, afgezien van de extra dimensie die zij aan het spel geven, zijn zij ook belangrijk bij het vaststellen van de basisscores. Wanneer men namelijk 2 punten bij één of twee van zijn slechte eigenschappen optelt, mag men één van de goede met 1 verhogen. Zo kan men ten koste van een klein handicap toch dat heldentype scheppen dat men graag spelen wil.

Wat betreft de spelkarakters is de keuze overigens aanmerkelijk vergroot. Afgezien van de met magie begiftigde helden kan men nu kiezen tussen:

- 1 Strijder 2 Doler (Streuner) 3 Handelaar 4 Goochelaar/Acrobaat 5 Nivees 6 Novadi (woestijnnomad) 7 Thorwal-piraat 8 Moha-indiaan 9 Dwerg.



Ieder van deze heldentypes heeft een aantal basiseigenschappen die als minimumscore gelden, goede en slechte. Hun afkomst en uiterlijk worden nog eens extra door een aantal worpen met D20 bepaald. Zelfs de verjaardag wordt precies vastgesteld, aangezien het van belang kan zijn onder welke maan (=god) men geboren is. Een verjaardag in de maand Efferd geeft bijvoorbeeld een bonus van +1 op de talenten zeilen, zwemmen en roeien.

Alle deze zaken worden meegeteld in het nieuwe talentensysteem dat ongeveer 65 talenten zal omvatten. Hierbij is terdege rekening gehouden met het feit dat iedere held een voorgeschiedenis heeft en bij de invoering van de talenten niet tot een "linkshandige, kreupele sukkel" moet worden gedegradeerd.

Om deze hele stapel theorie eens in de praktijk om te zetten, geven wij hieronder de beschrijving van de Thorwaler volgens het nieuwe regelboek:

"De Thorwalers komen!" Zo luidt een veelgehoorde angstkreet aan de Aventurijnse kusten, wanneer men één van hun typische bonte zeilen aan de horizon ontwaart. Dezelfde kreet van ontzetting kan men echter ook horen in een stadje waarmee de Thorwalers vredig handel drijven; met name wanneer een groep van deze dorstige zeelieden koers op een herberg neemt. Dan kan men alleen nog maar hopen, dat de waard nog tijdig de voordeur kan vergrendelen, want anders ligt de afloop van de avond al bij voorbaat vast: eerst zal de waard het zilver in stromen incasseren, maar de volgende morgen zal hij toch verlies hebben gemaakt, omdat hij een complete nieuwe inrichting voor zijn gelagkamer bestellen mag.....

De forsgebouwde Thorwalers zijn een vrolijk en onverschrokken slag mensen, maar misschien een beetje te vechtlustig: Want wat zei Hetman Orezar ook alweer tegen de koopman die ontsteld op de vers uitgeslagen snijtanden in zijn hand staarde? "Tja, die jongens en meisjes van me! Het zijn allemaal net grote kinderen; je kunt gewoon niet boos op ze worden...."

#### DE ROL VAN EEN THORWALER:

Het spelen van een Thorwaler is eigenlijk geen moeilijke opgave. Maak een mengsel van rechtlijnigheid, vechtlust en zelfvertrouwen (om niet te zeggen zelfoverschatting), en voeg daar een combinatie van spons en alcohol aan toe - klaar is uw held.

Hoewel zijn bijgeloof en zijn plotse-linge buien van melancholie hem bij tijd en wijle erg plagen, moet de eerste Thorwaler die het hoofd laat hangen nog geboren worden. Hoe vaak zij ook een bloedneus halen met hun rechttoe-recht-aan-stijl: de volgende keer doen zij het precies weer zo. Er is veel tijd en ervaring nodig om de scherpe kantjes er af te halen. Een Thorwaler verkrijgt slechts met moeite de kalmte en handigheid die voor het overleven in Aventurië zo noodzakelijk zijn.



#### Kleding en wapens:

De garderobe van een Thorwaler is op het eerste gezicht nogal avontuurlijk. Zij combineren hun klassieke en eenvoudige kleding (wollen broeken en linnen Hemden) graag met buitennissige stukken die zij op hun reizen vergaard hebben. Men schijnt wel eens Thorwalers te hebben gezien die een zijden vrouwenhoed bij hun bontjas droegen, maar wie durft daar een spottende opmerking over te maken?

De Thorwaler maakt bij voorkeur gebruik van scherpe slagwapens (strijdbijlen, sabels, entermessen). Meestal draagt hij meerdere van deze wapens bij zich.

#### Voorwaarden:

Moed: 11 Lich.kracht: 13 Bijgeloof: 8

#### Afkomst en Vermogen :

| D20   | Ouders zijn: | Startkapitaal: |
|-------|--------------|----------------|
| 1-9   | Vissers      | 10 daalders    |
| 10-13 | Koopvaarders | 10 dukaten     |
| 14-19 | Piraten      | 20 dukaten     |
| 20    | Hetman/vrouw | 50 dukaten     |



### Haarkleur:

1-9: blond 18: donkerblond  
10-15: roodblond 19: bruin  
16,17: witblond 20: zwart

### Lengte:

1,64 m. + 2D20 + 1D6 (167-210 cm.)

Verder gelden er een groot aantal bonussen of handicaps op diverse talenten die wij vanwege hun omvang niet allemaal kunnen noemen. Een Thorwaler heeft bijvoorbeeld een beginscore van 3 bij worstelen, -5 bij spoorzoeken, -5 bij plantkunde, 6 bij roeien en zeilen, -6 bij omkoperij, 6 bij pimpelen, enz.

Nog een woord over de talenten zelf:

In het nieuwe systeem kan men zich specialiseren op bepaalde wapens en zo een hogere aanval en afweer verkrijgen. Ook zijn de werp- en de schietwapens (eindelijk) uitgesplitst en worden er drie verschillende vormen van wapenloos vechten voorgesteld.

Het gebruik van de talenten kan zo dus aanmerkelijk van het oude systeem verschillen. Meestal wordt het talent benut om een basiseigenschap te verhogen. Een voorbeeld: De held heeft een klim-

talent van 6 en moet een steile rotswand beklimmen. Hij doet achtereenvolgens een proeve van moed, behendigheid en lichaamskracht. Mochten er proeven mislukken, kan hij de 6 punten van zijn talent gebruiken om de desbetreffende worp(en) te verlagen.

Hoe dit systeem in de praktijk uitvalt, is nog de vraag. Aan de ene kant maakt het 't spel realistischer en hoeft de meester niet steeds de proeven bij te stellen; aan de andere kant is de kans echter groot dat er veel onnodig moet worden gedubbeld, met alle vertragingen van dien.

Tot zover de belangrijkste elementen van de nieuwe basisdoos. Hoe de nieuwe doos "Die Magie des Schwarzen Auges" er uit komt te zien, is nog onzeker. In ieder geval komen er twee nieuwe heldentypes bij: de heks en de schelm. (Ter informatie: Schelmen zijn mensen die als baby door kobolden zijn ontvoerd en daardoor een zeer aparte opvoeding hebben genoten, waaronder een inleiding in de koboldenmagie). Daarnaast zullen er nieuwe spreuken worden voorgesteld voor zowel elfen als tovenaars. Wij houden U op de hoogte.

## Vakatures 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 ?

### U KUNT NIET LEZEN OF SCHRIJVEN ?

Tegen een kleine vergoeding verzorgen wij uw complete correspondentie -en dat op het beste perkament!  
Fraudulus, Quantiva en Provitaris, schriftgeleerden te Gareth.

Bezwaar tegen een keizerlijk embleem ?  
Zo niet, dan is hier uw kans !

Wij bieden te koop aan: prima 2e hands schilden, helmen en speren.  
Koninklijke opkoper te Baburin, Aranië.

### Last van onzichtbare inbrekers ?

Onze honden zijn blind als mollen, maar horen en zien als de beste !!!  
Kanis & Lupus, hondentrainers, Mendena.

### DRINGEND GEZOCHT:

Enthousiaste Rahja-novieten, of zij die het willen worden. Dit is het juiste moment om UV steentje bij te dragen !  
Vervoegt U zich op het plein v66r de Rahja-tempel te Rashdul.

### DUOMANUS IN- EN VERKOOP

deelt hierbij mede dat de verkoop van tweedehands pijlen wegens diverse klachten gestaakt wordt. Zendt ons svp geen bestellingen meer !

Gezien het geringe aantal reacties willen wij de lezer er niet kleen op wijzen dat deze advertentie serieus bedoeld is !

## OM LEEUWARDEN HEEFT EEN NIEUWE UITGAVE !!!

### "DE GRUWEL VAN RANAK"

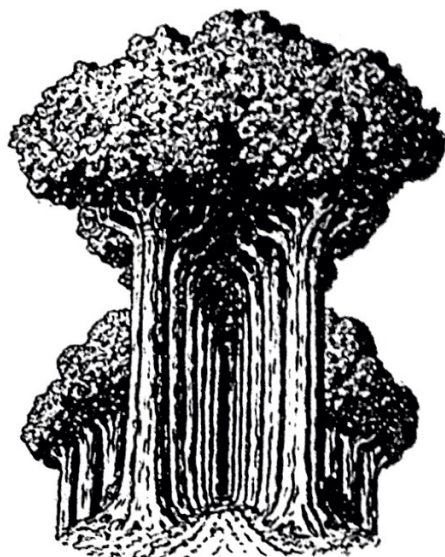
- een door Joh Rasink uit het Duits vertaald avontuur voor ervaren helden.
- 72 bladzijden A4, met kleuromslag en stevig kaft. Prijs f 9,-- ; Portokosten f 3,25



# Berichten uit de Provincie

## ARAANSE INVAL AFGESLAGEN

Groot nieuws bereikte ons via onze correspondent uit Ferricum. Onze Keizerlijke troepen hebben een groots opgezette aanval van het Araanse rebellenleger afgeslagen, die via een al lang niet meer gebruikte bergpas ons grondgebied probeerden binnen te dringen. Het dappere garnizoen van het grensstadje Altonar, versterkt met losse eenheden uit de omgeving, trok de op buit beluste invallers al voortijdig tegemoet. In de door vroegere roofridders berucht geworden Kraaienpas kwam het uiteindelijk tot een gewapend treffen. Ondanks een numerieke minderheid bracht ons goed getrainde Keizerlijke leger de vijand al meteen grote verliezen toe en dreef hen in wanorde achteruit. Deze teruchtocht onttaarde weldra in een ordeloze vlucht, zoals men van de ongeorganiseerde bende die koningin Sybia "het Araanse leger" noemt ook niet anders kon verwachten. Een achtervolging was zinloos, aangezien zij alle uitrustingsstukken van zich wierpen en zo veel sneller werden dan onze gedisciplineerde Keizerlijke troepen. Met roem en buit beladen keerde ons leger in Altonar terug. Koningin Sybia zal zich nu zorgen moeten maken over het antwoord dat Keizer Hal op deze openlijke aanval zal geven !



## TEMPELSTORM IN RASHDUL

Nieuwe wandaden van Raschtullah's heidense aanhangers mochten wij vernemen van een Gewijde van Travia, die het nieuws zopas had doorgekregen van een geloofsgenote in Raschdul.

Een grote volksmenigte heeft vier tempels van onze 12 Goden bestormd en waar mogelijk verwoest en geplunderd. Het ging hierbij om de heilige oorden van Praios, Efferd, Travia en Rahja. Van de Praios-tempel ging alleen de grote ontvangstzaal verloren, voordat de plundersaars verblind en met verzengde haren de trappen werden afgejaagd. De drie anderen zijn er aanzienlijk erger aan toe; de Rahja-tempel blijkt zelfs gedeeltelijk te zijn uitgebrand !

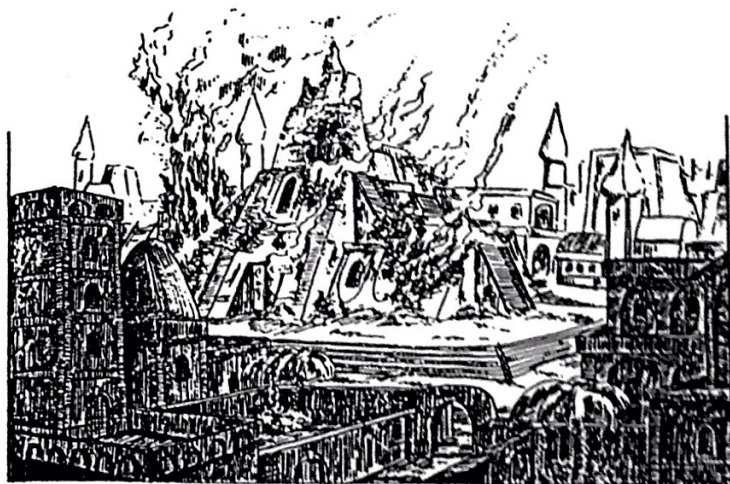
De menigte schijnt te zijn opgehitst door de beruchte zwerver Mehmed van Unau, die zich zelf tot "Raschtullah's Eerste Profeet" heeft uitgeroepen en zijn heilloze boodschap momenteel in de straten van Raschdul uitschreeuwt. De Sultan van Raschdul durfde uit angst voor zijn invloed kennelijk niets te ondernemen. Het is haast onvoorstelbaar, dat deze ongelovige ketter ongestraft hun gang kunnen gaan en zelfs de heilige gastvrijheid van Travia konden schenden ! Dit zijn geen dwalingen meer. Moge Praios, Rondra en Ingerim dood en verderf over hun heidense hoofden zaaien !!!

## Tunnel door het IJzeren Zwaard ?

Uit het hoge noorden vernamen wij merkwaardig nieuws via het bevriende Bornland. De plaatselijke autoriteiten van het stadje Meerzand meldden het opduiken van een uitgemergelde dwerg, die volgens eigen zeggen gevlucht zou zijn van zijn stam in het IJzeren Zwaard.

Uit zijn bijzonder verwarrende verhalen kon men opmaken, dat zich onder de leiding van een zekere Kelvar een nieuwe dwergenstam heeft verzameld. Kelvar had zich tot taak gesteld om het Uitverkoren Volk der Dweren tot het einde der tijden met een nieuw glorieus monument te huldigen: een tunnel dwars door het IJzeren Zwaard ! Ongeveer 150 jaar gelden toog de kleine stam op pad en bereikte met geringe verliezen de voet van dit beroemd-beruchte Hooggebergte. Onder grote ontberingen werd het projekt gestart, maar dit maakte iedereen alleen maar vastberadener. Twintig jaar na de aanvang moest men zelfs een aanval afslaan van een merkwaardige sekte die zich "De Ware Gelovigen van de Machtige Naamloze" noemde. Niets kon de dappere dwergen tegenhouden, totdat men 30 jaren geleden een nieuw metaal ontdekte, dat "zowel lichter als sterker was dan het beste dwergenstaal". Sindsdien schijnt er een strijd te bestaan tussen de dwergen die het metaal willen exploiteren en diegenen die het tunnelproject willen blijven doorvoeren.

Helaas was de geest van de gedeserteerde dwerg nogal verward en had hij geen enkel bewijs bij zich. Voorlopig moeten wij zijn verhaal scharen bij de vele andere sprookjes die uit dit gebied komen.





# Bebeurtenissen en Lotgevallen

(Uit de kronieken van Zordanium van Aschmisirneam)



Reeds enkele weken zat ik in mijn torenkamer al te studeren (een duidelijk teken van verveling), toen ik tussen mijn paperassen een interessant bericht ontdekte, dat een woudloper eens aan de hand van een gerucht had opgetekend. Hierin werd verteld van een tot nog toe onbekend intelligent diersoort dat in de bergen van Orkland zou zijn waargenomen. De desbetreffende getuigenis stamde van een dappere jager die het zeldzame geluk had gehad, diep in dit gebied door te dringen (en ook nog terug te keren) zonder het dagmenu van de plaatselijke Orkenstam te worden.

Mijn interesse was gewekt. Alleen al de gedachte dat er in Orkland een intelligent diersoort zou leven zonder dat het meteen in de Orkenkookpot belandde, prikkelde mijn nieuwsgierigheid uitermate. Ik besloot terstond, mijn stoffige torenkamer voorlopig aan zijn lot over te laten en zelf een kijkje te gaan nemen. Nadat ik mijn boeken, kruiden, potten en pannen had ingepakt, ging ik over tot het onaangenaamste gedeelte van deze klus: het inhuren van die walgelijke, het geweld verheerlijkende mensentypes die zich "strijder" plegen te noemen. Tenslotte is het voor een alleenstaande tovenaars van respectabele leeftijd niet zonder gevaar om een dergelijk gebied binnen te dringen (en bij voorkeur ook terug te keren).

Na een reis van enkele weken (een beproeving op zich met een stel van die barbaren op sleeptouw), bereikten wij

eindelijk de grenzen van die woeste hoogvlakte die men Orkland noemt. Met enige moeite konden wij zelfs de jager opsporen van wie het gerucht afkomstig was. Al te spraakzaam bleek hij helaas niet, zodat ik noodgedwongen even de kamer moest verlaten om mijn begeleiders hun gang te laten gaan (ja ja, ik weet het, het is walgelijk, maar op mijn leeftijd moet men zuinig zijn met zijn astrale energie). Gelukkig merkte de slimste van mijn reisgenoten al vroeg (alleen het profiel van zijn gezicht was een beetje gewijzigd) de ware reden van zijn zwijgzaamheid op: hij miste zijn tong. Dit bleek een grapje van de Orken te zijn, toen die hem bij een latere expeditie betrapten; ze hadden al even met hem "gespeeld", voordat hij door een gelukkig toeval werd gered. Nadat dit kleine misverstandje uit de weg was geruimd, kon ik hem met veel moeite (d.w.z. veel zilveren daalders) zover krijgen, dat hij ons een kaartje tekende van het gebied waar deze dieren volgens hem verbleven.

Versterkt met deze informatie togen wij weer op pad. Ik zal U de details (en het aantal door mij uitgesproken helen-de spreken) besparen, maar mocht U in de nabije toekomst besluiten om ook eens een kijkje te nemen: volg gewoon het spoor van Orkenlijken dat onze route kentekende. Slechts na de nodige dwalingen (zò precies was het kaartje nu ook weer niet) mochten wij de dieren ontdekken, die dus inderdaad bleken te bestaan. Zij leven in een groot en in tegenstelling tot de rest van Orkland vruchtbaar dal, niet ver van de bron van de Nader, oftewel 300 km. ten zuidoosten van Olport. Ik hoefde er niet lang over na te denken en besloot meteen, een tijd te blijven om de dieren te onderzoeken. Het roedel strijders dat mij begeleidde was het hier niet echt mee eens. Zij stonden er op om ter plekke uitbetaald te worden (zucht) en vertrokken binnen een week. Op de terugweg ben ik van sommigen nog de aangevreten resten tegengekomen.

Maar goed; ik wilde U van de dieren vertellen en zal daarom proberen samen te vatten wat ik in de loop van enkele manen te weten kwam:

De Zwaggels (zoals ik ze gedoopt heb) vallen sterk op door hun uiterlijk. Zij hebben een bol en harig lichaam, een



lange nek met daarop een intelligent lijkend hoofd, en een lange krachtige staart. Aangezien zij wel twee benen, maar geen armen hebben, bewegen zij zich nogal zwaggelend voort (vandaar de naam; mocht U deze conclusie nog niet getrokken hebben). De intelligentie van deze dieren was ver boven mijn verwachting. Ondanks het feit dat hun eigen stembanden daartoe niet geschikt zijn, begrepen ze al snel mijn taal. Met behulp van de tekeningen die zij in het zand maakten, konden wij zelfs vrij goed communiceren. Zwaggels bleken erg veel van de natuur te weten en kunnen weersveranderingen feilloos aanvoelen. Hun vacht beschermt hen praktisch tegen alle weersomstandigheden. Het past zich aan iedere temperatuur aan: het kan extra veel warmte afgeven, maar ook perfect isoleren (voor de jagers onder U: de vachten van dode Zwaggels hebben deze eigenschap NIET meer).

Geweld wordt sterk verafschuwd door de Zwaggels. Toch kunnen zij zich met hun sterke staarten redelijk verweren, zoals ik mocht opmerken toen enige verdwaalde Orken de vallei binnendrongen. Een slag met een Ogerknuppel is er niks bij, zou ik durven te beweren (zonder dit genoegens overigens ooit gesmaakt te hebben). Mocht men een sterke maag hebben en bovendien geen al te hoge eisen aan het tempo stellen, kan men een Zwaggel als rijdier gebruiken. Men moet hem dan wel als een gelijke behandelen, want Zwaggels doen zo iets zuiver en alleen uit vriendschap. Degenen die gewend zijn hun rijdieren stevig af te beulen, wil ik nog even op hun staart wijzen.

Zwaggels worden enorm oud. In het hele dal heb ik maar heel weinig jonge Zwaggels gezien, laat staan een zwangere. Hoe hun voortplanting in zijn werk gaat, is mij volstrekt onduidelijk; merkwaardig genoeg wenste men mij daar niets over te tekenen. Bij geheime ob-

servaties heb ik mogen opmerken dat zij eieren leggen, maar dat doen zij altijd 's nachts en dan uitsluitend bij volle maan. Wat zij precies als voedsel gebruiken, is mij nog steeds niet helemaal duidelijk. Een groot deel van de dag wroeten zij met de kop in het zand en maken zij tussendoor kauwende bewegingen. Zo gauw ik in de buurt kwam hielden zij hier altijd onmiddellijk mee op. Hun manier van slapen is zacht uitgedrukt opvallend te noemen: ze maken een soort veer van hun staart, rollen hun nek enigszins op en leggen dan hun hoofd tussen de voeten. De ogen blijven tijdens het slaapproces open, maar stralen een "verstand op nul"-blik uit die mij aan mijn lijfwacht van de heenweg herinnerde.

Leiders kennen zij niet; iedereen geeft naar vermogen en neemt naar behoefte. Een bijzonder vreemde samenleving dus, al zal ik over hun gastvrijheid zeker niet klagen.

De terugreis verliep voorspoedig, dankzij enige tips van de Zwaggels die ik liever nog even voor me houd. Mocht U hen ook eens willen bezoeken, stuur dan een kleine gift van om en nabij 100 dukaten naar Merdalf de Tovenaar, Torenstraat nr 1 te Lowangen. U ontvangt per kerende uil een kaartje en een uitgebreide routebeschrijving.



*"Kon ik maar een Claudius Clavistiboort uitspreken !!"*

Oprechte uitroep van de elfin Myrth, die bij de bijzonder goed gelukte verleiding van een koopman diens uithoudingsvermogen toch danig onderschat had

Notitie in het dagboek van de dwerg Yorn: *"de volgende dag ging het verband en wondzalf weer van hand tot hand, behalve bij Myrth: die had alleen de wondzalf nodig"*.

In de jungle van Maraskan verweerde de avonturier N'yala zich wanhopig tegen de nachtelijke aanval van een moeraspanter. De Doler Tarl, die net wakker werd in zijn slingerende hangmat, kwam hem op overtuigende wijze te hulp. Ondanks de duisternis vuurde hij een van slaapgif voorziene pijl dwars door het kamp op de vechtenden af - en raakte feilloos.... N'yala kon het alleen niet zo waarden, toen hij het bewustzijn verloor.



Door een klein misverstandje met onze nieuwe tekenaar en niet in de laatste plaats door enig plaatsgebrek zal het beloofde overzicht van de Aventurijnse kruiden pas in een latere uitgave verschijnen. Desondanks stellen wij hier als voorproefje een "ontdekking" van de Goudse Wanderers of Light voor:

VO= Voorkomen, oftewel in welk soort terrein komt een plant voor, en welke aanpassing op het talent "genezende planten vinden" is van toepassing

VE= Verspreidingsgebied

WE= Werking

WV= Werkzaamheidsvermindering, oftewel hoe houdbaar is het kruid.

#### ORKENTEMMING - wilsverzwakkend kruid

VO: Bos +3, Moeras +6, weide -2, bergland -1.

VE: Noordelijk Orkland en de rivier-vlakte rondom Lowangen.

Orkentemming is een  $\pm 10$  cm hoog plantje met veervormige lichtgroene bladeren dat een voorkeur heeft voor plaatsen met veel zonlicht. Men kan het vooral op weiden en berghellingen aantreffen. Als plantje valt het niet of nauwelijks op; alleen in de bloeitijd kan men het herkennen aan zijn kleine witte scherm-bloempjes.

WE: Indien oraal toegediend veroorzaakt het kruid na  $1\frac{1}{2}$  uur een hypnoti-

sche trance bij de gebruiker. Tijdens deze trance is de eigen vrije wil volkomen uitgeschakeld.

WV: De jonge toppen van de plantjes worden na het plukken zo snel mogelijk geperst. Het geperste materiaal moet minstens 30 dagen gedroogd worden voordat men er een poeder van kan maken. Eén dosis van dit poeder (50 mg) heeft een werkingsduur van circa 24 uur

NB: Uit ervaring is gebleken dat het middel alleen werkt bij humanoïde wezens met een magiegevoeligheid/monsterklasse kleiner dan 9.

## Door de Spiegelpoort der Werelden

Wij moeten onze (deze keer zéér) kleine nieuwsrubriek helaas beginnen met een droevige mededeling: De KOBOLD is niet meer. Begin maart ontvingen alle abonneés het definitieve laatste nummer. Hierbij nog onze dank aan Marc Tooten, die in de laatste uitgave het OdM-vaandel officieel aan de Aventurijnse Bode overdroeg. Hopelijk mogen wij het wat langer dragen. Zoals wij al enigszins verwacht hadden, is er van de nationale OdM-vereniging KOBOLD-Morgenster dus niets geworden, hetgeen uiterst jammer genoemd mag worden. Kort voor het ter perse gaan van dit nummer vernamen wij van de spelers rond het blad Sylamarillion dat zij op de door de Utrechtse spelgroep op 2 april georganiseerde SPUTTAKEL-dag een nieuw initiatief zouden starten. Wederom afwachten geblazen dus.

De door de Thanatas Society gehouden THANACON in Den Haag blijkt een groot succes te zijn geweest. Van hen hoorden wij tevens, dat zij van plan zijn een speciaal rollenspelblad uit te brengen met een oplage van  $\pm 2000$  stuks, dat zich door advertenties in zijn inkomsten kan voorzien. Wij hopen van harte dat dit initiatief beloond zal worden! Ook onze Belgische spelbroeders van de VZW PALANTIR gaat het momenteel voor de wind. Bij hun laatste contacten met Ulrich Kiesow himself blijkt men zelfs interesse te hebben getoond voor hun eigen solo-avontuur "Gevaar in Ryndal". Inmiddels is PALANTIR ook gestart met een onderafdeling die zich voornamelijk met (fantasy-)wargaming bezig houdt. Deze groep brengt ook een eigen blad uit, "TOMBSTONE" genaamd, waarop men zich ook kan abonneren.



Ons avontuur speelt zich deze keer af in de omgeving van Selem, een middelgrote stad van ongeveer 5.000 inwoners aan de monding van de Szinto, in het zuidoosten van Aventurië. Volgens de inwoners is Selem slechts het armzalige afgietsel van het eens zo prachtige Lem, dat met zijn pracht en rijkdom de goden in de ogen stak totdat Praios een ster naar beneden slingerde en de stad voor altijd verwoestte. Efferd bedekte het land daarop met een vloedgolf, zodat ook de resten van Lem voor de mens onzichtbaar onder de golven werden verborgen. De weinige overlevenden van deze ramp bouwden daarop Selem, dat echter weinig pracht en praal kent en voor een groot deel uit armzalige hutten bestaat.

Hoe de heldengroep in deze uithoek van Aventurië verzeild raakt, mag de meester zelf bepalen. Wellicht maakten zij de kortste route van de westkust naar de oostkust, vanaf Mengbilla via de Nordask. Misschien spoelden zij hier na een schipbreuk aan wal, of werden afgezet door een vriendelijke koopvaarder, wie zal het zeggen?

In ieder geval merken zij tot hun verbazing, dat zij aan de stadspoort onmiddellijk worden verzocht om "even mee naar binnen te komen". Men leidt hun naar de bijbehorende wachttorens, waar men hun de hemd van het lijf vraagt.

*"Waar komen de heren vandaan? Waar gaan zij naartoe? Wat doen zij voor de kost? Hoe lang willen zij blijven? Waar is al dat wapentuig voor nodig? In welke herberg zullen zij overnachten?"*

Nadat zij de vragen hebben beantwoord, laat men de helden echter even verrassend weer gaan. Men raadt hen zelfs een herberg aan: "Het Reddende Anker", een goed en goedkoop etablissement in de havenwijk.

Welke route de helden nu gaan nemen en hoe de meester hierop inspeelt, laten wij graag aan de spelgroepen over. Een volledige beschrijving van Selem en al de mogelijke ontmoetingen valt buiten het kader van dit avontuur, al was het alleen maar om het plaatsgebrek. Voor het avontuur zelf zijn een aantal ontmoetingen noodzakelijk, maar het verdient aanbeveling, deze met velerlei allerdaagse voorvallen te vermengen.



Men denke daarbij aan een op hol geslagen ossenkar, diverse zakkenrollers, gauwdieven en bedelaars, een uitgelaten groep Thorwalers (uiteraard flink in de olie en extreem vechtlustig), een prediker die allerlei rampen voorspelt, een koopman die een slaaf laat geselen omdat die zijn draagstoel liet glippen, troepen ronselaars die roeiers voor de galeischepen proberen te pressen, enz., enz.

## Verplichte ontmoeting 1:

Wanneer de helden zich in de havenwijk bevinden, worden zij de getuigen van een vreemde stoet: Voorafgegaan door een aantal in zwarte mantels geklede gewijden draagt men een opgebaarde dode man door de stad. De processie heeft een lange staart van weeklagende vrouwen, en ook enkele rijk versierde versluisde draagstoelen maken deel uit van het geheel. Links en rechts lopen in schitterende uniformen gestoken lijfwachten die de weg vrijhouden. Bij de havenkade aangekomen, maakt de hele stoet halt. De draagstoel met het lijk wordt in een verticale positie gebracht met het gezicht naar het zuidoosten; de



gewijden knielen met het hoofd in de zelfde richting en prevelen een lang en monotoon gebed. Hierna zet de hele processie zich weer in beweging en begeeft zich naar de westelijke stadspoort. Bij navraag blijkt dit de officiële begravenis te zijn van Menagim El Golomcasar, rechtmatige heerser over een vorstendom ten noorden van Selem. Voor de stad zelf is hij van groot belang (gewees), omdat de vorst over dit gebied een deel van de Szinto beheerst en ook tol over deze rivier mag heffen. Mochten de helden zich verbazen over het merkwaardige ritueel bij de haven, zal men hun antwoorden dat zich in die richting de vroegere Boron-tempel van Lem bevindt, waar enige van zijn oudste voorvaders begraven liggen. Het blijkt zelfs een heel gebruikelijk ritueel te zijn.

### Verplichte ontmoeting 2:

Ergens in Selem, bij voorkeur in de omgeving van Het Reddende Anker, worden de helden benaderd door een gestalte in een lange mantel, die zijn gezicht onder zijn kap verborgen houdt. Hij fluistert de helden toe dat "iemand een bijzondere opdracht voor hun heeft". Mocht men interesse hebben, moet de voltallige groep zich één uur na zonsondergang melden bij de waard van Hotel "Noordzicht", niet ver van de noordelijke stadspoort. Het wachtwoord is de vraag: "Heeft U ook Boron-wijn?".



### Verplichte ontmoeting 3:

Nadat de helden al een tijdje door de straten van Selem lopen (en door één van de toevallige ontmoetingen zijn opgevallen), krijgt één van hun het gevoel dat zij bespied worden. Dit duurt een hele tijd voort, totdat op een onoverzichtelijke en drukke plaats een kleine jongen naar hun toe loopt. Hij drukt de held met de hoogste CH-score iets in de hand, zegt "dit moest ik bij U afgeven!" en verdwijnt weer in de menigte. Het blijkt een briefje te zijn dat om een gouden dukaat gewikkeld is.

Er staat een tekst op geschreven: »Wanneer U iets voelt voor een interessante en lucratieve opdracht, wees dan om één uur na zonsondergang aanwezig in herberg "De Dorstige Smokkelaar", de beste kroeg van het havenkwartier. Vraagt U daar om een glas Veteranendoder. Het is erg belangrijk dat U voltallig aanwezig bent«.

-----  
Ongetwijfeld zal dit dubbele aanbod tot de nodige discussies leiden binnen de groep. Afhankelijk van de uitkomst hiervan is Verplichte Ontmoeting 4A of 4B van toepassing  
-----

4A) Hotel Noordzicht blijkt een bekend etablissement voor de gegoede burger te zijn. Na het noemen van de juiste woorden worden de helden naar een achterkamer geleid die kennelijk als vergaderruimte dienst doet. Kort daarna komt via een achterdeur een rijzige gestalte in het uniform van de stadswacht binnen. Hij stelt zich voor als kapitein Ferdok Golomcasar en verontschuldigt zich voor dit geheimzinnige gedoe. In verband met een delicate kwestie heeft hij enkele ervaren avonturiers nodig, bij voorkeur niet uit Selem zelf. Door een speling van het lot is vorst Menagim El Golomcasar gestorven zonder een mannelijke erfgenaam. Bij de hier geldende wetten mag echter alleen een mannelijke erfgenaam een landgoed erven, zodat nu naar familieleden van de tweede en derde graad wordt gezocht. Nu wil het toeval, dat hij, Ferdok, een volbloed-neef is van de jong gestorven broer van Menachim. Hij heeft zelfs een geboortakte met stamboom die dit bevestigt, maar helaas, wijlen zijn oom heeft verzuimd om deze stukken met het familiezegel te bevestigen. Na zijn dood ging het zegel terug aan de familie, zodat daar niet meer aan te komen is. Ferdok weet echter nog een andere oplossing: in de oude Boron-tempel, die 15 km. ten zuidoosten van Selem nog uit de zee steekt, liggen nog leden van de Golosalam-familie begraven die zo'n zegelring aan hun vinger moeten hebben. Ferdok geeft toe, het is geen eervolle opdracht, maar het dient een rechtmatige zaak. Als beloning kan hij niet veel geld aanbieden (10 dukaten p.p.), maar na de aflevering van de ring kan iedere held een wapen en uitrusting naar keuze krijgen. Is dat geen aantrekkelijk aanbod?



4B) Het lawaai uit de Dorstige Smokkelaar schalt de helden al van verre tegemoet. In de druk bezette kroeg kunnen zij slechts met moeite een plaatsje veroveren. De waard geeft hen bij het horen van hun bestelling een vette knipoog, en niet lang daarna komt een gezette man van middelbare leeftijd aan hun tafel zitten. Hij heeft een stoffig kruikje bij zich, waaruit hij de helden inschenkt (qua alcoholpercentage doet het drankje zijn naam alle eer aan). Zijn naam blijkt Holak Golamcasar te zijn, eigenaar van deze herberg en tevens exploitant van een destilleerderij. Ook hij noemt zich de enige echte erfgenaam van Menagim (zie verder 4A). De zeeschuimers hier zitten boordevol bijgeloof, zodat hij deze opdracht liever aan enkele wereldse avonturiers geeft. Als beloning stelt hij 50 dukaten de man voor, en voor iedereen een kruikje van zijn duurste en beste product (hij snuift nog eens genietend aan zijn glas). Kunnen de heren hem volgen?

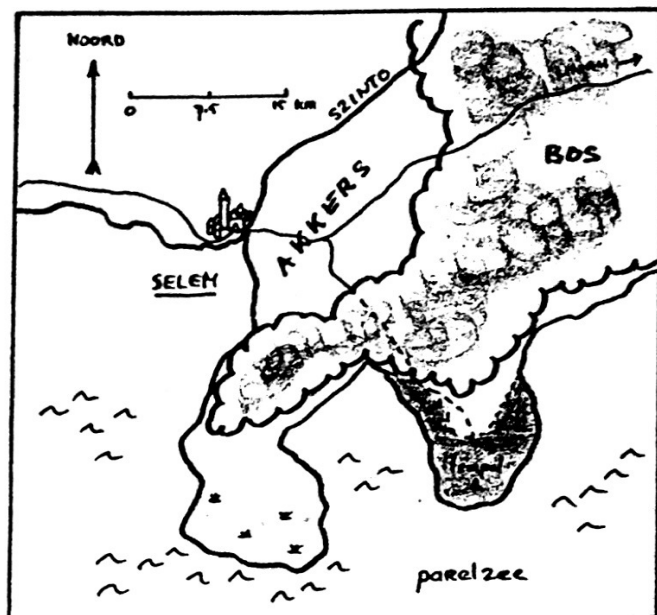
Het is de bedoeling dat de helden maar één van de opdrachtgevers ontmoeten, omdat zij anders meteen nattigheid zouden voelen. Alleen wanneer zij een zeer bijzondere inventiviteit aan de dag leggen mag de meester dit toestaan. Het is mogelijk, dat zij een verbinding tussen Ferdok en de ondervraging bij de stadspoort leggen (bonus!) en/of gaan informeren of er ook andere kapers op de kust zijn. Van de Boron-tempel zelf kan niemand de helden veel vertellen. Degenen die er wat over willen zeggen, herhalen alleen steeds weer dat "het er niet pluis is" en dat hij voor een groot deel onder water staat.

#### DE REIS NAAR DE TEMPEL

De tocht van de helden gaat door een woest gebied waarvan alleen maar de eerste kilometers voor de landbouw gebruikt worden. De laatste 7 km. moeten zij door sterk bebost terrein, waar een enkele overwoekerde weg doorheen loopt. Mocht een desbetreffende talentproef lukken, kan men er echter wel sporen in ontdekken. Het zijn menselijke sporen, en hier en daar vindt men zelfs de indruk van een karrewiel.

#### Speciale informatie:

De sporen in het bos zijn afkomstig van een bende smokkelaars, die handig gebruik maken van de vele spookverhalen



en in de buurt van de tempel een aanlegplaats hebben ingericht. Zij werken samen met enige boeren en stadbewoners die de waren naar Selem brengen.

Deze lieden zijn echter niet het enige gevaar voor de helden. Afhankelijk van hun opdrachtgever worden zij gevolgd door 3 huurlingen van de tegenpartij, die tot en met de tempel hun expeditie in het geheim ondersteunen. Daarna zullen zij proberen, de helden de zegelring afhandig te maken.

Dit zijn:

A) Geharde leden van de stadswacht, bewapend met zwaarden en kruisbogen.

MO: 12 SL: 11 CH: 10 BH: 12 LK: 13;  
LE: 36 BW: 4 (leren rusting + schild)  
AV: 12 AW: 11 MK: 18.

Opmerking: Alle drie hebben Ferdok absolute trouw gezworen en zullen ook bij streng verhoor niets over hun opdracht loslaten.

B) Twee ervaren zeeschuimers en een ex-galeislaaf die als dommekracht wordt gebruikt, bewapend met sabels en korte bogen, c.q. een dubbele Kunchomer.

Zeeschuimers:

MO: 10 SL: 12 CH: 9 BH: 13 LK: 12;  
LE: 34 BW: 3 (leren uitrusting)  
AV: 13 AW: 9 MK: 16

Galeislaaf:

MO: 13 SL: 9 CH: 10 BH: 10 LK: 15;  
LE: 42 BW: 1 (gewone kleding)  
AV: 12 AW: 8 MK: 18;

Opmerkingen: De beide zeeschuimers hebben een portie slaapgif meegekregen, goed voor 2 dolken of 4 pijlpunten. De galeislaaf heeft door zijn kracht twee extra TP op zijn kromzwaard (1D+7).



**Ontmoetingstabel voor de reis naar de tempel: (Men werpe met D6)**

- 1 - Groep avontuurlijk ingestelde Hagedismensen (1D+2) met drietanden. Zij zijn niet persé agressief, maar hadden in het verleden weinig aanleiding om mensen te vertrouwen.  
Mo: 7 LE: 18 BW: 2 AV: 8 AW: 7 TP: 1D+2 (speer) Snelh.: 3 MK: 8
- 2 - Boer met een karrelading landbouwprodukten. Hij wordt zichtbaar nerveus als men hem lang ondervraagt (verborgen smokkelwaar onder de lading).
- 3 - Achtervolgingsgroep die een afkorting genomen heeft. Zij zullen zich na een vrijblijvend praatje weer verwijderen.
- 4 - Een groep opgeschoten jongeren komt de helden tegemoet en rent aan hun voorbij, richting Selem. Achter hen kan men een duidelijke rookkolom

waarnemen. De helden maken nu kennis met een woedende woudent die hen als de schijnbare daders zal aanvallen.

Mo: 20 AV: 14 AW: 8 Snelh.: 11  
MK: 25 LE: 25 BW: 6 TP: 1D+5

- 5 - Djungletijger (zuidelijke variant van de Sabeltandtijger). Zie de rubriek Monsters en Uitrustingstukken

- 6 - (Alleen in nabijheid van de kust) Groep smokkelaars die in afwachting van transport hun waren verbergen. Zij zullen niet aanvallen, maar wel hun goederen tot het uiterste verdedigen. Aantal: 3 tot 5.

Mo: 10 SL: 11 CH: 9 BH: 12

LK: 11 AV: 10 AW: 9 LE: 30

BW: 2 TP: 1D+2/3 (dolken/entersmessen) MK: 10.

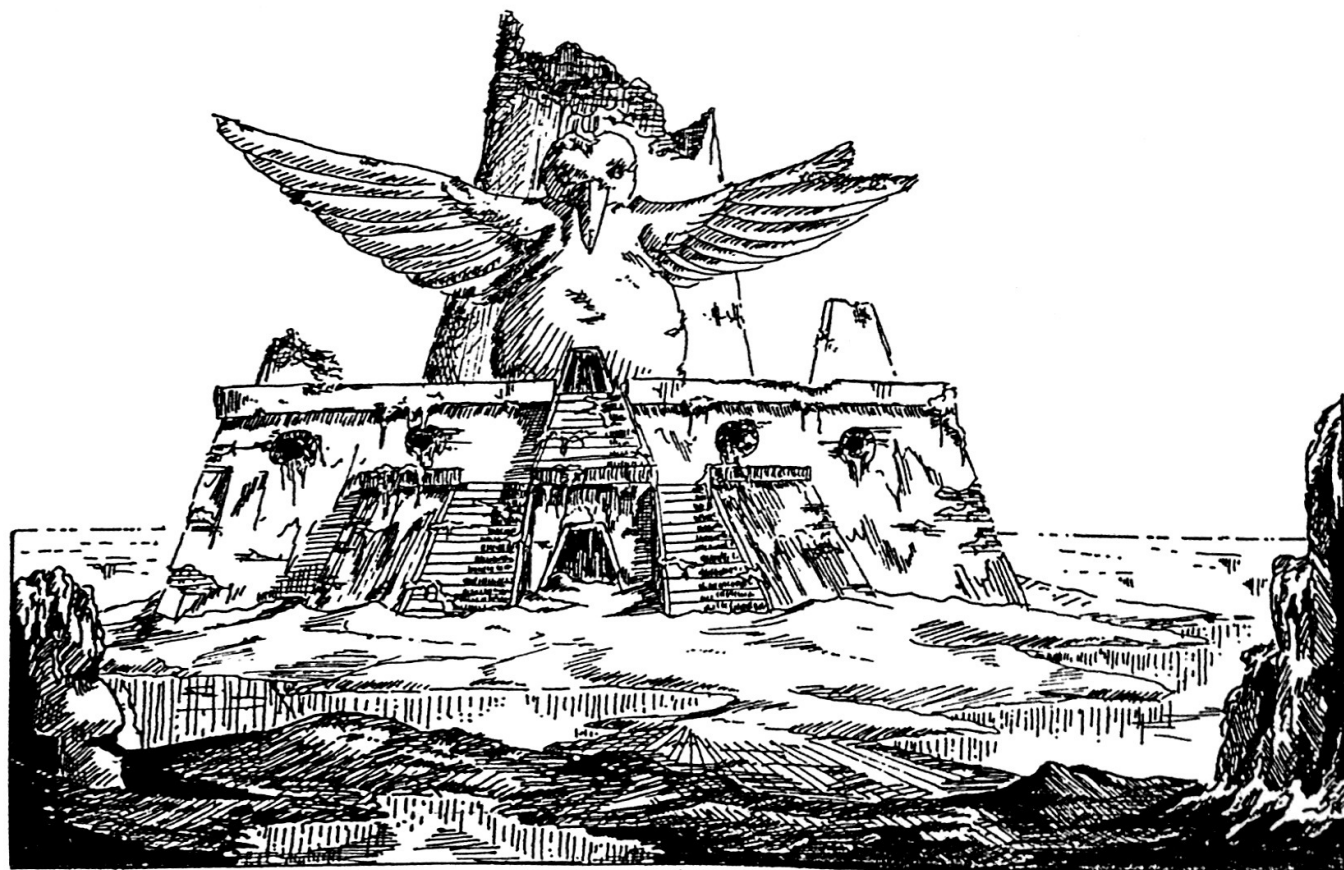
De smokkelwaar bestaat uit kruiden, zalven, oliën en luxe artikelen ter waarde van 1500 zilveren daalders.

**DE BORON-TEMPEL**

De tempel staat op een landtong die bij vloed geheel onder water staat. Voor zover men geen dwerg is, kan men er op het hoogtepunt nog net doorheen waden ( $\pm 1,60$  m.). Bij eb zijn de trappen die naar het bovenplateau leiden duidelijk zichtbaar. Het water reikt dan nog wel tot bijna het plafond van de begane

grond, want de tempel ligt op een lager punt dan de rest van de landtong. Eb en vloed wisselen hier om de 10 uren.

Het geheel maakt een sterk vervallen indruk. Overal hebben algen en wieren zich aan de muren gehecht, de toren is ingestort en de eertijds zo prachtige vleugels van de raaf verbrokken in toenemende mate.



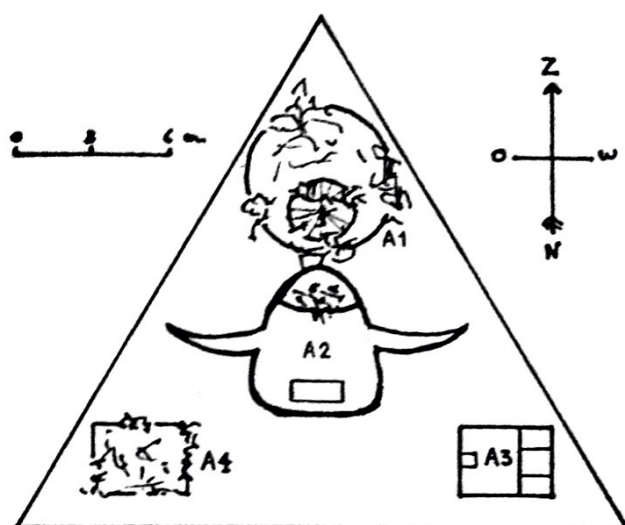


## BESCHRIJVING VAN DE RUIMTES:

Daar de driehoekige grondvorm van de tempel de verschillende ruimtes sterk doet variëren, kunnen de afmetingen beter van de plattegrond worden afgelezen. Tenzij anders vermeld zijn alle deuren niet op slot.

### A) BOVENPLATEAU

Het bovenplateau werd vroeger gebruikt voor de grote plechtigheden die direkt onder de nachtelijke hemel plaatsvonden. Vaak speelden zich dan verschillende rituelen af in zowel A2, A3 en A4. Het lichaam van de overledene werd echter altijd in A2 opgebaard.



A1 De toren diende vroeger als baken en werd aan de top verlicht door een immens olievuur. Een grote wenteltrap verbond de verschillende etages van de toren met het tempelcomplex zelf. Nu is hij ingestort en totaal onbruikbaar. Een groep van 4 personen zal minstens 18 uur nodig hebben om de trap naar de verdieping hieronder vrij te maken, en zelfs dan is er 50% kans op instorting.

A2 De ruimte binnen het ravenlichaam herbergt een groot altaar van zwart marmer (2,5 x 2 meter). Het interieur dat niet door de gewijden werd gered, is door latere grafrovers weggenomen. Er resten nog slechts enkele gebroken beelden. Een binnenmuur naar een kleine geheime ruimte in het zuidelijke deel is doorgebroken. Het mechanisme dat de geheime toegang naar ruimte B8 opent is daarbij onherstelbaar beschadigd.

A3 Relatief kleine, aan de westkant open opbouw, die de tand des tijds relatief goed heeft doorstaan. In het midden van de ruimte staat recht tegenover het open deel een klein altaar van 1 x 1 m. met een komvormige verdieping. Langs de muren kan men aan de binnenkant nog verschillende reliefs onderscheiden die een gewijde begravennis uitbeelden. Ook hier is niets van waarde te vinden. Twee nissen aan de westkant worden in het midden van elkaar gescheiden door een brede bronzen deur met een handrad op 1,3 m. hoogte. Boven de deur zijn in grote letters de woorden VERBODEN TOEGANG nog zichtbaar. De deur kan met het groen uitgeslagen rad geopend worden (LK-proef +5). Erachter bevindt zich een kleine ruimte (1 x 1½ m.). Een pijl op de westmuur wijst naar een handvat op de grond. Daarnaast staat het opschrift: "niet openen voordat deur gesloten is". Sluit men de deur, treedt een bijzondere val in werking: Een stenen valluik die door een stalen veer (50 kg-kracht) naar boven gedrukt wordt, opent zich onder het slachtoffer. Eén meter daaronder zit nog zo'n luik, maar dan met de scharnieren aan de andere kant. Na een val van 4 m. komt men boven op een paar voorgangers terecht, die overigens in verregaande staat van ontbinding verkeren (2D-3 SP). De held bevindt zich nu in een glazen koker van 20 cm. dik glas, die in een grote kamer met tafels en stoelen staat. Zie B6.

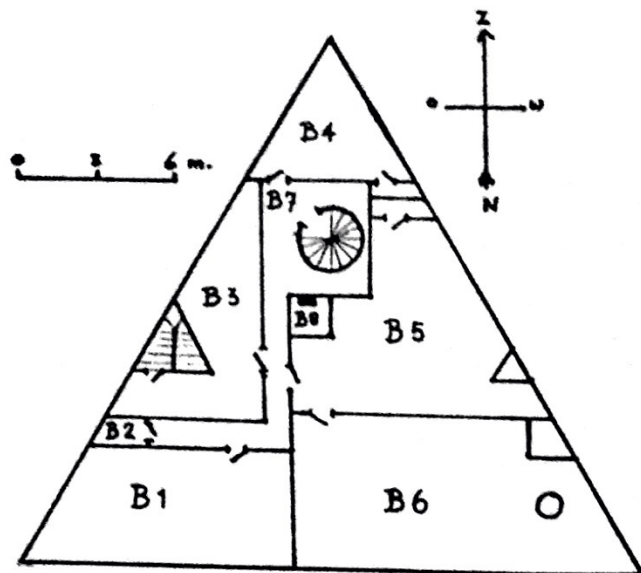
A4 Idem als A3, maar deze opbouw is door de aardbeving ingestort. Ook in het puin is niets te vinden.

### B) EERSTE VERDIEPING

De vloer van de eerste verdieping is afgezien van ruimte B4 bedekt met algen en slijk. Bij stormvloed staat deze verdieping geheel onder water, bij een normale vloed ongeveer 80 cm. De hoogte van de ruimtes is 3 tot 3½ meter.

B1 Slaapverblijf van de gewijden. Vier nissen met een bed zijn steeds door een muur van elkaar gescheiden. Alles draagt de sporen van zowel het water als ook diverse doorzoekingen. Kasten staan open, meubels zijn kapotgeslagen. In de hoek ligt nog het aangevreten lijk van een door een Moeraal verraste tempelover.





B2 Toilet. De deur is geforceerd, de inhoud is door de hoge waterstand niet al te fris te noemen. Trekt men de deur open, komt de helden een hele zwerm onschuldige visjes tegemoet.

B3 Woon/werkverblijf van de gewijden.

Achter een kleine balustrade leidt een trap naar ruimte C2. Langs de noord en oostmuur bevinden zich diverse planken en rekken met vergane perkamentrollen. De tafels en leunstoelen zijn in sterke mate beschadigd. In de zuidwesthoek ligt een door algen bedekte olielamp van fijn smeedwerk die, mits goed schoongemaakt, zeker 200 daalders waard is. Verder geen waardevolle artikelen.

B4 Persoonlijke ruimte van de oppergewijde. De metalen deur in de noordmuur is op magische wijze gesloten. Wanneer iemand probeert, deze te forceren, krijgt hij een schok die hem 3D schadepunten kost en hem voor D20 spelronden bewusteloos maakt. Een tovenaardie de deur magisch opent, krijgt een terugslag van 2D SP en verliest dubbel zoveel ASP. Beide manieren kunnen echter succesvol zijn, want de deur benodigt een uur om weer "op te laden".

Tot nu toe is de ruimte door niemand betreden en dientengevolge nog droog. In het zuiden staat een driehoekig hemelbed van zwart fluweel. Verder nog een fauteuil, een kleine tafel, een groot bureau met kastjes en laden, kandelaars aan de muren en een ingebouwde muurkast in de NW-hoek met meerdere gewaden van zwarte zijde. De gewijde is toendertijd door de aardbeving gedood. Uit eerbied heeft men zijn kamer verder zo gelaten. Afgezien van meerdere door de meester zelf in te vullen waardevolle artikelen bevinden zich 5 porties slaapgif, een fles Boronwijn (aangename dromen en diepe slaap voor D20 spelrondes bij iedere slok) en een versierde

sleutel in het bureau. Een losse tegel onder het tapijt in het midden van de kamer maakt een kijkgat vrij naar het grafgewelf C7.

B5 Keuken. Het kookgedeelte is in de zuidhoek; kasten en werktafel staan langs de noord- en westmuur. Met een kleine goederenlift kan men lasten op en neer halen naar ruimte C 4. Het bijbehorende touw houdt nog net 50 kg uit. Tussen de rommel op de grond kruipen of zwemmen nog 3 Scharenkreeften.

B6 Gemeenschappelijke eetzaal. 3 Grote en 1 kleine tafel bieden plaats aan ongeveer 30 personen. Zeer opvallend is een glazen cilinder van  $\pm 1\frac{1}{2}$  meter doorsnede met een nogal lugubere inhoud (zie A3). Aan de cilinder is nog een bordje bevestigd met het opschrift "mislukte grafrover".

B7 Trappenhuis. De toegang naar het bovenplateau is door puin versperd. Als men een fakkelhouder tegenover de wenteltrap een kwartslag draait (LK-proef noodzakelijk), springt de geheime deur naar B8 open.

B8 Kleine ruimte van  $1 \times 1\frac{1}{2}$  m. met een ijzeren ladder kan men een stenen luik naar A2 bereiken. Wanneer men de hendel overhaalt die op 3 m. hoogte uit de muur steekt, wordt men bedolven onder het puin uit A2 (2D+4 TP).

### C) BEGANE GROND

C1 Twee groen uitgeslagen bronzen deuren geven toegang tot een grote en hoge T-vormige ruimte. De rechter deur is volkomen ontzet en zit muurvast; de linker staat op een kier (20 cm.), maar kan ook slechts door een dubbele LK-proef worden geopend. De ruimte is volledig raamloos; hij werd vroeger door de 4 grote olieschalen verlicht die nog steeds aanwezig zijn. Links en rechts van de ingang staan lange houten banken waar toeschouwers of deelnemers van een ceremonie konden plaatsnemen. Sommige van deze banken zijn losgeraakt van hun verankeringen en drijven aan het plafond. De kans op een ontmoeting met een Pijlzeeëgel uit C5 is hier zeer groot (75%). Twee houten deuren leiden naar C2 en C5; die naar C5 staat half open. In de zuidelijke muur is een grote dubbele metaalbeslagen deur. Daarboven kan men nog vaag een ravenenbleen onderscheiden. Voor de deur ligt het lijk



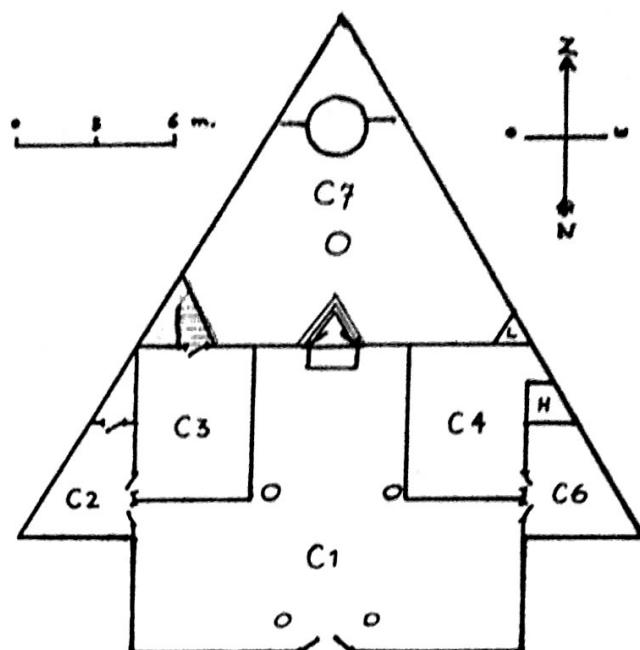
van een tamelijk jonge Hagedismens met vele merkwaardige stekels in zijn lijf. Hij houdt een nog goede harpoen in zijn hand. Bij nader onderzoek blijken de deuren zelf niet door water aangetast en zijn zelfs-droog! Deze ingang naar het grafgewelf heeft een zelfde betovering als de deur van B5.

C2 Dit was een kamer voor de wachters en novieten die toezagen op de veiligheid van de tempel en tevens als ordebewaarders bij de diensten optraden. Twee open kasten, een tafel en vijf stoelen zijn de enige meubels in deze ruimte. Daarvan zijn alleen de kasten aan de vloer verankerd. Afgezien van wat rotzooi valt hier niets te vinden. Een smalle deur in het zuiden leidt naar een toilet, een tweede deur in de westmuur geeft toegang tot C3.

C3 Daar alle meubels hier vast verankerd zijn, ziet deze kamer er verrassend normaal uit. Hij bevat vier stapelbedden, vier hoge kleerkasten en een lange houten tafel met twee komvormige verdiepingen in het midden. Hier en der drijven nog enige krukken en stoelen. Eerdere "onderzoekers" hebben zich over alles ontfermd wat niet bij het verlaten van de tempel werd meegenomen. Uitzondering is een beschadigde vloertegel onder het bed aan de buitenmuur. Daaronder had een nogal wereldse noviet die de ramp niet overleefde een zakje met drie zwarte parels verborgen (waarde 22 daalders per karaat, gewicht 3D6 karaat per stuk). Om deze te vinden, is lang en intensief zoeken of een dwergeninstinct van 14 nodig. De waarde is 90 dukaten. Enige andere uitgang in deze kamer is de trap naar B3.

C4 Het eet- en woonverblijf van de novieten en wachters. Een vier meter lange tafel en twee lange banken staan langs de oostmuur. De rest van het meubilair (een gemakkelijke bank, een ronde tafel en enkele stoelen) drijven vrij rond. Verder bevat de kamer een paternosterlift naar B5 en een open haard in de westhoek. Een deur leidt naar C6. De kans op een ontmoeting met Pijlzeeëgels is hier 50%.

C6 Wachtruimte als C1, met het verschil dat zich hier tevens een WC bevindt en een open haard in de zuidhoek. Deze haard is een broedplaats voor Pijlzeeëgels geworden, zodat zich altijd een groot aantal van deze vissen in de kamer ophouden (5D6). Minstens



2D6 exemplaren zullen eventuele indringers verwoed aanvallen om hun kroost te verdedigen.

C7 Deze grote ruimte was het officiële grafgewelf. Het bevindt zich 1,5 m. onder het niveau van de begane grond. Het opvallendst in deze ruimte is de zeker 3 meter hoge stenen raaf in de zuidhoek die op een laag podest staat. Verder staan er langs de oost- en westmuur 10 grote stenen doods-kisten van 2 bij 1 meter. Links en rechts naast de ingang posteren twee harnassen met hel-lebaarden. In de noordwesthoek staat nog een grote kist van zwart ebbenhout. Door de deurbetovering heeft deze ruimte nog niet onder water gestaan, hoewel daar ongetwijfeld verandering in zal komen wanneer de helden binnendringen. In de loop der jaren is er echter via allerlei kleine barsten en scheuren genoeg water binnengekomen om voor een laagje water te zorgen. Dit is ook de reden dat een groot deel van de ruimte van een dikke laag sponsachtige schimmel is voorzien. De inscripties op de stenen kisten zijn daardoor zo goed als onleesbaar geworden.

Bijzonderheden:

Negen van de tien kisten bevatten de stoffelijke resten van evenzoveel mensen. Hun kleding is al lang vergaan, maar men kan nog diverse waardevolle sieraden bij hun vinden. In kist 3 ligt een krijger die een ogenschijnlijk totaal verroest, maar volledig bruikbaar magisch zwaard (TP+1) omklemd houdt. Openen de helden de tiende kist, zal hun tot algemene verbazing een geraamte tegemoet komen drijven. Dit is van hout en dient alleen om het geheime wapenarsenaal van de tempel te verbergen. De



meest waardevolle wapens heeft men meegenomen, maar er liggen nog wat korte zwaarden, dolken en sabels in.

Zo gauw men één van de kisten probeert te openen, komen de beide geraamtes bij de ingang (want dat zijn het) in actie:

Mo: 18 LE: 15 BW: 6 AV: 7 AW: 5

NK: 16 TP: 1D+4 Snelh.: 2

Mocht de ruimte ondergelopen zijn, hebben de geraamtes een kleiner handicap AV en AW, omdat zij op de grond blijven staan. Men kan hen dan echter ook makkelijker ontwijken. Slimme helden die proberen de geraamtes bij voorbaat uit te schakelen, zullen merken dat dezen daar snel op reageren. De familie El Golomcasar is overigens in geen van de kisten te vinden.



De ebbehouten kist bevat diverse reliquiën voor de ceremonies. Hun waarde is relatief klein (300 daalders), want de belangrijkste zijn uiteraard meegenomen. Het slot kan geopend worden met de sleutel in het bureau van de gewijde in B4.

De stenen raaf dient niet alleen als versiering, maar verbergt de geheime toegang naar de graftombe D onder zijn poten. Wanneer men de grote schaal in het midden van de ruimte een kwartslag draait, schuift het podium 2 meter omhoog en maakt een ingang met een naar beneden voerende trap vrij.

Pas op het tweede gezicht ziet men dat de raaf een klein metalen flesje in zijn snavel heeft. Het kan met enige moeite worden verwijderd en heeft een zeer bijzonder charisma-elixer als inhoud: het verhoogt 7 dagen lang het charisma van de drinker met 2 punten.

Eén nadeeltje heeft het echter wel. Gedurende deze periode heeft de gebruiker CH 20 ten opzichte van alle raven en kraaiachtigen, en deze zullen zich in drommen om hem scharen om hun "vriend" met lekkere hapjes of met hun gezang te verwennen.

#### D) DE GRAFTOMBE

Deze speciale grafkelder werd uitsluitend gebruikt voor hoge adellijken of gewijden van Boron zelf. In het zuiden bevindt zich een platform met een trap die precies op het uitgeschoven podest van de raaf in C7 aansluit. Er steekt een hefboom uit die het mechanisme van hieruit kan bedienen. De inrichting is opvallend kaal: een grote stenen grafkist van 1,5 bij 3 meter in het midden, twee met olie gevulde schalen op standaard ten weerszijden daarvan, en twee geraamtes van het bekende type in de noordelijke hoeken. Op een kleine pilaar staat ten noorden van de grafkist een merkwaardige met water en lucht gevulde glazen bol.

Bijzonderheden:

In de grote grafkist bevindt zich de echte bewaker van de tombe: een mummie die na 1 spelronde tevoorschijn komt als een Boron-gewijde niet de juiste bezwering over de kist uitspreekt. Zijn scores zijn:

Mo: 12 LE: 35 BW: 2 AV: 7 AW: 7

NK: 22 TP: 1D+4 Snelh.: 2

Zoals voor alle mummies geldt dat hij slechts met vuur of met magische wapens kan worden bestreden. Het deksel van de kist kan slechts door 3 gelijktijdig gelukte LK-proeven worden opgetild.

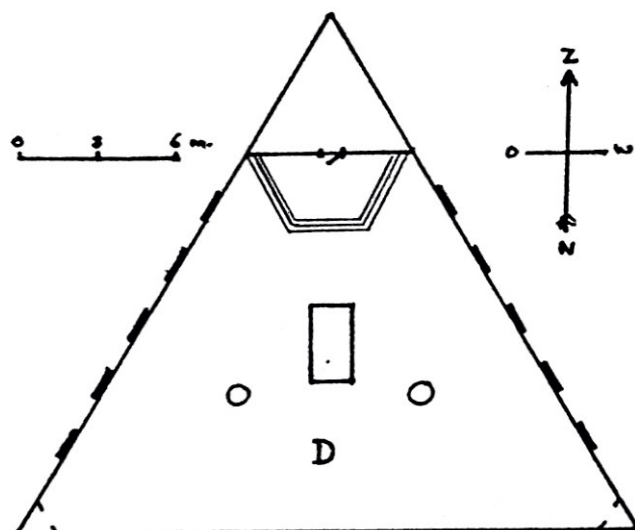
De twee schalen lijken onschuldig, maar als men de westelijke van de twee aansteekt, komt een gas vrij dat alle longademers binnen een spelronde in slaap doet vallen. (de mummie stelt dit effect zeer op prijs).

De glazen bol is door Efferd-gewijden aan de Boron-tempel geschonken. Hij zal de ruimte nog honderden jaren vrij van water houden.

In de muren bevinden zich op regelmatige afstand grote stenen die de graven daarachter afsluiten. Zij dragen allen een symbool, een familiewapen en/of de desbetreffende namen. Er zijn twee etages van deze graven: op 0,5 en op 2 meter hoogte. Het gezochte graf is het laatste en onderste in de oostmuur, vlak bij het geraamte. Een preciese beschrijving van de graven met hun inhoud



zou hier te ver voeren; wij stellen de fantasie van de meester hier graag op de proef (zie elders in dit blad). Een graf is echter nog het vermelden waard: Op de vierde grafsteen in de westmuur staat alleen het teken van Efferd (een dolfijn) zonder verdere omschrijving. Een nauwkeurig onderzoek brengt aan het licht, dat de steen als een deur kan worden geopend. Hij geeft toegang tot een kleine ruimte van 3 x 1,5 x 1 m. met een hendel in de zijkant. De grafsteen heeft ook een klink aan de binnenkant en kan kennelijk ook van die kant af gesloten of geopend worden. Als men de hendel naar beneden haalt, zal de achterwand opzijschuiven en een geheime vluchtweg naar buiten openen. Helaas is sinds de bouw van de tempel de situatie in de omgeving veranderd, zodat de gebruiker een vochtige verrassing te wachten staat.....



#### ONTMOETINGSTABEL IN EN OM DE TENPEL: (men werpe met D6)

- 1 - Morfu die zich in afwachting van de vloed in een liefst donker hoekje heeft verscholen. Voor scores en eigenschappen zie de A.B. nr. 1 of "het schip der verloren zielen".
- 2 - Kleine zwerm Pijlzeeëgels, zoals is beschreven in de A.B. nr 2. De scores zijn: Mo 10 ; LE 5 ; Snelh. 3 ; AV 10 (één stekel per GR; niet meer dan 1D6 stekels) ; AW 0 ; TP 1D-1 ; MK 3.
- 3 - Moeraal, die opeens tevoorschijn schiet om zijn prooi te grijpen. Mo 12 ; LE 8 ; AV 10 ; AW 0 ; BW 0 TP 1D+3 ; Snelh. 4 ; MK 8.
- 4 - Groep Hagedismensen (1D6) op zoek naar een jonge stamgenoot die vermist wordt (het lijk in ruimte C1). Mo 9 ; LE 15 ; AV 9 ; AW 8 ; BW 3 ; TP 1D+3 (drietand of harpoen); MK 8 Snelh. 3 ; Als alle helden een CH-proef lukt, zullen zij de groep een tijd lang ondersteunen.

- 5 - Groep smokkelaars die nieuwsgierig is geworden naar de activiteiten in en rond de tempel (3 of 4). Mo 8 ; LE 30 ; BW 2 ; AV 10 ; AW 8 ; TP 1D+3 (entermessen) ; Snelh. 3 ; MK 15.
- 6 - Reuzenamoebe (zowel op het land als in het water). Deze wezens zijn op zich erg traag, maar aangezien zij naar believen van vorm veranderen, kunnen zij verrassend snel aanval len. Men kan hen slechts met vuur of scherpe slagwapens verwonden. Mo 7 ; LE 40 ; BW 0 ; AV 12 ; AW 0 ; TP 1D+3 (contactgif) ; Snelh. 0,25 (land) of 2 (water) ; MK 15. In zijn lichaam kan men nog een onverteerde dwergensleutel vinden.

Met het vinden van de ring van de familie El Golomcasar is het avontuur nog niet afgelopen voor de helden. Als zij aan de mummie en de geraamtes ontsnapt zijn, moeten zij op de terugweg langs de huurlingen van de tegenpartij, die zich maar wat graag over de ring zullen ontfermen. Interessant wordt het overigens, als de helden het in hun euvele moed gewaagd hebben om zowel van Ferdok als Holak El Golomcasar de opdracht aan te nemen.....

#### NIEUWSGIERIG NAAR DE INHOUD VAN DE GRAFTOMBES ??? WIJ OOK !!!

Om de lezers eens te activeren, roepen wij alle actieve meesters en spelers op tot deelname aan de volgende prijsvraag:

Geef tien originele inhoudsbeschrijvingen van de graftombes zoals zij zouden kunnen voorkomen in de onderste grafkelder van de Boron-tempel (ruimte D). De inzender met de leukste ideeën ontvangt van ons "De Gruwel van Ranak", een uit het Duits vertaald avontuur voor ervaren helden. Tevens zullen zijn/haar ideeën in de *Aventurijsche Bode* worden gepubliceerd.

Uiterste inzendtermijn is de 15e mei (oftewel de 15e Ingerim) 1988. SUCCES !!!



# Monsters en Uitrustingsstukken



## Junglemonsters

(vervolg uit de Aventurijnsche Bode 3)

|          |                 |      |               |
|----------|-----------------|------|---------------|
| Ko =     | Koed            | AV = | Aanval        |
| LE =     | Levensenergie   | AV = | Afweer        |
| BV =     | Beveiliging     | TP = | Trefpunten    |
|          | Vapenuitrusting | SP = | Schadepunten  |
| Snelh. = | Snelheid        | KK = | Konsterklasse |

|      |                     |
|------|---------------------|
| SR = | Spelroade           |
| GR = | Gevechteronde       |
| BH = | Behendigheid        |
| LK = | Lichaamskracht      |
| UI = | Uithoudingsvermogen |

### WURGLOOIER

De Wurglooier behoort tot de familie der tentakelplanten en men mag van geluk spreken dat dit monster onder de planten alleen in junglegebieden gedijen wil. Meestal staan zij in kleine groepen bij elkaar; waarschijnlijk omdat een te groot aantal hun jachtgeluk nadelig zou kunnen beïnvloeden. Hun grootte varieert van 1,5 tot 3 meter. de tentakels zijn steeds iets langer dan het plantenlijf zelf en groeien uit een soort bloemkroon aan de top van de plant. Wurglooiers kunnen hun kleur na verloop van tijd aan hun omgeving aanpassen en zijn daarom erg moeilijk op te merken.

Wanneer zij een prooi door de trillingen van de grond waarnemen, slaan zij hun tentakels in die richting uit en proberen hun slachtoffer volledig met hun vangarmen te omstrengelen. De tentakels scheiden daarbij een giftig zuur uit dat de prooi moet doden en op het verteringsproces voorbereiden. De gedeeltelijk verteerde prooi wordt tenslotte naar het "muil" in de bloemkroon

opgetild en daar als voedsel opgenomen. In een gevecht zal het slachtoffer bij de eerste aanval door 1D20 tentakels worden omstrengeld. Per GR komen daar nog 1D6 tentakels bij. Iedere tentakel veroorzaakt 0,5 SP per GR; per 15 tentakels moet het slachtoffer bovendien 1 punt van zijn BW aftrekken. Het is nog genoeg onmogelijk om Wurglooiers in het gevecht te doden; wel kan men proberen zich van de tentakels te bevrijden. Bij een gelukt aanval kan men net zoveel tentakels afhakken als men trefpunten gescoord heeft. Door het zuur zal de breukfactor van het wapen echter met iedere gelukte aanval 1 punt stijgen.

|        |      |    |                        |
|--------|------|----|------------------------|
| MO     | : -- | AV | : 1e Gr 1D20 tentakels |
| LE     | : -- |    | daarna 1D6 tentakels   |
| BW     | : 0  |    | per GR                 |
| Snelh. | : 0  | AV | : 0                    |
| UI     | : -- | TP | : ½ SP per tentakel    |
| MK     | : *  |    | per GR                 |

\*= variabel; evenveel als er tentakels in het spel geweest zijn.

### GORDELSLANG

Relatief kleine jungleslang die zijn naam aan de vele bruine ringen op zijn bleke huid te danken heeft. Zij leven dicht bij de grond in het kreupelhout en worden zelden langer dan 2 meter. In de hollen en grotten van zuid-Aventurië kan met ook een vaalwitte variant aantreffen. Een gordelslang zal alleen aanvallen wanneer men (bijna) bovenop hem stapt of wanneer hij bang is dat

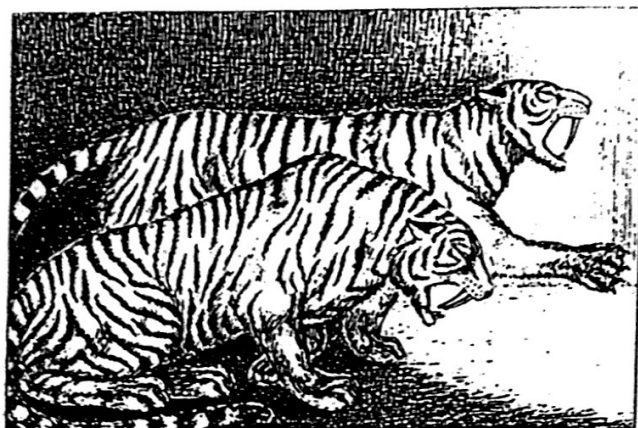
zijn prooi van hem wordt afgenomen. Het gif van de gordelslang is pijnlijk, maar voor mensen in het algemeen niet dodelijk.

|        |      |    |                     |
|--------|------|----|---------------------|
| MO     | : 6  | AV | : 9                 |
| LE     | : 10 | AV | : 2                 |
| BW     | : 0  | TP | : 1D-1 (+1D SP gif) |
| Snelh. | : 3  | UI | : 15                |
| MK     | : 7  |    |                     |



## JUNGLETIJGER

Met zijn 3 meter lengte en een gewicht tot 600 kg is de Jungletijger samen met zijn soortgenoot de Sabeltandtijger het gevaarlijkste katachtige roofdier van Aventurië. Zij leven alleen of in paren en voelen zich heer en meester over een uitgebreid territorium. Dit territorium zullen zij altijd verdedigen; iedere indringer wordt achtervolgd en aangevallen. Wanneer hij zich met een hele groep tegenstanders geconfronteerd ziet zal hij echter niet blindelings te werk gaan. Bij een heldengroep zal hij bij voorkeur de laatste (of iemand die zich afgezonderd heeft) bespringen en na het omgooien als buit meeslepen. In zo'n geval zal hij zich niet verweren tegen te hulp snellende medehelden, maar zo snel mogelijk met zijn buit wegvluchten. De Jungletijger zal zijn prooi pas loslaten als hij meer dan 20 SP moest incasseren. Iedere gevechtsronde die een slachtoffer in zijn muil doorbrengt kost de betreffende 1D6 SP.



|        |       |     |                |
|--------|-------|-----|----------------|
| MO     | : 20  | AV: | 15             |
| LE     | : 35  | AW: | 4              |
| BW     | : 1   | TP: | 3D+2 (muil)    |
| Snelh. | : 13* |     | 1D+4 (klauwen) |
| MK     | : 40  | UI: | 50             |

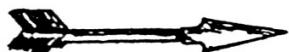
\*= Een jungletijger die een prooi wegsleept, heeft snelheid 4.

## ANACONDA

De tot 15 meter lange Anaconda is een (gelukkig) niet-giftige wurgslang die in de tropische wateren van Aventurië thuis is. Het grootste deel van haar lichaam blijft meestal onder water verborgen; de kop ligt roerloos op het wateroppervlak en kijkt uit naar een geschikte prooi. De slang zal haar prooi in eerste instantie proberen te wurgen, maar zal soms ook bijten. Bij een aanval gooit de meester met D6. Is de uitkomst een 6, probeert de slang te bijten. Als een slachtoffer in de greep

van een Anaconda is, dient men hem snel te bevrijden, aangezien hij per GR één extra D6 schadepunten lijdt.

|        |       |      |                |
|--------|-------|------|----------------|
| MO     | : 18  | AV : | 10 (beet)      |
| LE     | : 25  |      | 15 (omvatten)  |
| BW     | : 1   | AW : | 0              |
| Snelh. | : 4/2 | TP : | 1D+1 (beet)    |
| UI     | : 10  |      | 1e GR: 1D SP   |
| MK     | : 30  |      | 2e GR: 2D SP   |
|        |       |      | 3e GR: 3D SP   |
|        |       |      | enz. (wurging) |



## UIT INGERINS SMEDERIJ:



## LENWETBREKER

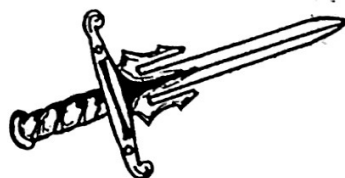
In de hand van een geoefende vechter heeft deze speciale dolk vele keren goede diensten bewezen. Menige tegenstander moest beteuterd op zijn afgebroken zwaard kijken toen dit wapen tegen hem gebruikt werd.

Gebruik en effect van het wapen:

Wanneer de afweer met de dolk minstens vier punten onder de AW-score ligt en men daarna een gelukte BH-proef uitvoert, moet de tegenstander de breuk-

factor van zijn wapen controleren en daarbij 3 punten van zijn worp aftrekken. De eigenschappen zijn als volgt:

AV: -2 ; AW: -1 ; TP: 1D+2 ; Breukf.: 4  
Gewicht: 25 ounce ; Prijs: 50 daalders.



# Recensies en Besprekingen



## De DRAGONLANCE Reeks

Al meer dan 1000 jaar zijn er geen draken meer gezien op Krynn. Weinig mensen geloven dan ook nog in het bestaan van deze eertijds zo machtige creaturen.

Maar dan overspoelen de drakenlegers van de "Dragon Highlords" het continent Ansalon. Draconiërs, hobgoblins, zwarte magiërs en de machtige draken van weer: allen strijden zij ter voorbereiding van Takhisis, de Zwarte Godin, meesteres van van de Abyss, de donkere onderwereld.

Dit is het basisgegeven van de Dragonlance campagne, een enorme reeks AD&D-modules, waarin een groep helden het kwaad van Takhisis moet zien te weerstaan. In de 14 avontuurboeken die het verhaal omvatten worden de helden meegesleept in een geweldige queeste. Zij reizen zo'n beetje de hele wereld over, vechten mee in bloedige veldslagen, worden achtervolgd door horden draconiërs (aan draken verwante reptielen) en gaan op zoek naar de machtige

Drakenlansen (volgens de legende het wapen tegen de machtige draken). Uiteindelijk komt het dan tot een ontmoeting met Takhisis, die speciaal voor deze gelegenheid de vorm van een vijf-koppige draak aanneemt.

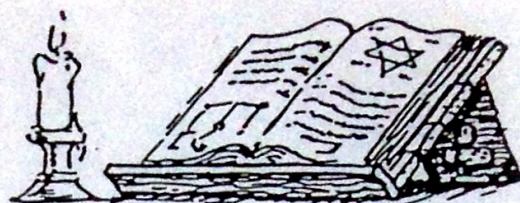
De 11e module, Dragons of Glory, verdient enige bijzondere aandacht. Dit is namelijk in tegenstelling tot de andere 13 modules een z.g. fantasy-boardgame, waarmee aan de hand van enkele scenario's de belangrijkste veldslagen uit de dragonlance-oorlog kunnen worden nagespeeld. De regels van dit spel zijn zeer eenvoudig te leren, en het regelboek is met zijn 8 bladzijden beperkt van omvang. Toch kan men het in al zijn eenvoud een leuk bordspel noemen. De module bevat verder nog een boekje met scenario's (regels omtrent de partijen, legers en overwinningsvoorwaarden), 400 gekleurde counters die de eenheden voorstellen en een prachtige kleurenkaart van 100 x 80 cm. De prijs is met zijn f 32,50 heel redelijk te noemen.



Uw recensent zelf heeft kennis gemaakt met de Dragonlance-reeks via een aantal fantasyromans van M. Weis en T. Hickman, "The Dragonlance Chronicles". In deze trilogie worden de belevenissen beschreven van een bont gezelschap avonturiers dat ten strijde trekt tegen de kwade machten van Takhisis. Deze verhalen zijn gebaseerd op de bovengenoemde Dragonlance-campagne. Inmiddels zijn er nog twee trilogieën verschenen, "The Dragonlance Legends" en "The Dragonlance Tales". Stuk voor stuk spannende en goedgeschreven fantasyboeken. Rollenspelleliefhebbers plegen hier wel eens verslaafd aan te raken.

Zowel de modules als de boeken worden uitgegeven door TSR Inc., USA / TSR LTD United Kingdom. De prijs van de modules schommelt tussen de 20 en 35 gulden. De boeken kosten ongeveer f 14,- per stuk.





"Een lange man met zwaard en een kleine verlieten Lankhaar door de Moeraspoort en liepen met grote passen oostwaarts over de Damweg. Naar hun huid en veerkracht waren het knapen, maar mannen door hun uitdrukking van diepe smart en granieten doelbewustheid.

De slaperige wachters in kurassen van bruingemaakt ijzer stelden geen vragen. Slechts gekken en dwazen verlaten bereidwillig de luisterrijkste stad van Remnir, laat staan bij dageraad en te voet. Bovendien zagen deze twee er buitengewoon gevaarlijk uit...."

De "twee" waarvan in het bovenstaande fragment sprake is, zijn FARHD en de GRIJZE MUIZER, de twee baldadigste schelmen van de fantasy-literatuur. De jonge, rossige barbaar uit de bevroren Noordlanden en de gesjeesde leerlingmagiër zijn steeds op weg om hun schier onlusbare dorst naar avontuur te bevredigen. En dit doen ze nu al meer dan 50 jaar.

Inderdaad, wij schrijven 1934, toen Fardh en de Grijze Muizer werden geschapen door respectievelijk Fritz Leiber en diens vriend Harry Fischer. Niettegenstaande zijn onvolprezen literaire vaardigheden gaf Fischer er na 10.000 woorden de brui aan, waarna hij ontwerper werd, gespecialiseerd in verpakkingen van golfkarton. Fritz Leiber besloot echter hun beider creaties van een vroegtijdige dood te redden en nam de uitdaging alleen aan. Hij schreef en herschreef talloze fragmenten en verhalen om uiteindelijk die unieke en onnavolgende stijl te ontwikkelen die wij nu van zijn avonturen kennen. Fritz Leiber is werkelijk een fenomeen in de wereld van het fantasy-verhaal en hoewel hij tot spijt van velen de laatste jaren steeds minder "actief-schrijvend" is geweest, blijft hij toch één van de groten. Ik durf daarom gerust te stellen, dat Leiber een absolute aanrader is

voor allen die gehouden hebben (en nog houden) van Tolkien, Burroughs, Moorcock en anderen.

Vermits het aan U voorstellen van Farhd en de Grijze Muizer mij te ver zou brengen en bijgevolg tot plaatsgebrek zou leiden, laat ik liever Fritz Leiber zelf even kort aan het woord over zijn beide helden. In het voorwoord van "Zwaarden tegen de Dood" typeert de schrijver zijn beide helden als volgt:

"Dit zijn de boeken van Farhd en de Grijze Muizer, de twee grootste zwaardvechters die ooit in deze of een andere wereld geleefd hebben, echt of verzonnen, bedrevener op het rapier dan zelfs Cyrano de Bergerac, Omar Gordon, Conan, John Carter, D'Artagnan, Brandoch Daha of Anra Devadoris. Twee kameraden in voor- en tegenspoed en galgenhumoristen tot in alle eeuwigheid, rauwe rabauwen, ruziemakers, wijndrinkers, vol fantasie, romantisch, aards, diefachtig, sardonisch, geestig, altijd op zoek naar avontuur in de hele wijde wereld, met als hun eeuwig lot ontmoetingen met de dodelijkste vijanden, de verbitterdste tegenstanders, de allerverrukkelijkste vrouwen en de griezeligste tovenaars en bovennatuurlijkste beesten en andere personages".

In de ZWAARDEN-reeks zijn verschenen -in chronologische volgorde- de volgende boeken, allen uitgegeven door Meulenhoff:

Zwaarden en Duivelskunst  
(N87, f 15,50 / BFR 310)

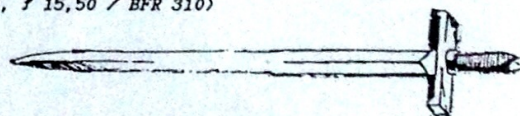
Zwaarden tegen magiërs  
(N110, f 17,50 / BFR 350)

Zwaarden tegen de dood  
(N90, Oneindig moment,  
f 12,50 / BFR 250)

De zwaarden van Lankhaar  
(N121, f 18,50 / BFR 370)

Zwaarden in de mist  
(N98, f 15,50 / BFR 310)

Zwaarden en ijsmagie  
(N133, f 17,50 / BFR 350)



In de Aventurijsche Bode nr. 5 zal de stad met al zijn bijzondere omstandigheden centraal staan. Tevens brengen wij:

- ▶ De Aventurijsche kruiden - met vele nieuwe aanvullingen
- ▶ Het huis van patriarch Erpo van Monkhüizen (oftewel hoe bezorg ik de plattegrondentekenaar een zenuwcrisis)
- ▶ De nieuwe Duitse DSA-avonturen - een actuele bespreking.



# 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 spel dozen 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. 4, jaargang 2

Prijs per los nummer: f 3,25  
(+ f 1,75 porto  
bij verzending)

Abonnementskosten: f 22,50 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.

Ook deze keer is het ons helaas niet gelukt om de beloofde verschijningsdatum aan te houden, waarvoor wederom onze verontschuldigen.

In dit nummer mochten wij voor het eerst de talentvolle tekenaar Robert Haasdijk begroeten, die ons nu met raad en daad kan bijstaan. Zijn werk kan men nu op vele bladzijden bewonderen, en we zijn zo gelukkig wat minder afhankelijk van het plagiaat dat wij toch al in te vele vormen plegen.

De redactie zoekt momenteel nog spelers die (A)D&D-modules voor ons zouden willen recenseren. Voelt iemand zich geroepen? Andere kopij en brieven zien wij uiteraard ook met plezier tegemoet. De Aventurijsche Bode nr. 5 is voor begin juni gepland.

**HET OOG DES MEESTERS®**