

Aventurijnfche-Boede

Onafhankelijk nieuwblad voor de Keizerlijke provincies van het Riddersrijk, de vrije steden Ravenna en Beilunk en het land Koscira. Officieel advertentieblad voor het hele continent Aventuria en de bijbehorende eilanden. Koerier voor het Keizerlijk hof te Gareth. Nieuwdelingsorgaan 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 Riddersrijk inclusief Karakas 2,5 silveren daalders; Ravenna, Beilunk, Koscira 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. Maar Thorwal, Al'dufa en het Orkland worden geen Bodes verzonden.

5

DE STAD — EEN AVONTUUR OP ZICH

De stad was eigenlijk iets anders dan wat we verwacht hadden. Bij de stadspoort kregen we al problemen met enige wachtposten die het door ons meegevoerde wapenarsenaal wat overdreven vonden. "Of de dames en heren op de hoogte zijn van het Zwaardrecht?" werd er ietwat onbeleefd geïnformeerd.

"Als ze je niet bevallen, kom ze dan maar halen!" brulde onze strijder Uz-nag, die dit kennelijk het juiste moment achtte om zijn gevechtsbekwaamheid te bewijzen. Met enige dukaten konden wij dit conflict gelukkig sussen (ik geloof dat ik achter mij nog de zware zucht van een dwerg hoorde) en wij beloofden, onze wapens meteen in te leveren bij de herberg die ons logie zou verschaffen. Het legde echter wel een flinke domper op onze stemming.

Ook het vinden van de juiste weg bleek geen eenvoudige opgave. Eventuele voorbijgangers die wij voor informatie aanklachten, versnelden haastig hun pas, al dan niet na eerst nog een gering-schattende blik op ons te hebben geworpen. Een tovenaars, twee Dwergen, een Elfin en een paar zwaargebouwde mensentypes, -was dat nou zo iets bijzonders? Toch hadden wij aan belangstelling geen gebrek: de tros joelende of ons aangepende kinderen werd steeds langer en bezorgde ons het onaangename gevoel dat wij een soort kermisattractie waren.

Tot ons geluk bevinden zich ook in de stad bedelaars die voor een kleine financiële bijdrage (een nieuwe zucht achter me) bereid zijn om enige informatie te verstrekken. Voorzien van een routebeschrijving maakten wij ons op weg naar een goede en goedkope herberg.



Uitgever: O.M. Leeuwarden
Redactie: Bob Schubert
Hans den Draak
Medewerkers: Erwin Broons, Robert
Haandijk, The Vanderera
of Light
Redactieadres: Gerben Colmjonwai 151
8915 GK Leeuwarden
tel.: 058 - 150077
bgl.: 058 - 153962

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

Onderwijl zagen wij op tal van huizen met grote rode letters het woord "Rastullah" geschreven (d.w.z. de Elfin en ik, want de rest had van lezen en schrijven weinig kaas gegeten). Zou de »Echte Echte God« hier al zo'n machtspositie hebben veroverd? Vooral niet vergeten daar nog even voorzichtig naar te vragen. Ik waarschuwde de minder belezen groepsleden dat de woestijn-god Rastullah hier in Mherwed kennelijk een flinke aanhang had.

De herberg bleek niet echt het meest luxe etablissement van de stad te zijn. De rook in de gelagkamer was te dicht om de bar goed te kunnen zien, maar gezien het bonte gezelschap dat hier aanwezig was, maakten we een goede kans om niet al te erg op te vallen. Overigens maakten sommige tronie's aan de tafels geen al te betrouwbare indruk.

Bij de bar aangekomen schoof ik enkele dames van licht allooi opzij en informeerde bij de van een grote rode neus voorziene herbergier naar een maaltijd en logies. Dit bleek geen probleem. Ik wilde net een dwerg vragen om het afdingen voor zijn rekening te nemen, toen er rechts van mij een luid tumult ontstond. Onze Elfin was kennelijk wat lastig gevallen door een klant die haar

met de bardames verwarde. Dit vormde voor Gondor, onze tweede strijder, voldoende aanleiding om er op los te rammen. Zoals gewoonlijk delfde de tegenstander snel het onderspit en met een hand voor zijn platgeslagen neus gaf hij zich over. Gondor had echter een wat meer horizontale positie in gedachten en haalde nog eens flink uit..... Dat had hij nu niet moeten doen, want nu bemoeiden zich een vijftal andere klanten met de zaak. Terwijl wij het plafond inspecteerden of onze nagels schoonmaakten, werd Gondor hardhandig de deur uitgewerkt. Vlak bij de uitgang kreeg hij echter nog een ingeving en brulde "VUILE RASTULLAH-GELOVIGEN!" tegen zijn belagers. Dit was geloof ik het juiste woord op de verkeerde plaats want als één man sprong bijna de voltallige kroegbezetting overeind om deze belediging met knuppels en minder frisse wapens gepast te beantwoorden. De kroeg stroomde leeg, terwijl wij buiten nog het geluid van een zich haastig verwijderende maliënkolder konden waarnemen. Ik bestelde een wijn voor mezelf en de elfin en informeerde bij de herbergier "wat dat voor een idioot was die daar toevallig samen met ons was binnengekomen."

Regelzaken en Regelbragen

**"MIJN" HELDEN WILLEN DE STAD NIET IN;
ZE VINDEN DAT DAAR NIETS TE BELEVEN IS!**



Nu, naar onze mening vergissen deze helden zich schromelijk. Juist de stad is naar onze mening de ideale achtergrond voor het ware rollenspel. Toegegeven, de meeste stadsavonturen leggen beperkingen op aan het gebruik van geweld en magie (in de meeste steden zal een magieverbod gelden). Maar als de helden alleen maar kunnen (of willen) hakken en klieven, kunnen zij beter de definitie van een ROLLENSpel nog eens doornemen. Het feit dat men rekening moet houden met het grote aantal neutralen (stadswachten, bewoners), geeft het belang aan van een goed plan en een diplomatiek optreden. Helden die toch met bruto geweld optreden, zullen ervaren dat stadswachten zeer capabel kunnen zijn voor hun taak om orde te handhaven en dat de reputatie van de stadgevangenis inderdaad zo slecht is als men beweert.

Het eigenlijke punt is, dat het spelen van stadsavonturen anders is. In een huis-tuin-en-keuken avontuur hoeven de helden zich niet te bekommeren om hun gedrag. Heeft men een vijand dan wordt

deze met alle middelen vernietigd en klaar is kees. In de stad is dat heel wat anders. Telkens weer moeten de spelers zich afvragen hoe zij in kunnen grijpen zonder dat dit onaangename consequenties heeft, en telkens weer krijgen zij te maken met vreemde situaties en gebeurtenissen die misschien helemaal niets te maken hebben met het avontuur waarin de helden verwickeld zijn. De voldoening van een goed werkend plan en/of het te slim af zijn van de tegenstanders wegen hier echter ruim tegen op. Bovendien zal de sluwheid die de helden zich hiermee (moeizaam) toe-eigenen ook in latere situaties goed van pas komen.

Om avonturen in een stad te kunnen leiden, dient de spelleider echter wel te beschikken over een goed uitgewerkte stad, liefst met zowel plattegronden als ontmoetingstabellen. Aangezien het een enorme klus is om een stad zelf uit te werken, is het raadzaam om zo'n complete stad aan te schaffen. Verscheidene uitgevers van rollenspellen hebben zo'n stad in hun programma, zodat dit geen probleem hoeft op te leveren. Ook is het handig om eerst een aantal kant en klaar uitgewerkte stadsavonturen te spelen. Achterin deze Bode staat een recensie van zowel enige stadsavonturen als een uitgewerkte stad; - beide zijn zonder meer aan te bevelen. Stof voor stadsavonturen is volop aan-

wezig. Zowel onafhankelijke inwoners, onderwereld als overheid hebben regelmatig behoefte aan enige huurlingen die een gevaarlijk klusje willen opknappen. We noemen hier een aantal voorbeelden, zonder daarbij de illusie te hebben ook maar een fractie van de mogelijkheden aan te kunnen geven:

Een koopman zoekt tijdelijk bewakers voor zijn huis; de stadsraad neemt extra wachters in dienst om een lastige straatbende uit te schakelen; een aantal winkeliers moet protectiegeld betalen en vraagt om hulp; een benedeider heeft behoefte aan een aantal "neutrale" om een concurrerende bende uit te schakelen; een rijke koopman denkt dat zijn vrouw overspel pleegt en wenst nu zekerheid; er zijn een aantal hoertjes vermoord en de pooiers willen het hoofd van de dader. Enzovoort, enzovoort. Wat voor een stadsavontuur het ook is, de spelleider zal al gauw merken dat de akties van "zijn" spelers zoveel mogelijke reacties oproepen dat het haast onmogelijk is om dit allemaal in een avontuur te verwerken. Ik zelf ben op het moment spelleider in een stadsavontuur waarbij we besloten hebben om het oorspronkelijke avontuur maar te laten vallen en in plaats daarvan door te gaan met de verhaallijnen die inmiddels spontaan zijn ontstaan. Hoewel we binnenkort voor de vierde avond bij elkaar zullen komen, is het einde nog niet in zicht.....

Vakatures en Aanbiedingen

GEZOCHT:

Avontuurlijk ingestelde mensen, elfen of dwergen voor een belangrijk wetenschappelijk onderzoek.
Gezellige omgang en resistentie tegen alcohol zijn hiertoe dringend gewenst!
Heen contact op met Damien A. Christ, te bereiken via herberg ZEEZICHT te Havena.

U WILT ZICH IN DE WILDERNIS VESTIGEN, MAAR HEEFT U HANDEN NODIG OM TE BOUWEN?

Jen de Drakendoder zal er op toezien dat de wilde dieren U geen haartje zullen krenken!
Geëiste vergoeding: Een droge slaapplek en een schamele 30 dukaten per dag.
U kunt mij bereiken via de Hesindetempel te Gareth.

UITVERKOOP!!! UITVERKOOP!!! UITVERKOOP!!!

Vij bieden aan: Hedwarials beroemde boek "Een nieuwe kijk op de Geschiedenis" voor halve prijs!
Zolang de voorraad strekt !!! Koop NU!!
M. Formist & Co, boekhandel te Gareth.

Avonturijas Service & Bemiddelingsburo
Het juiste adres voor Uw vacatures!

U zoekt een éénogige Neanderthaler voor het temmen van een jonge Cycloop?
Een extra stinkende Oger tegen opdringerige Elfen in de wildernis?
Een kroesharige strijdster als bedgenote?

U VRAAGT EN VIJ ZOEKEN! Vanaf 2 dukaten per dag!

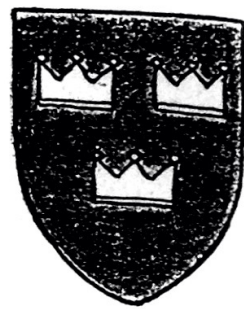
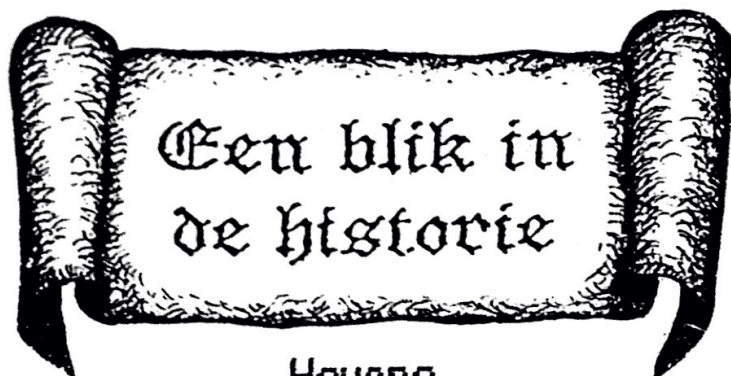
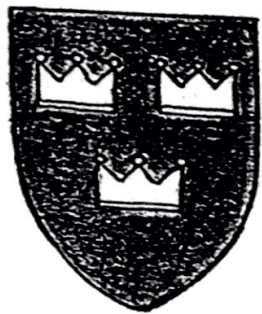
Schrijf, of loop binnen bij één van onze vestigingen. U vindt ons in:
Gareth, Wehrheim, Ferricum, Angbar, Havena, Vinsalt - binnenkort ook in Al'Anfa!

GEVRAAGD: Eerlijke held(en) die een grote beloning willen verdienen.

TAAK: het halen van het MEGA-kristal van de Geno-eilanden (boven Thorwal).
56 anderen zijn U voorgegaan, maar hebben gefaald tegen de Duistere Krachten!
Opdrachtgever: Jen de Drakendoder (Elf)
Verblijfplaats: Gareth, Hesindetempel.

AANHANGERS VAN HESINDE OPGELET !!!

Voor het vervolmaken van een tempel ter meerdere glorie van onze vereerde godin zoek ik, Friax de Oogdrager, priesters en bekeerlingen die mij bij deze grootse taak willen bijstaan.
Geïnteresseerden moeten schrijven naar de Aventurijnsche Bode en worden beloond met een extra wonder van Hesinde.
Deze oproep is serieus, dus alleen serieuze aanbiedingen zullen worden beantwoord!



Havena

Uit het stadsarchief van Havena mochten we een aantal oude dokumenten ontvangen die een nieuwe kijk geven op de Haveense geschiedenis. Vooral de beschrijving van de eerste grote ramp die de stad trof, kan een uniek stukje historie genoemd worden. De in het jaar 1873 voor Hal gestichte stad behoort tot de oudere steden in onze wereld en een schets van een deel van haar geschiedenis is niet alleen voor de archivaris van interesse.

In de eerste twee eeuwen van het bestaan van Havena (dat overigens reeds in het jaar 1869 voor Hal stadsrechten verwierf) maakten de bewoners veelvuldig gebruik van een aapachtig ras dat zij in de omgeving van de stad aantroffen. Deze wezens, "Orks" genaamd naar de kreten die zij uitstootten, werden in grote aantallen gevangen genomen en als slaven aan het werk gezet. Zij waren in zulke grote aantallen aanwezig, dat men hen nooit voor ziekten of wonden hoefde te behandelen, aangezien het goedkoper was om een nieuwe te kopen. De wetten van de stad waren in dit opzicht ook bijzonder streng; zo was het verboden om goed voedsel aan Orks te verstrekken of samen met Orks onder één dak te slapen. Hun behandeling was dusdanig slecht dat sommige bewoners hun bedenkingen hierover uitten, maar hun waarschuwingen werden in de wind geslagen. Vooral de dagelijkse verbranding van omgekomen Orks was een bron van voortdurende onrust, omdat dit voor dit ras als een zeer oneervolle dood gold. Hieruit voortkomende opstandjes werden echter relatief eenvoudig neergeslagen, zodat de stadsbewoners zich ten onrechte veilig waanden. Pas in het jaar 1701 voor Hal beseften men het gevaar, maar toen was het natuurlijk al te laat.

De jaren tussen 1701 en 1698 voor Hal waren een tijd van grote ontberingen voor de inwoners van Havena. Afgelegen boerderijen en handelskaravanen stonden voortdurend bloot aan overvallen en de stadswacht kon niets anders doen dan machteloos de muren beken. Ten eerste werd de stad zelf ook bedreigd en ten tweede boden de moerassen rond Havena een veilig toevluchtsoord voor iedere Ork. Uiteindelijk was men zelfs in de stad Havena zelf niet meer veilig. De ontelbare huisslaven waren als één Ork in opstand gekomen en molesteerden iedere mens die hen voor de voeten kwam. Vluchten was voor de overgebleven stadsbewoners zo goed als onmogelijk en de Orks vonden steeds weer nieuwe manieren om hun vroegere meesters te kwellen. Zo was het bijvoorbeeld voor iedere menselijke inwoner verboden om op twee benen te lopen en moest men zich kruipend voortbewegen; - om niet opgemerkt te worden deden sommigen dat trouwens maar al te graag. De voedselvoorraden raakten uitgeput en het water van de Grote Rivier was door de vele kadavers ondrinkbaar geworden. Vanhopig zochten vele overgebleven inwoners hun heil in een vlucht door de moerassen, maar slechts weinigen bereikten levend de andere zijde... We moeten daarbij vrezen dat zelfs vrouwen en kinderen niet werden ontzien: volgens enkele ooggetuigen golden dezen bij de brute bezetters veelal als delicatessen. Wat er nog aan menselijke weerstand over was, werd zo nog verder uitgehold.

Uiteindelijk, na een terreur van zeker 4 maanden, kregen de Goden medelijden met het zo zwaar getroffen Havena. Boron stuurde een epidemie van schildluizen naar de moerassen, waardoor de Orks bij duizenden stierven. Dankbaarheid heerste alom onder de overlevenden en tijdens het langzame herstel hoefden de Goden zich niet over de offers te beklagen. Het valt echter te vrezen dat de les nog niet hard genoeg was. Zo vonden wij nog een gerechtelijke uitspraak over een man die nog geen jaar na de bevrijding een Ork de stad in poogde te smokkelen. Zijn enige verweer was dat al zijn huissorks gestorven waren en men toch niet kon verwachten dat hij het huishoudelijke werk zelf moest doen...

Beuvenlang gold deze verschrikkelijke tijd als de "Grote Ramp" in de geschiedschrijving van Havena. Als men er nu echter over de Grote Ramp spreekt, zal iedereen aan de vernietigende vloedgolf denken die de stad in het jaar 291 voor Hal trof. Efferd zweeptte de golven op en Ingerim deed de aarde beven en scheuren. Het gehele westelijke deel van Havena verdween voor altijd in de golven en volgens de weinige ooggetuigen stopte het water pas kort voor de Efferd-tempel. Tot overmaat van ramp werd de bevolking door een zware epidemie geteisterd die nog eens ontelbare slachtoffers vergde. Ter illustratie geven wij tot overdenking dat Havena in het jaar 555 voor Hal ruim 50.000 inwoners telde; bij de eerstvolgende volkstelling in het jaar 121 voor Hal waren het nog slechts 6700 ! Ongetwijfeld was dit een terechte straf voor de afscheiding van ons Keizerlijke Middenrijk in het jaar vóór deze ramp. Laat ons hopen dat het huwelijk van onze aanboden prins Brin van Gareth met prinses Emer Bennaïn de oorzaak van dit Goddelijke ongenoegen wegneemt en de zo noodzakelijke verzoening van Albernia met ons geprezen Middenrijk een feit wordt.



Berichten uit de Provincie

RASCHTULLAH-GELOVIGEN VERJAAGD !

Van de priesters der 12 Goden uit Mherwed kregen wij het verheugende bericht dat de stad gezuiverd is van Raschtullah's fanatieke aanhangers. Wellicht tot hun eigen gelukzaligheid "werd aan vele honderden aanhangers toegestaan om de heldendood te sterven".

Ondanks deze melding sijpelen echter langzaam ook berichten door dat de rust in de stad nog steeds niet hersteld is. Vele minderwaardige individuen - ongetwijfeld voor een groot deel bandieten die ons gezegende Middenrijk ontvlucht zijn - trachten momenteel van de onrust te profiteren. Geruchten over een neergeslagen staatsgreep van hoge functionarissen werden overigens net zo min bevestigd.

Al met al mag echter worden gesteld, dat tenminste in een deel van de buitengewesten het respect voor onze 12 Goden niet verloren is gegaan. Er bestaan nog mensen die hun afstamming van ons Middenrijk eer aandoen.



BIERSCHANDAAL IN BORNLAND

Festum - De militie van Bornland heeft enkele weken geleden meer dan 50.000 liter bier in beslag genomen en de Bierbrouwerij Bornlander Unie gesloten. De militie ging op bevel van de adelsmaarschalk tot deze actie over nadat bleek dat enkele inwoners van Festum na het drinken van het door de Bornlander Unie gebrouwen bier ernstig ziek waren geworden. Enkele van de slachtoffers zijn inmiddels overleden. Het gaat hierbij om een vijftal bejaarden en twee kinderen.

De militie van Bornland heeft al verscheidene verdachten ingesloten. Hieronder bevinden zich de directeur van de Bornlander Unie en twee jonge tovenaars of alchimisten die bij de brouwerij werken. Een derde tovenaar is nog voortvluchtig. Tevens is de herbergier van de havenherberg "Morborn" opgepakt wegens het verstrekken van bier aan kinderen ondanks het verbod dat hiervoor in heel Bornland geldt. Beide overleden kinderen bleken het bier namelijk in deze herberg te hebben gekregen. Bij ondervraging van de jonge tovenaars is gebleken dat zij een nieuwe productiemethode uitprobeerden om het bier een betere smaak te geven. Helaas werd het een dodelijke smaak....

Het onbekende gif dat in het bier zit heeft de volgende uitwerkingen: Eerst begint het slachtoffer over te geven en kan geen voedsel meer tot zich nemen. Na een dag krijgt het slachtoffer hoge koorts, diarree, en begint bloed te spugen. Vooral ouderen, kinderen en mensen met een zwak gestel kunnen dan aan het gif overlijden.

Keizer Hal heeft bekend gemaakt dat het Bornlander Unie-bier niet meer mag worden ingevoerd. Alle mensen in het Middenrijk worden met klem gewezen op het gevaar dat in dit bier kan schuilen; handelaren en herbergiers worden opgeroepen hun voorraad te vernietigen. Particulieren die het bier in hun bezit hebben, kunnen het inleveren bij de plaatselijke milities. Gelukkig is ons eigen in het Middenrijk gebrouwen bier nog steeds van goede kwaliteit en werd er nooit gif in gevonden.



HOOGLERAAR AAN DE SCHANDPAAL

Het was ongewoon druk voor een Praiosdag, toen de keizerlijke hoogleeraar Hedwarial op een open draagstoel door de straten van onze mooie Garethse bovenstad naar het Plein werd gedragen. Lange de hele weg schalde luid gejoel door de straten en mocht de bebaarde oude man zich over belangstelling in de vorm van eieren en rot fruit niet beklagen. Hoogtepunt was ongetwijfeld de bestijging van het schavot en het dichtklappen van de schandpaal, hetgeen gepaard ging met het gezang en gelach van groepen studenten die op dit uur van de dag al (of nog?) aanwezig waren.

Oorzaak waren de colleges Oude Geschiedenis, die Hoogleraar Hedwarial ten gehore had gegeven. Hierin bracht hij de ongelofelijke stelling dat de menselijke kolonisatie van Avonturië voortgekomen zou zijn uit voormalige straffokampen van het legendarische Guldenland! Van hogerhand waren al diverse waarschuwingen gekomen, deze belachelijke visie op de geschiedenis niet langer te verkondigen, maar iedere welgemeende raad mocht kennelijk niet baten. Bij Keizerlijk Decreet werd hij nu veroordeeld tot een verblijf van 48 uren aan de schandpaal. Na elke vier uur zal hem daar een Keizerlijke heraut de belangrijkste passages uit het eerste hoofdstuk van de Keizerlijke Kronieken voorlezen:

"In het Guldenland was niet alleen goud en zilver in overvloed, maar ook tal van andere onnodige luxe als warme waterbronnen en enorme velden die zuiver en alleen voor de teling van zijderupen gebruikt werden. Tot overmaat van ramp heerste er nog een verstikkende vrede die ieder heldendom in de kiem smoorde. Geen wonder, dat de mensen er steeds weker en luier werden.

In Avonturië was het leven echter een voortdurende strijd tegen monsterlijke dieren en natuurkrachten. Om hier te overleven was de gezamenlijke inspanning van de beste krachten noodzakelijk. Aldus werd door de heersers het besluit genomen, na een strenge selectie een aantal kandidaten voor de kolonisatie van Avonturië uit te kiezen. Slechts weinigen van de meest bekwamen verkregen het privilege om zich in Avonturië te vestigen. Daar werden zij voor hun eigen bescherming in grote kampen ondergebracht, opdat Guldenlandse soldaten op hun veiligheid konden toezien. Ontelbare bossen werden gerooid opdat het zo vrijgekomen land bouwrijp kon worden gemaakt. Al spoedig droegen de akkers rijpe vruchten in overvloed, en in kinderen werden in grote getale geboren; onze voorvaders waren in geen enkel opzicht lui."

Keizer Hal heeft de hoop uitgesproken, dat de vele valse geruchten over het begin van de Avonturijnse geschiedenis nu eindelijk een halt zijn toegeroepen.

De Avonturijnse Kruiden

Een actueel overzicht voor
gebruiker en verzamelaar

VERKLARING VAN DE GEBRUIKTE AFKORTINGEN

VO: Voorkomen : Geeft aan in welke soorten landschappen de plant te vinden is. Achter het landschapstype staat een getal (bv. Bos + 5). Dit getal geeft de handicap op de proeve van bekwaamheid aan die voor de plant van toepassing is (het gaat hier om de bekwaamheid "Kennis van planten" of "Genezende planten vinden"). De held die naar een bepaalde plant zoekt mag één maal per uur op 1 bekwaamheid een proeve afleggen. De held mag ook zonder proeve verder zoeken, dan vermindert de handicap met 1 per uur - zo kan de handicap op den duur zelfs in een voordeel omgezet worden ! Deze regel is NIET van toepassing op de uiterst zeldzame planten (die met * gemerkt zijn). Bij deze planten kan de handicap na 3 uur zoeken met 3 verminderd worden, daarna is het op geen enkele andere manier mogelijk om de handicap nog verder te verminderen.



VE: Verspreidingsgebied : Geeft aan in welke delen van Avonturie de plant te vinden is. De plant is alleen in de aangegeven gebieden te vinden !

WE: Werking : Korte beschrijving van het nut van de plant.

WV: Werkzaamheidsvermindering : Niet alle planten zijn onbepaald houdbaar; hier wordt beschreven hoe lang een plant houdbaar is en hoe de plant eventueel geconserveerd kan worden.

De Kruiden

ARGANWORTEL - sterk genezende plant

VO: Bos + 8, Veen + 6, Moeras + 6, Jungle + 5.

VE: Regengebergte, Altimont, Omgeving van Brabak.

De gedrongen Arganstruik met zijn kleine, langwerpige, felblauwe bladeren groeit het liefst op schaduwrijke en vooral vochtige plaatsen. Hoe verser de plant is, hoe sterker de genezende werking. De beste manier van innemen is de wortel rauw op te eten, maar het is ook mogelijk om er een drank van te bereiden. Deze drank werkt echter slechts voor 50%.

WE: 1D20 + 10 LP per plant

WV: - 5 LP per dag dat de plant bewaard wordt. De drank is maximaal 10 dagen houdbaar.

CARLOG - stimulerende biesplant

VO: Kustmoerassen + 1, Rivierdalen + 2, Zeekust + 1

VE: Avonturijnse westkust, Ysli-meer, Vallusa en omgeving.

Carlog is een plant met biesachtige halmen en kleine, vaalgele bloemetjes. De stampers van deze bloemetjes kunnen, indien rauw gegeten, de pupillen dusdanig vergroten dat een goed nachtzicht mogelijk is. Overdag heeft inname ernstige hoofdpijn en zichtstoornissen tot gevolg.

WE: Nachtzicht gedurende 3 uur.

WV: De stampers zijn 2 dagen houdbaar, als ze later genuttigd worden veroorzaken ze alleen een ernstige hoofdpijn.

ATMON - stimulerende grasplant

VO: Bos + 2, Steppe + 1, Bergland + 2,
Moeras + 14 (*).

VE: Rand van de Khom woestijn, Anchopal
De bossen en heuvels van de wal van
Raschtull en de Troltanden.

Atmon is een taaie grasplant die een voorkeur heeft voor droge bodem. De taaie bladeren en de tere pluimen moeten gestampt en tot een dikke brei gekookt worden (kooktijd $\pm$ 5 uur). Het nu ontstane brouwsel heeft een gunstige werking op alle bekwaamheden van de lichaamsbeheersing. Echter: De held kan maar 5 maal gebruik maken van deze mogelijkheid, daarna is het lichaam eraan gewend.

WE: + 2 voor alle bekwaamheden der lichaamsbeheersing. Het kruid werkt na 6 SR voor één uur.

WV: Na een maand halveert de werking zich, zowel qua uitwerking als qua tijd. Na 5 maal gebruik zal inname geen effect meer hebben.

MIRBELSTEEN - stinkende knolwortel

VO: Bos + 2, Steppe + 2, Bergland + 4

VE: Omringende laagvlaktes van Gareth
en de aangrenzende bergen.

Het zichtbare deel van de plant bestaat uit een enkel, handpalmgroot blad dat veel weg heeft van een met mos begroeide steen - en daardoor moeilijk te vinden is. Het raspsel van de knolwortel (in een buidel van stof aan de gordel gedragen) verdrijft vrijwel alle parasieten en insecten in een omtrek van 2 meter. De enige insecten die zich niet laten verdrijven zijn de Mirbelvlieg en de Borbarad muskiet. Overigens is de geur van het raspsel ook voor mensen en speciaal elfen behoorlijk walgelijk.

•• De Mirbelvlieg is de gevaarlijkste steekvlieg die in Avonturie voorkomt. De steek van deze vingerlange, grijs-groene vlieg veroorzaakt 3D + 5 SP !! De Mirbelvlieg leeft als larve op het blad van de Mirbelsteen en is daardoor immuun voor de stank.

WE: Verdrijft parasieten, charisma - 4
WV: Het raspsel blijft 3 weken werken.

De stank blijft niet aan de kleding of het lichaam hangen en de buidel kan dus naar believen afgelegd worden. Het verdient dan wel aanbeveling de buidel luchtdicht op te bergen.

ARGANWORTEL



MIBELRIET - opwekkende moerasplant

VO: Veen, Moeras + 6, Rivieroever + 4,
Meren, Vijvers + 4.

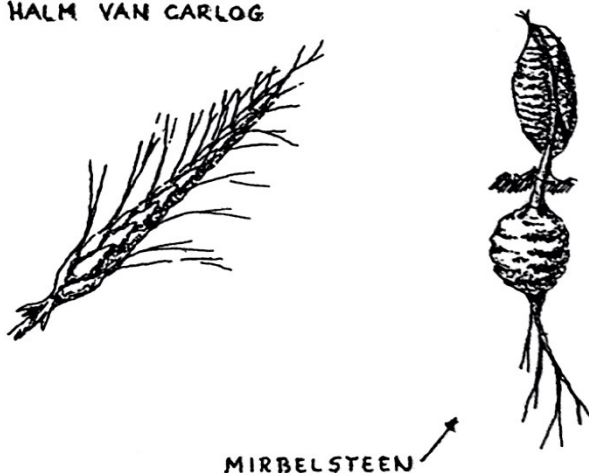
VE: Havena en omgeving, Loch Harodröl,
het Vruchtbare Veld.

In rustige binnenwateren groeit de lis-dodde, die een kolfachtige bloem heeft. De kolf en stengel moeten gestampt worden en met kokend water overgoten zodat een soort thee ontstaat. Deze thee heeft een gunstige uitwerking op de reaktiesnelheid en het concentratievermogen.

WE: SL + BH + 2 voor 1 uur. Als het kruid vaker dan één maal per maand gebruikt wordt, volgt verslaving. Verslaafden ontleen geen voordeel aan het gebruik van de thee, onthouding heeft tot gevolg dat de held tot geen enkele handeling meer in staat is!

WV: De thee is, mits goed afgesloten, maximaal 6 maanden houdbaar.

HALM VAN CARLOG



KAIRAN - astraal werkzame waterplant

VO: Negenooigmeer + 16(*)

VE: Negenooigmeer

De Kairanplant lijkt op een paardestaart maar groeit uitsluitend vlak onder het wateroppervlak. Men wrijft de donkergroene halmen kapot, voegt wat "Mibelriet" toe voor de betere werking en legt het geheel in alcohol. Deze drank geeft + 7 ASP. Zolang deze ASP niet gebruikt zijn, kan de AE niet verder stijgen met behulp van deze drank.

WE: + 7 ASP. Regelmatig gebruik heeft verslaving aan "Mibelriet" (zie bij "Mibelriet") tot gevolg.

WV: De 7 ASP verdwijnen na 14 uur of na gebruik. De Kairanplant is in de open lucht 3 uur houdbaar, in het water van het negenooigmeer is dat 4 weken. De drank is 6 maanden houdbaar.

KAIRAN



HORSLINGER



TARNELE - pijnstillend kruid

VO: Bos + 2, Moeras, Weide - 2, bergland + 4.

VE: Middenrijk, Maraskan

Tarnele lijkt op de paardebloem maar bloeit felrood. De plant groeit vrijwel overal maar geeft de voorkeur aan de schaduw. Uit de kapotgewreven bladeren kan men een zalf bereiden die sterk pijnstillend werkt.

WE: Pijnstillend, + 1 LP per dag naast de normale genezing.

WV: De zalf werkt 1 dag. De plant kan alleen in verse toestand tot zalf verwerkt worden. De houdbaarheid van de zalf is afhankelijk van de kwaliteit van de gebruikte ingrediënten (bv dure of goedkope olie) en de kunde van de bereider.

TALASCHIN - geurverdrijvend korstmos

VO: Steppe, Woestijn + 12 (*), Bergland Bergen - 2.

VE: Goriche woestijn, het IJzeren Zwaard, de Ijstinnen, Yeti-land.

Talaschin behoort tot de taaiste planten van Avonturie. Het wordt in een vijzel vergruizeld en m.b.v. olie of traan tot een zalf verwerkt. Deze zalf laat ook het laatste restje lichaamsgeur verdwijnen, zelfs een speurhond of Oger zal de held niet ruiken.

WE: Geurverdrijvend, wel moet het hele lichaam ingesmeerd worden.

WV: De zalf werkt 2 uur, de houdbaarheid is echter een jaar.

HORSLINGER - versterkende peulvrucht

VO: Jungle + 16 (*)

VE: Maraskan

De Horslinger is een slingerplant. In de dikke peulen zijn 1 of 2 hazelnootgrote kernen te vinden die een zeer versterkende werking hebben. Helaas bevatten de kernen ook een gif dat in grotere hoeveelheden erg schadelijk is.

WE: Per kern + 1 LK punt voor 20 uur.

Wordt tijdens de werking van de eerste 2 kernen een derde genuttigd, veroorzaakt dit 1D + 4 SP. De kern werkt echter wel.

WV: In de peul zijn de kernen 2 weken houdbaar, anders 5 dagen.

ZOETE DOOD - uitstekend smakende vrucht

VO: Jungle + 1, Tuinen + 3

VE: Regengebergte, de omgeving van Unau en Kunchom.

De glanzend blauwe vrucht lijkt op een kleine appel. De vrucht is sterk aromatisch en mierzoet. De vrucht is geheel onschadelijk als men de volgende regel in acht neemt: In een tijd van 3 dagen voor tot 3 dagen na het eten van een vrucht mag men geen alcohol genuttigd hebben. Wees dus op uw hoede als een inwoner van Unau U een "blauwe punch" aanbiedt.

WE: DODELIJK (gekombineerd met alcohol)

WV: De vrucht rot binnen 3 dagen weg.

RODE DRAKENMUIL - bloesemplant

VO: Bosranden + 16 (*), Rivieroeveren + 17 (*).

VE: Overal in Avonturie, noordelijk van de lijn Drôl - Thalusa.

De rode bloesems van de verder onopvallende, breedbladige plant lijken in de verte op de opengesperde muil van een draak. Door de geleerden wordt de plant overigens "Lykantropia" genoemd daar de plant de infectie van een weerwolfvenbeet teniet kan doen. In een dergelijk ongelukkig geval moet een kompres



RODE
DRAKENMUIL

van bladeren over de bijtewond gelegd worden. De genezende werking zal maar één maal per mensenleven optreden.

WE: Verhinderende of genezing van Lykantropie.

WV: Op het moment van gebruik mogen de bladeren maximaal 7 dagen oud zijn.

>>OPROEP>>OPROEP>>OPROEP>>OPROEP>>OPROEP>>OPROEP>>

Geachte Avonturijnen,

NAAM: ZEEZICHT

Onlangs nog in een gezellige kroeg geweest? Heeft U een onzure herberg bezocht die U slechts ternauwernood zonder een mes in rug kon verlaten? Windt U zich nog steeds op over die prijzen in dat bordeel? Of kunt U een hotel ten zeerste aanbevelen?

Ik, Damien A. Christ, heb het vaste voornemen om ons mooie continent te verrijken met een unieke uitgave:

HET BEKNOPT AVONTURIJNS KROEGENBOEK

(een greep uit de meest gezellige en/of opmerkelijke horecaetablisementen van Avonturië)

Uiteraard is dit voor één man alleen een onmogelijke opgave. Daarom roep ik U, lezers van de Avonturijsche Bode, op om mij in deze taak te ondersteunen. Zend mij uw beschrijvingen van de door u bezochte taveernes, bars, bordelen of hoe zij ook mogen heten. Reeds eerder in reisbeschrijvingen en heldendichten besproken etablissementen, zoals het Zwarte Everzijn en de Stijgerende Pony, zijn uiteraard bij iedereen bekend en behoeven geen verdere bespreking.

Onze voorkeur gaat uit naar een volgende beschrijving:

Naam Etablissement : Streek : Type (café, herberg, nachtclub, enz) : Omvang (klein; gemiddeld; groot) : Bezoekers (mensen, dwergen...) : Naam v/d Waard : Prijzen Consumpties : Prijzen Overnachting : Specialiteiten (b.v. een bijzonder bier).

Als voorbeeld mag hier de beschrijving van "ZEEZICHT" gelden:

Plaats: Havena Type: Herberg
Streek: Delta van de Omvang: Klein

"Zeezicht" is een gezellige havenkroeg, waar liefhebbers van sterke verhalen hun hart kunnen ophalen. De waard, Kale Gerrit, is de afgelopen tien jaren maar liefst zes maal Midden-Avonturijs-Kampioen-Biertappen geweest. Hij zou echter wat meer aandacht aan het onderhoud van zijn herberg mogen besteden: het pand zelf verkeert namelijk in twijfelachtige staat.

NB: De herberg is vrij klein en telt derhalve slechts vijf kamers. De veiligheid is echter groot: de zonen van de waard lopen iedere nacht wacht.

BEZOEKERS: Zeelui, reizigers

WAARD : G. Waterman (Kale Gerrit)

PRIJZEN : Consumpties - redelijk
Overnachting - goedkoop

SPECIALITEITEN: Geen.

Verbaas U niet over het vreemde adres; uw bijdrage kan gezonden worden naar:

Damien A. Christ, p/a M. van Opbergen
Saturnusstraat 21, 1973 ID IJmuiden.

U kunt mij tevens bereiken onder nummer
02550 - 22280.



Gebeurtenissen en Lotgevalen

Kabator Embar



De al kalende strijder krabde zich over zijn bolleke. Hà, het was hem gelukt: die medehelden hadden het niet eens gemerkt dat hij hem gepiept was. Hij had nu de beschikking over al het geld dat ze van de Kabator Embar gestolen hadden. Hij liep juist het bos uit waarin zich het tentenkamp van zijn medehelden bevond, toen hij Ortizok, één van deze medehelden, in de struiken zag zitten. Ortizok keek bedrukt, wat ook sterk overeen kwam met hetgeen hij trachtte te doen. Onze held lachte, trok zijn zwaard en sloeg zijn ex-medeheld het hoofd af, dat al erg snel tussen de andere resten vertoefde.

Ja, onze Tordatoir was erg tevreden met zijn lot: pas drieëntwintig en nu al een rijk man. Tordatoir dacht aan Ortizok: dat had hij goed gedaan, precies over zijn spraakorgaan. Tordatoir trok verder. Na circa 100 meter gelopen te hebben, zag hij..... -ja, wat zag hij eigenlijk? Het enige dat onze held kon waarnemen, was een grote rookwolk met daarin een sterke geur die hij vaagjes kon thuisbrengen. Toen, plotseling zo maar uit het niets kwam er een Kabator Embar uit de rookwolk gewandeld. Tordatoir trok een vriendelijk gezicht en lachte, want hij beseftte dat dit het enige was dat hij in deze situatie kon doen. De draak stopte en keek onze moedige held indringend aan.

"Goede morgen", zei Tordatoir.

"Ook goede morgen", zei de draak.

"Mijn naam is Brator", zei Tordatoir, "ik ben een machtig magier die vermoed door deze gevaarlijke streken trekt".

"Aah", sprak de draak, "alleen begrijp ik niet wat er gevaarlijk aan deze streken is, op enkele dieven na. Een machtig magier zoals U heeft daar toch weinig last van".

"Ja, dat is ook wel zo", zei Tordatoir, maar menig machtig magier heeft mij al aangevallen in mijn carrière en nu zien zij mij voor een strijder aan en heb ik dus voordeel in het gevecht."

"Ondanks mijn gestalte", opperde de draak, "ben ik toch zeer zwak; neem nu eergisteren nacht, toen is al mij goud gestolen".

"Spijtig, spijtig", sprak Tordatoir, "was het veel dat de dieven meenamen?"

"Ja, een plunjezak net zo groot als die van U daar, vol met goud", sprak de draak weer.

"Varen de dieven met velen?" vroeg Tordatoir met afwezige belangstelling.

"Deze vraag slaat eigenlijk nergens op; het enige dat ik zag was die grote zak die op mij neer suiste, precies zo'n zelfde zak als U daar hebt", antwoordde de draak.

"Onze ontmoeting treft, Heer Draak. In dit bos hierachter bevindt zich een groepje mannen met precies zo'n zelfde zak als ik, en, naar Uw verhaal, ehhh warempel de dieven als ik het goed begrepen heb. Ik ga maar een verder, Mijnheer de Draak", zei Tordatoir.

"Wilt U zo vriendelijk zijn even te wachten, Mijnheer Magier, ik wil even aan Uw jutezak snuffelen", sprak de draak.

"Vaarom, Mijnheer de Draak; in deze zak zitten uitsluitend gevaarlijke magische kruiden", sprak Tordatoir weer.

"U zijt zeer intelligent voor een strijder, mijnheer", sprak de draak.

"Dat weet ik", zei Tordatoir. De draak kwam dichterbij en blies zijn adem in het gezicht van onze intelligente vriend.

"Varm weertje niet, mijnheer", sprak Tordatoir weer.

"En het zal voor U nog wel warmer worden, vrees ik", sprak de draak weer.

"Hoe dat zo?" vroeg onze vriendelijke vriend.

"U zijt een dief en dieven dienen gestraft te worden", sprak onze draak weer.

"U zijt werkelijk onredelijk, wat heb ik gestolen?" sprak onze dief.

"Dat weet U maar al te goed: mijn jutezak!" antwoordde de draak.

"Uw jutezak, ik meen dat ik daarstraks al gezegd heb dat hier slechts magische kruiden in zitten" sprak onze leugenaar.

De draak keek verbaasd en haalde met zijn nagel de zak open. -"Kruiden, hm", sprak hij.

Tordatoir draaide zich om en liep hard

weg. Juist op dat moment struikelde onze held en zag een grote voet met hoge snelheid naderen.

Op dat moment stormde een groepje helden het bos uit. Even was de draak afgeleid. Tordatoir rolde zich weg, stond op en rende het bos in.

De helden stonden oog in oog met een verschrikking, een Kabator Embar. Diadid zuchtte en zei: "Mogen wij er even bij om ons geld te pakken? het werd ons zoëven ontnomen."

"Veet U wie het ontnomen werd? *NIJ*, om precies te zijn, drie dagen geleden!" brieste de draak.

"Ik geloof dat wij ons in U vergist hebben", sprak Tarpaz de roodharige dwerg. "Ik wil U niet beledigen, maar daar wij alleen uw achterste zagen, veronderstelden wij dat het een Reuzendraak betrof; hadden wij geweten dat het zo'n nobele Kabator Embar geweest was dan hadden wij dat natuurlijk niet gedaan."

"U kunt uw zegje wel doen, mijnheer de dwerg, maar wat doet het er nu toe of U nu met mij of met één van de andere draken te maken hebt."

"Het verschil zit 'm daarin dat U, waarschijnlijk de allerintelligentste Kabator Embar, nog intelligenter bent dan de al o zo intelligente Reuzendraak", sprak Torlok de tweede.

Op dat moment was Tordatoir achter de draak langs gekropen, trok zijn zwaard en sloeg toe. De overige helden roken nu ook bloed en gingen tot actie over. De strijd duurde lang en zou zeker slecht afgelopen zijn als de helden geen versterking hadden gekregen. Op het moment dat onze bovenste beste Tor-

datoir stierf, vlogen er duizenden pijlen vanuit de bomen. Kort daarop zakte de draak in elkaar, viel met zijn achterste boven op Tordatoir en stierf. De helden waren heel erg blij met deze overwinning die toch hoofdzakelijk aan onze moedige, dappere en onoverwinnelijke groep te wijten was en pas in tweede instantie aan de hulp van die elfen die eigenlijk overbodig was. Nog even bekeken onze helden hun knappe werkje en liepen toen naar de plaats waar eens de zak goud lag. Deze was nu echter door de elfen meegenomen. Bildor de Phex-priester schreeuwde: "Is dat alles wat wij krijgen, stank voor dank, wij simpele zielen maken dit bos veilig door diens grootste gevaar de Kabator Embar uit te schakelen en jullie gaan er met de centen vandoor!" Gedesillusionneerd gingen onze helden terug naar hun tentenkamp.

(uit Kabator Embar)



"Hé, een mummie !" Kwinkslag van de dwerg Yorn nadat de bij het laatste gevecht door pech achtervolgde avonturier Tauri zijn wonden had verbonden.

De Elf Zult, die in een gevecht met gevaarlijke moeraswezens de nodige LE had verloren, krijgt van een medespeler het advies om zichzelf op magische wijze op te lappen i.v.m. een dreigende nieuwe aanval van de tegenstanders. "Geen probleem" zegt Zult, "dan doe ik gewoon even een ARMAKRODILT". -"WAT DOE JE?" vroeg de meester dringend. "Een ARMAKRODILT, dat zei ik toch", luidt het antwoord.

Dertig seconden later bieden de scores van Zult het volgende trieste beeld: ASP 0; LE (nog steeds) zeer laag.

Een heldengroep onderzoekt met enig overdreven geweld een slaapkamer die door een kobold beheerst wordt. Plotse-ling worden zij verrast door de open-gaande deuren van de nachtkastjes en twee emailen po's die na een korte vlucht twee helden onaangenaam voor het hoofd stoten. Vraag van een medeheld, met van leedvermaak druipe-nde stem: "en, zat er nog wat in?"

Kent U dat verhaal van de kennelijk niet erg ervaren heldengroep die ge-neeskrachtige kruiden ter waarde van 80 daalders aan hun ezel opvoerden? Het duurde even voordat zij achter de ware reden van diens kennelijke zwakte kwamen: ze hadden het arme dier al twee dagen lang geen eten meer gegeven...

Monsters en Uitrustingsstukken



Ko = Koed
LE = Levensenergie
BV = Beveiliging
Vapenuitrusting
Snelh. = Snelheid

AV = Aanval
AV = Afweer
TP = Trefpunten
SP = Schadepunten
KK = Monsterklasse

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

De stad biedt voor de gemiddelde held een onwennige omgeving met vreemde gevaren. De kans op een hem/haar naar het leven trachtend monster is belachelijk gering, maar dat wil niet zeggen dat er geen andere gevaren op de loer liggen. Eén zo'n gevaar is de GAUWDIEF, die met steeds weer nieuwe methodes tracht in zijn onderhoud te voorzien. Drie van deze methodes willen wij hierbij voorstellen:

1) De Slaapgifdoek

Deze methode wordt vooral gebruikt door gauwdieven die een grote behendigheid combineren met hoge scores voor de talenten "sluipen" en "camouflage". Verstopt in een rustig (en bij voorkeur donker) hoekje wacht de dief op een passant die er uitzielt of hij wat geld bezit. Zodra dit het geval is, sluipt de dief achter het slachtoffer aan en duwt hem een van slaapgif voorziene doek in het gezicht; -soms is het ook een desbetreffende zak die over het hoofd getrokken wordt. Als het slachtoffer niet meteen zijn adem inhoudt, is het te laat..... Dit soort dieven zijn erg moeilijk te

pakken te krijgen, aangezien zij zeer snel zijn (inclusief plunderen duurt de hele overval maximaal 2 minuten) en elk gevecht uit de weg gaan. Zij hebben altijd een vluchtroute voorbereid, kennen de stad op hun duimpje en duiken na de plundering snel onder.

Typische scores van zo'n dief zijn:

MO	: 12	SL	: 14	CH	: 10
BH	: 15	LK	: 10	LE	: 35
BW	: 1	AV	: 12	AW	: 12
Snelh.	: 8	UI	: 45		

Sluipen: 12 Camouflage : 8

2) Het Onschuldige Meisje

Vlak bij de helden wordt een meisje mishandeld; - zij is niet onknop en verweert zich kermend tegen haar belagers. Zodra de helden ingrijpen, worden zij zelf van alle kanten aangevallen door een grote groep mannen die hen voor de aanranders uitgeven. De helden worden ter plekke ontwapend en en naar een leegstaand huis in de buurt gesleept. Door de grote overmacht (minimaal 3 overvallers per held) en niet te vergeten de verrassing is het vrijwel onmogelijk om dit gevecht met de wapens te beslissen; -het is bijzonder lastig vechten als er drie man aan je sjoeren

en er geen ruimte is om met je wapen uit te halen....

Anders dan bij de vorige overval worden de slachtoffers hier ontdaan van alle bezittingen, op een minimum aan kleding na.

Scores kunnen door het grote aantal mogelijke variaties niet worden gegeven. Vast staat echter dat een groep overvallers als deze altijd een leider heeft die de groep tot actie aanzet, en dat de groepsleden zelf hoge scores hebben voor het talent "ongewapend gevecht".

3) De Zakkenroller

Deze o zo bekende maar desondanks altijd weer irritante individuen werken bij voorkeur in dichte mensenmassa's en zijn bijzonder slim en behendig. Het komt regelmatig voor dat het slachtoffer pas merkt dat het bestolen is wanneer hij iets wil betalen (pijnlijk als dat de kroegrekening is). De buidelsnijder of zakkenroller kiest zijn slachtoffer met zorg uit, gaat omzichtig naar hem/haar toe en tracht de eigenaar van diens geldbuidel te ontdoen. Dit lukt wanneer hem zowel de behendigheid als de slimheidsproef lukken. Ook het talent "vingerbehendigheid" moet worden getest. Alleen als

het slachtoffer een SL-proef +5 lukt, merkt het de poging op. En zelfs dan is het nog onzeker of de dief geen buit heeft gemaakt; laat staan dat men hem ook nog te pakken krijgt. Afhankelijk van de situatie heeft de zakkenroller zelf ook te maken met voordelen of handicaps op zijn proeven
Scores van een doorsnee-buidelsnijder:

MD	: 9	SL	: 14	CH	: 9
BH	: 16	LK	: 10	LE	: 33
BW	: 1	AV	: 10	AW	: 13
Snelh.	: 8	UI	: 43		

Sluipen: 12 Vingerbehendigheid: 12

Op zich zijn de kansen op deze ontmoetingen vrij klein in de stad, maar afhankelijk van het tijdstip van de dag en het stadsdeel kunnen zich flinke variaties voordoen. Men opereert uiteraard bij voorkeur in die wijken waar men in geval van nood een beroep kan doen op de talrijke soortgenoten en medeplichtigen. Nagenoeg alle dieven hebben een uitstekende kennis van hun

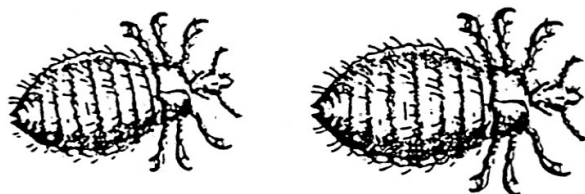
operatieterrein. Hun meest geliefde buit is natuurlijk geld en/of sieraden van edele metalen. Van kruiden en magische voorwerpen weet de gemiddelde dief weinig af, terwijl wapens en dergelijke tweedehands niet voldoende opleveren. Wat echter niet uitsluit dat ook zulke buit wordt meegevoerd als de benodigde tijd beschikbaar is.

Luizen

Avonturen kunnen de helden tot roem en rijkdom verhelpen, maar ook dan zullen zij niet altijd de (letterlijk) kleine ergernissen in het leven kunnen vermijden. Juist in de stad zal het kunnen voorkomen dat een groep avonturiers voor hun overnachting genoegen moet nemen met een strozak in een goedkope herberg, een baal hooi tussen de paarden en andere plaatsen waar wij maar liever het zwijgen over bewaren. Daar, en op andere plaatsen waar niet al te vaak wordt schoongemaakt kan men kennis maken met een klein maar gemeen monster: de Luis.

Er zijn Luizen die bij hun steek tyfus en andere onaangename ziekten kunnen overdragen. De meest gebruikelijke soorten beperken zich echter gelukkig tot eczeem, etterende gezwellen en een onweerstaanbare jeuk. Van geval tot geval variërend ligt de kans om Luizen te krijgen tussen de 10 en 60%. Als leuk hulpmiddel kan hierbij ook het Charisma van een held gebruikt worden: hoe beter de eigenschapsproef lukt, hoe groter de kans.

Hebben de Luizen een vast plekje op de held gevonden (bij voorkeur behaarde lichaamsdelen of de kleding), beginnen zij zich snel te vermenigvuldigen en



wordt hun effect voor de held merkbaar: door slaapgebrek en jeuk krijgt de held een handicap van 2 punten op Aanval en Afweer en de eigenschappen Charisma, Behendigheid en Lichaamskracht. Bovendien wordt na een week de maximum LE van het slachtoffer met 10% verlaagd. Uiteraard bestaat er voor zijn medehelden voortdurend de kans om ook gastlichaam te worden; iets dat zij ongetwijfeld niet in dank zullen afnemen. Om vermenigvuldiging van de Luizen te voorkomen (het zijn vooral de uit de versgelegde eitjes kruipende jonge Luizen die het 'm doen), is persoonlijke hygiëne van het grootste belang. Veel wassen en regelmatig hete baden is dringend aan te bevelen. De eitjes van Luizen die zich in kledingsstukken hebben genesteld zijn zelfs met kokend water nauwelijks kapot te krijgen. Verbranden is hier het enige devies (jammer van die dure mantel van 22 dukaten die U net gekocht had) !

Door de Spiegelpoort der Werelden

Het is alweer geruime tijd geleden dat wij ons over het Nederlandse rollenspel-"fandom" mochten buigen en er valt weer heel wat nieuws te vermelden. Om met onze Belgische collega's te beginnen: Palantir heeft haar tweede avontuurboek uitgegeven, "Dodentocht naar Brythlium", een groot opgezet avontuur in het gebied van het IJzeren zwaard dat zelfs met meerdere spelgroepen kan worden gespeeld. Ook verder heeft men in België niet stilgezeten, want men is zelfs al in onderhandeling met Schmidt Spiele om een Nederlandse vertaling van de nieuwe basisdoos op de markt te brengen. Aan de door Schmidt gestelde voorwaarde dat men daarvoor een wettelijke Nederlands/Belgische uitgeverij benodigt, schijnt men zelfs al te hebben voldaan.

Helaas is er geen fandom zonder dat er tegenstrijdige geruchten de ronde doen. Uit kringen van DUCOSIM mochten wij vernemen dat ook Spektrum/Selecta bezig is met een vertaling van de nieuwe basisdoos en dat er o.a. met Hans den Dulk al contacten hierover zijn gelegd. Tevens is men bezig met een vertaling van het goede oude Dungeon & Dragons, dat men naar aanleiding van de TV-serie (maar ons inziens wel wat laat) op de Nederlandse markt wil uitbrengen. Door schade en schande wijs geworden zullen wij maar weer een afwachterende houding aannemen. Eerst (in de winkel) zien en dan geloven is ons devies.

Het in onze vorige uitgave genoemde blad dat Thanatos wil uitgeven, mag als voorbeeld gelden voor de steeds wisselende plannen en ideeën. Ondanks eerdere beloftes is de "THAMAG" pas in juli verschenen en had bovendien een veel kleinere oplage dan oorspronkelijk gepland. Het blad heeft een door ons verzorgd gedeelte met OdM-informatie, maar als men iedere keer zo lang wacht met verschijnen, ben ik bang dat onze artikelen niet altijd even actueel zullen zijn.

Ook onze collega's van Sylmarillion en Morgenster zijn niet met de armen over elkaar blijven zitten. Hoewel beperkt van formaat en inhoud blijft de Sylmarillion regelmatig verschijnen en heeft men ook een Bestiarium en een stadsavontuur uitgegeven. Over de interne perikelen van de Rotterdamse Morgenster groep blijven wij in het ongewisse, maar het door hun uitgegeven blad wint steeds meer aan kwaliteit. Men beperkt zich niet meer tot vertalingen, maar brengt ook (vaak leuke)

eigen avontuurideeën en besprekingen van andere spelen. Vooral de nr. 3 van mei 1988 is wat ons betreft een echte aanrader.

Binnen DUCOSIM heeft het voor de conventie van 4 juni nog wat gebroeid doordat een aantal leden van mening was dat men zich teveel beperkte tot bordspelen en dat de vereniging zich ook te zeer in de randstad concentreerde. Volgens onze informant is dit initiatief echter nauwelijks van de grond gekomen. Een onderafdeling van DUCOSIM, de Groningse Rabenhaupt-groep, heeft deels uit ontevredenheid over de Conflict Gazet een eigen blad uitgegeven met de onuitsprekelijke naam "Protonobilissimo Hypertatus" (is er ook een student Latijnse talen in de buurt?). Hierin besteedt de groep zowel aandacht aan bordspelen, rollenspelen, miniatuurveldslagen en algemene en clubinterne info. Voor elk wat wils dus, alleen aan de uiterlijke vormgeving kan best nog wat worden gespijkerd.

Op de overigens zeer geslaagd te noemen in de Haagse congreshallen gehouden D-DAY van 21 mei maakten wij nog kennis met Armageddon. Of dit ook de naam van de spelgroep zelf is, weten we nog niet, maar in ieder geval heet het door hun uitgegeven OdM-blad zo. Op 22 A5-bladzijden vertoont het een bont scala aan OdM-informatie met verrassend weinig taalfouten. Hoewel de groep ons tijdens D-DAY nogal jeugdig en lacherig overkwam, kan hun enige fantasie en enthousiasme niet ontzegd worden. In hun laatste twee uitgaven besteedden zij aandacht aan een zelfontworpen continent ten oosten van Avonturië en een veldslagsysteem van eigen ontwerp. Over de nieuwe heldentypes, toverspreuken en het speciale hoofdstuk over martelingen zwijgen wij echter maar liever.

Als laatste willen wij de aandacht nog even vestigen op Kabator Embar, een eigen uitgave van de al jaren actief zijnde spelgroep Tilburg/Baarle-Nassau. Afgezien van de (haast al gebruikelijke) nieuwe heldentypes, monsterbeschrijvingen, grapjes en advertenties valt het blad vooral op door zijn uitstekende korte verhalen. Een voorbeeld hiervan kan men onder de rubriek "Gebeurtenissen en Lotgevallen" vinden. Interessenten kunnen een proefnummer bestellen door overboeking van f 3,- op giro nr. 5788059 t.g.v. E.P. Mols, Tilburg.

DUCOSIM
p/a Marc van Hattem
Jacob Catestraat 15
3521 KD Utrecht

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

SILMARILLION
Gerard van Swietenlaan 20
4002 VK Tiel

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

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

Contactadressen

VZV PALANTIR
p/a Marc Bruyneels
Hendrik Kuypersstraat 13 - B2
2510 Morteel
België

THANATOS SOCIETY
p/a Jaap Groen
Ankerstraat 77
2586 RJ 's Gravenhage

RABENHAUPT
p/a Marc Scheffer
Paulus Potterweg 2
9761 HP Eelde

KABATOR EMBAR
p/a E.P. Mols
Sweelincklaan 526
5012 BG Tilburg

ARMAGEDDON
p/a Marc Weide
Sporbloem 8
2317 LJ Leiden

Avontuuridee:

Het Huis van Erpo van Monkhuizen

Ons huidige avontuuridee vormde een onderdeel van een langdurige campagne in en om de stad Uhdenberg. In dit avontuur moest een heldengroep een opdracht vervullen in het verboden gebied van het Floglumgilde. Aangezien het noodzakelijk was dat niemand iets zou weten van hun doel, kon de groep zich niet permitteren, een doorgangsbewijs te kopen. Aan de andere kant was het levensgevaarlijk om zonder een certificaat in het gebied te worden betrappt. Wat bleef

er dus nog over? -Inderdaad, een blanco contract stelen waar men zelf de data op kon invullen. Dit leidde automatisch tot een tweede probleem: Geen enkel contract was geldig zonder het officiële gildezegel. Slechts op één plaats in de stad was het mogelijk om zowel het zegel als de blanco contracten in handen te krijgen:

In het woonhuis van Zegelbewaarder Erpo van Monkhuizen.

ALGEMENE INLEIDING:

Uhdenberg is een relatief grote stad in het noordoosten van Aventurië. Zijn welvaart dankt het voor een groot deel aan de goede samenwerking met de dwergen in de Rode Sikkkel. Slechts door hun hulp is men er in geslaagd om de exploitatie van Floglums (een explosief soort kristal) tot het huidige niveau te brengen. Het Floglumgilde dat deze exploitatie beheert is dan ook de sterkste economische (en wellicht ook militaire) kracht in Uhdenberg. Dit gilde beheerst alle toegangen tot het wingebied en ziet er op toe dat alleen personen met een delfcontract of een doorgangsbewijs het betreden. Een sterk leger van goed betaalde huurlingen, de z.g. Gilde-Ordedienst ziet hierop toe. Dit onafhankelijke leger telt zeker evenveel leden als het stadsgarnizoen zelf. Voortdurende wedijver en opstootjes in de verschillende kroegen zijn dan ook meer regel dan uitzondering. Maar tegen een gemeenschappelijke vijand werken zij samen: sinds de fanatieke orde der Rondra-gewijden enkele maanden geleden uit de stad gejaagd is, heerst er ten westen van Uhdenberg een toestand van oorlog. De Goblinstammen aldaar zijn door de Rondra-gewijden tot opstand aangezet en maken het hele gebied onveilig. Vanuit hun onneembare vesting in de Zwarte Sikkkel ondernemen Rondra's volgelingen steeds weer nieuwe acties tegen Uhdenberg. Beide partijen zijn echter niet sterk genoeg om elkaars machtscentrum daadwerkelijk te bedreigen. Het is dus de vraag hoe lang deze toestand nog zal aanhouden.



Over Erpo:

De weledede Erpo van Monkhuizen is de "Zegelbewaarder" en secretaris van het Floglumgilde en bekleedt hiermee één van de belangrijkste ambten. Het zegel van het Floglumgilde is een uitermate kostbaar en niet na te maken stuk dat beslist over het geldig/ongeldig zijn van een delfcontract of doorgangsbewijs. Om deze reden, en omdat Erpo ook over de diverse contracten en papieren gaat, wordt het huis constant bewaakt door 3 à 4 ervaren leden van de Gilde-Ordedienst, waarvan er minstens één een dwerg moet zijn. Deze bewakers verblijven voornamelijk in het souterrain achter het persoonlijke kantoor van Erpo, waar deze zijn zaken afwikkelt wanneer hij niet in het Gildehuis verblijft.

Algemene beschrijving:

Het huis van Erpo van Monkhuizen staat in een gegoede wijk van Uhdenberg, met de achterkant naar de oude stadsgracht. Tussen de achterkant van het huis en

deze gracht is nog een tuin van ± 10 m. diep met aan de grachtkant een kleine aanlegsteiger. Stenen muren met een houten opbouw zorgen ervoor dat de burens geen inkijk hebben.

NB: De straat aan de voorzijde van het huis ligt hoger dan de gracht. Wat aan de achterkant de begane grond lijkt, is aan de voorkant het souterrain c.q. de kelder.

Toegangen:

Aan de achterkant kan men de woning inkomen via de eetkamer; aan de voorkant zijn er 3 mogelijkheden:

- 1) De deur naar het souterrain (met trapje) Hiernaast staat een bordje met het gildeteken.
- 2) Linker voordeur. De officiële ingang. Het familieteken staat op de deur geschilderd.
- 3) Rechter voordeur. Voor de bedienden en de huisbewoners die een hekel hebben aan omwegen. Pas op: het lijkt net of deze deur bij het huis ernaast hoort, dus laat deze kans om de spelers te verwarren niet voorbijgaan!

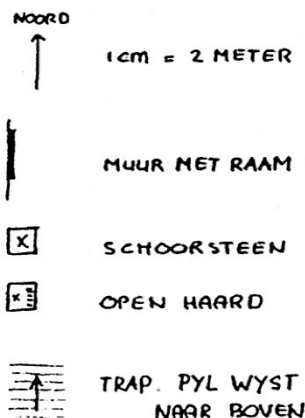


Valko Naubant



Aletta van Nonkhuizen

LEGENDA BIJ DE PLATTEGRONDEN:



Huisbeschrijving:

De afmetingen kunnen van de plattegrond worden afgelezen. De hoogte staat daarnaast aangegeven.

K1 Eetkamer. De inhoud bestaat uit een gestoffeerde muurbank, een grote tafel en eetstoelen. Het meubilair ziet er duur uit. In het ('s nachts afgesloten) dressoir tegen de zuidmuur bevindt zich een kostbaar servies. De houten trap in de zuidoosthoek leidt naar B1.

K2 Klein donker gangportaal. Deuren naar K1 en K3 (niet op slot).

K3 Wachtverblijf. Twee stapelbedden in de zuidwesthoek. Het voornaamste meubilair bestaat uit een grote tafel met verschillende stoelen en krukken. De kast tegen de oostmuur bevat duurzaam serviesgoed. In de winter zorgt een open haardvuur in de zuidoosthoek voor ruim voldoende warmte. Een flinke stapel afgedankte meubels ligt voor de noordmuur. Deuren naar K2, K4 en K5; een gordijn verbergt de toegang naar K6.

K4 Deur met zwaar hangslot. In de ruimte liggen diverse wapenrustingen, handwapens en kruisbogen. De sleutel van het slot hangt aan de riem van de officier.

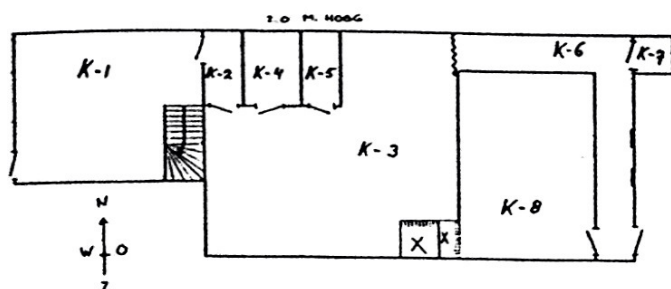
K5 Een veredelde kakdoos geeft deze onmisbare ruimte zijn karakteristieke geur. De ton wordt 2x per week geleegd (in de zomer 4x).

K6 Lange L-vormige gang, door een dik gordijn gescheiden van K3. In de zuidzijde is een lange bank voor wachtenden die iets van Erpo willen. Overdag is er altijd een wachter aanwezig.

K7 Koele muurkast voor houdbare etenswaren (simpel slot, maar wel afgesloten)

K8 Werkkamer van Erpo. Tegenover de ingang staat het grote bureau van Erpo, met een hoge leunstoel erachter en een iets lagere (en minder mooie) ervoor. In de zuidwesthoek is een open haard. Voor de noordmuur staat een grote lessenaar waarachter de overdag aanwezige schrijver staande zijn werk kan verrichten. Naast de ingang is een grote kapstok. De lage kast tegen de oostmuur bevat vele perkamentrollen, blanco delfcontracten en doorgangsbewijzen, en diverse schrijfbenodigheden.

Het bureau heeft een kastje met een beveiligd slot. Probeert een onbevoegde hieraan te morrelen, schiet vlak onder het bureaublad een vergiftigde kruisboogpijl op de indringer af (3D6 SP door gif; bovendien -2 op BH en LK voor 10 SR). In het kastje ligt een kistje met handgeld (± 2500 zilveren daalders) en diverse belangrijke gildepapieren (het grootste deel hiervan ligt uiteraard in het gildehuis).



BEGANE GROND:

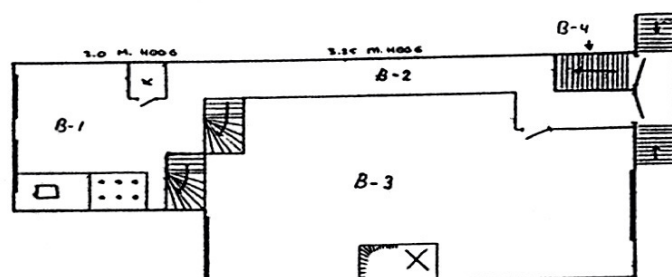
B1) Keuken. In het zuiden staat een grote oven/haard met daarnaast een aanrecht en (heel luxe) een ingebouwde wastafel, uiteraard zonder waterkraan. Onder en boven het aanrecht diverse kastjes met keukenbenodigheden. Twee grote ramen in de westmuur geven tot laat in de avond veel licht. Een grote ronde tafel, vier stoelen en een ingebouwde voorraadkast maken het interieur af. De moeilijk toegankelijke houten trap in de zuidoosthoek leidt naar K1.

B2) Zeer lange gang die vanaf de voordeur met een knik naar de keuken toe leidt. In de knik zit de deur naar de woonkamer; het westelijke eind heeft een deurloze opening naar de keuken en aan de zuidkant nog een steile houten trap naar T1. Diverse prullaria en andere spulletjes maken de gang nog smaller dan die al is.

B3) Grote woonkamer. De ruimte is zonder overdreven veel meubilair ingericht en krijgt licht van twee grote ramen in de oost- en westkant. De oostelijke zijde van de ruimte wordt in beslag genomen door een grote ronde tafel met vier gemakkelijke leunstoelen. Tot aan de schoorsteen met de open haard is er langs de zuidzijde van de kamer een boekenkast over de hele hoogte. De indeling is rommelig, maar de boeken en perkamentrollen bevatten een schat aan interessante informatie voor degene die de tijd heeft om er naar te zoeken. In de winter staat vóór de schoorsteen een ton met brandhout. Om

de open haard staan vier grote leunstoelen met daartussen drie bijzetteltjes gegroepeerd. Onder het raam aan de westkant staat een lage houten tafel met twee kinderstoelen (nog uit oude tijden maar de vrouw des huizes kan slecht iets weggooien). Tegen de noordelijke muur staan een grote kast met handwerkspullen en een dressoir met mooie siervoorwerpen en een kostbaar servies. Een afgesloten lade bevat het huishoudgeld van de familie (338 daalders). In de hoek die door de gangknik wordt gevormd staat een grote mand met twee erg kefferige schoothondjes. De hele vloer is met (deels kostbare) tapijten bedekt.

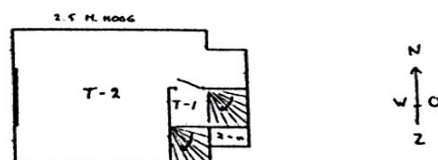
B4) Trapportaal met steile trap die vanaf de 2e voordeur naar C6 leidt.



TUSSENVERDIEPING

T1) Kleine overloop met een enkele deur naar T2. Aan de oostkant gaat een trap naar B2; naar het zuiden toe leidt de nog even steile trap naar C1. In een nis op gelijke hoogte met de overloop staat tegenover de trap naar B2 een 1 meter hoge kostbare (maar nogal wankel) vaas.

T2) Slaapkamer van de enige zoon van Erpo, Bertrand van Monkhuizen. De kamer heeft één groot raam in de westmuur. Het interieur bestaat uit een groot bed, twee kleerkasten, een nachtkastje met kandelaar en een lange werktafel. Bertrand is een echte knutselaar en houdt zich nu bezig met een verbeterde kruisboog. De hele tafel en een deel van de vloer ligt dan ook bezaaid met spullen. Op Bertrands nachtkastje ligt een kleine éénhandskruisboog. Net kinderspeelgoed, maar toch 1D+2.



EERSTE VERDIEPING:

C1) L-vormig trapportaal met deur naar C2, C3 en via een trapje een deuropening naar C4. De houten vloer kraakt hier bedenkkelijk.

C2) Grote, voor Avonturijnse begrippen luxe ingerichte badkamer. In de zuidwesthoek kan men door een smalle deur op een even smal balkon met een nogal verrotte balustrade komen. Een ingenieuze constructie van een oventje met daarboven een waterreservoir zorgt voor heet water dat door een primitieve kraan in een grote koperen badkuip kan lopen. Op de vloer staan nog twee emmers en een wastobbe. Een kast met marmeren dekblad in de noordoosthoek bevat handdoeken, zeep, badzout, etc. Naast de deur zijn diverse kleerhaken bevestigd.

C3) Toilet met porseleinen zitgelegenheid die door een klep luchtdicht afgesloten kan worden. het reservoir hieronder wordt dagelijks verschoond.

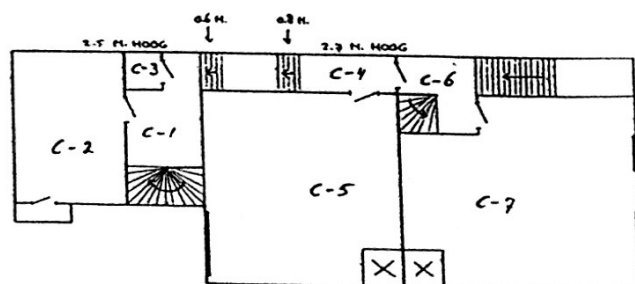
C4) Met tapijten belegde gang die aan de zuidoostkant twee deuren heeft (naar C5 en C6) en door een trapje met C1 verbonden is. In het midden van de gang is een trapje dat een hoogteverschil van 80 cm overbrugt (kom terug, kaarttekenaars!), zodat het oostelijke einde vergeleken met C1 nog lager ligt.

C5) Slaapkamer van Erpo en zijn vrouw. Het zonlicht kan deze kamer alleen door het raam in de westmuur bereiken. Tegen de oostmuur staat een 3 m. lange hangkast. Het grootste deel van de kamer wordt in beslag genomen door een monster van een hemelbed dat gezien het formaat kennelijk hier in elkaar is gezet. Naast het hoofdeinde aan de zuidkant staat keurig een nachtkastje. Het bed wordt geflankeerd door twee hoogpolige kledjes. Tegen de noordmuur staat een toilettafel met spiegel, welke vol staat met allerlei artikelen waarmee mevrouw van Monkhuizen haar tanende schoonheid wil onderhouden. Een slechts met een simpel sierslot afgesloten lade bevat sieraden ter waarde van ± 500 dukaten (jaja, vroeger was Hedwina erg knap). Aan zakdoekjes en snuisterijen heerst duidelijk geen gebrek. Een kommode ten oosten van de toilettafel heeft ondergoed en nachtkleding als inhoud. In zijn nachtkastje heeft Erpo een sterk rammelende sleutelbos waaraan alle belangrijke sleutels van het huis

hangen. Bovendien ligt hier een doosje met een in het geheim vervaardigde tweede sleutel van het gildehuis (pijnlijk, pijnlijk). De met koperbeslag versierde deur naar C4 heeft een stevig slot, maar daar wordt zelden of nooit van gebruik gemaakt. De sleutel steekt aan de binnenkant.

C6) L-vormig trapportaal met een steile trap naar beneden (B4, 2e voordeur) en een smalle trap die in een bocht naar boven voert (D1). Een met een slot voorziene deur geeft toegang tot C4; achter een gordijn dat de zuidoostelijke poot van 't portaal verborgen houdt, is er nog de deur naar C7. De trap naar beneden is net in de was gezet en erg glad. De 4e en de 7e trede van de trap naar boven kraken hartverscheurend.

C7) Slaapverblijf van de beide dochters Harma en Aletta van Monkhuizen. De schoorsteen en de hoek van het trapportaal geven de kamer een vreemde vorm. Overdag wordt de ruimte verlicht door de twee hoge ramen in de oostmuur. In de kamer staan twee bedden met een bijbehorend krukje en tafeltje. Op beide tafeltjes staat een grote kandelaar. De beide dames houden hun kleding strikt gescheiden in twee kasten: Harma in de zuidoost-, Aletta in de noordoosthoek. Tegen de muur tussen de ramen staat een tafel met een waskom en lampetkan. Aan de noordmuur is een grote spiegel bevestigd welke Erpo zeker een rib uit zijn lijf heeft gekost. De daarnaast staande dekenkist bevat datgene wat hij behoort te bevatten. In het midden van de kamer ligt nog een kleed. Aletta heeft momenteel een avontuurtje met de jongste zoon van de commandant van de stadswacht. Beide ouders willen hier niets van weten, maar Aletta maakt regelmatig misbruik van de vreemde indeling van het huis door de jongeling in het bed van D2 uit te nodigen. De dienstmaagd/kleermaakster uit die kamer slaapt dan zolang in Aletta's bed. Harma houdt haar mond, want ze mag haar zuster graag en heeft bovendien zelf ook iemand op het oog.



TWEDE VERDIEPING

D1) L-vormig trapportaal met een vrij smalle houten trap naar boven (E1) en naar beneden (C6). Van beide trappen kraken enkele treden meer dan erg (BH-proef +5). Twee deuren geven toegang tot D3 en kamer D2. De deur naar D3 is voorzien van een goed deurslot en wordt alleen geopend als Erpo in zijn persoonlijk studeervertrek verblijft.

D2) Grote, door twee ramen helder verlichte kamer met een uitbouw naar het westen. De inrichting is vrij luxe. Tegenover de deur aan de noordmuur staat een zeer ruime kleerkast met drie kastdeuren. Tussen de beide ramen staat een dekenkist (er zitten nog dekens in ook). De zuidoosthoek wordt ingenomen door een eettafel met drie stoelen. Ten westen daarvan staat een royaal dubbelbed met nachtkastjes aan weerszijden. Tussen het bed en de tafel in staat een houten paspop. De nis in de westmuur biedt net voldoende ruimte voor een 2x1 m. grote rust/slaapbank. Een daarbij staande stoel, een wastafel naast de deur en een groot kleed in het midden van de kamer completeren het geheel. In deze ruimte woont en werkt de nog vrij jonge kleermaakster Sabine, die voor enkele maanden ingetrokken is om de hele familie van nieuwe kleren volgens de nieuwste Garethse snit te voorzien. Zij is een oorspronkelijk uit Wehrheim afkomstige kleermaaksterleerling die tevens als dienstmaagd actief is. Zij brengt de nachten niet altijd in deze kamer door (zie beschrijving C7).



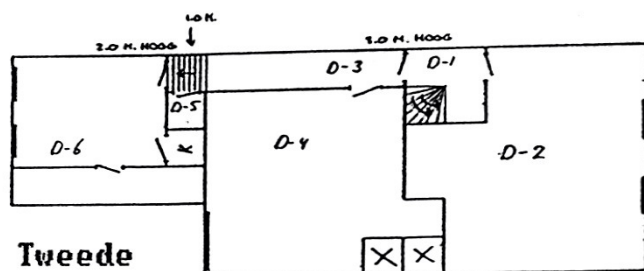
Sabine "van Wehrheim"

D3) Vijf meter lang gangportaal met aan het oosteinde een stevige deur naar D1 en aan het westeinde een trapje dat omhoog gaat naar D6. In de zuidmuur is een deur die toegang geeft tot D3. Een dikke loper dempt alle geluiden.

D4) Logeerkamer voor eventuele gasten. De ruimte is al geruime tijd niet meer gebruikt en vrij stoffig. Aan de oostmuur naast de deur hangt een kapstok in de vorm van een elandsgewei. In de nis bij de dubbele schoorsteen staat een stapel zitstoelen. Tegen de zuidmuur is een hang- en legkast gezet (die

bij gebrek aan gasten leeg is); voor het raam in de westmuur staat een kleine schrijftafel met stoel. Met het hoofdeinde naar de westmuur staan twee kale éénpersoonsbedden met daartussen twee nachtkastjes. De bijbehorende dekens zitten in de kist naast de deur tegen de noordmuur; daarbovenop een kom en een (lege) waterkan. De vloer is bedekt met twee dure, maar niet bij elkaar passende kleden.

D5) Klein toilet dat op hetzelfde niveau ligt als ruimte D6 en daarom alleen met een moeilijk opstapje is te bereiken. Verder geen bijzonderheden.



Tweede
Verdieping

D6) Persoonlijk studeervertrek van Erpo van Monkhuizen. Links naast de deur tegen de oostmuur staat een in Avonturië zeer bijzondere constructie: een brandkast van gehard staal met een dwergenslot van beste makelij. Rechts daarvan in de zuidoosthoek bevindt zich een kastdeur waar met vage krijtletters "NIET OPENEN" op staat geschreven. In het midden van de zuidmuur geeft een vergrendelde deur toegang tot het balkon. Voor het linker van de twee grote ramen staat een groot schrijfburo van geloofd eikenhout met een bijbehorende stoel. Voor het rechter raam staat een gemakkelijke leunstoel waarin Erpo soms van de avondzon geniet. Zeer opvallend is nog de met veel houtsnijwerk versierde kast tegen de noordelijke muur. Hierin staat een uitgebreide verzameling pijpen, alsmede een groot aantal tabakspotten tentoongesteld. In het vak daaronder ligt een keurige rij perkamentrollen.

Bijzondere informatie: De brandkast kan alleen worden geopend met de sleutel aan Erpo's sleutelbos of met de reservesleutel die in een porseleinen pijp tussen de verzameling verborgen is. Om de kast te openen, moet men de sleutel naar links draaien. Heeft men de sleutel in de andere richting omgedraaid, dan zal de vergrendeling van de middelste traprede voor de studeerkamer losgaan. Daaronder ligt een flinke Floglum die bij het inzakken van de traprede

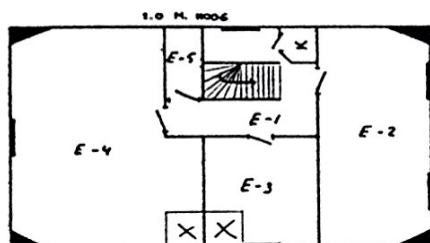
(dus zo gauw er iemand op stapt) explodeert en het slachtoffer 5D6 trefpunten bezorgt. De constructeur meende dat dit voldoende was om een dief het verlaten van het huis te bemoeilijken. Overigens is deze traprede behoorlijk stoffig, want Erpo vertrouwt hem niet helemaal en slaat hem bij voorkeur over.

De kast met het opschrift herbergt een harnas van één van Erpo's voorvaderen, compleet met vaandel en 2-handszwaard. Het leunt zwaar tegen de kastdeur aan en zal met donderend geraas de kamer in vallen als men de deur niet héél voorzichtig open maakt.

In de drie (afgesloten) lades van het buro bevinden zich schrijfgerei, statuten + reglementen van het Floglumgilde, een lijst met wachtwoorden van de Gilde-ordedienst voor deze en de volgende maand (!) en enige blanco delfcontracten en doorgangsbewijzen.

Het versierde kastje bevat een uitgelezen verzameling pijpen en tabaksoorten van grote waarde (voor de liefhebber althans). De rollen perkament behandelen de geschiedenis van Uhdenberg en de familiechronieken van de van Monkhui- zens (misschien niet erg kostbaar, maar als chantageobject heel waardevol).

Het balkon tenslotte is alleen geschikt voor lichtgewicht-inbrekers. Erpo zelf durft het tenminste al jaren niet meer te betreden (50% kans op instorten).



DERDE VERDIEPING

Deze verdieping wordt alleen door de bedienden bewoond en is daarom voor inbrekende helden minder interessant. Wij beperken ons daarom tot beschrijvingen in telegramstijl:

E1) Smal, L-vormig trapportaal met een opbergkast in de noordoosthoek. Een klein dakraam kijkt uit over de daken. Deuren naar E2, E3, E4 en E5.

E2) Slaapkamer van de bediendenfamilie Laskowiet (vader, moeder en 2 dochters). Een bedstee, een etagebed, drie kasten en een tafeltje. Dakraam naar het oosten.

E3) Kleine keuken met een oven tegen de schoorsteen in de westhoek. Een tafel en provisiekast laten het nog kleiner lijken. Klein raam naar het zuiden.

E4) Woonkamer met per raam (2) een dakkapel. Grote tafel met 4 stoelen, kleine zitbank, 2 leunstoelen, opbergkist en legkast. Onder het noordelijke raam werkt mevrouw Laskowiet meestal aan haar spinnewiel.

E5) Ogenschijnlijk ruim toilet, waarin echter tevens schoonmaakartikelen (emmers, bezems) worden bewaard.

PS: Diegenen onder de lezers die het hier beschreven huis volstrekt onlogisch en ongeschikt voor bewoning achten, raad ik aan hun beklag te doen bij de architect van het huis aan de Achtergracht nr. 15 te Amsterdam.

Scores der huisbewoners:

1 Erpo van Monkhuizen
MO 9 ; SL 14 ; CH 13 ; BH 11 ; LK 11 ;
AV 11 ; AV 8 ; BV 1/0 ; LE 35 ;

Erpo is 51 jaar oud, dik, kalend met zwarte bakkebaarden. Als gewiekste reddenaar neemt hij liever geen risico's, maar zal zijn uiterste best doen om eventuele inbrekers in de val te lokken.

2 Hedwina van Monkhuizen (zijn vrouw)
MO 10 ; SL 11 ; CH 9 ; BH 10 ; LK 9 ;
Zal niet vechten; BV 1/0 ; LE 36 ;

Hedwina is net als haar man fors gebouwd en heeft lange blond haar. Zij neigt tot hysterische aanvallen.

3 Bertrand van Monkhuizen (zoon)
MO 12 ; SL 13 ; CH 11 ; BH 13 ; LK 10 ;
AV 11 ; AV 10 ; BV 1/0 ; LE 36

De 22-jarige Bertrand is tamelijk klein (1,72 m.) en donkerharig. Hij heeft de slimheid van zijn vader, is niet bang en erg snel. Als erfgenaam neemt hij echter liever geen onnodige risico's.

4 Harma van Monkhuizen
MO 9 ; SL 12 ; CH 12 ; BH 12 ; LK 9 ;
zal niet vechten; BV 1/0 ; LE 28.

5 Aletta van Monkhuizen
MO 9 ; SL 10 ; CH 13 ; BH 11 ; LK 9 ;
zal niet vechten; BV 1/0 ; LE 30.

6 Valko Naubant (zoon stadscommandant, zie ruimte C6)
MO 12 ; SL 10 ; CH 11 ; BH 13 ; LK 12
AV 12 ; AV 8 ; TP 1D+2 (1.dolk) ;
BV 1/0 ; LE 36 ;

Mits aanwezig, zal Valko een inbreker aanvallen en daarbij proberen te vluchten. De dochters zullen getuigen, dat hij één van de inbrekers was.

7 Sabine "van Vehrheim" (kleermaakster)
MO 9 ; SL 12 ; CH 11 ; BH 13 ; LK 9 ;
zal niet vechten; BV 1/0 ; LE 30.

8 Kustar Laskowiet (bediende)
MO 11 ; SL 10 ; CH 10 ; BH 12 ; LK 13
AV 11 ; AV 9 ; BV 1 ; LE 35.

9 Moeder en dochters Laskowiet
MO 9 ; SL 10 ; CH 11 ; BH 12 ; LK 11 ;
zullen niet vechten; BV 1/0 ; LE 30.

10 Officier van de wacht
MO 13 ; SL 12 ; CH 12 ; BH 13 ;
LK 13 ; AV 13 ; AV 10 ; BV 3 ; LE 42
TP 1D+5 (zwaard)

11 "Gewone" wachter
MO 11 ; SL 10 ; CH 10 ; BH 12 ;
LK 12 ; AV 11 ; AV 9 ; BV 3 ; LE 36
TP 1D+4 (zwaard)

12 Dwergwachter
MO 12 ; SL 10 ; CH 9 ; BH 13 ;
LK 14 ; AV 13 ; AV 8 ; BV 4 ; LE 42
TP 1D+6 (strijdbijl)

Desindes Mondere de Magie

MATRIKX'S WONDERLIJKE GYRATOR

Exclusief voor de Aventurijsche Bode stellen wij u deze keer een zeer bijzondere spreuk van de tovenaars Matrikx voor, die slechts bij weinige magiërs bekend mag worden verondersteld.

Beschrijving en werking: Met deze toverspreuk kan een magiër een tegenstander ongeveer 3 meter de lucht in laten vliegen, om hem aldaar te roteren. Variaties in snelheid en omloopbaanbaan zijn mogelijk. Het slachtoffer is niet in staat om ook maar iets te ondernemen; per GR dat het in de lucht draait, verliest het levensenergie:

Langzaam draaien: 0 LE per GR; Middel-snel: 1 LE per GR; Snel: 3 LE per GR.

Wanneer een snelle rotatie meer dan 20 GR wordt volgehouden, wordt het slachtoffer aan stukken gescheurd (niet aan te bevelen voor mensen met een zwakke maag). Stopt de spreuk vóór die tijd, zal de betreffende vanwege zijn duizeligheid niet op zijn benen kunnen blijven staan.



Voorwaarden: De tovenaars moet de formule van Telikinese kennen.

Techniek: De tovenaars concentreert zich 1 GR lang, om vervolgens met de toverstaf op en neer te bewegen. Op dat moment is er een SL-proef noodzakelijk om over het succes te beslissen. Deze proef wordt verzwakt met 1/10 deel van de MK van het slachtoffer. Als het slachtoffer in de lucht zweeft, moet de tovenaars roterende bewegingen met zijn staf maken. Deze ongewone handeling kost natuurlijk UI-punten. Om precies te zijn 1, 2 en 3 UI voor respectievelijk langzaam, middel en snel.

Kosten: Lancering: 5 ASP (minimaal, ook bij mislukking)

Roteren: 1, 2 en 4 ASP per GR, al naar gelang de snelheid.

Bereik: 5 meter.

Duur: Enige beperking zijn geïnvesteerde ASP of aanwezige UI!

Recensies en Besprekingen

CORRINIS

Korte tijd na de publikatie van de Odm-stad Havena kwam de Duitse "Verlag für F&SF-Spiele" met een eigen volledig uitgewerkte fantasy-stad: CORRINIS. In zijn oorspronkelijke vorm was het een bewerking van de Amerikaanse uitgave "City of Carse", maar voor de Duitse markt werd het herschreven en bruikbaar gemaakt voor alle spelsystemen.

Vat locatie en culturele achtergrond betreft is deze stad gekoppeld aan het Duitse rollenspelsysteem MIDGARD, maar een enigszins ervaren spelleider zal de stad zonder meer naar Avonturië (of nog een andere wereld) kunnen verplaatsen.

De eigenschappen van de inwoners worden daarbij op een algemene en duidelijke wijze beschreven (bijvoorbeeld "LK +++" wijst op een bijzonder sterk persoon). Tevens wordt vermeld hoe men deze eigenschappen naar het Odm (of een ander systeem) kan vertalen.

Corrintis is een havenstad van drie- tot vierduizend inwoners, gelegen op een klein eiland in het mondingsgebied van een grote rivier. Een van de manieren om de stad te bereiken is bijvoorbeeld een veerpont, die zo'n 500 meter ten zuiden van de stad afmeert.

Na een korte wandeling komt U dan in de buitenstad, op het grote marktplein. Aan uw linkerhand ziet U de machtige burcht van baron Bogardin IV MacAelfin en de hoge muren van de binnenstad. Het marktplein geeft toegang tot de bazaar, een afgezonderd stadsdeel van de stad met tal van kroegen en duistere bewoners. De stadswacht komt hier niet, dus houdt uw beurzen in de gaten. Aan uw rechterhand ligt het beruchte drugshol van LoSan, een poel van ellende en verderf. Daartegenover ziet U het bekende restaurant De Toverpan, waar U voor slechts enkele Kreuzers een vorstelijk

maal kunt genieten.

Ook de binnenstad biedt ruim voldoende schouwspel om een wandeltocht interessant te maken. Hier vindt U talrijke kroegen, winkels, herbergen, bordelen en natuurlijk ook woonhuizen. U kunt tevens één van de plaatselijke tempels of misschien zelfs het huis van het Tovenarsgilde met een bezoek vereren.

Als overnachtingsplaats kan ik U, mits U over voldoende Dukaten beschikt, het hotel Oud-Corrinis aanbevelen. Dit is ongetwijfeld de meest exclusieve herberg van de stad.



De module CORRINIS geeft een volledige beschrijving van de stad, de gebouwen en hun bewoners. De stad is verdeeld in wijken, die op de plattegrond hun eigen lettercode krijgen. Alle huizen worden afzonderlijk beschreven en hebben een eigen nummer.

Een Voorbeeld:

Q3 Bordeel, "Mama Crock's Hoerenhuis".

Dit etablissement trekt vooral klanten met een exotische smaak (het personeel is namelijk niet-menselijk). Mama Crock is een lange slanke Hagedisvrouw met allerlei glimmende ornaminten op haar schubben en een uiterst buigzame staart die zij vaak gebruikt om haar argumenten kracht bij te zetten of om lastige klanten tot orde te roepen. Onder haar personeel bevinden zich dwergen, halfelingen, hagedisvrouwen en, -in een groot bad-, enkele zeemeerminnen. Dan

zijn er nog enkele specialiteiten die maar beter onbesproken kunnen blijven. Mama Crock is de discretie zelve, vooral waar het haar belangrijke klanten betreft.

De module bevat verder informatie over de omgeving van de stad (inclusief bijhorende overzichtskaarten), de sociale en politieke situatie, de religie, de bestuurders, enz. Ook de beschrijving van een aantal interessante inwoners zonder een vaste verblijfplaats (dieven, zwarte priesters, druïden) ontbreekt niet.

Op enkele uitzonderingen na bevat de module geen detailplattegronden van individuele gebouwen, maar dat is gezien de lage prijs eigenlijk niet te verwachten. Op de binnenkanten van de omslag zijn enkele uitgebreide prijslijsten afgedrukt die een goed indruk geven van de locale kosten des levens. Zeer nuttig en waardevol is de aanwezigheid van een index, waar men alle beroepen en gebouwensoorten op alfabetische volgorde heeft gezet. Dit biedt de mogelijkheid om binnen luttele seconden een bepaald gebouw of een beroepsuitoefenaar te lokaliseren (in de stad Havena wil dat nog wel eens te veel tijd vergen).

Naast het 54 bladzijden tellende boek bevat CORRINIS nog twee grote stadskaarten. De ene biedt een perspectief in vogelvlucht voor de spelers, de andere is een gedetailleerde plattegrond voor de spelleider. Beide kaarten zijn zwart-wit. Het formaat is DIN-A2.

Corrinis is naar mijn mening een zeer bruikbare en nuttige publikatie, die de spelleider een -ook voor het ODM-direkt inzetbare stad presenteert. Men hoeft de beschrijvingen van de huizen en hun bewoners maar door te lezen en de avontuurideeën springen tevoorschijn.

*CORRINIS, Stadt der Abenteuer
Uitgegeven door Verlag für Fantasy-
und Science Fiction Spiele,
Friedberg 1986.
Prijs: DM 27,80 (nog geen 32 gulden).*

NIEUWE DSA-AVONTUREN IN DUITSLAND

De nieuwe Basisdoos welke in april door Schmidt Spiele werd uitgebracht, vormt slechts een onderdeel van het uitgebreide assortiment aan DSA-artikelen dat men dit jaar wil uitgeven. Afgezien van de Magiedoos (waarvan de verschijningsdatum uitgesteld is tot februari 1989) en de Zwaardmeesterset 2 wordt nu maandelijks een nieuw avontuurboek uit-

gebracht. Deze boeken hebben qua opzet een kleine verandering ondergaan: de omvang is verkleind tot ± 30 bladzijden en bevat zo minder informatie. De prijs is echter ook een stuk lager (10 Mark tegen vroeger 16 Mark) en als wij hierbij een indruk van de eerste vier avonturen mogen geven: de kwaliteit is er niet door achteruit gegaan. Boven-

dien wordt de geringere informatie gedeeltelijk opgevangen door het gebruik van kleinere lettertypes.

Tot nu toe hebben wij vier van de avontuurboeken nieuwe stijl mogen keuren.

Dit zijn: Der Fluch des Mantikors, Der Wolf von Winhal, Hexennacht en Der Zug der Tausend Oger. Het leuke van deze boeken is, dat zij ieder voor zich iets nieuws in het spel brengen. In Der Fluch des Mantikors bijvoorbeeld wordt de Schelm als heldentype voorgesteld. Dit zijn door Kobolds opgevoede mensenkinderen die zich weer onder de menselijke bevolking gemengd hebben. Verken is voor hun een vies woord, maar als het gaat om een dolle streek of een grap ten koste van anderen zijn zij altijd haantje de voorste. Zakte U wel eens de broek tot op de enkels, net toen U een audiëntie aan het hof had? Met een Schelm in de buurt is alles mogelijk! Der Fluch des Mantikors speelt zich af in Havena, alwaar de spelers de gelegenheid krijgen om in dienst van een rijke koopman een spookhuis te onderzoeken.

Het thema van Hexennacht spreekt voor zichzelf. Door toeval (?) worden de spelers uitgenodigd om als muzikanten op een heksensabbath op te treden. Aldaar blijkt dat een in hoge aanzien staande heks door een kwaadaardige concurrente is ontvoerd. De helden mogen dan het losgeld overbengelen om alzo een poging tot bevrijding te doen. Achterin het avontuurboek staat een uitgebreide beschrijving van de heks als heldentype compleet met de door haar gebruikte magie, haar ontstaansgeschiedenis en haar karakterbeeld. Dit avontuur staat bol van de originele ideeën en mag als absolute aanrader gelden. En nog iets anders maakt dit avontuur tot iets bijzonders: de auteur is eindelijk eens

een vrouw!

In "der Wolf von Winhal" wordt sinds "Het Voud waaruit geen terugkeer mogelijk is" (ik hoop dat Spektrum de vertaler van deze titel ontslagen heeft) voor het eerst weer ingegaan op het thema van de Weerwolf. Het werd ook hoog tijd dat het effect van de Lycantropie nu eens goed beschreven werd. Dit detektive-achtige avontuur laat de spelers jacht maken op een mysterieuze weerwolf en geeft behalve een gedetailleerde kaart ook een hoop informatie van het gebied zelf; - geen overbodige luxe trouwens, gezien de geringe afstand t.o.v. Havena.

Afgezien van de ronduit belachelijke voorplaat mag ook "Mehr als 1000 Oger" als een bijzonder avontuur gelden. In dit speciaal voor hogeregraads helden geconstrueerde avontuur mogen de spelers het Middenrijk behoeden voor de inval van een enorm leger Ogers dat vanuit de Troltanden tegen Gareth oprukt. Afgezien van de mogelijkheid om de oorzaak van deze plotselinge ommekeer in de Ogermentaliteit op te speuren, kan men de wanhopige veldslag van het Keizerlijke leger tegen dit monsterlijke menseneterleger naspelen. Voor dit doel heeft Schmidt Spiele 270 kartonnen "counters" en een uit twee delen bestaande DIN-A2 kaart van het gebied waar de veldslag zich afspeelt toegevoegd. De bijbehorende regels zijn vrij simpel, maar speelbaar, al zal de geëfende wargamer zich nogal beperkt voelen.

Gezien de titels die dit jaar nog gaan verschijnen (Elfenblut, Die Seelen der Magier, Schatten über Traviass Haus) zal Schmidt Spiele deze politiek van "een nieuwtje bij ieder avontuur" nog enige tijd volhouden. Iets leuks om naar uit te kijken dus.

SEUCHE AN BORD - Avontuur in Havena

(Schmidt Spiel & Freizeit GmbH;
Prijs: DM 19,80)

Dit 55 pagina's dikke avontuurboek bevat drie goed uitgewerkte scenario's. Het bezit van de uitgewerkte stad Havena (Havena Spielbox) is voor de eerste twee avonturen raadzaam en voor het derde avontuur zelfs noodzakelijk. Alle avonturen zijn geschreven voor 3 - 6 helden van de derde tot zevende graad. Let er wel op dat het gebruik van magie verboden is in Havena!

"DAS GEHEIMNIS DES MECHANICUS" is een vrij eenvoudig avontuur dat ook nog gemakkelijk uit te breiden is. De helden worden door Leonardo de Mechanicus in

dienst genomen als bewakers - iemand heeft blijkbaar iets tegen deze uitvinder aangezien er diverse pogingen tot sabotage zijn gedaan. De opdracht van de helden is heel simpel: zorgen dat Leonardo door kan blijven werken aan zijn nieuwste uitvinding. Daarvoor zullen de helden eerst een goed bewakingsstelsel op moeten zetten, en dat vervolgens in de praktijk uittesten.

Gedurende de tien nachten die het avontuur zal duren zullen de helden niet alleen te maken krijgen met verveling en vernoeidheid, maar ook met vreemde en/of gevaarlijke situaties waarin een

al te onbehouden optreden zeer vervelende gevolgen kan hebben.

Het avontuur vormt een uitstekende inleiding in de stadsavonturen. Door de opdracht zijn de helden aan een bepaalde plaats gebonden terwijl er toch een goed beeld verkregen wordt van de stad, met al zijn belangrijke en onbelangrijke gebeurtenissen. Met het achtergrondverhaal en de aanvullende regels is het avontuur grondig uitgewerkt en heeft de meester niet al te veel voorbereidingstijd nodig.

In "DIE TAUCHERGLOCKE" komt Leonardo wederom als opdrachtgever tevoorschijn, nu als deelnemer/opdrachtgever aan een onderwaterexpeditie in het verzonken deel van Havena. Leonardo heeft kortgeleden ontdekt dat er waarschijnlijk nog waardevolle informatie te vinden is in het voormalige gildehuis der geleerden, en hij zou geen echte uitvinder zijn als hij deze kans zou laten lopen. Alle voorbereidingen zijn al getroffen maar hij zoekt nog een aanvullende bemanning die kan improviseren en gevechtsbekwaam is. De moerassen waarin de oude stad verzonken is, blijken steeds weer allerlei gevaren te herbergen en vormen nog altijd een bron van angst voor alle bijgelovigen.

Hoewel het in wezen een vrij simpel avontuur is, stelt het toch zware eisen aan de fantasie van de spelers en de meester: - het avontuur speelt zich hoofdzakelijk onder water af en dat is een omgeving waar de meeste helden zich niet zo in thuis voelen. Het verkennen van het huis zelf blijkt ook zo zijn eigen problemen op te leveren; het ligt tenslotte al 300 jaar onder water. Kortom, een eenvoudig avontuur volgens bekend thema dat toch heel anders is door de vreemde omgeving. Met behulp van de toegevoegde regels voor het

avonturieren onder water is het na een korte studie ook zeer speelbaar.

"TÖDLICHER WEIN" tenslotte is een onvervalst detektive-avontuur. Terwijl de helden rustig in een taveerne zitten, kunnen ze het begin van het avontuur meemaken. Min of meer in hun armen sterven twee jongelui, waarvan er één nog wat verwarde zinnen uit kan brengen - de doodsoorzaak blijkt een nieuwe drug (Boron-wijn) te zijn. "Echte" helden zullen hier een raadsel ruiken dat er eenvoudig om schreeuwt om opgelost te worden: wat is de herkomst van de Boron-wijn? Nu volgt een tijd van zoeken naar informatie tot de helden uiteindelijk (of niet) uitkomen bij het pand waar de "wijn" vandaan komt. Helaas wonen er meerdere mensen in dit pand, zodat de oplossing niet zonder moed, beleid en slimheid kan worden gevonden.

Anders dan bij de voorgaande avonturen is hier geen vast scenario. Het avontuur bestaat uit de beschrijving van een aantal personen en gebouwen die van belang zijn, en een mogelijke oplossing. De meester moet een redelijke kennis van de stad Havena hebben, gezien de helden de hele stad afzoeken naar informatie. Meer dan welk avontuur ook geeft dit scenario de meester de mogelijkheid om extra ontmoetingen in te bouwen; in feite is het avontuur niet compleet zonder een (ongewapende) kloppartij in een kroeg en dergelijke gebeurtenissen. Hoewel het op zich een bijzonder leuk avontuur is, zal het niet voor alle helden geschikt zijn. Stadsavonturen stellen andere eisen aan de helden; takt en omgangsvormen tellen in de stad sterker mee dan het gebruik van het blanke staal (oftewel: in een orkdorp vraag je ook niet om de juiste tijd....).

Aventurijsche Bode nr. 5, 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
ONS NIEUVE GIRONUMMER: 518833

t.g.v. Aventurijsche Bode, Leeuwarden,
onder vermelding van "abonnement Avent.
Bode" en/of de gevraagde nummers.

De Aventurijsche Bode verschijnt vijf
maal per jaar.

Schande over ons, geachte lezers, want zo laat als nu zijn wij nog nooit verschenen. De vakantieperiodes en onze steeds schaarser wordende vrije tijd waren de voornaamste schuldigen, maar het oplossen van de verschillende redenen maakt ons verzuim helaas niet goed.

Onze dank voor de vele inzendingen naar aanleiding van onze oproep voor invulling van de graffomies in de Boron-tempel. Helaas heeft de PTT verzuimd, ons er ook maar één van te bezorgen. En hoe staat het met de lezers die voor de Bode eens een AD&D-avontuur willen recenseren? Ook daarover hebben wij nog geen serieuze aanbiedingen binnen.

Mis vooral ons extra dikke jubileumsnummer niet, waarvan wij hopen dat het in september (misschien oktober?) zal kunnen verschijnen. Hierin zal o.a. de HEKS als heldentype worden voorgesteld, starten wij met uitvoerige besprekingen van andere rollenspellen (in dit geval Middle Earth Roleplaying) en nog vele zaken meer! Tot dan.