

# Aventurijsche Bode

één  
jaar!

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

de keizerlijke kroniek-schrijvers en historici.

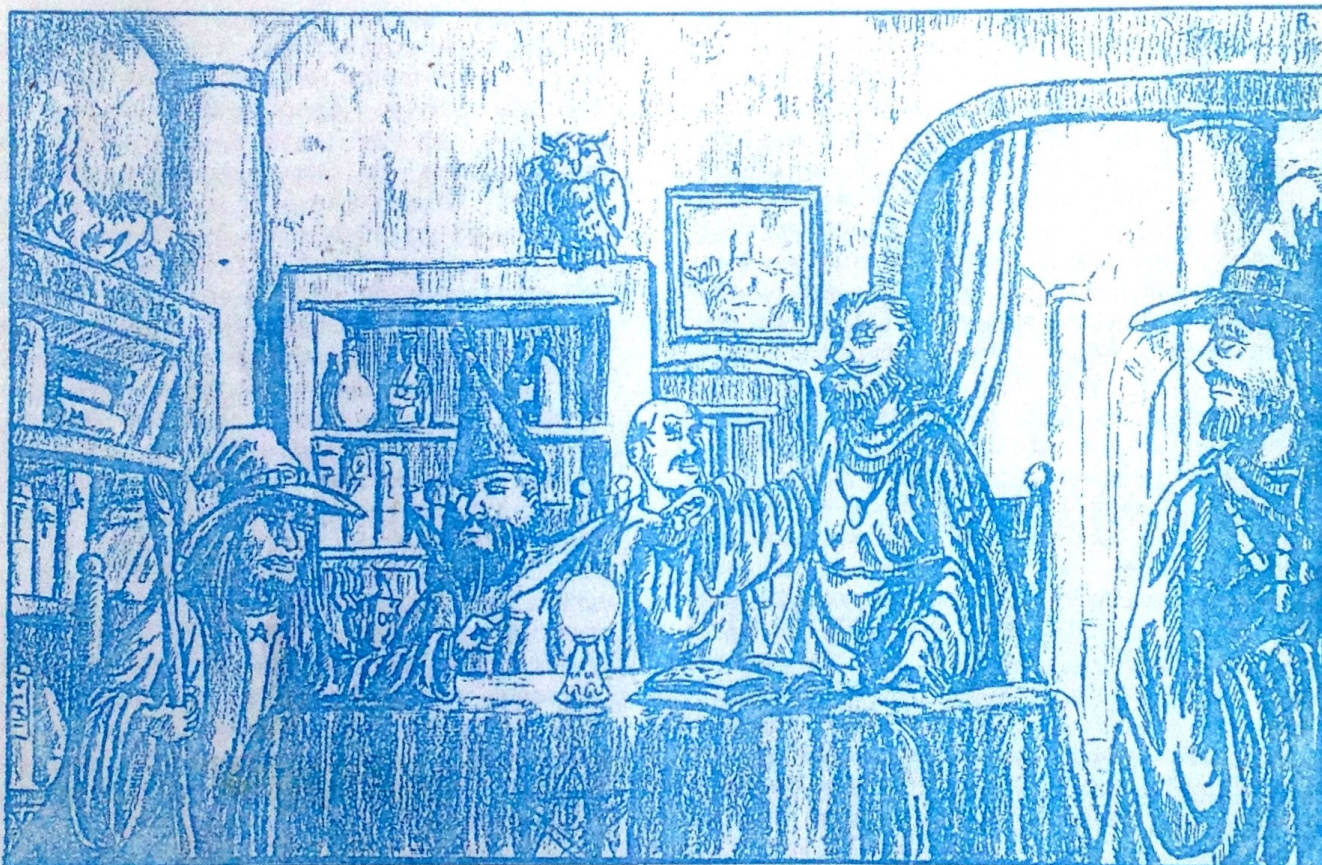
Officiële handelsprijs: Gareth gratis; alle steden en plaatsen van het Kiddenrijk inclusief Karaskan 2,5 zilveren daalders; Havenna, Beilunk, Wotria 1 dukaat; overige gebieden 2,5 dukaten. Verschijnt 6 maal per jaar na twee maanden lopen. De redactionele verant-

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.

6

## HEKSENMAGIE GEACCEPTEERD ?



**Uitgever:** OdM Leeuwarden  
**Redactie:** Bob Schubert  
Hans den Draak  
**Medewerkers:** Erwin Broens, Erwin van der Graaf, Robert Haasdijs, The Vanderers of Light, Günter D'Hoogh.  
**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 losse verkoop: f 4,00

Abonnementsvoorwaarden: zie achterkant.

### INHOUDSOPGAVE:

### Pagina

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Voorplaat, colofon en inhoud .....                  | 1  |
| Inleiding, Regelzaken & Vragen .....                | 2  |
| Hesindes Vonderen der Magie .....                   | 3  |
| Berichten uit de Provincie .....                    | 5  |
| De Heks als Heldentype .....                        | 6  |
| Vacatures en Aanbiedingen .....                     | 9  |
| Blik in de Historie .....                           | 10 |
| Gebeurtenissen en Lotgevallen .....                 | 11 |
| De Gruwelijke Gruwel .....                          | 12 |
| AVONTUURIDEE : De Tocht naar het<br>Oude Huis ..... | 14 |
| Monsters en Uitrustingsstukken .....                | 18 |
| Recensies en Besprekingen .....                     | 21 |
| Door de Spiegelpoort der Werelden ..                | 27 |
| Redactioneel slotwoord .....                        | 28 |



Op het uitgestrekte plein voor de grote Hesindetempel was het een drukte van belang. Tussen de kramen en kraampjes met bijzondere kruiden, zalfjes en alchimistische grondstoffen zwierven vele novieten en enkele gewijden van Hesinde in hun groen-met-gele mantels, altijd weer alert om een onschuldige voorbijganger in een theologisch dispuut te verwikkelen. Over dispuut gesproken: ik moest hoe dan ook de boodschap persoonlijk doorgeven aan het college van Hoge Magisters die in de grote zaal van de tempel aan het vergaderen waren. In de schaduw tussen twee zuilen trok ik mijn mantelkap over het hoofd en concentreerde me....; zo, voorlopig zouden ze me als een knappe, nog redelijk jonge boerentrien zien. Met mijn mandje over de arm beklom ik de trap naar de hoofdingang. Aan beide kanten van de opening stond een groot formaat wachtpost, compleet met betere maliënkolder, helm en hellebaard. Zelfs een groen-gele cape ontbrak niet. Om meteen maar wat onenigheid te zaaien, wendde ik me tot de rechter. *"Verontschuldigt U me, meneer de commandant, maar ik heb een zeer bijzondere plant gevonden die veel op de Arganwortel lijkt en men heeft mij gezegd dat ik die onmiddellijk aan een Hesinde-priester moest tonen!"*. Deze aanpak had duidelijk effect. Terwijl zijn partner nog verachtend snuifde, rechtte dit exemplaar zijn rug en meldde: *"Het is eigenlijk tegen de regels, juffrouw, maar ik zal zien of ik iemand voor U kan vinden"*. En weg was ie, kennelijk nu al nadenkend hoe hij het moest aanpakken om een afspraakje met me te maken. Onderwijl wisselde ik enige koetjes en kalfjes met de andere wachter uit. Ik wachtte tot ik vlak bij hem was en informeerde toen: *"Is dat een moedervlek op uw voorhoofd of was uw kapper laatst dronken?"* Onze bewaker voelde zich uiteraard onmiddellijk in

zijn schoonheid aangetast en begon over zijn voorhoofd te wrijven. *"Nee, nee, niet daar, maar hier!"* sprak ik, onderwijl zijn voorhoofd met mijn wijsvinger aanstippend. Zacht fluisterde ik: *"Wat jij echt nodig hebt, is Kajubo!"*. Ook deze wachter hadden ze duidelijk niet op zijn intelligentie geselecteerd: onmiddellijk liet ie zijn Hellebaard vallen en stormde naar de kraampjes op het plein. Aangezien ik me niet kon voorstellen, dat hij ooit in zijn leven wel eens zo'n zeldzaam kruid als Kajubo had gezien, zou hij hiermee nog wel even zoet zijn. Ik glipte naar binnen voordat de iedereen naar de kletterende hellebaard kon omkijken. In de grote ontvangsthal dook ik meteen in de schaduw van de eerste nis en riep een zwerm kraaien op. Ik gaf ze de opdracht om het grote marmeren slangenbeeld op het podium te bevullen; dat zou de novieten hier in de buurt wel even zoet houden. Via de kleine trap voor de bedienden bereikte ik de juiste verdieping. De deur vinden was een makkie; het kabaal van de "discusserende" magiërs was op de hele etage te horen. Zachtjes schoof ik de mand met het officiële voorstel tot samenwerking van de volgelingen van Satuarria voor de deur. Juist op dat moment sprong de deur open en hoorde ik een hoge stem boven het gekrakeel uitkomen: *"Zie je wel, het kan ook met minder astrale energie!"*. *"Best mogelijk"*, klonk een andere stem, *"maar dit is en blijft veel indrukwekkender!"*. Een verblindende vuurstraal schoot uit de deuropening, groef een geul door de bodem en brandde een gat in de tegenoverliggende muur. Een nieuwe uitbarsting van tegen elkaar in schreeuwende stemmen was het gevolg. Beteuterd keek ik naar het nasmeulende hoopje as dat tot voor kort nog mijn mandje was geweest: Had ik daar nou al die moeite voor gedaan?

## Regelzaken en Regelbragen

**IN DE DIVERSE AVONTUREN EN MONSTERBESCHRIJVINGEN WORDT VAAK EEN SCORE VOOR SNELHEID AANGEGEVEN; HOE MOET IK DIE INTERPRETEREN?**

De scores die wij in de Aventurijsche Bode hanteren, zijn ontleend aan "Das Buch der Regel 2". De vermelde scores geven altijd de topsnelheid weer, gemeten in meters per seconde. Uiteraard is deze snelheid slechts onder optimale omstandigheden haalbaar, en dan alleen voor een beperkte tijdsduur. Hoe lang

men de topsnelheid volhoudt, wordt bepaald door het uithoudingsvermogen. Daarna zal men op een lager tempo over moeten schakelen (draf of mars), voorafgegaan of gevolgd door een pauze. Mensen kunnen hun maximale snelheid (8 meter per seconde) alleen bereiken als zij niet worden gehinderd door wapenrustingen en/of bepakking. Zie hiertoe het schema op de volgende pagina. Een gewicht van 5 kilo (=200 ounces) telt hierbij even zwaar als een BW-punt.



Beveiliging  
Vapenrusting  
BV

Topsnelheid m/sec

|   |                 |   |
|---|-----------------|---|
| 0 | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ | 8 |
| 1 | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■   | 7 |
| 2 | ■ ■ ■ ■ ■ ■     | 6 |
| 3 | ■ ■ ■ ■ ■       | 5 |
| 4 | ■ ■ ■ ■         | 4 |
| 5 | ■ ■ ■           | 3 |
| 6 | ■ ■             | 2 |
| 7 | ■               | 1 |

De tijd dat men deze snelheid kan volhouden, staat gelijk aan het aantal punten Uithoudingsvermogen in sec.



**MIJN HELDEN REAGEREN ALTIJD ALSOF ZE ALLE KRUIDEN HERKENNEN; KAN IK DAT WEL TOESTAAN ?**

Natuurlijk kan dat, maar het is realistisch om deze kennis te koppelen aan het talent »genezende planten vinden«. Een score van 8 zou moeten voldoen om een goed algemeen overzicht te hebben. Voor het snel herkennen van uiterst zeldzame kruiden is echter een hogere score gewenst.

Invoering van deze regel kan tot enige problemen leiden bij helden die al hun kruiden in één buidel bij zich dragen zonder hier ooit veel kennis over verzameld te hebben. Als zo'n held een kruid wil slikken mag de meester best

om een slimheidsproeve vragen om na te gaan of men wel het juiste tussen de kruimels vandaan haalt (slik..., wat kostte Olginwurtz ook alweer?). Bij veel gebruikte (in de praktijk meestal geneeskrachtige) kruiden kan men dit uiteraard soepel hanteren. Iedereen leert wel iets op den duur, zelfs als dat niet uit de scores af te lezen is. Groepen die geen gebruik maken van het talentsysteem kunnen het beste van de volgende regel uitgaan: Tvenaars, heksen, (woud)elfen en druïdes hebben in het algemeen een redelijke kennis van kruiden. Voor de andere heldentypes is het raadzaam om enig advies in te winnen. Wees eens eerlijk; hoeveel planten herken je zelf als je in een bos loopt?

## Hesindes Bonderen der Magie



**HET TOVENAARSGILDE VAN GARETH MAAKT BEKEND :**

Op het laatste congres der Gildeuniversiteiten te Vinsalt is wederom gebleken dat de onderlinge wedijver een betere samenwerking keer op keer verhindert. Het is niet alleen zo, dat de verschillende universiteiten geen inzage willen verlenen in de speciale magische formules die aldaar door de Hoge Magisters worden gedoceerd; nee, zelfs de inmiddels toch zeer noodzakelijke vernieuwingen bij de meest gangbare formules wenst men niet te erkennen.

Om eindelijk eens de verwarring weg te nemen die bestaat rond de kosten en de uitwerking van de verschillende magische formules heeft de gilde-universiteit te Gareth daarom besloten om door haar gehanteerde WARE regels te publiceren. Het is namelijk gebleken dat vele tovenaars (vaak afkomstig van mindere "universiteiten") verbazingwekkende ideeën hebben over het gebruik van de magie die in de ogen van onze Godin en Beschermvrouwe Hesinde meer dan eens de ketterij benaderen!



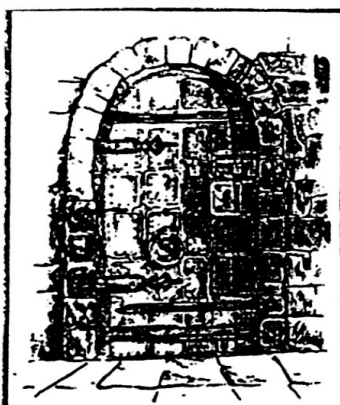
1. De kosten van de formule **FORAMIS-FORAMEUR**, open U, poort en deur! variëren tussen de 3 ASP (eenvoudig slot) en 10 ASP (met zware balk vergrendelde stadspoort).

**Nogmaals voor alle duidelijkheid: DEZE FORMULE WERKT NIET TEGEN MAGIE !**

2. De kosten van de formule **ARMAKRODILT** - bescherming en schild! bedragen 8 ASP per gevecht! (maximaal 1 SR)

3. De kosten van de formule **VISIBILI-VANITAAR**, toverkracht maak mij onzichtbaar! bedragen 5 ASP per SR (geen verplichte tweede SR). Het spijt ons dat wij een artikel uit ons eigen mededelingsorgaan van een aanvulling moeten voorzien, maar de onzichtbaarheid blijft alleen in stand zolang een magische cirkel in stand wordt gehouden. Dit kan door 2 in elkaar gevouwen handen of (bij meerdere personen) door elkaar bij de handen vast te houden. Misbruik is dus bijkans onmogelijk.  
Duur van de formule: max. graad + 5 SR.

4. De werkingsduur van de formule **BANBALADIK** - je vriend ben ik! bedraagt 1 uur. Een langere tijd vereist een nieuwe poging tot betovering en opnieuw inzet van ASP. Bovendien werpt de tovenaars met graad x D6 in plaats van met graad+1 maal D6 (deze moet tenminste gelijk zijn aan 3D6 + MK).



5. **CLAUDIBUS CLAVISTIBOORT** -wees gesloten Deur en Poort. Hoe meer ASP de tovenaars inzet, hoe moeilijker de deur te openen is. Dit openen kan met kracht of met magie (andere mogelijkheden zijn er niet).

**Kracht:** (De graad van de tovenaars + het aantal ingezette ASP) x 2 geven de handicap van de krachtproef aan.

**Magie:** De graad van de tovenaars + het aantal ingezette ASP geven aan wat de kosten van het openen zijn. De spreuk heeft een werkingsduur van graad in SR.

6. De formule **PARALU-PARALIJN**, je zult verstijfd van schrik zijn! kost de monsterklasse van de tegenstander in ASP. Het bereik van de spreuk bedraagt 5 meter. De werking van de formule is afhankelijk van de graad van de magiër x D6. Het resultaat moet hoger zijn dan de MK van het slachtoffer.

7. De formule **ZACHT-LACHT-MONSTERMACHT**, sla erop met al je kracht! werkt voor D20 GR, kost hetzelfde aantal in ASP en heeft de volgende uitwerking: AV/Moed/TP + 5, AW - 5!

8. De formule **HORRIPHOBUS-POKKEPIJN**, pas toch op voor margere Hein! werkt alleen als de graad x D6 + slimheid hoger is dan de Moed + Monsterklasse van de tegenstander. De uitkomst van graad x D6 (zonder SL) geeft tevens de kosten in ASP aan. De charismaproef is dan niet meer nodig.

9. De formule **SALANDER-MOETANDER**, wees een ander! werkt alleen als de graad x D6 + de slimheid hoger zijn dan de dubbele monsterklasse van de tegenstander. De charismaproef is komen te vervallen. De kosten van de formule hangen af van het gewicht van de tegenstander: Het gewicht in Ounces gedeeld door 100 staat gelijk aan het aantal ASP wat de formule kost.

*NB: slachtoffers kunnen alleen in levende wezens veranderd worden. Je kan een dwerg wel in een paddestoel veranderen, maar niet in een steen (of een diamant).*

Het tovenaarsgilde doet tegelijkertijd een oproep aan de andere met magie begiftigde wezens om het goede voorbeeld te volgen en ook de geheimhouding over hun magie te doorbreken. Deze oproep is vooral van toepassing op de Druiden, Heksen, Woudelfen en Schelmen.



De bovenstaande veranderingen in de magische formules zijn een voorloper op de officiële nieuwe regels. De gegevens komen uit het inleidende boekje van de nieuwe DSA-basisdoos "Die Helden des Schwarzen Auges."





# Berichten uit de Provincie

## Oorlog Nostria-Andergast opnieuw opgelaaid

### ANDERGAST BEMACHTIGT JOBORN



#### Uitvinder aangeklaagd wegens magiegebruik

Van onze correspondent in Havena:

Nog slechts kort geleden is de bekende uitvinder "Leonardo de Mechanicus", vooral bekend door zijn ontwerp van de befaamde Prinses Emerbrug, aangeklaagd wegens het gebruik van magie binnen de stadsmuren. Zoals bekend mag worden verondersteld, is het gebruik van magie binnen de stad ook in Havena ten strengste verboden. Wanneer de beschuldiging waar blijkt te zijn, zal uitvinder Leonardo op een zware straf moeten rekenen. Volgens onze informant, een redelijk hooggeplaatste ambtenaar waarvan we de naam niet zullen noemen, is het bewijsmateriaal overtuigend. De geleerde zou gezien zijn in een vierwielig voertuig dat zich zelf voortbewoog, dus zonder het gebruik van trekdieren! Er zou zelfs een grote kachel op zijn geïnstalleerd, die grote wolken rook en stoom uitbraakte. Al deze zaken wijzen duidelijk op het gebruik van magie, zodat wij voor deze voorheen zo sympathieke uitvinder eht ergste moeten vrezen.

#### Troonopvolging Aranië alweer onzeker

**ZORGAN:** De Amazone Irma, door haar huwelijk met vorstin Sybia's zoon Arkos tot voor kort nog de toekomstige troonopvolgster van de afvallige buitenprovincie Aranië, wenst volgens betrouwbare bronnen weer gescheiden te worden van haar echtgenoot. Boze tongen beweren dat zij volgens haar eigen woorden "genoeg heeft van deze wandelende vaatdoek, die zonder een ladder geen paard kan bestijgen en zich zelfs dan nog over het veel te harde dameszadel beklaagt!". Uit de mond van deze ervaren krijgsvrouw was deze uitspraak ongetwijfeld eerder een sarcastische overdrijving. Het is echter wel tekenend voor de degeneratie die nu reeds aan het Araanse hof heerst. Hoeveel beter zou het de bevolking vergaan, wanneer de krachtige leiding van onze Keizer het bestuur weer op het juiste spoor zou brengen!

Onze illustratie toont het paar in zijn wittebroodsweken.

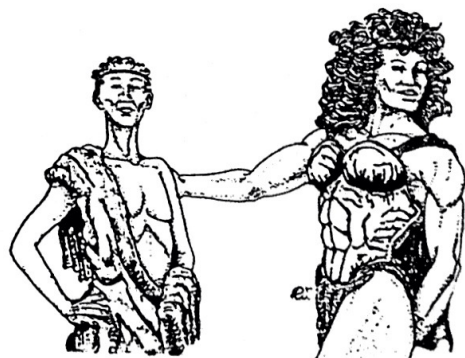
Winhall. Daar, waar de grens van ons gezegende Middenrijk overgaat in de barbaarse buitenwereld, bericht onze correspondent van een nieuwe opleving in het al eeuwen durende conflict tussen de rijkjes Nostria en Andergast. In een poging om het leger van Andergast te provoceren, werd door Nostriaanse troepen een versperring in de rivier de Ingval aangebracht. Men hoopte zo de houthandel van Andergast te treffen, die voor haar vervoer van de rivierweg afhankelijk is. Helaas werd de versperring dusdanig onhandig aangebracht, dat men per vergissing een kunstmatige dam aanlegde die binnen korte tijd grote delen van het land onder water zette, met name het in de nabijheid gelegen versterkte stadje Joborn. Terwijl de Nostriaanse soldaten in een hinderlaag op hun tegenstanders wachtten, werd een grote groep Andergastse houtvloten met enkele bewakers door de sterke stroming van de koers afgebracht en spoelde door een grillige speling van het lot Joborn binnen. Terwijl de Nostrianen niets anders konden dan machteloos toekijken, maakten de Andergastse van de nood een deugd en bezetten het door de bewoners ontvluchte stadje. Het lijkt er nu daadwerkelijk op dat het stadje Joborn - al eeuwen een twist-appel tussen de beide staten - voor het eerst sinds lange tijd weer bij Andergast hoort.

Uiteraard werd deze gebeurtenis door beide staten tot een grote overwinning uitgeroepen. Zowel de "Nostriaanse Oorlogstrompet" als de "Vrije Trommel" van Andergast (beiden een dieptepunt in de journalistiek, als U ons deze opmerking vergeeft) loven de eigen wapenfeiten op een wijze die haast pijnlijk is om te lezen. Maar hoe de arme bewoners van Joborn weer bij hun eigen huis en haard moeten komen.....daarover wordt niets vermeld.

#### GRATENFELSE DAALDER VERVALST ?

De Gratenfelse zilveren daalder, tot voor kort nog geroemd om zijn kwaliteit en zilverglansgehalte, is sinds kort in een minder positief licht komen te staan. Nadat de dwergen uit het Koschgebergte al enige malen een desbetreffende waarschuwing lieten horen, berichten nu ook andere handelaren van een "te lichte" Gratenfelse daalder. Hoewel zij qua vorm en dikte niet afwijken, is hun gehalte duidelijk minder groot. Menige geldwisselaar in ons rijk heeft zich verbaasd afgevraagd wat er met zijn wegschaal aan de hand was, gewend als hij was dat een Gratenfelse daalder zonder meer als gewicht van 5 gram kon worden gebruikt.....

Merkwaardig is, dat de vervalste daalders zonder uitzondering nieuw geslagen munten zijn en het zilvermerk zelfs onder de loep niet van het origineel afwijkt. De vraag dringt zich derhalve op, of de daalders wellicht uit de Gratenfelse muntslagerij zelf stammen. Zou graaf Baldur werkelijk tot zo'n euvel daad in staat zijn? Zijn oorlog met Wengenhalm is door de langdurige belegering van Honingen tenslotte een dure zaak geworden; - en huurlingen laten zich mestal duur betalen.....





# DE HEKS

## ALS

### HELDENTYPE



Heksen zijn magiërs, die zich met de meer gevoelsmatige, instinctieve, zintuigelijke kant van de magie (zij zelf noemen het "de vrouwelijke kant") bezig houden. Om deze reden zijn negen van de tien heksen vrouwen. Mannelijke aanhangers van deze speciale richting in de magie worden "mannelijke Heksen" genoemd; "De Heksenmeesters" beoefenen een geheel andere vorm van tovenarij, maar daar zullen wij een andere keer op moeten ingaan. De sterk gevoelsmatige benadering van de magie wordt door magiërs met groot wantrouwen bejegend (om niet te zeggen veracht). Een zekere angst zullen zij echter niet kunnen onderdrukken: wat niet door de menselijke geest wordt gestuurd, kan maar al te snel buiten controle geraken.... Hekserij wordt door tovenaars dan ook als een "smerige" magie gezien. Als illustratie mag hierbij de volgende zin uit het officiële handboek van het Gilde der Magiërs gelden: "Heksentovenarij is grauw en smerig en mag nooit en te nimmer binnen de muren van een Gildehuis of universiteit worden beoefend!".

Dit beeld heeft het Gilde der Magiërs door de jaren heen steeds weer herhaald, zodat ook de Avonturijnse leek inmiddels tot deze overtuiging is gekomen. Hierbij konden zij zelfs op de steun van de Praios-orde rekenen; in de tijd dat de priester-Keizers het regentschap in handen hadden (660-528 voor Hal) werden de heksen zonder genade vervolgd en zo mogelijk levend op de brandstapel geworpen. Keizer Rohal de Wijze, één van de grootste en ongewoonste magiërs in de geschiedenis van Aventurië, verbood echter iedere vorm van heksenvervolgung. Zijn decreet is ook heden ten dage nog van kracht, ook al komt het zo nu en dan nog tot onge-regeldheden.

Dat de heksen als reactie op deze vervolging hun kennis alleen in het geheim doorgaven, wordt hen door de magiërs nog steeds kwalijk genomen en geldt voor dezen als extra bewijs voor de "onreine" vorm van deze magie. Daarbij moet echter gezegd worden, dat er steeds weer oude, verbitterde heksen hebben bestaan die hele streken in angst hebben gezet en de mensen veel leed hebben gebracht. Dat dit olie op het vuur van hun tegenstanders was, zal voor iedereen duidelijk zijn.

De meeste heksen zijn echter gevoelige, goedhartige wezens en gelden als zeer mensenvriendelijk. Zij zijn vervuld van liefde voor het leven en de wereld om hun heen, en zullen niet aarzelen, hun gaven voor het welzijn van andere wezens in te zetten.

De opleiding van een heks is een zeer persoonlijke zaak. Een ervaren heks zal één keer in haar leven een persoonlijke leerling uitkiezen aan wie zij in de loop van de volgende jaren haar kennis doorgeeft. Regelmatig plaatsvindende heksenbijeenkomsten zorgen voor uitwisseling van kennis met andere heksen. De opleiding zelf bestaat voornamelijk uit mondelinge overlevering en demonstraties. Schriftelijke documenten zijn zelden; zij bestaan meestal uit simpele schetsen en tekeningen.

Over de ontstaansgeschiedenis van de heksen zijn vele verhalen bekend. De volgende overlevering wordt aan jonge heksen verteld:

Toen de oergod Los met de aardgodin Sumo vocht, en de reuzin haar einde voelde naderen, poogde zij tenminste een deel van haar zelf te redden. Diep in haar binnenste liet zij een ei ontstaan en blies het haar levensadem in. Toen Los hete tranen boven het lichaam van de gevelde reuzin weende, vermoedde hij niet dat diep binnenin nog leven



aanwezig was. Alle levende wezens komen voort uit de tranen van de oergod; al de planten groeiden uit het lichaam van Sumo. Toen het ei rijp was, zag Sumo's dochter het levenslicht: Satuaría was haar naam. Hoewel zij eerst alleen haat voelde voor de levende wezens die het lichaam van haar moeder bevolkten, maakte zich allengs een grote eenzaamheid van haar meester. Daarom nam zij een menselijke gestalte aan en begaf zich onder de sterfelijken. Langzaam leerde zij deze zwakke wezens in haar hart te sluiten. Sommige mensen die de aarde lief hadden, herkenden haar ware gestalte en verzochten haar, hun op te leiden. Deze mensen leerde Satuaría de wegen en de wijsheden van de bodem en de planten met wie zij zich zo verbonden voelde. Die kennis wordt nog steeds door de heksen aan hun leerlingen doorgegeven, vaak in de gestalte van hun dochter. Alle heksen zien zich zelf als dochters van Satuaría; dit is ook de benaming die zij zelf onderling gebruiken.

Er wordt verteld dat een dochter van Satuaría soms geen baby baart, maar een ei legt, waaruit na 7 maanden en 7 dagen een kind kruipt. Deze kinderen zijn van een buitengewone schoonheid en bezitten uitzonderlijke bekwaamheden: men zegt dan dat het bloed der aarde in hun aderen vloeit. Deze uitverkorenen onder de heksen worden niet meer ouder na het bereiken van hun dertigste levensjaar. Alle heksen vereren Satuaría, maar zij accepteren ook de Goden als deel van hun wereld. Zij voelen zich vooral met Hesinde en Rahja verbonden, want juist deze Godinnen belichamen het vrouwelijke, instinctieve en zintuiglijke aspect dat door de tovenaars (en vele mannen met hen) zo wordt afgekeurd.

Wanneer een Heks ervaren genoeg is om zelfstandig door het leven te gaan, ontvangt zij als belangrijkste symbool van haar waardigheid een Heksenketel. Deze ketels worden in een geheime ceremonie vervaardigd; in de meeste gevallen erft de Heks hem echter van haar leermeester(es). Door de omstandigheden gedwongen, voeren haaste alle Heksen een heimelijk en onrustig leven. Zij geven daarom de voorkeur aan donkere kleding en gedragen zich zo onopvallend mogelijk. Desondanks oefenen zij een merkwaardige aantrekkingskracht op het andere geslacht uit.

Alle Heksen in een bepaalde streek komen twee maal per jaar, tijdens de winter- en de zomerwende, op een afgelegen plek bijeen om gezamenlijk feest te vieren. Op deze feesten, in de

volksmond "Heksensabbaths" genoemd, wordt ook de beroemde Heksenzalf vervaardigd, die wordt gebruikt om voorwerpen te laten vliegen. Deze zalf wordt over het uitverkoren voorwerp gestreken (meestal de traditionele bezem, maar ook biervaten, mestvorken en schuurdeuren behoren tot de mogelijkheden), waarop de meesteres dan een half jaar lang veilig door de lucht kan bewegen. Een heksenbezem (of soortgelijk voorwerp) kan een topsnelheid van 60 km. per uur bereiken. Hij draagt echter alleen de Heks zelf en haar dierlijke vertrouweling (ook wel "Familiair" genoemd). Ieder ander die heldenmoed met onvoorzichtigheid verward moet zich op de rodeo van zijn leven voorbereiden, waarbij de grond zich onaangenaam ver van de ruiter kan bevinden.... Doet iemand een poging om de bezem te stelen, dan zal deze hem verwoed aanvallen:

MO: 10 ; LE 15 ; BW 1 ; AV 9 ; AW 7 ; TP 1D+4 ; Snelh. 12 ; UI 40 ; MK 12



#### DE HEKS IN HET SPEL

Als Heks wordt men geboren, d.w.z. dat de eigenschapsscores Moed en Charisma bij het scheppen van de held(in) minimaal 12 moeten bedragen. Een uitverkorene, niet ouder wordende Dochter van Satuaría wordt alleen geboren wanneer de dobbelsteenworpen voor MO en CH respectievelijk 12 en 13 zijn (verschuivingen met de slechte eigenschappen worden hierbij niet toegelaten).

Levensenergie en Astrale Energie bedragen beide 25 punten. Stijgt de Heks in graad, mag zij kiezen welke van de beide zij met 1D6 wil verhogen. Mocht de Heks over een Familiair beschikken, ontvangt zij per graadsverhoging één extra ASP, aangezien zij door het contact met het dier een dieper inzicht in de geheimen van de Natuur verkrijgt en haar magisch potentiëel daardoor verder wordt versterkt.



Heksen gaan eenvoudig gekleed (BW 1). Wanneer zij in noodgevallen een betere bescherming benodigen, komt alleen een gewatteerde wapenrok in aanmerking, anders wordt hun bewegingsvrijheid te veel beperkt en zal het grote gewicht hen bij het vliegen hinderen. Aangezien de bron van haar magische kracht de aarde zelf is, kan een Heks haar magie alleen gebruiken, als zij direkt contact met de aardbodem of water heeft. Hogere etages dan de begane grond, bruggen of een rit op de bezem verhinderen voor haar elke vorm van magie.

#### De Heks in het kort:

**Voorwaarden:** NO en CH minimaal 12

**Voordelen:** Magietalent, Heksenbezem, familiair

**Beperkingen:** BW maximaal 2, geen wapens hoger dan 1D+1 toegestaan, magie alleen mogelijk bij aardcontact.

**Levensenergie:** 25

**Astrale Energie:** 25.

### DE EERSTE ZEVEN HEKSENBETOVERINGEN

De volgende zeven toverspreuken vormen de basis waar iedere heks over beschikken kan. Andere spreuken zijn bij DSA in Duitsland reeds aangekondigd en zullen eventueel in een latere uitgave worden gepubliceerd. Om redenen van plaatsgebrek kan de z.g. "Familiair" van de Heks hier niet worden beschreven. Vooralsnog vermelden wij alleen dat deze speciale vertrouwelingen van de Heks haar magie sterk aanvullen en ook verder van grote invloed op haar zintuigelijke waarnemingen zijn. Tot nu is van vijf diersoorten bekend dat zij Familiair van een Heks kunnen worden. Dit zijn de Kat, de Uil, de Raaf, de Pad en de Slang, die elk met hun verschillende eigenschappen de magie van een heks kunnen versterken.



### 1) ONSCHULDIGE GEDAANTE

**Beschrijving en werking:** Met deze illusiebetovering kan de Heks de gedaante van een ogenschijnlijk volledig onschuldig wezen aannemen.

**Techniek:** De Heks gaat op haar hurken zitten en slaat haar handen voor de ogen. Na ongeveer 10 seconden kan zij zich dan in haar nieuwe gedaante verheffen, bijvoorbeeld als kreuple oude vrouw of als onschuldig boerenmeisje. Wapens, opvallende voorwerpen of haar Familiair kan zij echter niet op deze manier verbergen. Slechts bij aandachtige bestudering kan een omstander het bedrog ontdekken, mits hem/haar een SL-proef met een handicap van 2 + de graad van de Heks lukt.

**Kosten:** 8 ASP

**Reikwijdte:** 0

**Duur:** Graad van de Heks x SR.

### 2) HEKSENBLIK

**Beschrijving en werking:** Met behulp van deze betovering kunnen Heksen elkaar aan de ogen herkennen.

**Techniek:** De Heks kijkt haar tegenover  $\pm 7$  seconden recht in de ogen. Is degene die zij aankijkt een Heks, dan zal van beide partijen de iris een purpurrode kleur krijgen. Deze kleurverandering kan alleen door de beide Heksen worden waargenomen.

**Kosten:** Voor beide partijen 2 ASP; Het slachtoffer kan zich niet tegen dit verlies aan ASP verweren.

**Reikwijdte:** 10 meter

**Duur:** 10 seconden.

### 3) KRAAIENLOKROEP

**Beschrijving en werking:** De Heks roept uit het niets een zwerm kraaien te hulp.

**Techniek:** De Heks vormt haar handen tot een trechter voor de mond en stoot een schor gekraai uit. Het aantal kraaien dat verschijnt, is gelijk aan de graad van de Heks plus 2.

**Scores van de kraaien:** MO 18 ; LE 5 ; BW 0 ; AV 10 ; AW 0 ; TP 2SP ; UI 100 ; Snelh. 12/1 ; MK 3. De kraaien vallen alleen niet-beschermde delen aan en veroorzaken 2 SP. Wanneer een kraai voor zijn aanval een 1 gooit en de afweer van de verdediger mislukt, dan is het oog geraakt. Het slachtoffer is een maand lang blind aan het getroffen oog.

**Kosten:** 15 ASP (onafhankelijk van het aantal kraaien)

**Reikwijdte:** 25 meter

**Duur:** 10 GR.



#### 4) HEKSENKNOOP

**Beschrijving en werking:** Deze betovering zet de Heks voor haar verdediging in. Zij kan hiermee een weg of een gang voor een bepaalde tijd blokkeren.

**Techniek:** De Heks maakt een knoop in een stuk touw, een draad of een haar en werpt deze achter zich. Op die plek ontstaat een zone van verwarring, waardoor elk intelligent wezen volledig de oriëntatie verliest en doelloos kringetjes gaat draaien. Op dieren heeft deze betovering meestal geen effect. Hoogte en breedte van de barrière komen overeen met de graad van de Heks in meters.

**Kosten:** 4 ASP

**Reikwijdte:** 0 (=ligging van de knoop)

**Duur:** graad van de Heks in minuten.

#### 6) GROTE BEGEREN

**Beschrijving en werking:** Met deze sterpspreuk kan de Heks een ziekelijke begeerigheid naar bepaalde dingen in een persoon opwekken. Voor de duur van de betovering zal het slachtoffer al het mogelijke ondernemen om dit te verkrijgen; alle andere zaken zijn onbelangrijk voor hem/haar geworden.

**Techniek:** De Heks tikt met de linker wijsvinger tegen het voorhoofd van het slachtoffer en zegt: "wat jij in werkelijkheid nodig hebt, is ... (benaming van het voorwerp)". Het slachtoffer kan zich alleen met een SL-proef + de graad van de Heks hiervan bevrijden.

**Kosten:** 8 ASP per SR

**Reikwijdte:** 0 (aanraking noodzakelijk)

**Duur:** al naar gelang de ingezette ASP.

#### 5) HEKSENSPEEKSEL

**Beschrijving en werking:** Met behulp van haar speeksel en de inzet van astrale energie kan de Heks ziektes en verwondingen genezen.

**Techniek:** De Heks strijkt haar speeksel over de wond van de gewonde; bij ziektes en vergiftigingen moet het speeksel op de tong van het slachtoffer worden gedruppeld. Heksen kunnen hiermee anderen, maar niet zich zelf genezen.

**Kosten:** Bij verwondingen 2 ASP per teruggegeven punt LE;

Bij ziektes 1 ASP per punt LE;

Bij vergiftigingen ½ ASP per punt LE.

**Reikwijdte:** 0

**Duur:** Permanent.

#### 7) ZACHTE SLAAP

**Beschrijving en techniek:** De Heks kan hiermee de aanval van een dier stoppen en het tot een zachte sluimering aanzetten.

**Techniek:** De Heks kijkt het dier in de ogen en maakt een kalmerend gebaar met haar armen. Het dier zal dan apatisch gaan liggen en 3 spelronden lang in een toestand van zachte sluimering verblijven. Wordt het dier daarop aangevallen of op andere manieren geïrriteerd, zal het echter meteen weer wakker worden. Deze betovering werkt alleen bij dieren, ongeacht het formaat. Intelligente wezens (zoals Draken bijvoorbeeld) zijn immuun voor deze betovering.

**Kosten:** MK gedeeld door 2 aan ASP.

**Reikwijdte:** 5 meter

**Duur:** 3 SP.

## ————— Pakatures en Aanbiedingen —————

### EENMALIGE AANBIEDING

Ik, Karolus Mynet, wissel drie Gratenfelse daalders tegen twee Keizerlijke daalders.

Vissel nu, voordat de koers wijzigt!  
Mynet de Visselaar, Angbar.

### G E Z O C H T

Ervaren bierproevers, voor keuring ende onderzoek. Goed ontwikkelde geur- en smaakzintuigen vereist.

Aanmeldingen bij Cedric MacDoedel.  
Keuringsdienst van Varen te Festum.

### WIE KAN MIJ SNEL ORES LEREN ???

Ik heb er één betoverd, maar hij verstaat geen woord Nieuw-Aventurijs !!!  
Snelle reactie gewenst. Wie helpt mij uit de brand?

Kron-Kel, tijdelijk adres: Weersand.

Moet van de reis, maar Lowangen nog steeds niet in zicht?

Stap dan binnen bij "NATURES LAV" - de comfortabelste en best bewaakte herberg aan de Svellt !!

Billijke prijzen - prompte bediening  
Voor luxe hoeft U niet in de stad te zijn!

U vindt ons op de handelsroute Trallop-Tiefhusen en Lowangen-Donderbeek > bij de enige stevige brug over de Svellt.

Voor nieuwe gasten is het eerste drankje van het huis !!

Met leedwezen geven wij te kennen dat onlangs in Borons armen zijn opgenomen:

|         |   |            |          |
|---------|---|------------|----------|
| Anla    | - | Tovenaar   | 8e graad |
| Arafel  | - | Elf        | 8e graad |
| Atlan   | - | Doler      | 8e graad |
| Rudolph | - | Avonturier | 7e graad |

Het verschil tussen hun Moed en Slimheidsscore had helaas fatale gevolgen.

### TE KOOP AANGEBODEN:

Complete uitrusting voor veteranen of helden die het willen worden.

\* Prima onderhouden wapens,

\* Vele magische voorwerpen, waaronder een echte toverstaf,

\* Kruiden uit alle delen van Aventurië,

\* Alsmede vele originele artikelen waarvan wij deels de ware aard niet konden achterhalen.

DIT ALLES VOOR SLECHTS 150 DUKATEN !!!!

Informaties bij: LaChiffe,  
p/a "Het Oude Huis", omgeving Tiefhusen

### WIE WERT VAAR MIJN KATER GEBLEVEN IS ?

Hij is weldoorvoed, heeft een gitzwarte vacht en luistert naar de naam PRIMO.  
Een ieder die mij inlichtingen kan verschaffen of het dier zelfs terugbrengt, kan op een rijke beloning rekenen.  
Staraja Manja, Tiefhusen.





# Een blik in de historie



## over Elfen

Vij prijzen ons dit maal gelukkig, onze geschiedkundig geïnteresseerde lezers een nieuw inzicht te kunnen verschaffen in een belangrijke medebewoner van ons continent: De ELF.

Oorzaak van dit verhelderende artikel zijn de vele documenten welke gevonden werden in het nalatenschap van de voormalige Keizerlijke hoogleraar en archivaris Hedwariel, die onlangs om persoonlijke redenen onze Keizerlijke hoofdstad heeft verlaten. Zoals nu bleek, bereidde deze bekende geleerde een historisch werk over het volk der Elfen voor en had hij bij zijn aantekeningen reeds vele unieke feiten verzameld, waaruit wij nu kunnen putten.

Het mag inmiddels als bekend worden verondersteld dat het volk der Elfen reeds lange tijd voor de aankomst van de mens het Aventurijsche continent bewoonde. Over hun oergeschiedenis ligt echter nog steeds een ondoordringbaar waas, aangezien geen enkele Elf zich tot nu toe over het ontstaan van zijn volk uitgelaten heeft. Het zal ons historici ongetwijfeld nog vele vurige gebeden aan Hesinde kosten, alvorens een tipje van deze sluier wordt opgelicht.

Het oudste nog behouden gebleven document over een ontmoeting met Elfen is het logboek van de legendarische wereldzeiler Admiraal Sanin (1870 voor Hal). Deze ontdekte in de omgeving van het huidige Vinhal een merkwaardige nederzetting van een onbekend mensachtig ras, dat in kleine houten hutten leefde. Tot zijn verrassing bleken deze "wilden" absoluut niet geïnteresseerd in zilveren daalders of glazen kralen, maar konden wel metalen messen en vishaken gebruiken. Zeer opvallend was ook hun belangstelling voor muziekinstrumenten, waarvoor zij zonder meer hun zelfgemaakte, bijzonder effectieve lange bogen als ruil aanboden. De communicatie met hen verliep bijzonder moeizaam, totdat een als roeier aangeworven dwerg hun taal bleek te kunnen verstaan. Hij noemde deze wezens "Effen", op een dusdanig afvallige manier dat hij ook "apen" bedoeld kon hebben. Het vermoeden dat zij geen mensen waren, werd door hem bevestigd. Hun slanke bouw, de lange spitse oren, het gebrek aan baardgroei en boven alles het gebruik van een voor mensen onbekende magie hadden al tot dergelijke speculaties geleid. Helaas veroorzaakte de hebrucht van Admiraal Salin een gewapend conflict met deze Elfen dat aan beide zijden vele slachtoffers vergde. Voor de Elfen was dit het bewijs, dat mensen een ras van ongeciviliseerde, hebruchtige en gewelddadige wezens waren. En vanuit het huidige standpunt bezien, kan men hen in het toenmalige geval geen ongelijk geven.

De wijvingen die nog steeds tussen mensen en Elfen bestaan, lieten helaas weinig ruimte over voor onderling begrip en kennis. Toch heeft men in de loop der jaren het één en ander in ervaring kunnen brengen. Net als de mensen kent ook het volk der Elfen verschillende rassen. Dit zijn de "gewone" Elfen, de Voudelfen en de Firnelven. De vroegere veronderstelling, dat de z.g. "Wachtelfen" in de bossen ten westen van de Salamanderstenen een apart ras zijn, is inmiddels achterhaald. Nadat menige Elf een uitbundige lachbui weer te boven was gekomen, werd ons uitdrukkelijk bevestigd dat zij zonder meer tot de "gewone" Elfen behoren. Dat zij het tot hun taak hadden gemaakt om de Salamanderstenen tegen binnendringende Orks te beschermen, zou aan hun ras geen afbreuk doen. Zoals de naam al aangeeft, is de "gewone" Elf het bekendst bij de gemiddelde Aventuriër. Hoewel er in het noorden van Aventurië nog steeds Elfen nederzettingen bestaan die er nog net zo uitzien als 2000 jaar geleden, hebben deze Elfen hun afkeer voor de menselijke "civilisatie" overwonnen en zich gedeeltelijk zelfs met met hen vermengd. Hierbij moet worden opgemerkt, dat de z.g. "Halfelf" altijd voortkomt uit een menselijke vader en een Elfenmoeder, en zelfs dat alleen maar zelden. Hun relatief geringe schuwheid, gecombineerd met een aangeboren nieuwsgierigheid, maakt hun voor de mensen goed toegankelijk. Met hun eigen wijsheid doorzien zij de menselijke motieven voldoende om moedwillige vijandigheid van angst en domheid te kunnen onderscheiden. Het is vooral aan hen te danken dat mens en Elf van elkaar konden leren. Zelfs hun magie is door de menselijke tovenaars overgenomen en wordt nu op vele gildeuniversiteiten gedoceerd. Ondanks hun geringe aantal kan men ze in heel Aventurië aantreffen, als huurling, als lid van een rondzwervende groep avonturiers, als jager, gids of dierentemmer. Geen wachter zal meer verbaasd naar zijn wapen grijpen, wanneer hij een Elf door de stadspoort ziet wandelen.

Het ras der Voudelfen vormt hiermee vergeleken een grote tegenstelling. Leden van een ander ras worden zelden of nooit in de door hen bewoonde wouden toegelaten. Als uiterlijk kenmerk kan men de zelfs voor Elfen lange gestalte en hun zwarte haar noemen, maar het is meer hun innerlijk dat hen onderscheidt. Zij achten zichzelf het moedervolk van de Elfen; een bewering die door de andere Elfenrassen niet wordt ontkend en die ook door andere feiten wordt bevestigd. Zo schijnt de noordelijke flank van de Salamanderstenen het oorspronkelijke woongebied van de Elfen te zijn geweest, voordat de Firnelven naar het noorden trokken en de latere "gewone" Elfen zich in oostelijke en zuidwestelijke richting verspreidden. De kennis die men verder over Voudelfen heeft opgebouwd, is uitermate beperkt. Zo schijnen zij in dorpen van boomhutten te wonen, die onderling door bruggen zijn verbonden en van waaruit zich kilometerlange "boompaden" door de bossen strekken. Ook hun magie heeft een geheel andere achtergrond, maar daarin heeft geen enkele menselijke magiër een nader inzicht verkegen.

Over het derde Elfenras, de Firnelven, hangt een nog sterkere sluier van geheimzinnigheid. Tot nog toe weet men alleen, dat zij in het hoge noorden wonen en zich buitengewoon goed aan het leven in de ijsvlaktes hebben aangepast. Doordat ooit drie dode Firnelven op een ijsschots bij Riva werden ontdekt, weten wij inmiddels dat zij kleiner dan de gemiddelde Elf zijn, met een sierlijke gestalte en lang wit haar. In de liederen van de noordelijke Nivesenstammen komt men bovendien verwijzingen tegen van "de Sneeuwelfen, die in geest vereend zijn" en "Zij die twee levens hebben". Verdwaalde Nivesen die door Firnelven gevonden en voor korte tijd verpleegd werden, berichtten dat zij geen vaste verbintenissen kennen en dat de kinderen apart van de ouders in grote ijs hutten wonen. Waar de legende begint en de waarheid ophoudt, is zoals gewoonlijk moeilijk in te schatten, maar het is zeer waarschijnlijk dat ook zij een eigen magie hebben ontwikkeld die hen weer van de andere Elfen onderscheidt.



# Gebeurtenissen en Lotgevallen

In dit jubileumsnummer plaatsen wij bij uitzondering eens geen kort verhaal, maar vragen wij op de volgende twee bladzijden uw aandacht voor een strip van onze tekenaar Robert Haasdijk. Hij zelf achtte de hierin gebezigde stijl en techniek alweer verouderd vergeleken met zijn huidige werk, maar ons leek het in ieder geval nog goed genoeg om er een plaatsje voor in te ruimen. Wij hopen dat de lezers deze redactionele mening zullen bevestigen.

Overigens zijn wij altijd weer benieuwd naar de Gebeurtenissen en Lotgevallen van andere spelgroepen: Dus als er bij U eens sprake was van een leuk en origineel voorval, aarzel dan niet, maar laat het ons weten! Een selectie hieruit zal steeds in de Aventurijsche Bode worden geplaatst.

Ondanks eerdere publikaties blijft de formule "ARMAKRODILT" een rijke bron van inspiratie voor deze rubriek. De als bewakers van een wagenkaravaan ingehuurd helden overnachten in een tunnel. Plotseling wordt de wachtloper overvallen door Orks. De Elf Tarlot, die lekker (en zonder BW) lag te slapen, schrikt wakker, grijpt zijn wapen en brult ARMAKRODILT!! Helaas was hij vergeten dat de wachtpost een positie had gekozen die zo'n 30 meter van het kamp lag verwijderd. Tegen de tijd dat de Orks Tarlot bereikten was het grootste deel van zijn ASP al verbruikt....

De avonturier Niek ploeterde met een kameraad door een woest gebied, toen zij beiden plotseling met pijlen werden bestookt. Niek zelf krijgt een treffer in zijn borst. "Wat doe je?" vraagt de meester indringend. Snel antwoord de jeugdige Niek: "Ik werp me voorover op de grond om dekking te zoeken!".... Het leverde hem 6 extra schadepunten op maar de pijl was nu via zijn rug makkelijk te verwijderen....

Een heldengroep reist als bewakingspersoneel met twee handelswagens mee. Midden in een bos is de weg geblokkeerd door een enorme boomstam. Het blijkt een hinderlaag te zijn en een woest gevecht met de rovers is het gevolg. Wanneer de overgebleven rovers het hazepad hebben gekozen, verdeelt de groep de taken: twee moeten hun wonden verbinden en verzorgen, twee minder gehavenden zoeken de buit bij elkaar en de overige twee zoeken naar sporen om meer over de rovers te weten te komen. Een paar uur later is men met alles gereed en geven de helden de pauzerende koetsiers de opdracht om weer op pad te gaan. Opmerking van de meester: "Dan zou ik toch eerst die boom opruimen die daar nog steeds over de weg ligt!".

De avonturier Dagger ontmoet op zijn avontuur een oude bekende. Zoals het betaamt, stelt hij dit persoon aan zijn reisgenoten voor: "Mijne heren, mag ik U voorstellen: Trax de strijder!" Trax (tot aan zijn nek in het zand ingegraven): "Ik ga je echt niet de hand schudden, hoor!".

De strijder Ignoz onderzocht in zijn eentje een uitgebreid holenstelsel dat volgens zijn informatie door hele hordes van Goblins moest worden bewoond. Slechts bij het licht van één fakkel zwierf hij van grot tot grot, toen hij plotseling vóór zich iets hoorde naderen. Zo te horen ging het om een flinke troep, dus voorwaarts stormen met het wapen in de hand leek hier niet de juiste taktiek. "Ik verberg me in één van de vele donkere spelonken" deelde hij zijn meester mede. Groot was daarop zijn verontwaardiging, toen de Goblins ondanks een gelukte proef op zijn talent »zich zelf verbergen« regelrecht op hem af stevenden.

Noot van de Meester: het verdient aanbeveling om zijn fakkel te doven wanneer men zich in een donkere grot wil verbergen.





# DE GRUWELIJKE GRUWEL



het begon allemaal toen ik op een zonnige dag met mijn zwagel door het bos liep... In het dorp waar ik net door was gekomen werd verteld over een monster dat hier huist, de gruwelijke gruwel... natuurlijk geloofde ik dat niet tot dat.....

hnu zwagel stoppen



...tot dat ik in het midden van het bos een noch menselijke noch dierlijke voetafdruk vond.



na het zien van de voetafdruk besloot ik, zoals het een waarheid betaamt de eigenaar van die voet te zoeken



maar hoe ik ook zocht, ik kon de gruwelijke gruwel, van wie ik dacht dat het spoor was niet vinden.....



hmm....daar is weer zo'n jager....jammer voor hem, maar dan is dit zijn laatste jacht



goed...ik weet het...het is schandalig dat ik in zo'n oud truukje trap...maar ja niemand is volmaakt. Toen ik door had dat ik was beetgenomen, draaide ik mij nog snel om... maak te laat....

met een flinke mep van zijn bijl sloeg hij me bewusteloos







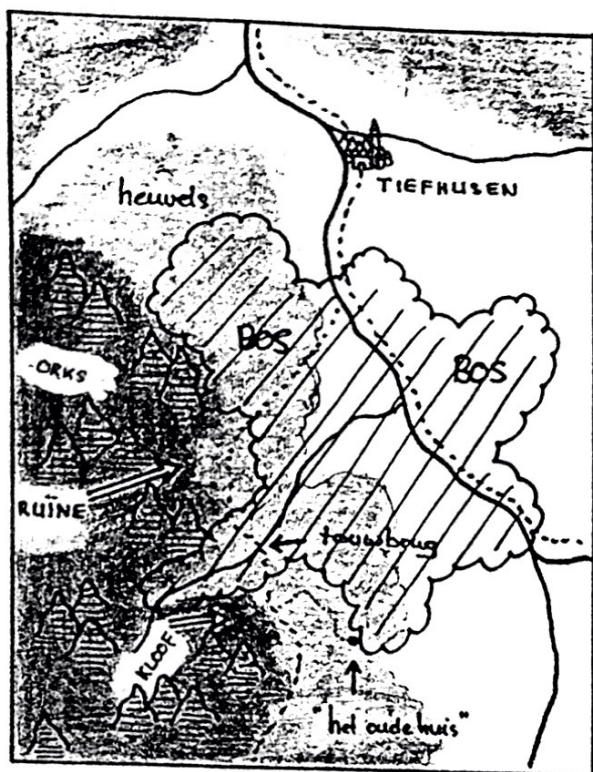
DOOR Robert Haasdijk



# Avontuuridee:

## DE TOCHT NAAR HET OUDE HUIS

**Coftewel: een zwarte kat brengt niet altijd ongeluk** >



Het nu volgende avontuur moest helaas weer drastisch ingekort worden om plaats te besparen. Dit uit zich voornamelijk in de zeer beknopte beschrijving van het stadje Tiefhusen en de summier uitgewerkte gebouwen die een rol (kunnen) spelen in het avontuur. Het staat iedereen natuurlijk vrij om het avontuur uit te breiden met eigen vindingen, maar hou wel de achtergrondgeschiedenis van het gebied in het oog! Deze maakt het wel zeer onwaarschijnlijk dat er nog schatten in het gebied zijn achtergebleven.

### INLEIDING

Het avontuur start in Tiefhusen, een stadje van rond de 1400 inwoners dat echter redelijk versterkt is. Het is de maan van Efferd (September) en de jaarmarkt is net begonnen. Tiefhusen is een centrum van kruidenhandel (alleen noordelijke kruiden), de prijzen zullen de helden meevallen! Al snel zullen de helden benaderd worden door een vrouw ( $\pm$  30 jaar oud) die ondanks haar onopvallende kleding een uitstraling heeft die bij de mannelijke helden de nodige

onrust veroorzaakt (laat alle mannelijke helden met D20 gooien, bij een 17-19 is hun gedrag opdringerig, bij een 20 kunnen ze hun handen maar moeilijk bij zich houden....). Ze vraagt of de helden belangstelling hebben voor een wat vreemde opdracht die niet oneervol is en wel wat dukaten oplevert. Als de helden enige belangstelling tonen, nodigt zij hen uit om ergens wat te drinken en de zaak door te nemen - ze stelt zich nu ook voor als Staraja Manja (stellen de helden zich ook voor?). Het blijkt dat haar (pikzwarte) kater ontvoerd is (jawel!) en blijkbaar heeft zij 100 dukaten voor haar kat over. Ze is al te weten gekomen waar haar liefste huisdier vastgehouden wordt (snif), maar is zelf niet in staat om hem te bevrijden: het gebied is te gevaarlijk en ze heeft dringende bezigheden in de stad. Voelen de helden er misschien wat voor? Staraja laat weinig los over haar bezigheden in de stad en zegt ook liever niet wat de losprijs is (die is: heksenalf  $\Rightarrow$  zie elders in dit blad bij de beschrijving van de Heks). Als de helden aandringen wil ze wel zeggen dat ene Mentar de aanstichter is. Deze Mentar is een al oudere koopman in re-traite die half verlamd is en waarvan achter de hand gefluisterd wordt dat de verlamming zijn verstand ook al een beetje aangetast heeft  $\Rightarrow$  hij heeft onder andere last van vervolgingswaan en beschikt daardoor over een lijfwacht die de kracht van de heldengroep verre overtreft. Wat betreft de losprijs tracht Staraja de helden in te palmen door te suggereren dat Mentar verliefd op haar is en met de kat als chantagemiddel een huwelijk probeert af te dwingen.

Als de helden de opdracht aannemen, zullen ze informatie krijgen over het gebied ten zuiden van de stad (maak een mengeling van de voorkomende gevaren en de geschiedenis). Als ze goed hun best doen, kunnen ze eventueel een voorschot ontvangen van maximaal 20 dukaten en krijgen ze te horen waar de kater vastgehouden wordt. Dat blijkt "Het Oude Huis" te zijn, een overgebleven gebouw uit de tijd dat het gebied daar nog bewoond werd. Geef de helden nu ook een



landkaart van het gebied (hoeft niet al te nauwkeurig) waarop de ruïne en de kloof weggelaten zijn en de plaats van het oude huis alleen bij benadering op is aangegeven.

De helden zullen nu inkopen (eten e.d.) moeten doen en overleggen over de te volgen route. Laat als meester doorschemeren dat het pad door het bos (langs de bergen) nog redelijk begaanbaar is en tracht ze via die weg het avontuur in te sturen. Als de helden over andere routes beginnen te praten moet dat op een subtiele manier verhinderd worden - opmerkingen als "Nu geen gedonder, als je die weg neemt valt mijn hele avontuur in het water!" dienen zoveel mogelijk vermeden te worden. Staraja geeft geen verblijfsplaats op, ze zegt dat ze de helden zal vinden als ze terugkomen. Mochten de helden in Tiefhusen naar Staraja informeren, zullen zij opmerken dat velen (meestal mannen) haar van gezicht kennen, maar dat eigenlijk niemand iets naders van haar weet. In het gunstigste geval ervaren ze dat Staraja ergens in een hutje buiten de stad woont, en dat haar vader vermoedelijk een Druïde was. Het staat de meester hierbij vrij, op deze plaats enige misleidende geruchten toe te voegen.

Nu volgt het eigenlijke avontuur. De benodigde informatie wordt in verschillende hoofdstukken besproken om het overzicht te bewaren. Lees deze van te voren grondig door en verander ze als dat nodig lijkt. Achtereenvolgens worden beschreven: De geschiedenis van het gebied, de Tabel van toevallige ontmoetingen, de roversbende, de touwbrug, Het Oude Huis, de bedoeling van het avontuur en de eigenschappen van de meesterpersonen.

### De Geschiedenis:

Enkele eeuwen geleden, toen de Orks nog minder vaak over de bergen kwamen, bestond er ten zuidoosten van Tiefhusen een baronie. Een klein, maar strategisch sterk gelegen kasteel bewaakte en beschermde enkele dorpen waarvan de bewoners leefden van de landbouw en de jacht. Er kwamen echter steeds meer Orks die grote overlast veroorzaakten en uiteindelijk de gehele bevolking dwongen, verder naar het oosten te verhuizen. De Orks verstoorden elke activiteit en legden zo het hele leven lam.

Sinds die tijd (300 jaar) is het bos ten zuiden van Tiefhusen een plaats voor rovers, Orks en andere gevaren. Slechts een enkele jager durft nog ten westen van de Svellt te komen. De handelsweg naar Lowangen (ten oosten van de Svellt) wordt nog steeds gebruikt, alhoewel de meeste goederen over de rivier zelf worden vervoerd. Voor zover bekend, zijn alle sporen van bebouwing in de loop der eeuwen verdwenen; "het Oude Huis" vormt één van de weinige bewijzen van de vroegere bewoning.

### De Tabel Toevallige Ontmoetingen:

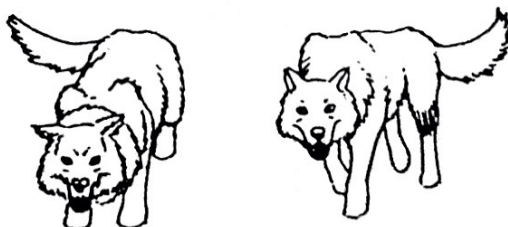
Zodra de helden het bos betreden moet de meester 1x per uur met D6 gooien. Bij een 1 is er sprake van een ontmoeting. 's Nachts moet 4x met D6 gegooid worden. Als er sprake is van een ontmoeting bepaalt D20 het soort:

- D20
- |                                                   |  |
|---------------------------------------------------|--|
| 1: Heks *                                         |  |
| 2: Wandelwortel ** ('s nachts)                    |  |
| 3: Natuurlijke val ***                            |  |
| 4: Veelvraat **                                   |  |
| 5-6: Orks (uit Orkland, dus slecht uitgerust) 4-7 |  |
| 7: Beer (eigenschappen als Hole-beer) 1           |  |
| 8-9: Goblins 4-8                                  |  |
| 10: Trol 1                                        |  |
| 11-12: Wolven 4-6                                 |  |
| 13: Boomdraak 1                                   |  |
| 14-15: Wilde zwijnen 4-6                          |  |
| 16: Jager uit Tiefhusen (nogal achterdochtig) 1   |  |
| 17-18: Rovers 2-4                                 |  |
| 19: Jachtwild (groot)                             |  |
| 20: Ogers (man/vrouw) 2                           |  |

\* De Heks (Staraja) tracht de helden in het oog te houden. In geval van een ontmoeting zien de helden haar in "onschuldige gedaante" (overdag) of op haar bezem ('s nachts).

\*\* Zie bij "Monsters en Uitrustingsstukken"

\*\*\* Onder een natuurlijke val verstaan we onder andere: - een gemene kuil  
- noodweer  
- omvallende boom







### De Roversbende:

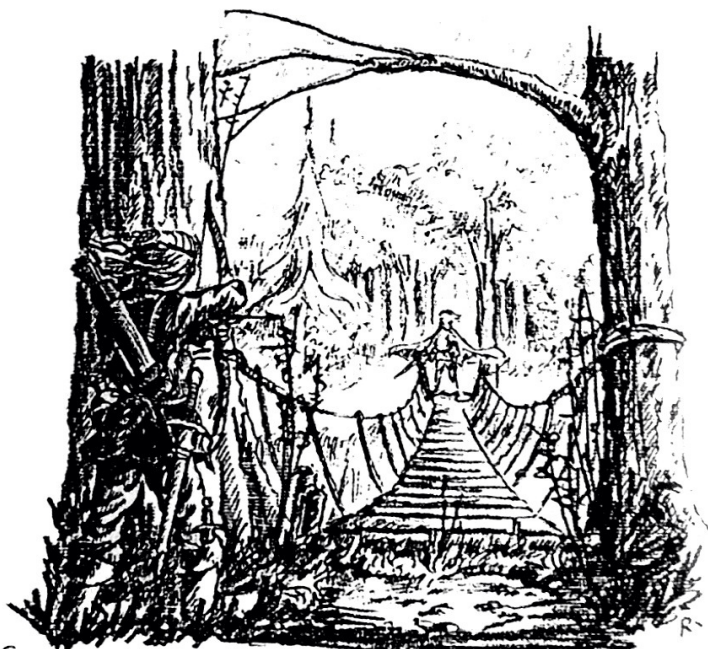
Rob "de Hoeder" en zijn bende roven van de rijkelui en ontzien de armen. Helaas voor de helden denken zij dat de heldengroep tegen hen ingezet is - en met gevaarlijke vijanden hebben ze geen medelijden. Zodra het duidelijk wordt dat de helden een ander doel hebben zullen de aanvallen gestaakt worden. Het hoofdkwartier van de bende is gelegen in een kloof (zie meesterkaart), en dus lijkt het inderdaad net alsof de helden daarnaar op weg zijn. De tactiek van de bende is simpel en afdoende: vanuit een veilige dekking bij verrassing aanvallen met de lange boog en weer vluchten als het te gevaarlijk wordt. Op deze manier slopen ze de krachten van de tegenstander langzaam maar zeker terwijl ze zelf weinig gevaar lopen. De elite van de bende komt zelden ten noorden van de touwbrug, zodat het bij de eerste ontmoetingen om "gewone" rovers gaat - de "groene" rovers zullen de touwbrug verdedigen. De helden zullen pas opgemerkt worden als zij via de tabel een aantal rovers ontmoeten of als zij de ruïne passeren. In de ruïne bevinden zich altijd twee gewone rovers die vanuit de enige overgebleven toren de omgeving in de gaten houden (als ze de helden zien, sturen ze per postduif

bericht naar het hoofdkwartier). In de toren bevindt zich weinig van waarde; de eventuele buit bestaat uit voedsel, gereedschap en pijlen. Let er wel op dat de rovers zich altijd goed gedekt houden en dat zij een bijzonder sterke positie bemannen! Zonder krachtige magie kunnen ze lang standhouden.

P.S.: Door hun nogal idealistische instelling hebben de rovers verhoudingsgewijs weinig buit. Op het hoofd van Rob staat wel een beloning van 75 dukaten.

### De Touwbrug:

Deze brug overspant een snelstromende zijrivier van de Svellt (8 m. breed, 1½ m. diep) en bestaat geheel uit touw. Oplettende helden zullen opmerken dat het touwwerk zelfs nog verrassend nieuw is. Om de brug over te steken zijn 2 minuten nodig (1 minuut na BH+4 proeve, 10 GR na BH+9 proeve) Deze brug is een ernstig hindernis voor de helden aangezien er op de andere oever vier groene rovers klaarstaan om (prijs) te schieten op een heldengroep! Deze rovers houden stand zolang ze kunnen (heel lang) of tot de pijlen (20 per persoon) op zijn. Wegens de zeer nadelige omstandigheden voor de helden krijgen die een avontuurpunt voor elke LP die ze de rovers afnemen (geldt niet in nabijgevecht) - er zijn hier sowieso veel AP te verdienen! Als helden de rivier over willen zwemmen, lopen ze grote kans op verdrinking of tenminste enige verwondingen en/of verlies van uitrusting! Men moet hierbij uitgaan van een zwemproeve +5 of BH+11! (slechts een onverbeterlijke optimist gaat zwemmen in een ijskoude en snelstromende rivier.





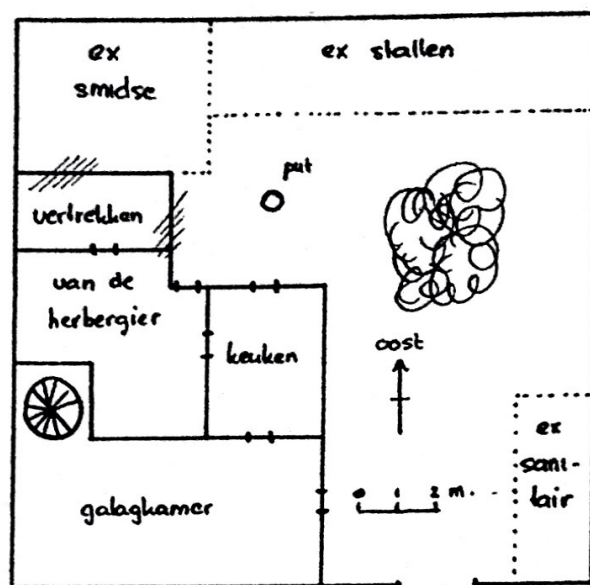
## Het Oude Huis:

Dit was de naam van een bekende versterkte herberg die de tand des tijds verrassend goed heeft doorstaan. De oorspronkelijk 5.5 meter hoge muren zijn nog vrijwel intact, alleen de grote poortdeuren zijn verdwenen. Binnen de muren zijn de bijgebouwen vrijwel vergaan, maar het hoofdgebouw zelf is nog steeds bruikbaar. De indeling en afmetingen kunnen van de plattegronden afgelezen worden - op plaatsen waar de tekening gearceerd is, heeft de tand des tijds wel toegeslagen. Het Oude Huis wordt tegenwoordig door LaChiffe (de Goblinvriend) en zijn goblinbende bewoond (zie bij "Monsters & Uitrustingsstukken"). De eigenschappen en aantallen staan vermeld in het laatste hoofdstuk, maar niet alle Goblins zijn altijd aanwezig: ook Goblins moeten eten en dus zijn er meestal 4-5 gewone Goblins op jacht. De gewone Goblins leven in de gelagkamer, de ervaren Goblins in de keuken en LaChiffe leeft in de oude woonkamer van de herbergier. De rest van het gebouw bevindt zich zacht uitgedrukt in een tamelijke staat van vervuiling. De kater is te vinden in de ruimte van LaChiffe en valt iedereen aan die de kamer betreedt. Als de helden niet oppassen, zal de kater ontsnappen.... In deze kamer zijn ook de enige dingen van waarde te vinden; een aantal kruiden, een beetje goedkoop gif (pijlgif-archnae), D20 +10 Zilveren Daalders en D20 x50 Stuivers.

PS: De poezen die gebruikt werden bij de ontvoering van Primo zijn vrijwel direkt daarna in de kookpot verdwenen (Goblins zijn niet kieskeurig).

## De Bedoeling van het Avontuur:

Gezien het feit dat het om een heel simpel avontuur gaat, hoeven er maar weinig opmerkingen gemaakt te worden. Wel dient nog het één en ander gezegd te worden over de heks en de roversbende: Staraja zal nooit toegeven dat ze een heks is en de meester moet haar ook zo zien te spelen dat de helden niet te veel vermoedens in die richting krijgen. Ze is zeer sterk aan haar kater (diervriend!) gehecht, maar kan de losprijs niet betalen (heksenalf)! Deze zelf wordt namelijk slechts twee keer per jaar tijdens de Heksensabbath gemaakt en dan direkt gebruikt.... Mentar zal deze verklaring in zijn huidige staat echter als belachelijk van de hand wijzen. Hij heeft de door hem in-



De boom is een oude Eik wiens kruin een groot deel van de binnenplaats beslaat. De put geeft nog steeds water. De gearceerde gedeeltes geven de instortingen aan. Het dak van het hoofdgebouw is ingezakt, zodat de bovenverdieping zo goed als onbruikbaar is. De weergangen van de muren zijn van steen en kunnen daardoor voor bewakingsdoeleinden worden gebruikt.

gehuurde LaChiffe dan ook de opdracht gegeven, om na 14 dagen de staart van Primo naar Staraja te sturen (met de boodschap dat er nog meer onderdelen zullen volgen, als zij niet inwilligt). Primo wordt door LaChiffe met behulp van twijfelachtige magie en kruiden in bedwang gehouden, iets wat het humeur van de kat geen goed doet. Zodra de kater dan ook de kans krijgt zal hij trachten te ontsnappen om zelf de weg terug te vinden. In dat geval krijgen de helden hun beloning alleen als ze zich goed gedragen hebben tegenover Staraja.

De rovers zijn bepaald geen "hakvoer" voor de helden! Ze moeten zo ingezet worden dat hun kennis van het terrein en boogschutterskunde optimaal tot hun recht komen. De gebruikte guerillatactiek staat garant voor een succesvol optreden van hun kant (en de nodige frustraties bij de helden).

## De eigenschappen:

Staraja Manja, heks 7e graad:

MO: 13 SL: 14 CH: 13 BE: 14 LK: 10  
AV: 12 AW: 13 BW: 1 LE: 36 ASP: 34  
TP: 1D+1 (4 dolken, in de stad 1 dolk)

Primo, diervriend/kater 3e graad:

MO: 6 SL: 7 BE: 15 LK: 7 LE: 14  
BW: 1 AV: 12 AW: 8 MK: 8 SNELH: 8  
TP: 4SP ASP: 5



Rob de Hoeder, bendeleider

→ vecht alleen ter verdediging van het kamp

MO: 13 SL: 12 CH: 10 BE: 12 LK: 15  
AV: 14 AW: 11 BW: 4 (maliën) LE: 55  
TP: zwaard (1D+6) MK: 30

Groene rover (4)

MO: 12 SL: 12 CH: 10 BE: 15 LK: 9  
AV: 12 AW: 11 BW: 1 LE: 46 MK: 22  
TP: 1D+4 lange boog; 1D+2 kortzwaard

Rover (8)

MO: 12 SL: 10 CH: 9 BE: 13 LK: 13  
AV: 11 AW: 10 BW: 3 (leer) LE: 38  
MK: 16 TP: 1D+4 l. boog; 1D+5 zwaard



LaChiffe, Goblinvriend/Elf 5e graad

MO: 12 SL: 13 CH: 12 BE: 13 LK: 11  
AV: 12 AW: 11 BW: 3 (leer) LE: 29  
MK: 25 ASP: 33# TP: 1D+3 degen; 1D+4  
lange boog

Getrainde Goblin (6)

MO: 8 BE: 12 LK: 9 LE: 19 MK: 8  
AV: 9 AW: 8 BW: 2/3 (diverse kle-  
dingsstukken) TP: 1D+3 sabel/k. boog

Andere Goblin (12)

MO: 5 BE: 10 LK: 7 LE: 12 MK: 5  
AV: 7 AW: 6 BW: 2 (diverse kle-  
dingsstukken) TP: 1D+2 knots of hou-  
ten speer.

# Om zijn goblinbende in de hand te houden, gebruikt LaChiffe regelmatig magie om wat respect af te dwingen. Trek daarom 1D20+5 van zijn maximale ASP-score af om dit weer te geven.

N.B.: De Goblins zien LaChiffe als een soort "god" en hebben een verbazingwekkend hoog moreel → het zijn waardige tegenstanders bij wie de kans op vluchten pas aan bod komt als meer dan de helft gesneuveld is of wanneer LaChiffe zelf vlucht.

## Monsters en Uitrustingsstukken

### De Veelvraat

|                    |                    |                          |
|--------------------|--------------------|--------------------------|
| Ko = Koed          | AV = Aanval        | SR = Spelronde           |
| LE = Levensenergie | AV = Afweer        | GR = Gevechtsronde       |
| BV = Beveiliging   | TP = Treffpunten   | BB = Beëindigheid        |
| Vapeuistrusting    | SP = Schadepunten  | LK = Lichaamskracht      |
| Snelh. = Snelheid  | MK = Monsterklasse | UI = Uithoudingsvermogen |

De Veelvraat is een middelgroot roofdier dat thuis is in alle bossen, steppen en hooglanden van Aventurië. Zijn maximale lengte zal de 1,30 meter zelden overschrijden, maar ondanks zijn relatief geringe formaat moet men zijn gevaarlijkheid niet onderschatten. Niet alleen zijn vraatzucht, maar vooral zijn bliksemsnelle reflexen en zijn taaiheid maken hem tot een geduchte tegenstander. Veelvraten hebben een zeer snelle verbanding; vandaar dat zij de hele dag op allerlei soorten prooien jagen en daarbij een legendarische eetlust ten toon spreiden. Zelfs volwassen Karu's zijn voor hen niet zeker, maar als uitstekende klimmers versmaden zij evenmin vogels en hun eieren. Veelvraten leven alleen of samen met hun partner. Een mens zullen zij niet uit zichzelf aanvallen, tenzij hij zijn

prooi bedreigt. In zo'n geval valt hij krijsend aan, en er zijn gevallen bekend dat hij in zijn razernij tot de dood doorvecht. Zijn klauwen en vooral zijn krachtige gebit kunnen dan tot zware verwondingen leiden.

MO : 14 AV : 15  
LE : 35 AW : 5  
BW : 4/3\* TP : 1D+4 (gebit)  
Snelh. : 12 2x1D+2 (klauwen)  
MK : 25 UI : 40

\* = Tot 10 LE: BW 4; zakt de LE daaronder BW 3.

NB: Om zijn snelheid en onberekenbaarheid weer te geven kan men de Veelvraat om de paar GR twee aanvallen in dezelfde ronde toestaan.



## De Wandelwortel

Merkwaardig plantensoort, dat in groepen wordt aangetroffen in sommige bossen van Noord-Aventurië, vooral in de omgeving van de Salamanderstenen. Overdag ziet de Wandelwortel er uit als een afgehakte boomstam met daaromheen een wild woekerend wortelstelsel. Hij bezit slechts enkele grote en langwerpige bladeren die aan dunne sprietten boven uit de stam steken. De Wandelwortels hebben een voorkeur voor bosrijke gebieden. Daar staan zij in groepjes verspreid op de weinige open plekken, waar zij hun relatief kleine aantal bladeren in de richting van de zonnen keren.

's Nachts wordt de Wandelwortel actief, trekt zijn toch al niet diep verankerde wortels los en begeeft zich naar de dichtsbijzijnde (meestal dezelfde) waterplaats. Daar vult hij zijn watertekort aan en keert vóór het ochtend wordt weer naar "zijn" plekje terug. Bij een eventuele overbevolking wil hij overigens wel eens naar een andere plek verhuizen.

Als plant kent de Wandelwortel geen agressiviteit. Staat men hem echter in de weg (vooral bij zijn nachtelijke gang naar de waterplaats), zal hij dit "hindernis" met zijn lange wortels omstrengelen en opzijschuiven. Aangezien de wortels beter kunnen samentrekken dan ontspannen, zal hij dit object in de praktijk enige tijd met zich meeslepen. Mocht het hindernis zich verweren, werpt de Wandelwortel alle wortels in de strijd en probeert het obstakel zo vast mogelijk geklemd te houden. De ervaring heeft hem geleerd, dat zo'n "levend hindernis" dan vanzelf ophoudt te bewegen... Het onvrijwillige slachtoffer van deze gebeurtenis loopt overigens niet alleen de kans om gewurgd te worden: de scherpe wortelpunten kunnen diepe wonden veroorzaken, vooral wanneer zij door de spleten tussen de kleding en wapenuitrusting onderhuids kunnen binnendringen.

Helaas, ook het op zich vreedzame volk der Wandelwortels kent zijn eigen misdadige elementen. Ongeveer één op de zes Wandelwortels is door mutatie en/of voedselgebrek uitgegroeid tot een z.g. Moordwortel, welke 's nachts zijn kargere menu op kosten van de plaatselijke flora en fauna aanvult. Dit soort heeft daartoe extra lange en puntige "vang"-wortels ontwikkeld. Het oriënteert zich

aan de trillingen die een prooi veroorzaakt. De beste methode om een Moordwortel te ontwijken is dus om ook voor een plant te spelen: het Kruidje-roerme-niet leent zich hier erg goed voor.

### Scores:

|        |              |    |                       |
|--------|--------------|----|-----------------------|
| MO     | : --         | AV | : 10/13 *             |
| LE     | : 15/20 stam | AW | : 0                   |
|        | /wortel      | TP | : 1e Gr 1D6 SP        |
| BW     | : 5/3 stam   |    | 2e GR 2D6 SP          |
|        | /wortel      |    | enz.                  |
| Snelh. | : 2          |    | 1D+1 (wortelpunten) # |
| UI     | : 300        |    |                       |
| MK     | : 15/20      |    |                       |

\* = Wandelwortel/Moordwortel

# = Het effect van de wortelpunten kan pas in werking treden wanneer het slachtoffer al minstens 1 GR omstrengeld is.

Door het taaie, houtige materiaal waaruit Wandelwortels voor een groot deel bestaan, leveren steekwapens slechts een kwart, stompe slagwapens slechts de helft van de gedobbelde TP.



Een Wandelwortel in beweging. Volwassen exemplaren kunnen een hoogte van 2 meter en een diameter van 65 cm. bereiken.



## De Goblinvriend



Bewust afvallige benaming voor in ongenade gevallen Elfen en (relatief) onervaren magiërs, die zichzelf en de door hun verzamelde groep verhuren om in hun onderhoud te voorzien. De door hem/haar/hun uitgevoerde opdrachten zijn veelal niet erg eervol en schuwen meer dan eens het daglicht (maar worden goed betaald). Goblinvrienden stellen in het algemeen weinig vragen en voeren hun opdrachten klakkeloos uit. Een zekere populariteit kan hen daardoor in bepaalde kringen niet ontzegd worden. Als men de juiste mensen kent, zal men ze vooral in het oosten van Aventurië in ieder stad kunnen aantreffen.

Goblinvrienden zijn in nagenoeg alle gevallen magisch begaafd. Zij kennen vaak verschillende talen en het kost hun weinig moeite om met andere volkeren te communiceren. Met behulp van deze spreekwoordelijke welbespraaktheid en een babaladik-spreuk op het juiste moment weten zij een groep wezens van bij voorkeur lage intelligentie aan zich te binden. Dit kunnen Orks of Gobblins zijn, maar ook Ogers of een combinatie van deze rassen. Hierbij is een diplomatiek optreden een eerste vereiste: Een Oger in een troep Gobblins moet er bijvoorbeeld regelmatig van weerhouden worden, zijn groepsgenoten voor de hoofdmaaltijd aan te zien.

Het effect van een op deze manier kundig geleide troep Gobblins o.i.d. moet men overigens niet onderschatten. Een goed aangelegde hinderlaag is bijvoorbeeld heel wat effectiever dan een gillende stormaanval met het wapen in de hand. Een Goblinvriend zal zich bij voorkeur in de achtergrond houden, maar grijpt in zo gauw zijn groep in gevaar komt. Deze "magische reserve" houdt het moreel binnen de groep hoog en kan onderdeel van de te volgen tactiek zijn. Het is niet eens zo lang geleden dat een groep ervaren helden van de 8e graad in de omgeving van Tiefhusen het onderspit tegen zo een troep moest delven....

## UIT DE WERKPLAATS VAN DE UITVINDER STUPIDICUS MAFIOSUS

### De Rookgranaat

Voor het verwarren van de tegenstander, het uitroken van goed verschanste vijanden en niet in de laatste plaats om de aftocht te dekken, ontwierp onze bekende uitvinder deze rookgranaat. Het wapen is zo groot als een vuist, weegt  $\pm 75$  ounces en heeft hetzelfde bereik als een werpbijl. De verwachte uitwerking kan echter niet helemaal worden gegarandeerd. Bij gebruik werpe men daarom met D6:



- 1 = Zware, verstikkende rook ( $20 \text{ m}^2$ ) 1D6 SP wegens vergiftiging; slachtoffer kan zich 1 SR niet oriënteren.
- 2 = Vertraging van 1 D6 minuten (gool nog eens)
- 3 = "Slisser"; de vloeistof loopt weg uit de granaat ( $4 \text{ m}^2$ ). Slachtoffer moet zich vanwege de brandende vloeistof letterlijk uit de voeten maken.
- 4 = Geen uitwerking.
- 5 = Lont schiet door; de granaat werkt meteen (dubbele SP voor de werper). Er is 50% kans op ontplofing (zie 6).
- 6 = Granaat ontploft. Slachtoffer lijdt 6D6 SP, directe omstanders 2 D6 SP.

Als meester verdient het aanbeveling om de helden niet in te lichten over deze mogelijkheden.



# Recensies en Besprekingen



## Middle Earth Role Playing

een bespreking



MERP, oftewel Middle Earth Role Playing is een Fantasie-rollenspel (F.R.P.) dat geheel gebaseerd is op het werk van J.R.R. Tolkien. Dat wil zeggen dat de makers de wereld "Midden Aarde" hebben gekozen als uitgangspunt en dat zij alle moeite doen om deze zo min mogelijk te veranderen. Dat deze wereld daar bij uitstek geschikt voor is, wordt bewezen door het feit dat de makers van vrijwel elk F.R.S. met een scheef oog naar het werk van Tolkien hebben gekeken. De uitwerking van Tolkiens Midden Aarde staat borg voor een logisch opgebouwde wereld waarbij alles zijn plaats en nut heeft zonder dat dit de mogelijkheden van het F.R.P. aantast.

Hieronder volgt een korte schets van de helden, de belangrijkste regels en de opzet van de bijbehorende avonturen. Hoewel deze tamelijk beknopt zijn, hopen wij dat ze toch een redelijk overzicht geven.

### DE HELDEN :

Zoals te doen gebruikelijk gaan we bij de beschrijving uit van het zogenaamde "Karakterblad", oftewel het document waarop alle eigenschappen en bezittingen van de speler worden weergegeven. Dit bevat bijzonder veel informatie en moet zorgvuldig bijgehouden worden om de overzichtelijkheid te handhaven. Dit komt omdat het spel tamelijk gedetailleerd is, en dus moeten er meer gegevens genoteerd worden. Het scheppen van

een held is dan ook een tijdrovende aangelegenheid ; 1.5 uur per held is voor onervaren spelers zeker geen uitzondering ! Daar staat tegenover dat het resultaat zich bijzonder goed leent voor **ROLLENSpel**, iets wat geen kwaad kan in een spel waar de gevechten zo desastreus af kunnen lopen. Aangezien de ruimte ontbreekt om alle gegevens te bespreken, grijpen we terug op het schema voor het scheppen van een held (vrije vertaling met toevoegingen).

- 1) Maak je een voorstelling van het tyheld dat je wilt gaan spelen.
- 2) Dobbel voor de eigenschappen: D.w.z. Lichaamskracht, Behendigheid, Constitutie, Intelligentie, Intuïtie en Houding/Gedrag. De eigenschappen worden met een honderzijdige dobbelsteen (D-100; in de praktijk 2 tienzijdige) bepaald en mogen naar eigen goeddunken ingedeeld worden. In principe kunnen deze scores niet verder meer stijgen !
- 3) Kies het volk waaruit de held afkomstig is. Er zijn maar liefst 28 uitgewerkte volken, waarvan er 17 vrij gemakkelijk als "broedplaats" voor helden gebruikt kunnen worden. Deze keuze is van groot belang aangezien die grote invloed heeft op de rol en mogelijkheden van de held.
- 4) Ontwikkel de vaardigheden die de held zich tijdens zijn jeugd eigen heeft gemaakt.



5) Kies het beroep van de held: Dit kan zijn Tovenaar, Priester, Strijder, Verkenner/Dief, Woudloper en Bard. Ook deze keuze heeft grote invloed op de ontwikkelingsmogelijkheden van de held.

6) Elke held krijgt eenmalig een aantal "afkomstpunten" ter beschikking. Deze zijn zeer kostbaar aangezien ze de mogelijkheden van de held sterk kunnen beïnvloeden.

7) Ontwikkel de vaardigheden die de  
held zich tijdens zijn leertijd (af-  
hankelijk van het gekozen beroep) eigen  
heeft gemaakt.

8) Geef de held een goede uitrusting.  
Hij beschikt reeds over tenminste 1  
wapen en 2 goudstukken (en met dat geld  
je al heel wat doen!).

9) Vul het Karakterblad in en bereken de uiteindelijke scores.

10) ONTWIKKEL DE PERSOONLIJKHEID VAN DE HELD. Dit verhaal moet onder andere beschrijven waar de held geboren is, waarom hij op avontuur gaat en hoe hij aan zijn uitrusting en vaardigheden is gekomen. Kortom : Hier wordt de rol van de held beschreven.

De opzet van het gevecht is anders dan gebruikelijk; alleen de aanvaller werpt een aanval die gelijk de afweer en de schadepunten behandelt. Zeer lage worpen (01 - 08) kunnen een blunder tot gevolg hebben en zeer hoge worpen veroorzaken over het algemeen zg. "kritische schade". In beide gevallen moet nogmaals gedubbeld worden om het effect te bepalen.

De aanvalsscore wordt bepaald door de score bij de wapenvaardigheden, daarbij wordt de worp met D100 opgeteld en vinden er soms nog enige modificaties plaats. Hiervan wordt de defensiebonus van de tegenstander afgetrokken (met wederom soms enige modificaties). Het resultaat van deze som geeft de aanvalsworp en nu kan in de desbetreffende tabel de toegebrachte schade afgelezen worden. In deze tabellen wordt rekening gehouden met de wapenrusting. De 8 (!) pagina's met tabellen zorgen eerst voor de nodige verwarring, maar er is mee te werken en ze maken het gevecht wel realistisch. Ook tiendegraads helden kunnen sneuvelen door 1 wolvebeet !

## DE MAGIE

Het meest opvallende is dat elke held (op de Hobbit na) de beschikking kan krijgen over magie. De Woudloper en Bard beschikken zelfs over een geheel eigen magie. De 400 beschikbare formules zijn onderverdeeld in 40 spreuklijsten. De held die op een gegeven moment de beschikking krijgt over zo'n spreuklijst beheerst alle formules van die lijst die maximaal zijn eigen graad hebben - dus per graad krijgt de held er een formule bij. De benodigde magiepunten worden bepaald door de score voor Intelligentie of Intuïtie (afhankelijk van het soort magie). Dit aantal mag de held elke dag gebruiken, ze komen na een nachtrust van 8 uur weer terug. Leuk is ook dat onbepaald gebruik van (machtige) magie niet raadzaam is aangezien Sauron er duidelijk op uit is om dergelijke bronnen te vernietigen, en daar is hij heel goed in. Overigens is het nooit zeker dat een formule goed werkt ; ook hier heft D100 zijn tol en bestaat de kans op blunders.

De magische voorwerpen verdienen ook een opmerking, aangezien niet elke held een vreemd magisch voorwerp kan gebruiken ! Hij moet dan eerst met de vaardigheid "voorwerpen benutten" testen of het wel lukt.

| Sphära        |  | Sphären |  | Wert |  | Sphären |  | Wahrnehmbarkeit |  |
|---------------|--|---------|--|------|--|---------|--|-----------------|--|
| Name          |  | 1)      |  |      |  | 1)      |  |                 |  |
| Voll          |  | 2)      |  |      |  | 2)      |  |                 |  |
| Qualität      |  | 3)      |  |      |  | 3)      |  |                 |  |
| Handlung      |  | 4)      |  |      |  | 4)      |  |                 |  |
| Angelegenheit |  | 5)      |  |      |  | 5)      |  |                 |  |
| Verfahren     |  | 6)      |  |      |  | 6)      |  |                 |  |
| Bestand       |  | 7)      |  |      |  | 7)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 8)      |  |      |  | 8)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 9)      |  |      |  | 9)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 10)     |  |      |  | 10)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 11)     |  |      |  | 11)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 12)     |  |      |  | 12)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 13)     |  |      |  | 13)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 14)     |  |      |  | 14)     |  |                 |  |
| Sphären       |  | Sphären |  | Wert |  | Sphären |  | Wahrnehmbarkeit |  |
| Name          |  | 1)      |  |      |  | 1)      |  |                 |  |
| Voll          |  | 2)      |  |      |  | 2)      |  |                 |  |
| Qualität      |  | 3)      |  |      |  | 3)      |  |                 |  |
| Handlung      |  | 4)      |  |      |  | 4)      |  |                 |  |
| Angelegenheit |  | 5)      |  |      |  | 5)      |  |                 |  |
| Verfahren     |  | 6)      |  |      |  | 6)      |  |                 |  |
| Bestand       |  | 7)      |  |      |  | 7)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 8)      |  |      |  | 8)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 9)      |  |      |  | 9)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 10)     |  |      |  | 10)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 11)     |  |      |  | 11)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 12)     |  |      |  | 12)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 13)     |  |      |  | 13)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 14)     |  |      |  | 14)     |  |                 |  |

| Sphären       |  | Sphären |  | Wert |  | Sphären |  | Wahrnehmbarkeit |  |
|---------------|--|---------|--|------|--|---------|--|-----------------|--|
| Name          |  | 1)      |  |      |  | 1)      |  |                 |  |
| Voll          |  | 2)      |  |      |  | 2)      |  |                 |  |
| Qualität      |  | 3)      |  |      |  | 3)      |  |                 |  |
| Handlung      |  | 4)      |  |      |  | 4)      |  |                 |  |
| Angelegenheit |  | 5)      |  |      |  | 5)      |  |                 |  |
| Verfahren     |  | 6)      |  |      |  | 6)      |  |                 |  |
| Bestand       |  | 7)      |  |      |  | 7)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 8)      |  |      |  | 8)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 9)      |  |      |  | 9)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 10)     |  |      |  | 10)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 11)     |  |      |  | 11)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 12)     |  |      |  | 12)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 13)     |  |      |  | 13)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 14)     |  |      |  | 14)     |  |                 |  |
| Sphären       |  | Sphären |  | Wert |  | Sphären |  | Wahrnehmbarkeit |  |
| Name          |  | 1)      |  |      |  | 1)      |  |                 |  |
| Voll          |  | 2)      |  |      |  | 2)      |  |                 |  |
| Qualität      |  | 3)      |  |      |  | 3)      |  |                 |  |
| Handlung      |  | 4)      |  |      |  | 4)      |  |                 |  |
| Angelegenheit |  | 5)      |  |      |  | 5)      |  |                 |  |
| Verfahren     |  | 6)      |  |      |  | 6)      |  |                 |  |
| Bestand       |  | 7)      |  |      |  | 7)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 8)      |  |      |  | 8)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 9)      |  |      |  | 9)      |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 10)     |  |      |  | 10)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 11)     |  |      |  | 11)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 12)     |  |      |  | 12)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 13)     |  |      |  | 13)     |  |                 |  |
| Beauftragter  |  | 14)     |  |      |  | 14)     |  |                 |  |

| Sphären |  | Sphären |  | Wert |  | Sphären |  | Wahrnehmbarkeit |  |
|---------|--|---------|--|------|--|---------|--|-----------------|--|
| Name    |  |         |  |      |  |         |  |                 |  |



## ERVARINGSPUNTEN:

De held kan door een groot aantal activiteiten ervaringspunten verdienen. Opvallend is hier de regel dat je minder E.P. krijgt naarmate je iets vaker gedaan hebt. De eerste keer levert een viervoudig aantal punten op, terwijl de vierde en volgende keren slechts de helft van het aantal E.P. opleveren. Door dit systeem stijgt de held in het begin duidelijk sneller in graad dan later.

## CONCLUSIE :

M.E.R.P. is ons zeer goed bevallen. De aandacht voor details maakt een goed rollenspel mogelijk zonder dat het vervelend wordt. Dit is vooral te merken tijdens het gevecht, aangezien bij elk gewapend conflict de kans op (onvrijwillig) overlijden bestaat. Ook de uitgegeven avonturen tonen deze aandacht voor details; het grootste deel van de ruimte wordt ingenomen door achtergrondgegevens die het voorbereiden van eigen avonturen in een bepaald gebied een stuk eenvoudiger maken. De avonturen spelen zich in verschillende tijdperken af (meestal rond het jaar 1640 Derde Era) zodat er een grote variatie mogelijk is bij het uitkiezen van een scenario.

Toch zijn er ook punten van kritiek: Vooral de onoverzichtelijkheid van het regelboek maakt het de beginner niet gemakkelijk (of zou dat expres gedaan zijn om de verkoop van het gruwelijk dure overzichtsscherm te bevorderen?) Aangezien wij beschikken over de duitstalige versie is het mogelijk dat de engelse beter is, maar echt geloven doen we dat niet.



De Tovenaar is als eerstegraads wel erg hulpeloos - als hij pech heeft beschikt hij maar over 1 formule en in een gevecht slaat hij ook al geen best figuur. Dat de Bard volgens de bekwaamhedentabel niet musiceren kan, lijkt ons persoonlijk wat vreemd.

De bij het spel aangegeven leeftijds-grens (>vanaf 12 jaar<) is behoorlijk aan de lage kant. Het bijhouden van de ervaringspunten is moeilijk om overzichtelijk te houden (was dit nu je derde of je vierde Ork?), en de details houden het spel (vooral bij beginners) sterk op.

Wat meer duidelijkheid over het gebruik van magie en genezende kruiden zou ook geen kwaad kunnen. Vooral de kruiden vormen een ernstig gemis: in haast iedere module worden er kruiden voorgesteld, maar over het gebruik hiervan biedt het regelboek geen enkel houvast.

Ondanks deze waslijst blijft het spel echter zonder meer een aanrader. Zeker voor de Tolkien-fanaat die in de modules en beschrijvingen en modules heel wat achtergrondinformatie kan verkrijgen. Als slotopmerking kunnen we vermelden dat M.E.R.P. vrij eenvoudig uit te breiden is met Rolemaster, waar meer beroepen en toverformules in behandeld worden (en in zijn "rijkdom aan details" Runequest naar de kroon steekt).

## Boekbesprekingen

### De Deirdre trilogie

door Wim Gijssen

Dit maal een bespreking van een meesterwerkje van eigen bodem. Allereerst een woord over de auteur: Wim Gijssen is een schrijver die al enige tijd (ik meen sinds 1983) regelmatig kwalitatief hoogstaande werken aflevert. Voorbeelden hiervan zijn de roman "De eersten van Rissan" en het daaropvolgende "De koningen van weleer". Genoemde werken



heb ik helaas niet gelezen; wel zijn hierna geschreven DEIRDRE-trilogie, en dat zonder spijt.

Wim Gijssens schrijfstijl is boeiend en geen moment vervelend, zodat je het boek na de eerste 50 bladzijden niet weer dichtslaat. Hieronder een stuk over de drie boeken in hun totaliteit:



**DEIRDRE...** Een gevoelige, scherpgeleijnde roman over de jeugd en rijping van Deirdre, de door de godin "Chablasz" gedreven jonge vrouw. Talrijke successen en beproevingen moet zij ondergaan, alvorens zij inzicht in zichzelf kan verwerven: of zij ook werkelijk in staat is de wil van de godin uit te voeren - voor zover deze zich laat lezen.

Achter de ongenaakbare grens van een enorm bergmassief ligt een rijk van magiër-vrouwen die zich tijdens duizend jaren van afzondering hebben bekwaamd in kwaadaardige krachten. Nu wanen zij de tijd gekomen om de hele wereld wer tot één rijk te verenigen. En alleen Deirdre bezit de gave hen te weerstreven; -zo luidt althans de voorspelling van de Godin, gesproken in een schimmig verleden.

De boeken zijn uitgegeven in pocketvorm met een fraai kft. Wanneer men ze niet in de bibliotheek leent maar zelf aanschafft, leidt de slechte kwaliteit van dit kft overigens tot de nodige irritatie: Er zit namelijk zo'n gemeen laagje plastic-folie overheen dat al

gauw loslaat en gaat bladderen. Het er af te trekken, is niet aan te raden want dan trek je gelijk het halve kft mee.

De boeken handelen over een fantasywereld die je zou kunnen vergelijken met de Middeleeuwen, maar dan met een andere cultuur. Hoewel het fantasy is, moet je niet iets Tolkien-achtigs verwachten. Het gaat niet over Elfen, Draken, Orks en dergelijke, maar gewoon over mensen. Godsdienst speelt een vrij grote rol in deze verhalen; -de godin Chablasz wel te verstaan.

Ik heb al eerder in een recensie gezegd dat ik niet veel kritische kanttekeningen maak, want wie ben ik om te oordelen over het wel of niet deugen van literatuur van een dergelijk niveau. En al zou ik wel kritiek willen leveren, dan zou ik niet weten welke. De Deirdre-trilogie bestaat uit drie perfect op elkaar aansluitende heerlijke boeken, die je zo mogelijk in één ruk uitleest.....

#### *Deirdre-trilogie*

|                             |          |         |
|-----------------------------|----------|---------|
| <i>Boek 1 - Keerkringen</i> | 250 blz. | f 16,00 |
| <i>Boek 2 - Bidahinne</i>   | 225 blz. | f 13,00 |
| <i>Boek 3 - Lure</i>        | 349 blz. | f 22,00 |

## Die Gabe der Amazonen

Deze in het najaar van 1987 door Fantasy Production uitgebrachte roman is van de hand van ons aller Ulrich Kiesow, de geestelijke vader van Het Oog Des Meesters. Er dient wel onmiddellijk bij vermeld te worden dat de lezer hier geen heroïsche fantasy in het genre van E.R. Burroughs, Lin Carter, Robert E. Howard, Michael Moorcock e.d. dient te verwachten. Indien je dat als criterium neemt, kom je bedrogen uit. Wel durf ik het boek een absolute aanrader voor alle OdM-fans te noemen.

DIE GABE DER AMAZONEN is de geschiedenis van Yppolita, de koningin der Amazonen, die sommigen onder ons wellicht al tegenkwamen in het door Schmidt Spiele uitgegeven OdM-avontuurboek "Die Göttin der Amazonen. Meer bepaald is het de geschiedenis van de jeugd van Yppolita, die als zeventienjarige haar moeder-koningin Gilia op de Amazonentroon opvolgt. Dit gebeurt echter niet zonder problemen, want ze wordt door haar zuster Ulissa valselyk beschuldigd van het niet naleven van de wetten der Amazonen. Het gevolg hiervan is dat Yppolita verbannen wordt, en daar gaat in feite de hele roman om: enkele helden gaan op zoek naar de verdwenen Amazonenkoningin die (wanneer ze gevonden wordt) haar rechten weer zal opeisen.

Dit boek, dat zonder al te veel problemen ook tot een avontuur kan worden uitgewerkt, biedt de OdM-spelers heel wat niet te versmaden informatie (die ze bovendien nergens anders kunnen vinden). Zo vinden we onder meer een kaart van de stad Beilunk, streekbeschrijvingen (zowel wat de inwoners als de natuur betreft), we maken kennis met een nieuw Avonturijns volk van kleine mensjes (in het boek worden ze "Feilscher" [=pingelaars] genoemd, een woord waar ik niet direct een vertaling voor vind die me genoegdoening geeft), enz.. Bovendien -en dat is wellicht toch één van de belangrijkste dingen voor ons rollenspelers- krijgen we in deze Roman een perfect voorbeeld voorgeschoteld van hoe men de karaktertypes van de Doler (Zwerfver, Vrijbuiters) en de Gewijde van Rondra het beste kan spelen. Inderdaad, door het lezen van deze roman heb ik een heel deel bijgeleerd over de karaktertrekken van beide heldentypes die in het boek worden voorgesteld door respectievelijk Viburn en Junivera. Een aanrader dus, deze Gabe der Amazonen, die in geen enkele OdM-bibliotheek mag ontbreken!

*Die Gabe der Amazonen*  
 Uitgegeven door Fantasy Productions,  
 Düsseldorf 1987.  
 Prijs: DM 19,80



## AVONTUREN

Vanuit lezerkringen bereikte ons het verzoek, om ook eens niet-officiële avontuuruitgaven van de diverse spelgroepen te recenseren. In het kader van ons streven om een contactblad voor rollenspelers te zijn, leek ons dit een goed initiatief. Vandaar dat wij deze keer twee eigen uitgaven van respectievelijk PALANTIR en The Wanderers of Light onder de loop nemen. Mocht dit idee goed aanslaan, zien wij graag andere scenario's van spelgroepen tegemoet. Eventueel kunnen deze exemplaren na inzage door ons teruggezonden worden.

### Paloma van Baal

Dit korte avontuurscenario is van de hand van René Rietbroek, actief meester van de spelgroep "Wanderers of Light" te Gouda. In zijn oorsprong was het een SF-solo-rollenspel, maar het werd tot een groepsavontuur voor Het Oog des Meesters bewerkt. Over de inhoud staat in het voorwoord het volgende beschreven:

»Paloma van Baal« is een avontuur dat zich voor het grootste deel "binnenskamers" afspeelt. Nadat de helden attent gemaakt zijn op het bestaan van het mysterieuze en met schatten afgeladen Graf van Baal, volgt er een na verhouding korte tocht. De rest van het avontuur wordt vervolgens in het enorme grafcomplex volbracht.

Het Graf van Baal, met al zijn beveiligingen, schatten en (on)aangename verrassingen, zal zeker veel van de helden vergen. Maar als ze dan uiteindelijk hun doel bereiken, is de beloning navenant.

Dit scenario kan als een geheel losstaand avontuur worden gespeeld. Het vormt echter ook de proloog tot de (nog te verschijnen) Traal-trilogie. In deze Traal campagne zullen dan ook een aantal zaken uit »Paloma van Baal« terugkeren. Tevens worden dan pas een paar vreemde verschijnselen in Baals graf (zoals de merkwaardige konservering van de diverse lijken in het grafcomplex) verklaard.

Deze uitgave van de Wanderers of Light omvat 22 bladzijden van éézijdig gecopiëerd A4-papier. Het eigenlijke avontuur beslaat 16 pagina's + 4 pagina's met legenda en plattegronden. De drukkwaliteit is goed tot zeer goed; dat geldt ook voor het kaartmateriaal en de (helaas ietwat schaarse) illustraties. Uiterlijke minpuntjes zijn de soms wat grote lappen tekst op één pagina en het niet versterkte käft (de ervaring leert ons dat dit menig maal tot inscheuren en/of losse pagina's kan leiden).



Gravestein 78  
2804 GW Gouda  
Tel. 01820 - 34249



Inhoudelijk is Paloma van Baal een z.g. Dungeon-avontuur, met vele kamers en gangen en niet te vergeten een labyrint. Desondanks is het (gelukkig) geen "hack & slay, cash & carry" avontuur geworden. Wanneer de helden na een nogal beknopt gehouden reis het grafcomplex binnendringen, zullen zij naast hun wapens minstens net zo vaak hun verstand moeten gebruiken om bij levende lijve weer de uitgang te bereiken. Dat begint al bij de ingang, want een onervaren groep zal alleen al met vinden van de toegang de nodige moeite hebben. Leuk is ook de in het avontuur verweven informatie, waarbij iets schijnbaar nutteloos of onbelangrijks op een andere plaats opeens zeer essentieel blijkt te zijn. Bovendien kunnen zij een opdrachtgever ontmoeten die zowel een hulp als een gevaar kan zijn, maar ik zou te veel informatie prijsgeven wanneer ik hier te ver op in ga. Interessant is tevens het achtergrondverhaal, waarin elementen voorkomen van een cultuur die gevestigd is/was op het continent ten oosten van het IJzeren Zwaard. Wat dat betreft kijk ik verlangend uit naar het vervolg.

Om kort te gaan: een conventioneel avontuur, dat leuke ideeën bevat en goed speelbaar is. Het is wel duidelijk gericht op helden van ± de 3e graad. Voor een vrolijk blunderende groep eerstegraders of een ervaren veteranenclub is het mijns inziens minder geschikt. Binnen deze beperkingen is Paloma van Baal zonder meer een aanrader.



## Dodentocht naar Brythilium

"Zij, die overwegen om een tocht naar het IJZEREN ZWAARD te ondernemen, op zoek naar het erts (=Brythil) of de plaats waar ooit BRYTHILIUM lag, zullen alvast rekening moeten houden met de woeste natuur van het ondoordringbare gebergte: SNEEUW, RUKWINDEN, NEERSLAG, BERGSTORMEN, LAWINES, ROLSTENEN, DE SOMS ONDRAAGLIJKE STILTE en het BANGIRREN DER BERGSTROMEN, die plots ontstaan en weer ophouden door de smeltende sneeuw. Dan bestaat er ook nog de dreiging van de PRIESTERS VAN DE MACHIGE NAAMLOZE, die volgens de Oude Wijzen hun tempel ergens diep in het IJZEREN ZWAARD hebben gevestigd."

Aldus een citaat uit de inleiding die aan dit tot nu toe dikste avontuur van de VZW PALANTIR vooraf gaat. Het omvat 84 bladzijden op A4-formaat (tweezijdig bedrukt, heeft een gekleurd kapt met een versterkte rug en is rijkelijk van kaarten en illustraties voorzien.



Het avontuur speelt zich af in het noordoosten van Aventurië, een groot gebied vanaf de lijn Paavi-Neersand tot aan het IJzeren Zwaard. Doel is het bereiken van de legendarische plaats Brythilium, een dwergennederzetting waar men eertijds (?) het bijzondere metaal Brythil heeft gedolven. Dit bijzonder lichte metaal overtreft in zijn hardheid het ijzer in ruime mate. Wapens en uitrustingen van dit materiaal leveren daarom een hoge bonus aan TP c.q. BW op. De Strijder zal het als een begeerlijke aanvulling van zijn uitrusting zien, de Avonturier zal waarschijnlijk vooral aan de enorme waarde denken die voorwerpen van dit metaal op een Aventurijnse bazar opbrengen. Om het te verkrijgen moet men echter grote gevaren en vele ontberingen doorstaan. Als

men de gevaren in het voorgebergte in ogenschouw neemt, is het niet verwonderlijk dat nog niemand het IJzeren Zwaard zelf heeft kunnen passeren.

Het opmerkelijkste aan dit avontuur is, dat het door drie groepen helden kan worden gespeeld. Elk van deze spelgroepen start in een verschillende plaats: Neersand, Woodmark of Paavi. Tot aan het eindpunt Brythilium zelf bestaat het avontuur dan uit een lange aaneenschakeling van toevallige ontmoetingen, deels vastgelegd en deels uitgedobbeld aan de hand van een ontmoetingstabel. Mocht men levend het dal bereiken, kan men dan op een flinke climax rekenen die de helden het vuur na aan de schenen zal leggen.

In zijn opzet is dit avontuur zonder meer origineel, al rijzen ons de haren te berge bij de gedachte aan een samentreffen van de drie heldengroepen op het eindpunt ("huur dan maar een zaaltje af" staat er, maar de ruimte lijkt ons persoonlijk het kleinere probleem). De toevallige ontmoetingen zijn vaak zeer sfeervol, maar niet van gelijke kwaliteit. Soms is er sprake van simpel hak-en-kliefwerk, een andere keer is een ontmoeting niet logisch uitgewerkt (wat moeten twee kleine kinderen alleen in een gevaarlijk bos; waar komen ze vandaan; wat wilden ze doen?). Als heldengroep zal men daar echter weinig last van hebben, want men krijgt nauwelijks de tijd om zich te vervelen. In het avontuur wordt ook een duidelijke link gelegd naar de PRIESTERS VAN DE MACHTIGE NAAMLOZE, een andere uitgave van de VZW Palantir die men eventueel met dit avontuur kan vermengen. In de inleiding hebben wij helaas een klein gemis moeten ontdekken: Ondanks het zonder meer sfeervolle achtergrondverhaal ontbreekt iedere aanleiding om het avontuur zelf te starten. Kennelijk groeperen de heldengroepen zich spontaan om maar eens een tocht te gaan maken naar een legendarische nederzetting waar weinig of niets over bekend is, zonder acht te slaan op de gevaren of de benodigde investeringen. Een valse noot die wij van de VZW Palantir niet hadden verwacht, maar waar een ervaren meester uiteraard gauw een mouw aan kan passen.

Maar hoe dan ook, men krijgt ruim waar voor zijn geld (f 10,00) en het avontuur zal voor de 6 tot 21 helden van de 3e tot de 8e graad zonder twijfel een onvergetelijke ervaring zijn.



# Door de Spiegelpoort der Werelden

Het zomerreces is wat de rollenspelers betreft gelukkig weer enige tijd afgelopen: Het wemelt in de laatste maanden van dit jaar weer van de conventies; een deel hiervan zal bij het verschijnen van deze Bode helaas zelfs alweer achter de rug zijn. Wellicht valt deze uitgave nog op tijd in uw brievenbus om U nog even opmerkzaam te maken op de grote PALANTIR-conventie a.s. 18 en 19 november te Antwerpen (zie het inlegvel in dit blad). Tal van organisaties werken hieraan mee en zelfs onze aartsvader Ulrich Kiesow vereert de conventie met zijn aanwezigheid. Het belooft dus een grote happening te worden. (Voor de twijfelaars onder de lezers: als men contact met Marc Bruyneels opneemt, kan men nog logie in een jeugdherberg verkrijgen).

Ook DUCOSIM zit niet stil. De door haar uitgegeven Conflict Gazet ziet er toenemend beter uit en biedt ook inhoudelijk een breed scala aan informatie; rollenspelen niet uitgezonderd. DUCOSIM organiseert haar grote tweedaagse conventie gelukkig (zie boven) een week later dan oorspronkelijk gepland, n.l. op 26 en 27 november in zaal De Remise te Utrecht. Op de tweede dag zal daarbij een grote veiling plaatsvinden, waar men zijn assortiment aan bord- en rollenspelen kan aanvullen. Uw Bode zal in ieder geval op beide conventies aanwezig zijn (hint hint).

Zoals wij in onze vorige uitgave al hadden vooruitgezien, zal de vertaling van de nieuwe basisdoos voor het OdM voorlopig nog niet verschijnen. Men wil eerst een Nederlandse D&D doos uitbrengen (november???) (1988???) en daarna pas weer de aandacht op OdM richten. Wij hopen maar dat van uitstel hier geen afstel komt. Op het moment doet men zijn best om de uitgave/productie van amateur-vertalingen van de nieuwe basisdoos zoveel mogelijk tegen te gaan om zo geen kopers te verliezen. Mooie boel, als je de uitgave van de doos zelf steeds weer uitstelt. Overigens mag hierbij worden opgemerkt dat het weer een typisch voorbeeld is van de kleinschalige manier van denken die hier in de Benelux overheerst: bij uitgeverijen in Duitsland of Engeland zou het bestaan van illegale vertalingen zelfs een extra stimulans zijn om dit produkt zo snel mogelijk in een professioneel jasje op de markt te brengen. Maar in de ogen van de heren economen zullen we dat wel helemaal verkeerd zien.

Slecht nieuws bereikte ons van de Sylmarillion: het ziet er naar uit dat men de uitgave van dit blad een tijd lang zal staken, omdat de schoolse activiteiten van de redacteurs hen te weinig tijd overlaten. Hopelijk kan men deze impasse snel overwinnen. De MORGENSTER verschijnt niet helemaal meer zo maandelijks als in het begin van dit jaar, maar de inhoud blijft op het goede niveau waarover we al in de vorige Bode berichtten. In de uitgave nr. 28/29 stond nog een zeer interessant artikel over het magieverbod in Havena en de rechtsspraak op dit punt, alsmede een aardig kort avontuur van eigen hand. Ook bij de MORGENSTER heeft overigens de P.C. toegeslagen: de lay-out en het zetwerk is er stukken op vooruitgegaan. Van de spelgroepen rond Armageddon en Kabator Embar hebben wij lange tijd niets mogen vernemen; hopelijk kunnen wij U hierover in de volgende Bode meer en beter nieuws bieden (wederom hint). De THAMAG is inmiddels aan zijn derde landelijke uitgave toe. Door een klein misverstand over de deadline deze keer zonder

artikel over het OdM, maar dat zal in de nummer 4 weer worden goedge maakt. Helaas kunnen wij weinig vertellen over de oplage en de verspreiding van dit uitstekend ogende blad: ondanks

meerdere vragen van onze zijde hierover hebben wij nog steeds niemand mogen treffen die hier iets van schijnt te weten. Hoe ging dat gezegd ook alweer over "de linker- en de rechterhand"? Op conventiegebied blijft THAMATOS SOCIETY echter actief. Bij het te perse gaan van dit nummer heeft er net weer één plaatsgevonden in de Houtrusthallen te Den Haag, in samenwerking met de Boutique La Grande Armée. Rabenhaupt werkt nog steeds hecht met DUCOSIM samen en heeft daar inmiddels zelfs een afgevaardigde in het bestuur. Hun verslagen over Table-Top veldslagen behoren naar onze bescheiden mening tot de leukste in Nederland. De nummer 2 van hun Protobomilissimo Hypertatus is alweer een flinke tijd geleden verschenen. Wanneer komt de nr. 3, jongens?

PALANTIR heeft het momenteel meer dan druk met hun gro(o)t(s)e conventie van 18/19 november, maar zit zeer zeker niet stil. De Scryers Kronieken hebben al vóór de Morgenster door een P.C. een verbeterde lay-out gekregen. Er zijn nu zelfs plannen dat de S.C. op A4-formaat gaat verschijnen. De afgesplitste tak table-toppers van Palantir schijnen het momenteel echter te druk met andere bezigheden te hebben: De Tombstone verschijnt zeer onregelmatig (jaja, hij die zonder zonde is, ...) en de inhoud van de laatste uitgave is ronduit nogal magertjes te noemen. Hopelijk komt er weer meer leven in.

Minder leuk is het momenteel heersende conflict tussen PALANTIR en de MORGENSTER over wie de enige Palantir is, oftewel, wie gerechtigd is om deze naam te dragen. (Voor de niet-insiders: Palantir is ook de oorspronkelijke naam van de groep die de MORGENSTER uitgeeft en vermeldt deze naam ook steeds in hun blad). Afgezien van het feit dat er nog meerdere andere Nederlandse spelgroepen zijn die deze naam dragen, is het wel bijzonder tragisch dat de relatief kleine OdM-gemeenschap zich over zo'n tamelijk onbenullig punt in de haren ligt. Wij spreken de oprechte hoop uit dat beide partijen zo snel mogelijk zand over deze kwestie gooien. Wat we hier in Nederland (en België) nodig hebben is SAMENwerking, en niet zolets. Voordat we het vergeten: In Duitsland is er bij DSA wederom het één en ander loos. Een paar weken geleden verschenen er weer drie nieuwe avonturen, waarvan "Die Bettler von Grangor" één van de beste is die ooit bij DSA verscheen. Op de door Ulrich Kiesow georganiseerde workshop te Bielefeld en de Spielertage in Essen werd er bovendien ook een tipje van de magiebox opgelicht. De hele magie wordt overhoop gegooit. De formules van de verschillende types worden tot meer dan 120 uitgebreid en ingepast in het nieuwe talentensysteem. Magiërs ontvangen dan bij hun ontstaan een bonus op bepaalde spreuken, afhankelijk van de Gildeuniversiteit waar zij gestudeerd hebben. Men heeft ons toegezegd hier meer materiaal over toe te sturen; met een beetje geluk kunnen we U in de volgende Bode wat meer hierover vertellen.

Tot zover onze kleine nieuwsrubriek. De redactie hoopt dat U zich tot het einde van deze extra lange aflevering hebt weten door te worstelen.



# FANTASTIC SHOP

ROLLENSPELEN - SCIENCE FICTION SPELEN - FANTASY SPELEN

Konkordiastr. 61 - Postfach 260 165 - 4000 Düsseldorf

Tel.: 0211 - 397667

Wij zijn specialist in alle vormen van rollenspelen - zowel Engels- als Duitstalige !

**Alle in 1988 nieuw uitgekomen DSA-avonturen:**

Fluch des Mantikors - Hexennacht - Die Bettler von  
Grangor - Der Wolf von Winhal - Mehr als 1000 Oger  
- Elfenblut - Die Seelen der Magier -



Kosten bij ons slechts **DM 9,80 !**

Bovendien verkrijgt U de  
**nieuwe DSA-basisdoos**  
bij ons voor slechts

**DM 29,80**

Wij verkopen materiaal bij  
alle bekende rollenspelen,  
maar ook miniaturen, bord-  
spelen, vakbladen, enz., enz....



**KOM EENS LANGS, OF BESTEL ONZE GRATIS KATALOGUS**

Betalingen door Eurocheque of door overboeking op onze  
rekening: Postgirokonto Essen, 3347 92 - 435

Aventurijsche Bode nr. 6, jaargang 2

Prijs per los nummer: f 3,25

Prijs jubileumsnr. 6: f 4,00

(+ f 1,75 porto  
bij verzending)

Abonnementskosten: f 22,50 per jaar

Bestellingen van abonnementen of losse  
exemplaren kunnen geschieden door over-  
making van het desbetreffende bedrag op  
**ONS NIEUWE 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.

Vij buigen beschaamd het hoofd, beste lezers, want wederom hebben wij de door ons geplande verschijningsdatum niet gehaald. Toch hebben wij voor dit extra dikke jubileumsnummer minder tijd nodig gehad dan voor onze vorige uitgave, dus er is sprake van een lichte verbetering. Wij hopen, deze tendens voort te kunnen zetten. Op deze plaats ook nog even onze verontschuldiging voor de foutjes die de Bode nr 5 waren binnengeslopen. Grootste blunder was ongetwijfeld de titel Seuche an Bord boven de recensie van "Tödlicher Wein". In de afgelopen periode mochten wij zowaar 66n D&D-recensie ontvangen. Anderen zijn ons toegezegd, dus wij kunnen in de toekomst onze horizon weer wat verruimen.

In onze volgende uitgave richten wij onze blik op de woestijn, met zijn specifieke bewoners, gevaren en eigenaardigheden. Tevens zal de familiair van de Heks worden beschreven. De toekomst zal het leren, of de Aventurijsche Bode nr 7 een kerst- of nieuwjaarsgroot gaat worden.