

Avonturijnse Bode



Uitgave voor het Vorstendom Albernia en omstreken. Indien gewenst ook in Nostria en het hele Keizerrijk te verkrijgen. De teksten die worden gepubliceerd zijn juist bevonden door de

Twaalfgoden, alle magiërgilden en het Keizerlijk hof te Gareth. Mochten er toch onwaarheden worden gepubliceerd, dan dragen wij echter geen verantwoordelijkheid..

1

Overval op de zijdekaravaan

Ramp aan Loch Harodrôl

Volgens de jongste berichten werd het in het zuiden van Avonturië een volslagen fiasco voor een groep rovers uit Vinsalt, die zich een bijzonder doel voor ogen hadden gesteld: de Alanfanische zijdekaravaan, onderweg naar Mengbilla, overvallen om van daar uit hun waardevolle goederen naar de grote markten op de westkust te vervoeren. Dit huzarenstukje liep slecht af. De rovers werden bijna volledig uitgemoord, terwijl de Al'Anfaners zo goed als zonder kleerscheuren uit de strijd kwamen. De handelshuizen tonen zich erg gelukkig met het feit dat er geen once van de kostbare lading verloren ging!

Maar laten we niet op de zaken vooruit lopen. Lezen we eerst een getuigenis van de heer Fiorino di Cosanella, een vertrouweling van gravin Bershîl du Metuant van Mascara, die de aanvoerdster van deze ongelukkige overval bleek te zijn. Hij woonde zelf de gebeurtenissen bij.

"Ik weet ook niet wat mevrouw de gravin ertoe bewogen heeft om het vermetele plan op te vatten de zijdekaravaan te overvallen. Natuurlijk was ons allen wél bekend welke onmetelijke rijkdom daar werd ver-

voerd. Wie weet dat niet. Maar ik geloof niet dat het de gravin enkel om de buit te doen was. Het ging haar meer om het aanzien dat haar deel zou worden na de overval. Ik geloof dat magiër Aranex ook zijn deel had in het steunen van dit idee. Ja, het was zeker en vast Aranex, die haar in het oor gefluisterd heeft dat zulk een overval haar roem en eer zou brengen. De hofmagiër had haar verzekerd dat hij een waardevolle hulp te zijn om die karavaan in een handomdraai te verrassen en in te pikken. Ja, onze gravin rekende erg op deze vent, die niemand aan het hof eigenlijk goed verdragen kon,

arrogant als hij was. Maar misschien ben ik bevooroordeeld, als je bedenkt dat hoe hij met slimme en zoete woorden Bershîl uit mijn armen verdrong en hoe hij haar geest gevangen nam. Had ik maar meer moed gehad, dan zou ik hem hebben tegengewerkt, ik zou Bershîl de onzinnigheid van deze onderneming hebben verduidelijkt en alles zou anders zijn afgelopen. Maar ik zweeg, net als alle anderen.

Wij, die naar het zuiden trokken, waren één van de twee banieren van gardisten van het graafschap, versterkt met ongeveer twee dozijn soldeniers. Op de weg aangekomen, die

Woordje van de Redacteur

Eindelijk is het zover! Een eigen krant in ons vorstendom. In deze uitgave zal je dan ook eigen artikels vinden, naast de artikels overgenomen uit de Duitse Avonturijnse Bode, tenminste als ze voor ons interessant zijn natuurlijk.

Wat mag je zoal verwachten? Geen extra regels, maar wel aanvullingen, verduidelijkingen, nieuwtjes uit het ganse Keizerrijk en geruchten over verre streken.

Avonturijnse Bode

de handelskaravaan nemen zou, hadden we geen moeite een kleine herberg te bezetten en het aanwezige garnizoen van Al'Anfaner vast te zetten. Daar zou het ons gelukken de huurlingen die de karavaan begeleiden te verrassen en hen in de vlucht neer te slaan - dat was tenminste Aranex' plan en zelfs diegenen die in de krijgskunst bedreven waren, hadden op deze list niets aan te merken. Maar al gauw kwam de dwaasheid van ons plan boven: de karavaan kwam zoals gepland, maar in plaats van de schaarse begeleiding die we verwachtten, werd de karavaan begeleid door één bannier Korsoldeniers en een dozijn elitekrijgers van Zwarte Raaf. Wat niemand raden kon - of had de magiër Aranex het toch geweten en ons heel bewust in de val gelokt? - was dat uitgerend deze keer de generaal-prefect van Port Corrad de karavaan zou begeleiden. Vandaar de aanwezigheid van die zware troepen. Nu lag het voordeel van de verrassing bij onze vijanden. Toen we het komende onheil bemerkten, was het al veel te laat. Onze eerste pijlen vlogen reeds af op de Al'Anfaners, die bij wijze van antwoord niet lang werkloos bleven staan. Hun grote zwaarden maaiden als zeisen in onze gelederen. Wij stredden dapper tegen de overmacht, maar uiteraard zonder enige hoop. Velen van ons heb ik om genade horen en zien smeken, bidden zelfs, maar erbarmen kenden deze demonen niet. Mijn betreuenswaardige overleven 'dank' ik aan de Al'Anfaners die me reeds vanaf het begin van de strijd een pijl in de rug schoten. Zwaargewond stortte ik neer. Niet in staat mijn lichaam nog te bewegen moest ik het gebeuren hulpeloos aanzien.



Daar waar het gevecht het hevigst was, was ook steeds gravin Bershîl te vinden, met haar rapier dood en verderf zaaiend in de rangen van de Al'Anfaners.

Vanaf het begin van de strijd was het voor ons niet meer om de karavaan te doen, maar om te overleven.

Eén voor één vielen mijn kameraden. Magister Aranex, die ons zijn volledige bijstand had beloofd, was nergens meer te zien. Hij had zich natuurlijk in het begin van het gevecht weggetoverd, ons aan ons lot overlatend.

Uiteindelijk kwam het moment waarop de aanvoerder van onze tegenstanders en onze gravin oog in oog stonden met elkaar. Ik, die niets doen noch zeggen kon, zag in beide ogen een glans van herkenning opflakkeren. Lang geleden had de gravin me verteld over

haar tante Tomara, die haar zuster, de oude gravin Rondriga, moeder van Bershîl, nooit had kunnen vergeven dat zij de titel van gravin had gekregen en zij niet. Ruzie en twist hadden dit teweeg gebracht, totdat Tomara uiteindelijk samen met haar zoon Oderin naar

het buitenland vertrok om daar haar geluk te zoeken. En dit moest ze dan in Al'Anfa gevonden hebben! Zij en haar zoon, want later zou Oderin in Al'Anfa aan de macht komen. In de strijd van de Khomwoestijn had hij het al tot krijgsheer gebracht en nog later was hij tot Overste Kommandant en nadien tot Triomfator uitge-

roepen. Een wijd en zijd gevreesd man.

'Zo ontmoeten we elkaar dan weer, neef Oderin.' Bershîls stem beefde

nog nauwelijks. 'Ik wou jou heren een steek toebrengen, maar als de goden wensen dat ik eerst jou zal moeten doorsteken ...'

'Dat had je gedacht, wijf!' Zijn mond trok zich samen tot een fijne, hatelijke lach en hij maakte een spottende buiging. 'Edele dame, Uwe hoogweledigeborene. Maar een

heer ben ik nu zelf ook. Zelfs nu, als ik terugdenk hoe men mij en mijn moeder als schurftige honden uit het huis gejaagd heeft. Laat nu zien of je ook vrouw genoeg bent om op eigen kracht iets te veroveren of hoop je er nog steeds op dat de gouden Brosamen je gewoon in de schoot zullen vallen, als de landerijen bij je geërfde titel. Laten we het hier uitmaken, nicht, met wie het geluk in de strijd is. Als je mij doodt, is de karavaan van jou! Indien dat niet het geval is, wel, dan wil ik hebben wat mij eigenlijk toebehoort ...'. Weer toonde de Maarschalk-Gouverneur zijn vals gegrimnik.

Het minderen van het strijdtumult scheen beiden niet te storen, toen ze zich klaarmaakten voor het beslissende gevecht. Het was alsof ze alleen waren op de wereld, zo stonden ze zwiingend tegenover elkaar. Hij, groot in gestalte en machtig als een Mohagonikrijger, met krachtige armen en het lijf met zwarte harnasplaten bedekt en met in de handen een machtig kromzwaard. Zij, klein en soepel, slank en slechts in licht leder gehuld, in de linkerhand een pareerdolk en in de rechterhand het smalle, glanzende, maar dodelijke rapier.

Ik kon me gemakkelijk voorstellen hoe de gravin de reus in zijn zware uitrusting zou ontwijken, sarren en



afmatten, zijn langzame houwen met de zware slavendoder gemakkelijk ontwijkend, hoe ze zijn door zweet verblinde ogen met de soepelheid van haar knappe en lenige lijf in het nauwe lederpak zou kunnen uit evenwicht brengen totdat zij het door Rondra gegeven moment zou ontdekken waarop ze haar wapen door een opening in de pantser zou steken. Maar toen deed mijn gravin alles verkeerdt. Alles. Ze ging onmiddellijk een lijf aan lijf gevecht aan, bracht hem met de rapier een schram toe, lokte de slavendoder opzij en stootte met haar dolk naar de keel van haar neef, waar een strook huid onbeschermd was. Maar nu, nog fris, kon de generaal gemakkelijk de linkerhand van zijn tegenstander grijpen, haar langzaam maar zeker opzij dwingend. Rapier en slavendoder hingen beide werkloos neer, terwijl de tegenstanders zich meetten in een krachtduel, een gevecht dat de gravin verliezen moest: moeiteloos sleurde Oderin haar als een hoop lompen opzij en terwijl haar dolk langs de kant van de weg in de gracht vloog, zag iedereen Bershil te struikelen. Slechts door haar kundige behendigheid kon ze

overeind blijven. Dan was het slechts een kwestie van enkele ogenblikken. De zware houwen van de slavendoder sloegen Bershil met diepe wonden. Dapper poogde ze de slagen af te weren, maar het kat-en-muis spel was voorbij, totdat een laatste slag haar de benen vanonder het lijf vandaan sloeg. Trillend viel de rapier in de modder. Met een grijnslach boog de Triomfator zich over de ineengezakte edeldame. 'Zoals ik zie, hebt je je wapen verloren, wijf. Veroorlooft u mij dat ik, naar de regels van de ridderlijkheid, ook het mijne ter zijde leg.' Dan greep hij met beide handen de zachte, maar door het gevecht met bloed besmeurde hals van de gravin en wurgde het leven uit haar lijf.

Rondom mij waren al de onzen gevallen of gevlucht. Oderin liet het levenloze lichaam van mijn geliefde gravin vallen. Dat moment viel mij zo zwaar dat Oderin mijn gevoelens, vol haat en razernij moet opgevangen hebben: plotseling richtte Oderin du Metuants blik zich op mij. 'En jij, lakei - als je nog zo lang leeft, ga je Dame Amene berichten dat er een erfgoed ligt te wachten om door mij ingenomen te worden. Ze hoeft

mij niet te laten ontbieden, ik kom mijn erfdeel zelf wel ontvangen.' Na een ridderlijke groet, met het bloed van mijn gravin nog aan zijn handen, ging de moordenaar voort, Berhils lijk over de schouder gevouwen. Ik echter bleef achter bij de stervenden en de doden, vloeken en gebeden prevelend. En ik weet niet of het genade, wreedheid of simpele nalatigheid was dat er niemand kwam om mij van kant te maken en mijn ziel te bevrijden. Toen trokken de Al'Anfaners verder, hun slachtoffers achterlatend als voer voor de moerashagedissen.

Jagers van Chirakah, zeer godvruchtige woudmensen, vonden me en hun priesters verpleegden me met hun shamanentover en goddelijke overtuiging zodat ik de terugtocht naar Dröl kon aanvatten. Ik was de eerste en tot nu toe enige van onze troep. Mogen de Twaalf me de gelegenheid geven voor al wat geschied is wraak te nemen op Oderin de Metuant, de koelbloedige moordenaar, en ook op magister Aranex, de ellendige lafaard en verrader."

Hiermee eindigt het bericht van onze ooggetuige.

Beroemd en berucht

...van aanzien en de voor- en nadelen daarvan

*"We waren blij verrast de beroemde Alrik te mogen begroeten."
de maatschappelijke betekenis van de graad.*

Het is duidelijk dat met een stijging in graad ook de maatschappelijke mogelijkheden van de held duidelijk toenemen. Bekijken we als uitgangspunt de graden van verschillende belangrijke magiërs van Avonturië, dan stellen we vast dat de meeste hooggeëerde hofmagiërs en gilde-meesters rond de vijftiende graad zweven, terwijl we pas op de twintigste graad de legendarische meesters

vinden. Zo zullen de spelers het ook doen: het volgende overzicht geeft aan in welke mate populariteit samenhangt met graad. De aangegeven rangen voor militairen, magiërs en priesters stellen je in staat een vergelijking te maken - geen held moet deze graad echter bereikt hebben, om de rang te mogen bekleden.

5+ (1000 AP), veelbesproken:
De held in kwestie heeft zijn kunnen

in een aantal avonturen bewezen en heeft getoond wat hij in zich heeft. Langzamerhand kijken potentiële opdrachtgevers belangstellend in zijn richting en onthouden zijn naam voor later. Hij moet echter nog steeds zijn bekwaamheid blijven bewijzen, waarbij bescheidenheid en discipline het hoogste goed zijn. Voldoet voor [Weibel], adept majoor, tempelpriester.

Avonturijnse Bode

7+ (2100 AP), respectabel: De held is een competente en waardige vertegenwoordiger van zijn vak: de hardste en beste elitetroepen onder avonturiers bestaan uit een handvol mannen en vrouwen van deze slag. Magiërs gelden vanaf deze graad als voldoende geleerd en op vlak van de moraal standvastig genoeg om een eigen school te mogen beginnen. Voldoet voor hoofdman, magister, hoofd van een kleine tempel.

10+ (4500 AP), geacht: De held heeft in zijn vak naam gemaakt en zijn advies wordt nooit lichtzinnig opzij gezet. Zijn hulp wordt graag geaccepteerd en ook de meest elitaire ordes, kringen en scholen van zijn 'beroep' nemen hem op. Magiërsacademieën laten hem toe voor een tweede leertijd (veleer een vorm van proefnemend leren). Helden van dit niveau kunnen de functie van overste, belangrijk tempelhoofd, gildenleider of hofmagiër van kleine vorstendommen vervullen.

15+ (10500 AP), beroemd: De held in kwestie is een erkend meester op zijn gebied. Zijn kennis en

vaardigheden worden bewonderd. Hij wordt in aanzien gelijkgesteld met een hofmagiër, maarschalk, hooggewijde uit de streek, enz.. Sommige Avonturijnse staatshoofden zijn veel minder ervaren. Geregeld verschijnen er jonge knullen en meisjes die scholier, novice of knaap van de held willen worden of die gewoonweg om een haarlok van hem komen bedelen; het is nauwelijks mogelijk tijdens het rondtrekken drie dorpen te passeren, zonder dat de held gevraagd wordt om een gunst te verlenen. Voldoet voor maarschalk, gildengrootmeester, lid van de priesteraad.

18+ (15300 AP), legendarisch: De held is zo beroemd en machtig dat vele legenden om zijn persoon gespinnd zijn. Men begint hem alle mogelijke daden toe te schrijven. Zijn gezelschap telt vermoedelijk al een kleine groep helden wiens hulp zelfs door de Keizer en de monarchen van Avonturië wordt ingeroepen. Anonimiteit en moed zijn immers kostbare geschenken, voor zover men zich niet helemaal uit de wereld wil terugtrekken, zoals Rohezal gedaan

heeft ... Voldoet voor grootmaarschalk, aartsmagiër, opperpriester van een kerk.

21+ (21000 AP), bovenmenselijk: Zie de feiten onder ogen - tenminste in je eigen spelerskring is deze persoon er één uit een millenium, iemand waarover men na duizenden jaren nog zal spreken en zingen als DE held van zijn tijd. Wanneer er iets onverklaarbaars gebeurt, zal naast de namen van Goden en demonen ook zijn naam genoemd worden om een verklaring te vinden. (In de dagelijkse politiek zal de held echter nog een geringe rol spelen - ook een beroemde held als Leomar heeft in zijn tijd Avonturië niet geregeerd.)

Hier wordt nogmaals uitdrukkelijk getoond dat men maar zoveel maatschappelijke eer krijgt als men verdient. Geen enkele held kan aanspraak maken op de titel van lieveling van de massa en de vorsten, als hij zich achteraf gedraagt als de zwerver uit de goot, die hij eens was. In dat geval kan hij nog lang op erkenning wachten!

Wapens in Avonturië

Hoewel de doos **Met Mantel, Zwaard en Toverstaf** een volledige wapentabel bevat, lijkt het ons, de redactie van de Avonturijnse Bode, toch wel interessant om als speler én als spelleider ook een visueel beeld van deze wapens te hebben. Daarom zullen we in de volgende nummers met een tekening en wat uitleg alle wapens onder de loep nemen waarvan je in eerder vermelde doos de scores vindt.

Messen & Dolken

Voor heel wat mensen is een mes een mes en een dolk een dolk, daar valt niets meer over te zeggen. Maar als we iets meer informatie inwinnen,

zien we dat er ook in iets eenvoudigs als een dolk veel variaties mogelijk zijn.

Nemen we het probleem van de grootte van de dolk. Kiezen we voor de **zware dolk**, die ons meer impact geeft dan de gewone dolk, maar die nog steeds goed kan worden wegge-moffeld, of opteren we voor de langere versie, die behalve meer punch ook al eigenschappen van het korte zwaard biedt? Hij is natuurlijk wel moeilijker weg te stoppen op feestjes waar geen wapens toegelaten zijn.

Het verschil tussen **werpmes** en **werpdolk** is daarentegen veleer een verschil van afkomst. Het werpmes is meer het "wapen" van de ker-

misartiest; het schittert mooi in zijn vlucht maar is niet echt dodelijk. De werpdolk is een uitvinding van de professionele dief; een wapen gebaseerd op verrassing, bewust gemaakt voor een snelle, dodelijke vlucht.

Dan hebben we ook nog de meer obscure wapens. Er is bijvoorbeeld de **basiliskentong**; een zware dolk met gegolfd lemmet. Enkel meesterlijke wapensmeden kunnen van deze dolk meer maken dan een mooie zware dolk. Daarom is het een geliefd meesterstuk van de smid in spe. In de hand van de kenner is zo'n dolk dan ook dodelijker dan zijn gewone broertje.

Echt dodelijk in de hand van een beroeps is de **mengbilladolk**. Dit is

een holle dolk die gevuld kan worden met gif. Een andere uitvinding van de beroeps is de **ogervanger** (zeer geliefd in Havena); Dat is een zware dolk met uitklapbare weerhaken. Bij het terug trekken berokken je soms meer schade dan bij het steken zelf!

Andere wapens zijn "culturele" wapens. We hebben de **drakentand**, een dwergenwapen dat door geen enkele mens of elf perfect kan worden gesmeed. Wil je een goed exemplaar, zoek dan maar een dwergensmid. Ook van het **jachtmes** zijn de beste exemplaren van niet-menselijke oorsprong: de beste exemplaren vind je in het hoge noorden, bij de firmelfen. Nog in het noorden is de **borndoorn** een geliefd wapen. Deze extra zware werpdolk maakt de lange donkere nachten van de jagers wat draaglijker door het wedstrijd wapen. Kom je een Bornlandse jager tegen, wees gewaar schuw! Ze hebben allemaal jaren oefening met deze werpdolk achter de rug.

We sluiten af met enkele dolken die meestal niet als enkel wapen gebruikt worden, nl. de **linkse hand** en de **hakendolk**. Deze wapens worden in de niet-wapenhand gevoerd als blokkeerwapen. Dit wil echter niet zeggen dat ze minder dodelijk zijn dan onze gewone dolk.

Steekwapens

Menig strijder zal smalend lachen als men hem met degen en rapieren confronteert. Toch zijn dit wapens die in de hand van een goed opgeleid gebruiker elegantie koppelen aan trefkracht.

Het **rapier** is van de drie traditionele steekwapens - rapier, degen en floret - het wapen met het meest stijve blad. De minder begaafde vechter zal dan ook het rapier boven de andere twee verkiezen, omdat hij met dit wapen niet alleen kan steken, maar ook zware houwen uitdelen. De kenner zal natuurlijk de steek op gepaste tijden hanteren, om zo zijn tegenstander te verrassen.

De **degen** is soepeler, maar heeft toch nog een tweesnijdend blad. Ruiters maken dan ook graag gebruik van dit wapen. Als zij geen ruimte meer hebben om te hakken, kunnen ze met de degen nog altijd hun tegenstander doorboren.

Messen & Dolken



Dolk



Lange Dolk



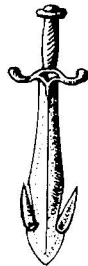
Zware Dolk



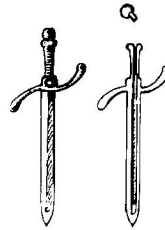
Werpmes



Werpdolk



Ogervanger



Mengbilladolk



Basiliskentong



Drakentand



Jachtmes



Borndoorn



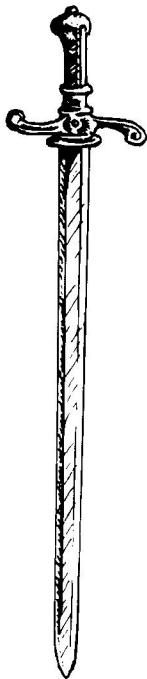
Linkse hand



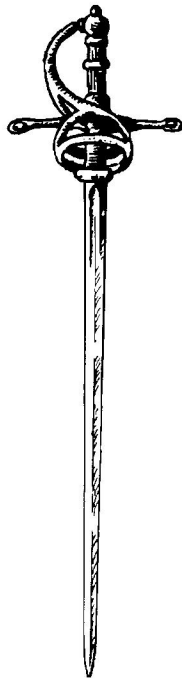
Hakendolk

Schaal: 1/10

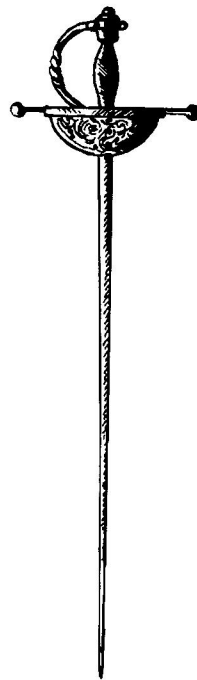
Steekwapens



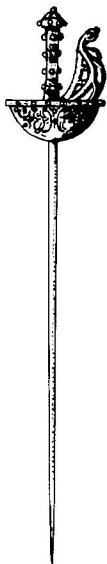
Rapier



Degen



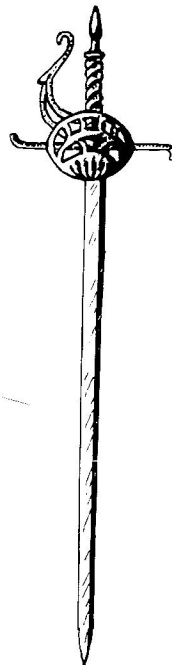
Floret



Magiërsfloret



Stokdegen



Wolfsmes

Dat brengt ons bij het **floret**. Dit is meer het wapen van de etiquette, van het duel. Met de floret in de hand is het niet de bedoeling de tegenstander zo snel mogelijk af te maken. Je moet hem in zijn hemd zetten, letterlijk of figuurlijk. Je kan er dan ook niet mee houwen of hakken, maar je kunt er des te beter je schermkunsten mee tonen, en het bloed aan de punt is meestal genoeg om de tegenstander te doen afdruipten. Zolang het geen Thorwaler is natuurlijk... Ook bij de steekwapens hebben we een reeks bekende "cultuurbepaalde wapens", wapens die enkel voorkomen in een bepaalde streek of in de handen van een bepaalde groep mensen/volkeren. Zo is er het **wolfsmes**. Net als de born doorn komt dit wapen uit het noordoosten van het continent. Het is een soort rapier met een driekantig lemme. Het wordt in die streken ook als jachtwapen gebruikt. Meer nog, het is daar de edelste jachtvorm. Vandaar ook de andere naam voor dit wapen: de **bloeddoorn**. Een ander weetje is dat het ook een geliefd wapen is voor elfen uit deze contreien.

Het **magiërsfloret** is geen streekgebonden wapen. Behalve de staf is het het enige wapen groter dan een dolk dat een magiër mag hanteren, zo bepaalt de conventie van Punin.

En er is dan nog de **stokdegen**. Toen bepaalde adellijke gasten uit Vinsalt aankwamen op een receptie in Thorwal, vroeg de gastheer hoe het kwam dat het hele gezelschap ziek was. Ze hadden immers allemaal een wandelstok nodig om zich te verplaatsen! Etiquette verschilt nu eenmaal van streek tot streek, maar in bepaalde kringen zijn wapens nu eenmaal niet gewenst op feesten en banketten. Vandaar de geniale vondst van een onbekend wapensmid om de stokdegen te vervaardigen. Hij dacht er natuurlijk niet aan dat je veiliger was op een feest waar iedereen ongewapend was (op een dolk na), dan een feest met gasten allemaal gewapend met een stokdegen.

Alle tekeningen van de wapens komen uit Kaiser Retos Waffenkammer, een DSA publicatie van Fantasy Productions Duitsland.

Schaal: 1/10