

ZEEDEMON Vernietigt Grangors Schivoen

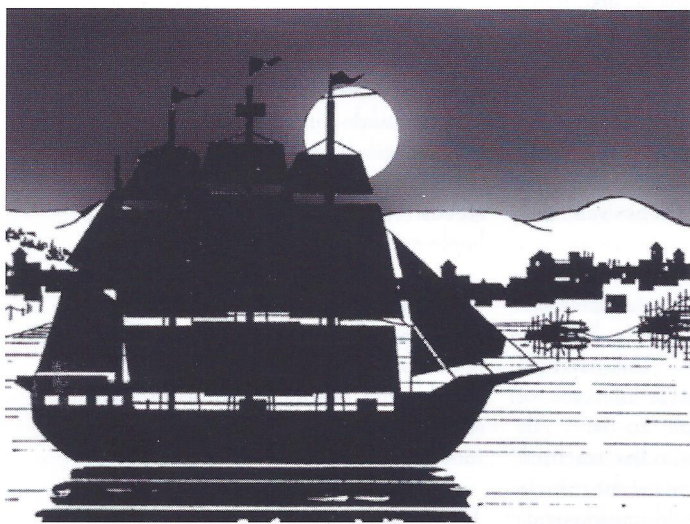
## De Kinderroof van Ruthor

Een gruweldaad zonder weerga vond vier weken geleden plaats op Praiosdag in de kleine haven Ruthor zuidelijk van de Grangorse baai.

Ooggetuigen verhalen dat er een week lang een reusachtig zwart schip aan de mond van de baai van Grangor dobberde. Het zou acht zeilen hebben geteld en wel honderd geschutten hebben bevat. Voortdurend steeg er dikke zwarte rook van

Grangor. Aldaar nam men ondanks de obscure geruchten vlug de beslissing, er een schivoen op uit te sturen om het vreemde schip een verklaring af te dwingen.

Even later stak de 'de Onoverwinnelijke' onder kapitein Hakan Olbers in zee, begeleid door een kotter. Beide schepen staken in een ijtempo de baai van Grangor over. Onder de kust van Ruthor



het achterstevan op en als de wind landinwaarts trok, kon men vanop het dek trommelslagen en duistere gezangen aanhoren.

Zulke en andere geruchten — die vermoedelijk door vrees en bijgeloof gevoed werden — drongen vlug door tot in

kwam het vreemde schip inderdaad in zicht, een vreemde viermaster van geheel ongewone bouwwijze, dat blijkbaar voor anker was gegaan.

Om de hierop volgende gebeurtenissen te beschrijven citeren wij uit de verklaringen van kapitein Reto Sindaham,

*lees verder pag. 35*

## nr. 6

## Schandaal in Honingen

Er bestaan vele mogelijkheden om de Godin Rahja te eren. In de gravenstad Honingen heeft er elk jaar in de maand Phex een even traditioneel als omstreden feest plaats, namelijk de "Tocht van de gevangen Rahja". Centraal staat een optocht, waarbij een Honinger schoonheid in gouden ketens op een kar zit en op die manier doorheen enkele straten van de stad wordt geleid, begeleid door zingende, dansende, wijn drinkende en de Godin prijzende burgers. Zodra de stoet haar eindpunt — een kleine, zeer oud Rahja-schrijn — heeft bereikt, werpt ze haar ketens af en begeeft ze zich een tijdje onder de feestenden.

Men zegt, dat deze geste het feit moet symboliseren, dat de Godin weliswaar even gevangen kan worden gehouden door het

winterlijke principe (bekrompenheid, ongevoeligheid en gestrengheid van zeden), maar dat ze zich op het einde toch steeds kan bevrijden van zulk ketens en als beeldschone koningin onder de mensen zal heersen.

De jonge Honingse, die bij dit feest in de gedaante van de Godin kruipt, dient niet enkel te beschikken over een bekoorlijk uiterlijk, maar tevens over een stevig uithoudingsvermogen en een zekere dapperheid. Ze is tijdens de hele optocht immers geheel naakt (Bedenk dat er in de maand Phex meestal nog sneeuw ligt in de stegen van Honingen)!

De Tocht van de gevangen Rahja — die meestal trouwens uitloopt in een woest gelag waar zich mensen van alle rangen en standen met elkaar vermengen

*lees verder pag. 36*

Brieven, opmerkingen, vragen  
en andere zaken kan je opsturen naar:

MOUNTAINEER - AVONTURIJNSE BODE  
NATIONALESTRAAT 29  
2000 ANTWERPEN - BELGIË



die het bevel voerde over de korter 'Zeeleeuw'.

De "De Onoverwinnelijke" onder kapitein Hakan Olbers had een zo danig goeie vaart gemaakt, dat we ze nauwelijks konden volgen. We waren dan ook al vlug meer dan de bevolen vijfhonderd passen teruggefallen, toen de vreemde zwarte zeilen aan de horizon verschenen. Ik schat de afstand op meer dan 2000 passen. We zagen het vreemde schip in ieder geval vrijwel gelijktijdig met een vlaggensignaal van de "de Onoverwinnelijke". We konden de melding echter niet ontcijferen vanwege de afstand. Ik vermoedde dat het het bevel was, aan te sluiten. In ieder geval gaf ik de maat het bevel, de koers bij te houden.

Terwijl we beide schepen naderden, zagen we de "Onoverwinnelijke" bijdraaien. Of kapitein Olbers langszij wilde gaan of slechts op geschutsafstand wilde komen is me niet duidelijk. Ik herinner me de dichte zwarte rook nog, die vanop het achterdek van de vreemdelingen opsteeg en vroeg me af, of Olbers het schip misschien bestookt zou hebben met Hylailair vuur.

Vervolgens namen we kleine vlammenbundels waar, die van het vreemde schip naar de "Onoverwinnelijke" vlogen en die de takelage in korte tijd in brand stak. Dan gebeurde er iets ongelooflijks: vanuit de rook, die intussen al het hele achterschip verhulde, kwam er een reusachtig gedrocht te voorschijn. Met wankele passen kwam het ondiep als een reusachtige harige spin op de

"Onoverwinnelijke" af, en, ik zweer bij Efferd, acht dijdikke hoorns doemden op vanuit zijn rug en waar hij zijn afschuwwekkende poten ook zette bleven er kleine dansende vlammen achter. In een oogwenk bereikte het beest de "Onoverwinnelijke" en klauterde aan boord. Wat nu volgde konden we niet meer aanschouwen, vermits het dek van het schipvoen binnen de kortste keren overtrokken was met rook en neerstortende takelage. We hoorden echter een afgrijselijk, demonisch gegorgel en geknetter, en ook de kreten van ontzetting van de zeevaarders werd met de wind naar ons toe gewaaid. Weer was dat afschuwelijke gorgelen te horen. Plots dook de achtersteven van de "Onoverwinnelijke" diep het water in. Nog voor we goed beseften wat er gaande was, stond het schipvoen verticaal in het water, de boegspriet naar de hemel wijzend. Enkele hartslagen later was de "Onoverwinnelijke" spoorloos verdwenen. Spoorloos — niet één enkele plank, niet één mens dreef op de golven — gelukkig was het afschuwelijk monster mee verdwenen, dachten we.

Maar dan begon de zee te schuimen en de gehoornde rug van het creatuur dreef als een eiland in de woelige golven. Het kwam niet weer uit het water maar zwom al roeiend met zijn vele benen naar het zwarte schip toe. Daar steeg een kleine, langstaartige vogel op, die koers zette naar onze "Zeeleeuw". Ik talmde geen ogenblik en gaf het commando de steven te wenden en het wijde te kiezen.

Efferd weze geprezen dat ik nog onder de levenden vertoef en nog kan berichten van de afschuwelijke gebeurtenissen."

Diezelfde avond zeilde het schip rechtstreeks de haven van Ruthor in. Niemand kon de indringer tegenhouden, want de vissershaven van Ruthor is niet versterkt en beschikt niet over beschermende zware werp- en slingerwapens.

In de Ruthorse haven — zo wordt verteld — sprongen de vreemde zeelui gewoon van boord en stormden al zwemmend en wadend aan land, met sabels en entermesses zwaaiend. Een handjevol onversaagde Ruthorse burgers vuurde enkele boog- en kruisboogpijlen af, maar trokken zich dan in hun behuizingen terug, gezien de overweldigende overmacht.

Op het strand toegekomen, verzamelden de vreemdelingen zich. Een trommel was te horen en een lied doorsneed de avondlucht. Het lied zal de Ruthorers voor altijd diep in het geheugen gegrift blijven, want de schurken lieten niet af, hetvolgende lied te zingen, tijdens de verschrikkelijke dingen die volgden:

*"Ben je geen heer,  
dan ben je een knecht  
Ben je te week,  
dan stroomt je bloed  
Verweer je niet, je sterft terecht  
Ga naar Boron, hij doet je goed!"*

Met deze verzen op de lippen trok de schare van huis tot huis. Ze werden bevolen door een magere, gebochelde gedaante die met "Meester Xeraan" werd aangesproken. Wie hen tegen trachtte te houden werd gewoon neergemaaid en ook velen die zich overgaven vonden een vroegtijdig einde.

De overvallers vulden hun grote zakken die aan hun gordel hingen met alles wat goud of zilver blonk.

Als ze een kind ontwaardden van een viertal tot veertiental jaar oud, werd het geboeid en meegesleurd. Vertwijfelde

moeders en vaders die hun kroost trachtten te beschermen vonden zonder pardon een snelle dood.

Nog geen twee uur later was de gruwel voorbij. De vreemdelingen bestegen met hun gevangenen allerlei vissersbootjes die ze in de haven vonden en roeiden naar hun schip dat het anker lichtte en de duisternis in zeilde. Meer dan honderd mensen sneuvelden deze nacht in Ruthor en bijna honderdvijftig kinderen zijn sindsdien verdwenen.

Koningin Amene heeft het grootste deel van haar vloot erop uit gestuurd, het vreemde schip te zoeken en een beloning van 5000 dukaten uitgelooft voor het vatten of doden van die Xeraan, die een magus schijnt te zijn. In de vier weken, die sinds die noodlottige dag verstreken zijn, is er echter nog geen spoor ontdekt van de magus, het schip of de Ruthorse kinderen.

Als eerste reactie waren er vanuit Gareth, Punin en andere Nieuw-Rijkse steden stemmen te horen, die spraken over een godsoordeel.

De Twaalf zelf hadden de aanmatigende, zelf benoemde "keizerin" op de Arendstroon willen straffen door de gebeurtenissen in de Grangorse baai. Wij zeggen echter, dat men zich voor een dergelijk oordeel dient te hoeden. Er zijn weinig feiten die erop wijzen dat het de hand was van de goede Goden, die deze verschrikkelijke slag heeft uitgevoerd.

Veel wijst echter wel op dat de duistere machten, die zonder naam en zonder gezicht over land en zee dwalen, zich weer eens sterk genoeg voelen om eens te meer de strijd aan te binden met de oprechten en de rechtvaardigen.

Als dergelijke dingen gebeuren, zou zich niemand in veiligheid mogen wanen, waar zijn huis ook moge staan.

U.K.

### INFORMATIE VOOR DE MEESTER:

Als uw helden na de lectuur van dit bericht staan te popelen om de geschaakte kinderen te bevrijden, dan kan men de ontvoerden vinden in een schuilplaats op de cyclopeneilanden. De helden kunnen slechts een kleinschalig succes boeken en een twintigtal kinderen bevrijden uit de klauwen van Xeraan. De magiër en de resterende gevangenen verdwijnen naar een onbekend doel. Sommige veteranen kunnen zich misschien de magiër Xeraan herinneren, die ze misschien een tiental jaar geleden al eens ontmoet hebben. Een diepgaande beschrijving vindt je in het (Duitse) avontuur "De Godin van de Amazones". Hier de geactualiseerde versie van Xeraans waarden:

|        |       |                   |                 |
|--------|-------|-------------------|-----------------|
| MO: 14 | BG: 2 | GR: 20            | BW: 1           |
| SL: 20 | HV: 1 | MW: 14            | Leeftijd: 58    |
| IN: 14 | RV: 1 | LE: 44            | Grootte: 152 hv |
| CH: 16 | DA: 0 | AE: 112           | Haar: kaal      |
| VV: 12 | NG: 4 | AV: 15            | Ogen: bruin     |
| BE: 9  | HZ: 9 | AW: 16            |                 |
| LK: 9  | HH: 5 | TP: 1D + 2 (staf) |                 |

Opmerkelijke talentwaarden: alchimie: 12, oude talen: 10, magie: 17  
Tovervaardigheden: Al wat Zwart is: 11, Transversalis: 14, penetrizzel: 10, fulminictus: 12, objectum stom: 11, paralu: 13, visibili: 13, brand dode Stof: 10, heptagon: 8, furor: 14  
Magie: op Xeraans staf liggen alle 7 stafbetoveringen.





*vervolg van pag. 34*

— droeg niet altijd de goedkeuring van de Honingse heersers weg. Ook de huidige gravin, Hoogwelgeboren Franka Salva Galahan, een strenge gelovige in Travia en Hesinde, trachtte het feest te verbieden in haar jonge jaren. Ze gaf echter later toe aan de hevige protesten van de Rahjadienaars.

Onder deze omstandigheden is het uiterst pikant, dat de rol van de gevangene dit jaar gespeeld zou zijn geweest door de jonge, beeldschone jongere zuster van de gravin, comtesse Aillil Andara. Althans, dat beweren de geruchten. De comtesse zou een wedenschap zijn ingegaan met een hoveling tijdens een feest in het kasteel, waar de schuimende

Bosparanjer in overvloed stroomde.

De schoonheid draagt tijdens de optocht weliswaar een masker om haar anonymiteit te bewaren, toch kon men tijdens de stoet menige malen horen: "Maar, dat is toch..." of "Kijk toch eens, de gevangene is niemand anders dan ..."

Men kan benieuwd zijn, hoe gravin Franka Salva op de schandalige geruchten zal reageren, als ze naar Honingen terugkeert — ze verblijft momenteel in de Alberniaanse hoofdstad Havena. Het is immers algemeen bekend, dat de verstandhouding tussen de beide zusters al in het verleden niet over rozen liep.

*U.K.*

## UIT DE PROVINCIES — CULTUUR EN SAMENLEVING — UIT DE PROVINCIES

### DE TOESTAND IN GREIFENFURT

Greifenfurt:

Het schijnt dat er een einde lijkt te komen aan de lange hongervinter in de markgrave-lijke hoofdstad. Vandaag is er een konvooi van gepantserde rivierschepen in geslaagd, door te dringen in de stad en de verdedigers nieuwe voorraden en vrijwilligers te brengen. Deze gedurfde ontzettingsoperatie kan reeds nu als een meesterlijke militaire prestatie worden aanschouwd.

De winter was voor de stad en het land Greifenfurt een tijd van hardste ontberingen.

Men zegt dat alleen al in de stad honderden mensen de hongerdood hebben gevonden en ook van de in de bossen en afgelegen hoeves wonende guerrillastrijders (genoemd naar de beroemde tactiek van de grote Garethse opstandeling Fernand Guerilla, die destijds een niet onbelangrijke rol speelde bij het verdrijven van Hela-Horas) was niet veel goeds te horen. De orken hadden immers alle voorraden, van het laatste koren tot alle zeisen en hakken aangeslagen om de belegeringsring rond Greifenfurt in stand te kunnen houden, wat — vergeef me — ook al een opmerkelijke prestatie voorstelt.

Zo'n 1000 orken — zwartpelsen in de volksmond — zouden inmiddels gestorven zijn bij de vele tevergeefse stormlopen op de stad of werden slachtoffer van de honger.

Om ieder huis en iedere straat werd in de stad verbitterd slag geleverd zodat de stad intussen in puin ligt. Het lijkt erop, dat beide partijen van een heilige ijver zijn vervuld, anders was de stad immers ofwel ontruimd, ofwel platgebrand geweest.

Wat de strijdenden ook moge motiveren, het blijft ons een raadsel.

De Greifenfurtse verdedigers zijn er eveneens in geslaagd, delen van de stad terug te veroveren, die zich sinds het einde van de maand Hesinde in de handen van de Zwartpelsen bevonden. Dit is de eerste zilveren licht aan de horizon sinds het verlies van de buitenmuren en het verschrikkelijke einde van alle tovenaars in de stad.

Het is evenwel mogelijk, dat de kleur in de verte geen zilver blijkt te zijn, maar

veleer het koude glimmen van het staal. Men hoort immers van vele kanten de geruchten, dat de Zwarte Maarschalk al zijn beste krijgers heeft verzameld om voor eens en voor altijd een einde te maken aan Greifenfurt.

Moge Ronda ons bijstaan!

*Yangold di Lazaar/T.R.*

### DE NIEUWE MAARSCHALK TREEDT ZIJN AMBT AAN — ARM BORNLAND!

Festum: De op curieuze manier aan ambt en waardigheid geraakte nieuwe adelsmaarschalk baron Ugo D. Eschenfurt heeft in de Bornse hoofdstad zijn activiteiten opgenomen.

Nadat hij bijna twee weken doorbracht met "besprekingen met competente vaklui" in de achterkamer van het bekende Festumer etablissement "Twee Maskers" benoemde de baron, die van tafel en bed gescheiden leeft, drie dames uit het koor van het Festumer theater tot zijn "lijfshuzarinnen" en gaf al gauw een befaamd couturier de opdracht "enkele mooie uniformen te ontwerpen, waarbij echter wel degelijk aan stof mag gespaard worden." Het maarschalksambt dient immers te bezuinigen.

Waarschijnlijk ook ten bate van de spaarzaamheid werd de eerste officiële verordening opgesteld, namelijk dat alle schulden die de waarnemende abtmaarschalk in zijn periode voor zijn benoeming heeft gemaakt zonder vergoeding worden kwijtgescholden.

Als neutraal observeerder kan men zich ernstig de vraag stellen, of dit hoge ambt inderdaad in goede handen is bij de heer baron.

*U.K.*



## VALSE BARON ONTMASKERD!

Ferdok:

Nadat ook het laatste ultimatum, dat graaf Growin van Ferdok aan de opstandige baron Shrack Korolan van Moorbrück had gesteld, was verstreken zag zijne hoogwelgeboren zich gedwongen snel en doortastend in te grijpen.

Korolan von Moorbrück, een potentat van een baronie in het Ferdoker achterland, deed de laatste manen meerdere keren van zich spreken. Dit echter niet vanwege zijn amazonetrouw, dan wel door zijn weigering zijn gevolgspllicht na te komen in de orkenoorlog.

Bovendien waagde de schurk het bezittingen van zijn buur te overvallen, waarbij de snodaard er niet voor terugdeinsde de bereiden briganten te laten uitrijden onder zijn bloedeigen wapenschild, helemaal alsof hij noch de woede van de wet, noch die van heer Praios hoeft te vrezen.

Hierin vergiste hij zich echter wel degelijk, zoals de genegen lezer hier kan vernemen. Lees alhier het bericht van de Ferdoker redacteur van het blad de KoschKoerier, Helmbrecht Jolen.

Nauwelijks was de dag van het ultimatum verstreken, of twee eskaders Garde-ruiterinnen grendelden de grenzen van Moorbrück af. Een derde eskader en een kompanie van het Angbarer Schans- en Sappeursregiment begaven zich op weg naar het hart van de afvallige baronie.

Het snelle ingrijpen van de graaf verraste baron van Moorbrück compleet, zodat de belegeringsring rond de burcht snel was opgetrokken. Tot de troepen van de graaf

schaarden zich bovendien nog de gardisten van de door Moorbrück eveneens zwaar gedupeerde baronnen Bragahn en Hammerschlag, de beheerder van het leengoed Drift en de Ferdoker inquisiteur Tarjok Boquoi. Maar zelfs in het aanschijn van een dergelijke troepenmacht toonde de Moorbrücker geen berouw.

In plaats van te capituleren beschimpte hij de graaf en de belegeraars en eiste categoriek de terugtocht van alle troepen.

Daarop liet men de katapulten opstellen en de sappeurs begonnen hun werk. Het vastberaden optreden van de belegeraars toonde al in de eerste nacht zijn werking. Een door de overmacht van de graaf geïntimideerd deel van de troepen rebelleerde tegen hun heer en zochten hun heil in de vlucht. De belegeraars maakten van de situatie dankbaar gebruik en bestormden de burcht vooraleer de overige verdedigers de gelegenheid hadden de poorten weer te sluiten.

Toen de Moorbrücker zijn einde zag naderen, daagde hij de graaf uit voor een duel.

Deze nieuwe aanmatiging wilde de vertoorde baron Barytoc Naniec Thuca niet meer nemen. Met getrokken wapen sprong hij op de rebel af om hem eigenhandig af te straffen. Enkel aan de kalmerende woorden van de raadgevers van de graaf is het te danken, dat de dwergen Growin en Barytoc de baron niet onmiddellijk naar Boron stuurden.

In plaats daarvan overhandigde men de snodaard aan de hooggrijpige interrogatio van inquisiteur Boquoi. Onder zijn vaardige kunde kwam men al gauw te weten, dat

het individu dat men gevangen had, in werkelijkheid een bandiet genaamd Torkur was, die zich voordeed als baron Shrack Korolan.

Tijdens de slag om Moorbrück sneuvelden drie krijgers uit de manschappen van de graaf. Moge Rondra hen aan haar tafel scharen! Aan de kant van de bandiet sterven acht wapenknechten, twaalf anderen, waaronder het subject Torkur werden aan de kantelen van de burchtwallen opgeknoopt en schandelijk ter dood gebracht.

De rest van de bende werd tot jarenlange dwangarbeid veroordeeld in de mijnen van de graaf.

Het is niet onwaarschijnlijk, dat enkele van de schurken de moerassen konden in vluchten, en dat ze van daar verder huis houden.

De bevolking van Moorbrück toonde hun oprechte dankbetuigingen jegens hun bevrijders. De schurk had ze immers tot op het bloed uitgeperst, velen waren de hongerdood nabij. Over de verblijfplaats van de ware baron van Moorbrück is niets bekend. Waarschijnlijk is hij door de hand van de snode Torkur gedood en zijn lijk in het moeras geworpen.

Graaf Growin van Ferdok verontschuldigde zijn lange talmen om bij Moorbrück tussenbeide te komen als volgt: "Eerst Answin, dan de orks! Moorbrück moest wachten!" Tegelijkertijd deed hij in de Ferdoker Praiostempel een vrijgevig offer.

De vacante baronie Moorbrück zal de komende manen worden beheerd door een voogd van de graaf, tot zijne majesteit koning Brin plaatsvervangend voor zijne allergoddelijkste magnificentie een waardig opvolger kiest.

## MET MANTEL, ZWAARD EN TOVERSTAF - ERRATA & VERDUIDELIJKINGEN

### HELDENTYPES

Bepaalde heldentypes uit de basisdoos komen niet voor in de uitbreidingsdoos, omdat ze later een eigen publicatie krijgen. Dit houdt je echter niet tegen om ze niet meer te gebruiken. De dwerg uit de basisdoos is perfect te spelen aangezien de basiswaarden voor zijn talenten ook in de tabellen voorkomen.

Voor heldentypes uit de basisdoos kan je eventueel de begin-

voorwaarden gebruiken die je op pag. 38 vindt.

### DE GEVECHTSREGELS (pag. 67)

De formule voor Basis Schiet/werpwapens is  $(SL+VV+LK)/4$ . De formule op het karakterblad is dus de juiste.

### Enige verduidelijking bij schiet en werpwapens:

Onder schietwapens vallen de

volgende gevechtstalenten: *Boog/kruisboog*, *Blaasroer* en *Slinger*. Onder Werpwapens vallen *Werpbijl*, *Werpdoel/mes* en *Werppeer*. Aangezien dit afzonderlijke talenten zijn, moeten ze ook afzonderlijk verhoogd worden. De beginwaarde is voor de meeste echter gelijk. Vandaar dat je maar drie waarden vind voor deze talenten in de tabellen op bladzijde 91. De beginwaarde voor *Boog/kruisboog* en *Blaasroer* is

dus de waarde achter schietwapens, *slinger* blijft *slinger*, en de beginwaarde voor de drie werptalenten vind je onder *werpwapens*.

### TABELLEN

(pag. 91 tot 96)

Aangezien de volgorde anders is in de tabellen dan op het Karakterblad (dit kan verwarren tijdens het invullen van je basiswaarden), geven we nu



## NIET-MAGISCHE HELDENTYPES

| TALENT                    | AMAZONE | BARD | BURGER | DWERG | JAGER | KERMISARTIEST | MEDICUS | MOHA | NIVEES |
|---------------------------|---------|------|--------|-------|-------|---------------|---------|------|--------|
| <b>Gevechtstechnieken</b> |         |      |        |       |       |               |         |      |        |
| Linkshandig               | 3       | 0    | 0      | 0     | 0     | 2             | 0       | 1    | 1      |
| Straatvechten             | 3       | 3    | 2      | 4     | 4     | 4             | 3       | 3    | 4      |
| Boksen                    | 3       | 1    | 0      | -2    | 1     | 2             | 0       | -3   | -3     |
| Worstelen                 | 5       | 0    | 0      | 3     | 3     | 3             | 0       | 2    | 3      |
| Hruruzat                  | -5      | -7   | -8     | -7    | -7    | -5            | -4      | 3    | -7     |
| Zweep                     | -1      | -3   | -3     | -2    | 1     | 2             | 0       | -3   | 2      |
| Mes/dolk                  | 2       | 2    | 0      | -2    | 3     | 3             | 3       | 3    | 2      |
| Steekwapen                | 1       | 3    | -2     | -2    | -1    | 3             | -1      | 1    | 2      |
| Zwaard                    | 5       | 0    | -1     | 2     | 1     | 1             | -1      | -1   | 3      |
| Tweehander                | 2       | -5   | -6     | 4     | -3    | -3            | -5      | -5   | -4     |
| Houwwapen-scherp          | 7       | 2    | -1     | 2     | 2     | 1             | 1       | -1   | 3      |
| Speer/staf                | 3       | 3    | 0      | 3     | 4     | 2             | 1       | 4    | 4      |
| Kettingwapen              | 1       | -4   | -7     | 1     | -5    | -4            | -5      | -4   | -4     |
| Bijl                      | 1       | -2   | -1     | 4     | 2     | 0             | -4      | 1    | 1      |
| Houwwapen-stomp           | 1       | 1    | 1      | 3     | 2     | 2             | 2       | 3    | 2      |
| Infanteriewapen           | 1       | -3   | 2      | 3     | 0     | -2            | -5      | -3   | 0      |
| Lansrijden                | 2       | -5   | -6     | -5    | 0     | -3            | -6      | -6   | -5     |
| Schietwapen               | 4       | -1   | -2     | 2     | 5     | 0             | -2      | 3    | 4      |
| Slinger                   | -1      | 0    | -4     | -1    | 2     | 2             | -1      | -2   | 3      |
| Werpwapen                 | 1       | 3    | -2     | 2     | 3     | 3             | 0       | 2    | 1      |

| TALENT                    | NORBARD | NOVADI | SKALD | SOLDENIER | STRIJDER | THORWALER | ZEEVAARDER | ZWERVER |
|---------------------------|---------|--------|-------|-----------|----------|-----------|------------|---------|
| <b>Gevechtstechnieken</b> |         |        |       |           |          |           |            |         |
| Linkshandig               | 2       | 0      | 0     | 3         | 2        | 0         | 2          | 3       |
| Straatvechten             | 3       | 3      | 3     | 4         | 4        | 4         | 4          | 5       |
| Boksen                    | 1       | 1      | 2     | 3         | 4        | 3         | 2          | 2       |
| Worstelen                 | 2       | 2      | 2     | 2         | 2        | 3         | 2          | 3       |
| Hruruzat                  | -6      | -4     | -7    | -5        | -5       | -6        | -6         | -4      |
| Zweep                     | 3       | 0      | -1    | 0         | -1       | -1        | 0          | 1       |
| Mes/dolk                  | 2       | 2      | 2     | 3         | 2        | 1         | 2          | 4       |
| Steekwapen                | 0       | 1      | 0     | 1         | 0        | 0         | 1          | 4       |
| Zwaard                    | 1       | 1      | 2     | 4         | 7        | 1         | 1          | 1       |
| Tweehander                | -3      | 2      | -3    | 4         | 4        | 2         | -3         | -3      |
| Houwwapen-scherp          | 3       | 4      | 1     | 4         | 4        | 3         | 3          | 1       |
| Speer/staf                | 4       | 2      | 2     | 3         | 3        | 2         | 2          | 1       |
| Kettingwapen              | -3      | -4     | -5    | 1         | 2        | 1         | -4         | -5      |
| Bijl                      | 2       | 0      | 3     | 1         | 2        | 4         | 1          | 1       |
| Houwwapen-stomp           | 2       | 2      | 2     | 3         | 2        | 3         | 3          | 2       |
| Infanteriewapen           | 2       | -1     | -3    | 5         | 4        | 2         | -2         | 0       |
| Lansrijden                | -3      | 3      | -6    | 3         | 4        | -5        | -6         | -4      |
| Schietwapen               | 0       | 1      | -4    | 3         | 3        | -3        | -2         | -2      |
| Slinger                   | 1       | -1     | -1    | 0         | -1       | -1        | 0          | 0       |
| Werpwapen                 | 2       | 1      | 1     | 3         | 3        | 2         | 3          | 3       |

Beginvoorwaarden voor helden uit de basisdoos:

### MAGIËR

SL 13+  
CH 12+  
NG 6+

### ELF

SL 13+  
BE 12+  
GZ <4

### DWERG

VV 12+  
LK 12+  
GZ 8+

voor elk heldentype de Gevechtstechnieken in volgorde van het karakterblad.

## MAGIEWEERSTAND

Het nieuwe magiesysteem, dat volledig zal beschreven worden in de magiedoes, werkt met een MW (magieweerstand) i.p.v. een Monsterklasse (MK). Aangezien je al magie kan gebruiken, geven we je nu al de berekening van de MW.

De magieweerstand van een mens of kreaatuur bepaald hoe gevoelig het is voor magie. Kort samengevat zijn er twee categorieën die zeer moeilijk te beïnvloeden zijn door magie: mensen die veel ervaring hebben in de magie en zich hierop oefenen, en zeer stomme wezens zoals wormen, marasken, e.d.

## HOE BEREKEN JE

### JE MW?

Tel Moed, Slimheid en Graad op, en deel door drie. Trek hier je dubbele Bijgeloof-waarde vanaf. Tel er vervolgens een afkomst/beroep constante bij op.

Er zijn twee tabellen: een van streekafkomst, en een van beroep. Die van beroep heeft prioriteit boven de afkomst. In geen enkel geval worden beide waarden opgeteld!

## MAGIEWEERSTAND

| AFKOMST      | MW-CONSTANTE |
|--------------|--------------|
| Thorwaler    | -2           |
| Nivees       | -1           |
| Middenrijker | 0            |
| Novadi       | -1           |
| Moha         | -3           |
| Dwerg        | +2           |
| Elf          | +3           |
| Ork          | -5           |
| Goblin       | -3           |
| Trol         | +1           |
| Hagedismens  | 0            |
| Kobold       | +2           |
| Maru         | +1           |
| Cycloop      | +3           |
| Reus         | +5           |

| BEROEP        | MW-CONSTANTE                         |
|---------------|--------------------------------------|
| Magiër        | +2                                   |
| Heks          | +2                                   |
| Schelm        | +3                                   |
| Zwerver       | +2                                   |
| Kermisartiest | +2                                   |
| Zeevaarder    | -1                                   |
| Soldenier     | +1                                   |
| Zielenheler   | +1 per TaW Genezen, Zielen boven 10. |

## MAGISCHE HELDENTYPES

| TALENT                    | MAGIËR | OUWELF | WOUELF | FIRNELF | HEKS | SCHERM | DRUIDE |
|---------------------------|--------|--------|--------|---------|------|--------|--------|
| <b>Gevechtstechnieken</b> |        |        |        |         |      |        |        |
| Linkshandig               | 0      | 1      | 2      | 2       | 0    | 0      | -1     |
| Straatvechten             | 2      | 2      | 2      | 3       | 2    | 3      | 2      |
| Boksen                    | -1     | 0      | -1     | 0       | -2   | 2      | -2     |
| Worstelen                 | 0      | 0      | 2      | 3       | 2    | 1      | 2      |
| Hruruzat                  | -6     | -7     | -6     | -7      | -6   | -7     | -7     |
| Zweep                     | 0      | -2     | -2     | -2      | 0    | 2      | 1      |
| Mes/dolk                  | 2      | 3      | 2      | 2       | 2    | 1      | 2      |
| Steekwapen                | 1      | 3      | 3      | 3       | 2    | 0      | -7     |
| Zwaard                    | -4     | 3      | 3      | 2       | -5   | -5     | -7     |
| Tweehander                | -5     | -3     | -3     | -3      | -5   | -5     | -7     |
| Houwwapen-scherp          | -4     | 0      | 3      | 3       | -5   | -5     | -7     |
| Speer/staf                | 3      | 3      | 3      | 4       | 2    | 0      | 2      |
| Kettingwapen              | -5     | -4     | -5     | -5      | -6   | -5     | -7     |
| Bijl                      | -5     | -1     | -1     | -2      | -5   | -7     | -6     |
| Houwwapen-stomp           | 0      | 1      | 3      | 2       | 3    | 1      | 2      |
| Infanteriewapen           | -5     | -2     | -5     | -5      | -5   | -5     | -5     |
| Lansrijden                | -6     | -5     | -6     | -6      | -6   | -6     | -6     |
| Schietwapen               | -2     | 4      | 4      | 2       | 0    | -3     | 1      |
| Slinger                   | -2     | 0      | -2     | 0       | 0    | 2      | 2      |
| Werpwapen                 | 0      | 2      | 2      | 4       | 2    | 2      | 1      |

## GEWIJDEN

| TALENT                    | PRAIOS | RONDRA | EFFERD | TRAVIA | BORON | HESINDE | FIRUN | TSA | PHEX | PERAINE | INGERIMM | RAHJA |
|---------------------------|--------|--------|--------|--------|-------|---------|-------|-----|------|---------|----------|-------|
| <b>Gevechtstechnieken</b> |        |        |        |        |       |         |       |     |      |         |          |       |
| Linkshandig               | 0      | 2      | 0      | 0      | 0     | 0       | 0     | 0   | 1    | 0       | 0        | 1     |
| Straatvechten             | 2      | 2      | 3      | 2      | 2     | 1       | 2     | 3   | 3    | 2       | 2        | 3     |
| Boksen                    | 0      | 3      | 2      | 0      | 1     | 0       | 2     | 2   | 2    | 1       | 1        | 2     |
| Worstelen                 | 0      | 1      | 2      | 0      | 1     | 1       | 2     | 3   | 3    | 1       | 2        | 2     |
| Hruruzat                  | -7     | -7     | -7     | -7     | -7    | -7      | -7    | -5  | -6   | -7      | -7       | -6    |
| Zweep                     | 2      | -1     | -2     | -2     | -1    | -2      | -2    | -2  | -1   | -2      | -2       | -2    |
| Mes/dolk                  | 0      | 2      | 2      | 2      | 3     | 2       | 2     | 0   | 3    | 1       | 0        | 2     |
| Steekwapen                | 0      | 1      | 3      | 0      | 2     | 1       | 2     | -2  | 2    | 0       | -1       | 1     |
| Zwaard                    | 1      | 6      | -2     | -4     | 1     | 1       | -4    | -4  | -2   | -3      | -2       | -3    |
| Tweehander                | 0      | 5      | -3     | -5     | -3    | -5      | -5    | -5  | -5   | -5      | -1       | -5    |
| Houwwapen-scherp          | -2     | 3      | 0      | -2     | -2    | -4      | -2    | -4  | -4   | -2      | 2        | -2    |
| Speer/staf                | 2      | 3      | 3      | 0      | 0     | 0       | 4     | -2  | 0    | 1       | 1        | 0     |
| Kettingwapen              | 2      | 3      | -3     | -4     | -4    | -4      | -4    | -5  | -4   | -5      | 0        | -4    |
| Bijl                      | -3     | 1      | -4     | -3     | -3    | -4      | -4    | -4  | -4   | -4      | 1        | -4    |
| Houwwapen-stomp           | 3      | 2      | 0      | 0      | 2     | 1       | 0     | 0   | 2    | 0       | 2        | 0     |
| Infanteriewapen           | 2      | 2      | -1     | -5     | -5    | -5      | 0     | -5  | -4   | -5      | 0        | -4    |
| Lansrijden                | -2     | 4      | -5     | -5     | -5    | -5      | -5    | -5  | -5   | -5      | -5       | -5    |
| Schietwapen               | -2     | 1      | -4     | -4     | -2    | -1      | 5     | -4  | -2   | -3      | -3       | 1     |
| Slinger                   | -1     | 1      | 0      | 0      | 1     | -2      | 2     | -2  | 1    | -1      | 1        | -2    |
| Werpwapen                 | 2      | 0      | 3      | 0      | -2    | -3      | 3     | -4  | 0    | -3      | -3       | 1     |

Voor monsters is het niet altijd mogelijk een MW te berekenen. Vandaar volgende tabel: ze geeft je een idee van enkele verschillende MW's.

## MAGIEWEERSTAND DIEREN

| DIER           | MW  | DIER             | MW | DIER           | MW |
|----------------|-----|------------------|----|----------------|----|
| Reuzenamoebie  | +18 | Grote roofvissen | +5 | Grote katten   | -3 |
| Worm, egel     | +15 | Reptielen        | +5 | Wolven, honden | -5 |
| Kraken         | +10 | Haasachtigen     | -1 | Dolfijnen      | -6 |
| Insecten       | +10 | Vleermuizen      | 0  | Hoefdieren     | -3 |
| Reuze-insecten | +8  | Vogels           | +3 | Amfibieën      | +8 |
| Insectenzwerm  | +12 | Roofvogels       | 0  | Knaagdieren    | 0  |
| Spinnen        | +9  | Raafachtigen     | -2 |                |    |
| Reuzespinnen   | +6  | Papegaaien       | -3 |                |    |
| Vissen         | +10 | Katten           | -2 |                |    |