



Quazir's

Toren

Ons avontuur is er deze keer op gericht dat het overal langs de kusten van Aventurië gesitueerd kan worden. Bij de namen in de onderstaande tekst zijn we er van uitgegaan dat het bewuste eiland waar zich de voornaamste handelingen afspelen in de buurt van Maraskan ligt. Met wat kleine aanpassingen kan het echter op elk ander eiland met minimaal subtropisch karakter gespeeld worden.

Bij het aanbieden van de opdracht aan de spelers moeten we helaas weer een beroep doen op de spelmeester. De start kan in iedere Aventuriëse havenkroeg plaatsvinden, wanneer een speciale omroeper binnekomt om met luide stem mede te delen dat Dioz N'Giarno, eigenaar van het in de haven liggende galeischip Reto III, enige ervaren vechtjassen kan gebruiken voor een reis naar onbetrouwbare wateren. Veteranen met de nodige littekens of minder ervaren helden met een hoge score voor het talent "Liegen" kunnen zich dan aanmelden. Sfeervoller zou het zijn, om de helden eerst met een schijnbaar zeer lucratieve opdracht op zee te lokken en daarna schipbreuk te laten lijden (overigens een uitstekende methode om ze van die lastige paarden af te helpen). Na een intermezzo met de plaatselijke zeebewoners zullen ze maar wat blij zijn om door de Reto III gered te worden.....

Het schip is een tweemaster van speciaal model. Hoewel het er uitziet als een galeischip, is het ongebruikelijk breed, heeft het hogere boorden en minder roeispanten. Het voorplecht wordt ontsierd door een merkwaardige, met zeildoek bedekte constructie, waarnaast een pijprokende dwerg staat geposteerd.

Worden de helden bij Dioz voorgeleid, aanschouwen zij een kleine man van 50 jaar met een scherpe blik, die de sollicitanten (of schipbreukelingen) persoonlijk ondervraagt. Achter hem staat

een duidelijk als magiër herkenbare man die hij als Irschan voorstelt. Ook deze heeft een stekende blik en zal ongetwijfeld een ontmoedigend effect op de onverbeterlijke leugenaars hebben (en dat is ook de bedoeling). Na een langdurig vraaggesprek is hij van de goede bedoelingen (?) van de helden overtuigd en vertelt hij hun een merkwaardig verhaal: Hij, Dioz N'Giarno, vizier/minister te Thalusa is de gelukkige bezitter van een beeldschone dochter, luisterend naar de naam Indiramé. Deze zijn oogappel had aan vrijers geen gebrek, maar gaf nooit aanleiding tot enig ongenoe-gen. Ongeveer zes manen geleden diende zich een knappe jonkheer met de klin-kende naam Rizaqu El Sud aan. Hij was ontegenzeggelijk charmant, toonde grote rijkdom en bereidsheid en verraste de door hem aanbeden Indiramé keer op keer met dure geschenken. Indiramé was duidelijk onder de indruk, maar ook onzeker over haar eigen gevoelens; daarom vroeg zij om bedenktijd toen hij haar ten huwelijk vroeg en haar mee wilde nemen naar zijn landerijen op Althoum. Dioz nam deze gelegenheid te baat om eens naar de naam Rizaqu El Sur te in-formeren via kennissen die handelscon-necties met Althoum onderhielden. Tot zijn grote verbazing bleek die naam daar volkomen onbekend te zijn; erger nog, het z.g. landgoed van jonkheer El Sur bestond niet eens. Het was duidelijk: Rizaqu El Sur was niets anders dan een huwelijkszwendelaar. Dioz besloot korte

metten te maken met de bedrieger: hij liet enkele ervaren paleiswachten komen en nodigde Rizaqu uit voor een bezoek. Alles leek naar wens te gaan: op het moment dat Dioz aan Rizaqu zijn informatie openbaarde en hem voor huwelijkszwendelaar uitmaakte, traden de wachters naar voren om hem in te rekenen. Toen voltrok zich een merkwaardige gedaantewisseling. Het gezicht van de jonkheer vertrok tot een grimas die hem jaren ouder deed lijken. Hij gooide zijn mantel opzij en uit zijn handen schoten twee vuurstralen welke twee wachters ter plekke doodden. De beide anderen verstartennadat hij hen een magische formule in het gezicht schreeuwde. Toen wendde deze demon in mensengestalte zich tot Dioz: "WAT ??? JIJ WILT QUAZIR DWARSBOMEN BIJ WAT HIJ ZICH EENVOUDIG NEMEN KAN ??? DAAR ZUL JE SPIJT VAN HEBBEN !!!" En met deze woorden beende hij het huis uit zonder dat iemand hem durfde tegen te houden.

Nog diezelfde nacht werden zijn woorden bewaarheid. Gealarmeerd door het luide gillen van een kamermeisje stormde de familie naar de kamer van Indiramé. Het was te laat: haar raam stond open, haar beddegoed was verscheurd, en in de houten vloer stonden zes woorden gebrand: "Wat Quazir wil, wat Quazir neemt".

Hier zwijgt Dioz even, maar dan vervolgt hij zijn relaas met trillende stem. Omdat hij geen enkel houvast had, wendde hij zich tot de Hesinde-tempel. Daar wist men hem te vertellen dat Quazir de naam was van een handlanger van de Tovenarskoning Mordor, welke in vroegere tijden vaker naar Aventurië was gestuurd om volgelingen te werven. Hij zou op één van de eilanden ten oosten van Maraskan residieren, waarvan de plaats onbekend is, maar waarover vele verhalen en legenden de ronde doen. Geholpen door een reizende magiër (hier knikt Dioz in de richting van Irschan) begon men aan een diepgaand onderzoek, dat echter weinig aan het licht bracht. Het enige houvast bood een lied van de inmiddels overleden legendarische bard en halfelf Alvril Wolkendans, waarvan vier van de 10 coupletten behouden waren gebleven:

Quazirs Toren

Als Althoums winden naar noorden uitslaan
en Efferd schuimend golvend protesteert
zullen zonen en vaders vergaan
en door Mordors gedrochten levend verteerd

Daar waar Quazir de wereld bespleet
vanuit zijn hoge halletoren
reikt het kwaad verder dan verdriet
met geluiden die niemand wil horen

Door eenzame blikken bewaakt
staat de rots zo zwart achter witte tanden
en door stenen wapens geraakt
drijft het wrakhout uit alle landen

Het paradijselijk land tussen blauwe golven
vormt een beeld als men zelden ziet
maar men wordt snel door het kwaad bedolven
dat steeds onverwacht tevoorschijn schiet

Dioz verkocht of beleende al zijn bezittingen om een expeditie naar dit eiland uit te kunnen rusten. Na een strenge selectie heeft hij nu een speciale bemanning aan boord die een groot aantal kwaliteiten in zich verenigt. Tot zijn grote vreugde toonden de magiër Irschan en de plaatsvervanger van de Oppergewijde in de Hesindetempel, Firnrod Hesiodan, zich bereid om hem bij deze expeditie te vergezellen.

Zijn plan is als volgt: Het gebied doorkruisen waar het eiland zich bevinden moet, terwijl Firnrod Hesiodan twee maal per dag verkenningsvluchten onderneemt in de gedaante van een adelaar (een speciale betovering die deze gewijde perfect beheerst). Heeft men het eiland gevonden, wordt de expeditie opgedeeld in verschillende strijdgroepen, welke de steun van minstens één magisch begaafde persoonlijkheid moeten hebben. Men valt zo minder op, en als Quazir zich inderdaad op het eiland bevindt, kan men hem zo ook doeltreffend afleiden. De helden worden hierbij uitgenodigd, ook zo'n strijdgroep te vormen. De beloning is 20 dukaten per persoon, plus een bonus voor magiebeheersing of bijzondere (gevechts)kwaliteiten. Mocht de expeditie nog buit opleveren, ontvangt ieder expeditielid hiervan een gelijk aandeel.

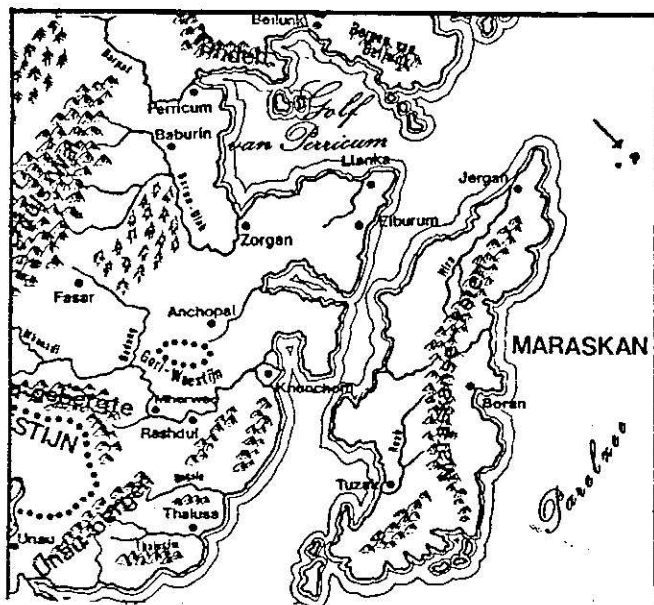
HET SCHIP

De Reto III is inderdaad een bijzonder schip, een combinatie van galeischip en zeilschip waarbij kosten nog moeite zijn gespaard om de kwaliteiten van beide types te bewaren. De diepgang is gering gehouden, zodat men ook in ondiepe wateren kan opereren. De galeislaven zijn een groep uitgelezen mannen waarvan er niet één ouder dan 35 jaar is. Dioz heeft iedere slaaf die niet negatief opvalt de vrijheid beloofd na deze expeditie. Als het schip niet onder zeil vaart, heeft de "gangmaker" dus weinig te doen.

De opbouw op het voorplecht is een speciale ballistica, die enorme speren met ijzeren punten over een grote afstand kan wegschieten. Deze is niet alleen

- 3 Novadi's (Haman, Morchai, Menachim)
- 5 Strijd(st)ers (Ugdan, Harak, Iber, Orkhart, Derya)
- 3 Thorwalers (Thorn, Effrod, Stordan)
- 2 Dolers (Xelphir, Vitus)
- 1 Rondra-Gewijde (Jallik Rondradan)
- 1 Nivees (Danifirn)
- 1 (gewone) Elf (Edrahil)
- 3 Dweren (Thimor en Baltran, zonen van Tarsin de Mechanicus, en Gorm, zoon van Kualor).

Bijzonderheden: Derya is de enige vrouwelijke Strijdster en heeft een heftig temperament. Orkhart is bijzonder gevoelig voor grapjes over zijn naam. De drie Novadi's zijn overtuigde Rastullahgelovigen en gebruiken absoluut geen alcohol, in tegenstelling tot de Thorwalers (die er een privé-voorraad rum op na houden). Vitus heeft nogal wat moeite om het mijn en dijn van elkaar te scheiden. De drie dwergen zijn speciaal aangesteld om de ballistica te onderhouden en te bedienen. Irschan tenslotte speelt een dubbelrol: Hij is lid van de geheime secte der Borbaradianen, een in het geheim opererende groep die de Zwarte Magie aanhangt en die graag in contact zou komen met de legendarische Tvenaarkoning Mordor. Mochten deze gegevens in uw ogen onvoldoende zijn voor enig "levend" rollenspel, kunt U er zelf wat bij verzinnen.



Het zou te ver voeren om op deze plaats al de mogelijke ontmoetingen en gebeurtenissen voor 'te stellen. Hieronder volgen enige mogelijkheden die de meester in een zelf te bepalen volgorde kan toepassen:

* De nachtwacht meldt, een grote zwarte vogel te hebben gezien, die met iets wits in de klauwen wegvloog. (Irschan verstuurt in het geheim een boodschap).

Het schip blijkt in een soort broedplaats voor Parel-Morfus terecht te zijn gekomen. Zes ervan zijn aan boord geklimmen. Hoe moet men ze verjagen?

* De uitkijk meldt een Maraskaans handelsschip dat door piraten wordt aangevallen. bij het zien van de Reto III gaan deze er als de haas vandoor. Simuleer met ruitjepapier een achtervolgingsjacht. Mocht men het schip inhalen komt het tot een woest handgemeend. (voor scores zie Aanhang)

* De Altoumwinden steken op en een zware storm breekt los. Afgezien van de bemanningsleden, Thorwalers en helden met een minimale score van -5- voor Omgang met Schepen, krijgt iedereen die een LK-proef mislukt een acute aanval van zeeziekte; alle eigenschappen -5 ! De storm levert wegens schade en afdriven een vertraging van 2 dagen op.

Men ontdekt een handelsschip dat met half zeil kennelijk doelloos op het water drijft. Komt men naderbij, merkt men een groot aantal aaseters op. Het entercommando wacht een gruwelijke ontdekking: Alle opvarenden blijken te zijn vermoord. Voor zover de aaseters nog wat hebben overgelaten, tonen de lijken zowel sporen van wapens als van inslagen met een spits voorwerp. Sommige lichamen maken de indruk, regelrecht geslacht te zijn. Tot ieders verbazing is de handelswaar van het schip niet aangetast.

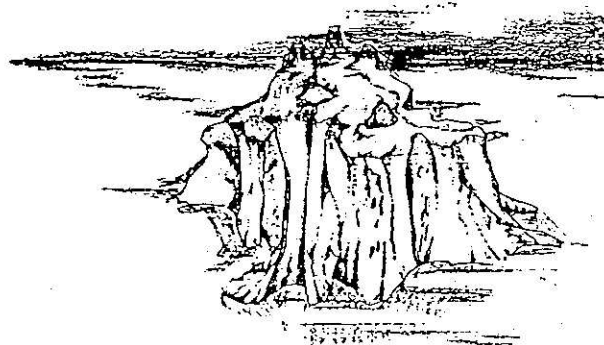
(Het schip is een voormalig slachtoffer van de Hagediswezens. Wil men het geheel nog wat opsmukken, kan men tussen de handelsgoederen nog een krankzinnig geworden bemanningslid verwerken).

Verplichte ontmoeting 2:

Hesiadan keert overhaast terug van een verkenningsvlucht. Hij heeft een rotseiland ontdekt met vele trappen en hollen waar hagedisachtige vliegwezens in huizen. Een grote groep hiervan heeft zich bewapend en vliegt in de richting van de Reto III. Men heeft misschien nog 2 minuten de tijd voor zij arriveren (dus niet genoeg om een maliënkolder aan te trekken!).

De Hagediswezens zijn een door Mordor gefokt ras van bloeddorstige wezens, die door Quazir worden gebruikt om zijn eiland af te schermen. In ruil daarvoor heeft hij het rotseiland speciaal voor hen in laten richten.

De vliegwezens hebben een doeltreffende manier van aanvallen ontwikkeld: Eerst laten zij meegevoerde stenen uit hun voetklauwen op het dek vallen. Daarna gaan zij massaal in de aanval en stoten daarbij een ijzigwekkend gekrijs uit. Dit gekrijs is één van hun sterkste wapens ("met stemmen die niemand wil horen"): elke held waarvan de MO-proef mislukt, is 2 GR lang verstijfd van schrik en kan zodoende ook niet afweren. Hierna mag hij iedere GR een nieuwe proef doen om weer actief te worden. Zij voeren een bijzonder eigen wapen: 1,5 m lange pieken met bijlachte weerhaken. Maar desnoods gebruiken zij ook hun klauwen of snavel. Als meer dan de helft van hun wordt gedood, slaan zij op de vlucht en verdedigen alleen nog maar hun "rots".



Scores:

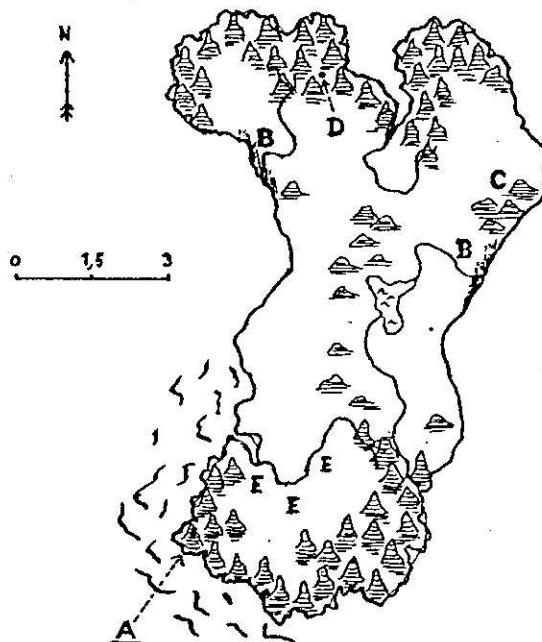
MO 16; BH 14; LK 10; AV/AW 10/6; LE 40; BW 2; TP 1D+3 (wapen), 1D+2 (snavel), 2D6 (klauwen) of 3D6 (stenen); MK 30.

Pas het aantal zò toe, dat de helden het moeilijk krijgen, maar toch kunnen winnen zonder meer dan de helft van hun LE te verliezen (dus 1 à 2 per speler). Zij hebben hun krachten op het eiland nog al te hard nodig !

Quazir's Eiland

Quazir's eiland ligt in de warme golfstroom die vanaf Altoun komt en heeft daarmee een tropisch karakter. De maximale lengte bedraagt van noord tot zuid 12,5 km; van oost naar west 4 tot 7 km. Het noordelijke en zuidelijke uiteinde is bergachtig, daartussen loopt een heuvelketen. De kust is steil en rotsachtig, op twee stranden (B) na. Het binnenland bestaat voornamelijk uit jungle. In het midden van het eiland bevindt zich nog een groot meer.

Quazir's toren (A) ligt op de noordwestelijke helling van een steile rotsketen in het zuidwesten, goed beschermd vanuit de zee achter een gordel van rotsen en koraalriffen. Wat de landzijde betreft voelt Quazir zich gesterkt door zijn Helhond, de door hem gekweekte Lokrozen (E), de junglegevaaren en de beide Cyclopen (C en D).



Gebeurtenissen op het eiland:

Wanneer Hesiadan het eiland heeft ontdekt, zal Dioz het met de Reto III omronden. Gewaarschuwd voor de riffen en rotsen, probeert hij een geschikte landingsplaats te vinden om de toren vanaf de landzijde te benaderen. De stranden bieden zich hiertoe aan, maar een poging om hier aan land te gaan, levert onmiddellijk een woedende en stenengooiende Cycloop op. Dioz zal het gevaar om hierdoor onnodig veel manschappen te verliezen uit de weg gaan, en de mogelijkheid onderzoeken, via een riviermonding aan land te gaan. Hierbij vindt hij een ideale plaats: Een smal strandje dat door een overhangende rotswand bijna geheel veilig is voor "éénzame blikken" en geworpen stenen (F). Sterker nog: de rivier stroomt hier vlakbij ten zuiden door een smalle kloof en is daardoor met de ballistica goed te beschermen tegen agressieve monsters en aanverwanten.

Als men het schip aangemeerd heeft en de uitrusting uitgeladen, verdeelt men de huurlingen in 5 groepen:

- (1) Haman, Morchai, Menachim, Derya, I-drahil
- (2) Thorn, Effrod, Stordan, Danifirn, Irschan
- (3) Ugdan, Harak, Iber, Xelphir, Firnrod Hesiadan
- (4) Orkhart, Vitus, Thimor, Baltran, Jallik Rondradan
- (5) Raad eens ?

Groep 1 dient de omgeving te verkennen en op een nabije bergpiek een observatiepost in te richten; groep 2 gaat onderzoeken wat de rookkolom te betekenen heeft die in het noordwesten te zien is (punt B). De andere groepen moeten proberen, de toren binnen te dringen en/of de weg daarnaartoe voor de anderen voor te bereiden.

Speciale Informatie: Op het eiland leven twee Cyclopen, Cromar en Tholotos, die ieder aanspraak maken op een deel van het eiland: Cromar het oostelijke, Tholotus het westelijke deel. De heuvelreeks noord-zuid vormt de grens tussen hun territorium. Alleen het zuidelijke punt voorbij de betoverde stroom wordt door hun gerespecteerd als Quazirs terrein. Beiden zijn geen gehoorzaamheid aan Quazir schuldig; ieder bemoeit zich met zijn eigen zaken. Tholotus is een hartstochtelijk mijnbouwer en wapensmid. In de noordwestelijke bergen bevinden zich dan ook ontelbare mijngangen. De rook van het altijd brandende vuur in zijn smidse is van verre te zien. Helaas

leeft Tholotus met het fixe idee dat iedereen probeert, zijn kunstschaten te stelen; vandaar ook dat hij stenen gooit en iedere indringer in zijn gebied probeert te doden. Met Cromas is het een ander verhaal: deze Cycloop probeert al een paar eeuwen, het juiste recept voor "Gevulde mens in eigen vet" opnieuw te ontdekken en is altijd bereid, nieuwe slachtoffers in zijn hobby te betrekken. Overigens hebben beide Cyclopen een bloedhekel aan elkaar; als men ze naar elkaar toe lokt, maakt men een goede kans dat zij hun andere tegenstanders even vergeten.

De stroom die in het zuidwestelijke deel van het eiland uitmondt, is door Quazir van een permanente betovering voorzien: in plaats van water stroomt er een uitstekende witte landwijn, met alle positieve en negatieve aspecten daarvan (heeft U ook een Novadi in de groep?). Ten zuiden hiervan groeit een brede gordel Lokrozen, welke speciaal door Quazir op deze plaats uitgezaaid zijn. (zie "Monsters en Uitrustingsstukken"). De Helhond tenslotte begeeft zich zelden of nooit ver van de grotingang die hij bewaken moet. Met hem zal men pas te maken krijgen wanneer men het kleine dal aan de voet van Quazirs "berg" betreedt.

ONTMOETINGSTABEL OP HET EILAND

De meester maakt een keuze uit de volgende mogelijkheden:

◇ **Boomwurgers.** In een onoverzichtelijk junglegedeelte storten zich 1D+3 Boomwurgers op de helden. Voor scores zie "Monsters en Uitrustingsstukken".

◇ **Reuzenkaaiman.** (alleen in/bij water)
Een verwrongen boomstam die schijnbaar roerloos in de modder ligt, komt plotseling tot leven. Eventueel roept dit ook 1 à 2 soortgenoten naderbij.

Scores: MO 16; AV/AW 9/5; LE 28; BW 4;
TP 2D+2/1D+2 bek/staart; MK 28.

NB: De Reuzenkaaiman kan zijn beide wapens tegelijk inzetten; maar niet tegen dezelfde tegenstander. Degene die door de staart geraakt wordt, dient een LK-proef te doen; mislukt deze, verliest men het evenwicht (1 GR géén AV of AW).

◇ **Gifslang.** Een Junglecobra hapt naar de voet van een passerende held, die hooguit met BW 2 beschermd kan zijn. Een gelukte afweer van de slang is voldoende om hem weer tussen het plantengewoel te laten verdwijnen.

Scores: MO 8; AV/AW 9/5; LE 6; BW 0;
TP 1D+1 (+1D20 SP gif); MK 10.

NB: Onder de Lokrozen en in de jungle ten zuiden van de Wijnrivier krioelt het van de slangen. Hou hier rekening mee.

◊ **Jungletijger.** Geïrriteerd door deze indringers bespringt een Jungletijger de achterste held. Hij zal proberen hem met zich mee te slepen (1D SP per GR voor het slachtoffer) en laat pas los als hij de helft van zijn LE verliest.

◊ De groep stoot op een nog verse kookplaats van de Cycloop Cromas. Het zou sfeervol zijn, wanneer zij de resten van enige (ex-)kameraden zouden ontdekken.

◊ In de buurt van de Wijnrivier ontmoeten de helden een wilde buffelstier, die woest snuift en dreigend op de helden af komt. Een vijftiental meters vóór de helden zakt het dier door de poten en blijft bewusteloos liggen (hij is uiteraard straalbezopen).

◊ **Meckerdraak.** Ergens hoog vanuit een onoverzichtelijke boom in de jungle klinkt luidkeels commentaar op de mierzerige manier van voortbeweging die de helden ten toon spreiden, alsmede enige minder vlijende opmerkingen over hun uiterlijk. Het is een Meckerdraak die al een jaar of 60 op het eiland leeft. Als de helden goed reageren, hebben zij een onschatbare bondgenoot aan hem. Afgezien van het inwendige van Quazirs toren kent hij het hele eiland met al zijn eigenaardigheden op zijn drakenduim. (zie "Monsters en Uitrustingsstukken").

◊ Vlakbij het lijk van een gorilla vinden de helden de zielloze lichamen van de drie Thorwalers. Twee ervan hebben brandwonden in de rug, de derde is zonder uitwendige oorzaak, maar gezien zijn gezicht onder helse pijnen gestorven. In zijn hand houdt hij nog een gesmolten (!) strijdbijl.

(Irschan heeft zich in een gunstig moment van zijn groepsleden ontdaan; de Nivees wist echter te ontsnappen)

QUAZIRS TOREN

De inmiddels beruchte toren ligt op de zuidoostelijke helling van een steile heuveltop aan de kust. Slechts een ervaren en goed uitgeruste groep bergbeklimmers zou hem van buitenaf kunnen bereiken. De enige ingang ligt binnenin de heuvel zelf, en is via een aantal natuurlijke hollen en kunstmatige gangen met een grotopening verbonden, vanwaar een uitgehouwen trap met brede treden

naar de dalkom leidt. Deze grot wordt door de Helhond bewaakt, een bloeddorstig creatuur dat absoluut loyaal is ten opzichte van zijn meester Quazir. Het verlaat soms de grot, maar houdt de ingang altijd in het oog. Met zijn sterke springpoten valt het bij voorkeur vanuit een schuilplaats aan en probeert een indringer te verscheuren voordat anderen hem te hulp kunnen schieten. Het monster heeft een schofthoogte van 1,5 meter, is 2,5 meter lang en kan sprongen tot 4 meter hoog of 10 meter lang maken. De beet is giftig.

Scores: MO 25 ; AV/AW 16/10 ; LE 55 ;
BW 3 ; TP 2D+4 (bek) of 1D+4
(klauwen) ; Snelheid 10 ; MK 45.

NB: Het gif van de Helhond begint 3 GR na een gelukke beet te werken. Het veroorzaakt een toenemende verlamming (alle scores inclusief AV/AW zakken 1 punt per GR). Daalt de LK beneden de 0, is het slachtoffer bewusteloos. Hierna levert het nog 2D6 SP op. Het slachtoffer blijft 1D20 spelronden bewusteloos.



De grot achter de ingang levert afgezien van enige etensresten niets bijzonders op. Mocht de meester het wenselijk achten, kan men de helden nog de aangevreten resten van een voorganger laten vinden. Vanuit de grot leidt een gedeeltelijk kunstmatige gang dieper de heuvel in. Op onregelmatige afstanden zijn er uitgehouwen treden waardoor men aan hoogte wint. De hoogte varieert van 2 tot 3 meter. De gang komt uit in:

DE GROT VAN DE ZWAARDMEESTER

De gang verwijdt zich tot een grote natuurlijke grot, die door een phosphoriserende paddestoel in een griezelig licht wordt gehuld. Als de ogen aan het licht gewend zijn, merkt men dat de grot door een diepe en zeker 20 meter brede kloof in tweeën wordt gedeeld. De enige overgang is een smalle rotsrichel van niet meer dan 1 meter 20 breed. Wanneer de helden deze richel benaderen, komt

hen van de andere zijde een skelet tegemoet. Deze in leer gehulde gestalte blijft in het midden staan, maakt een elegante buiging en daarna het bekende 'en garde' teken. Met zwaard en schild in de aanslag neemt de grijnzende gedaante dan een afwachtende houding aan. Helden die een SL-proef +5 met succes afleggen zullen opmerken dat het skelet een merkwaardig vijfhoekig amulet om de hals draagt.



Het skelet is de ondode gestalte van de voormalige beroemde zwaardmeester Artag Jan, wiens geest door Quazir werd gebonden in het zwarte amulet. Het zal niemand die niet het teken van Quazir draagt doorlaten (de verweven initialen Q en Z in een omcirkeld pentagram). Magisch begaafde helden zullen tot hun schade nog een andere eigenschap van het amulet ontdekken: het is door Quazir met een permanente antimagiespreuk geladen en kan 100 ASP absorberen zonder dat de drager er hinder van ondervindt.

De zwaardmeester kan dus slechts door zeer krachtige magie of d.m.v. een normaal gevecht overwonnen worden. Aangezien er nooit meer dan één held op de richel past, wordt dat een zware dobber voor de helden. Houd er rekening mee, dat alleen zwaarden en slagwapens hun volledige TP tegen een skelet behouden; pijlen en steekwapens hebben zelfs géén effect. De zwaardmeester beschikt over een meesterlijke aanval bij 1,2 of 3 op een D20.

NB: een gelukke slag of een pilschot op het amulet zelf maakt de geest van Artag Jan vrij. Hierna vecht het skelet nog slechts met "normale" scores.

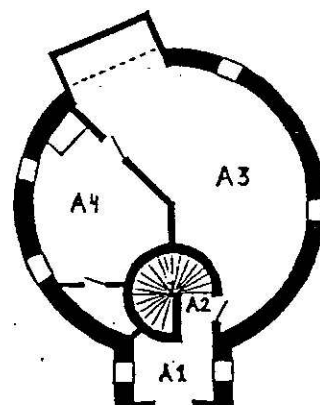
Aan de andere kant van de grot is weer een nieuwe gang die met veel traptreden vrij steil naar boven leidt. De gang eindigt in een klein portaal, vanwaar een houten deur weer toegang naar de buitenlucht biedt (!). Naast de deur

steekt een hendel in de muur. Deze hendel heeft drie standen; hij staat in de middelste. De deur kan moeiteloos worden geopend. Van hieruit komt men op een stenen trap van hooguit één meter breed, met een zeer merkwaardige half-ronde uitholing in het midden. Het nuttige deel van de trap wordt dus beperkt tot 30 cm. aan weerszijden hiervan. De trap eindigt na 25 meter op een vooruitstekend rotspunt met het voorportaal van de toren.

Hebben de helden de hendel naar boven of beneden verzet, komt hen halverwege de trap opeens een stenen bal tegemoet. Deze stenen kogel is zeker 80 kg zwaar en heeft bovendien twee vlijmscherpe, 30 cm. lange messen aan weerszijden. (gezien de 30 meter diepe afgrond naast de trap krjgt uw voorop lopende nu wellicht een korte aanval van besluite-loosheid).

De messen leveren 3D6 TP op, een val naar beneden 4D6 SP!

DE TOREN



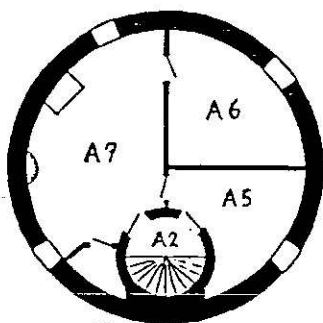
A1 Voorportaal. Bijna vierkante ruimte met een stevige buitendeur en een opening naar het trappenhuis (A2). Het onderste deel van de buitendeur hangt met scharnieren aan het bovenste deel, om zo de kogels vrije doorgang te geven. Drie (of 2!) van deze kogels liggen op een schuine rail op "afroep" klaar. Het metselwerk is ruw, de bodem van steen.

A2 Trappenhuis. De granieten wenteltrap verbindt de verdiepingen met elkaar. De onderste verdieping heeft een deur naar opslagruimte A3, de middelste een horizontaal gangdeel met deuren naar A5 en A7. De trap eindigt bij de deur die toegang geeft tot A8.

A3 Opslagruimte. De grote kale ruimte herbergt een hoge stapel brandhout en een indrukwekkende partij bouwmaterialen (Quazir had oorspronkelijk grote plannen met de toren maar heeft die in-

middels weer laten varen). In de zuidwesthoek van de ruimte is een uitbouw met een (duidelijke ingekraste) houten bodem; daarnaast steekt een grote hendel uit de muur. *(Het gaat hierbij om de stortkoker voor grof vuil; haalt men de hendel omlaag, klapt de hele vloer naar beneden. De vloed doet de rest)*

A4 Keuken/Vorraadruimte. Hier bereidt de Gnoom Kwislin de maaltijden voor zichzelf en zijn meester (overdag 30% kans op aanwezigheid). Meerdere kasten bevatten specialiteiten uit heel Aventurië; in het wijnrek bevinden zich flessen die op een bazar 20 of meer dukaten zouden opbrengen. Het kookgedeelte bestaat uit twee kookplaten en een oven. Keukengerei ligt overal in het rond. In de noordelijke hoek van de keuken is een goederenlift die lasten van maximaal 50 kg naar A7 of A8 vervoert.



A5 Voon en slaapverblijf van de gnoom Kwislin. Het meubilair is aan zijn formaat (1,45 m.) aangepast, hetgeen voor mensen vreemd klein aandoet. De inrichting bestaat uit een slaap/zitbank, een tafel met één stoel en een uitpuilend boekenrek. De aanwezige boeken behelzen uitsluitend kookliteratuur. Eén ervan ligt open op tafel bij "Gemarineerde Goblin in kokossaus".

A6 Slaapkamer. Hier rust Quazir uit van zijn vele kwade praktijken. Een groot bed van 2 x 2 m. vormt het middelpunt van de kamer; daarvoor ligt het vel van een enorme Mantikor. De hele noordelijke wand wordt ingenomen door een kleerkast. Verder is er nog een nachtkastje en een wasgelegenheid in de zuidhoek. Boven het bed hangt een magische lamp die reageert op de oud-Aventurijnse bevelen "licht!" en "doof!". De kleerkast bevat een groot assortiment aan kledingstukken uit heel Aventurië, waaronder diverse vermommingen die Quazir in gebruik heeft (gehad). Tussen de andere jassen in hangt één uniek exemplaar: Quazirs "Mantel der Onafhankelijkheid". Deze tot aan de bodem reikende lange leren jas ziet er uit als elfenmakelij en heeft een aantal uitzonderlijke eigenschappen: hij verleent de drager één

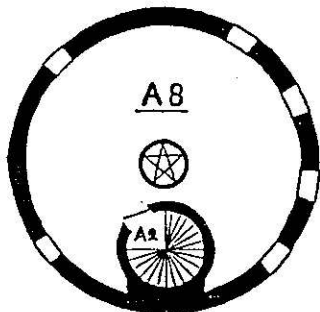
maal per dag de onzichtbaarheid als men de bijbehorende capuchon over het hoofd trekt. Tevens biedt hij bescherming tegen temperaturen van -50° tot +100° en maakt hij zijn drager ongevoelig voor verlamings- en illusiebetoveringen. De BW-waarde is 3. Uiteraard zijn er ook enkele negatieve aspecten: door het gewicht van de mantel (± 15 kg) daalt de BH-score met 2 punten. De mantel werkt alleen als hij tot aan de grond hangt (Quazir is 1,74 m. lang); de bescherming tegen magie gaat onmiddellijk verloren wanneer de drager zelf één van deze formules gebruikt.

A7 Woonkamer. Zeer gerievelijk ingericht vertrek waarvan de muren met notenhout zijn afgetimmerd. De vloer bestaat uit gepolijst natuursteen. Het meubilair omvat een salontafel, twee gerievelijke leunstoelen, een ligbank, twee kasten met vitrines en een open haard. In de noordelijke hoek is het privaat.

Vat de inhoud van de vitrines betreft, mag de meester zijn fantasie de vrije loop laten. Van belang is in ieder geval een bijzondere dolk met het lemet van een kris. Het heft bestaat uit drie verstrengelde slangen waarvan de ogen uit rode smaragden bestaan. Magiekundigen zullen opmerken, dat de dolk een magisch aura heeft. *(dit is de rituele dolk die Quazir in Mordors rijk als teken van zijn waardigheid draagt; de demon die erin gevangen is verleent iedere aanhanger van de Zwarte Magie een bonus van +10 op de TP. Een treffer gaat gepaard met hevige pijn: mislukt een LK-proef bij het slachtoffer, zal hij of zij het bewustzijn verliezen)*.

Vanaf een ring in het plafond hangt aan een ketting een zilveren kooi van 70 bij 90 cm. Binnenin ziet men tot zijn verrassing een keurig poppenhuis, compleet met een bewegende pop van 20 cm die heftig met haar armpjes zwaait. Het is de door Quazir betoverde Indiramé, die als straf voor haar afwijzing tot dit formaat is verkleind. Van de hele expeditie kan waarschijnlijk alleen Hesidan haar haar oorspronkelijke gestalte teruggeven.

A8 Bibliotheek en Werkkamer. Hier wijdt Quazir zich aan zijn studies in de tijden dat hij de toren bewoont. Vanuit de nis in de noordoosthoek tot voorbij het eerstvolgende raam staat een grote laboratoriumtafel, volgepropt met allerlei vreemdsoortige instrumenten. Onder het volgende raam staat een schrijftafel; rechts daarvan een boekenkast. Voor één van de smalle hoge ramen aan de westkant staat een telescoop, waarmee men bij goed weer het eiland van de



hagediswezens kan waarnemen. Roerloos als een standbeeld staat in de uiterste noordwesthoek een stenen Golem. Opvallend is een groot pentagram op de vloer in het midden van de ruimte.

Speciale Informatie: Bij vier punten van het pentagram staan de stadnamen Vinsalt, Havena, Gareth en Al'Anfa, bij de vijfde punt alleen de letter -M-. Gaat men met het gezicht naar één van de punten staan en spreekt men de teleportatieformule *TRANSVERSALIS TELEPORT* uit, wordt men met slechts 5 ASP kosten naar een begraafplaats van de desbetreffende stad getransporteerd. Bij de -M- hoeft men alleen de naam "Mordor" luid uit te spreken - dan wordt men linea recta naar het paleis van Mordor verplaatst (het valt te hopen dat men daar ter plekke aan een hartverlamming overlijdt; het ontvangstcomité had hele andere plannen met de "bezoeker"). De schrijftafel ligt vol met allerlei papieren in een onbegrijpelijke codetaal. Datzelfde geldt voor de boeken in de boekenkast, afgezien van één zeer oud exemplaar: een handgeschreven kopie van "De Veg Zonder Naam", het handboek der Zwarte Magiërs. De Golem luistert naar de bevelen van Quazir of Kwislin. Hij komt ook in beweging wanneer indringers de kamer doorzoeken. Overigens is hem absoluut verboden, delen van de inrichting te beschadigen: een weggekropen held onder de laboratoriumtafel is dus zo goed als veilig. Voor op goud beluste bezoekers staat er onder de schrijftafel nog een leuke verrassing: een met houtsnijwerk versierd kistje van 30 bij

40 cm. Hierin liggen daalders, dukaten en edelstenen los door elkaar: totale waarde minimaal 300 dukaten. Het kistje heeft weliswaar een goed slot, maar is verder niet beveiligd: Quazir is het niet gewend, "bezoek" te krijgen....

Diversen. Het spitse dak van de toren bestaat uit koperen platen die in de loop der jaren een mooie dikke groene laag hebben gekregen. Daaronder huist alleen nog een familie raven. Alle ramen hebben luiken aan de buitenkant. 's Nachts zijn deze allemaal gesloten, overdag is de kans 50%. Kwislin heeft alleen verstand van koken en schoonmaken; daarom kan Quazir hem ook zonder zorgen in de toren achterlaten. Mocht hij eventuele indringers tijdig opmerken of ziet hij kans om aan hun te ontkomen (evt. via de traplift), dan zal hij de Golem in A8 op hen afsturen. Wordt hij gevangen, doet hij net alsof hij geen nieuw-Aventurijs verstaat.

EPILOOG

Mede door het plaatsgebrek, maar ook met enige opzet heb ik de meester veel vrijheid gelaten. vanaf het moment dat hij "zijn" groep op het eiland loslaat. Men zou de groep bijvoorbeeld met 'non-playing-characters' van het schip kunnen versterken om hen zo meer kansen te geven. Deze "NPC's" zouden ook op een voor helden noodlottig moment gunstig kunnen ingrijpen; vooral de ontsnapte Nivesische meesterboogschutter Danifirn leent zich hier goed voor.

In mijn eigen scenario is Quazir gelukkig voor de helden niet thuis, maar krijgen zij in de toren wel een andere onverwachte tegenstander: de Zwarte Magiër Irschan, die alles zal doen om bepaalde boeken en voorwerpen van Quazir in zijn bezit te krijgen. Mocht U dit niet spannend genoeg vinden, kunt U uw helden altijd nog verrassen met een terugkerende Quazir: een gevecht met een 19e graads Tovenaar schijnt een onvergetelijke ervaring te zijn.....

AANHANG : de eigenschapsscores

typische Novadi:

MO 14; SL 12; CH 11; BH 14; LK 13; BG 5; HV 3; CF 6
HZ 5; DA 3; AV/AW 15/10; TP 1D+4 (kromzwaard); BW 2
(lichte wapenrok en mantel); LE 46.

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 scherpe slagwapens).
Oriëntatie 10; rijden 11; zintuigen 8.

typische Thorwaler:

MO 13; SL 10; CH 10; BH 13; LK 15; BG 6; HV 3; CF 4
HZ 6; DA 4; AV/AW 14/10; TP 1D+6 (bijl, zwaard) of
1D+5 (sabel, entermes); BW 2 (variërend); LE 50.
Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 bijlen, +8 scherpe
en stompe slagwapens); Afstandwapens 9 (+7 werpwa-
pens); oriëntatie 8; klimmen 7; roeien en zeilen 10
zwemmen 10; gokken 8; houtbewerking 8; pimpelen 10.

typische strijder (ook voor Rondra-gewijde):

MO 14; SL 10; CH 12; BH 13; LK 14; BG 5; HV 3; CF 4
HZ 3; DA 4; AV/AW 15/9; TP 1D+5 (zwaard, slagwapen)
BW 5 (malienkolder + schild); LE 47.

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+10 zwaarden, +9 slag-
wapens, +7 overige); Afstandwapens 9 (+8 schietwa-
pens); klimmen 6; rijden 9; pimpelen 8.

dwerger:

MO 11; SL 12; CH 10; BH 14; LK 14; BG 3; HV 3; CF 2
HZ 7; DA 4; AV/AW 13/11; TP 1D+6 (bijl); BW 3 (le-
ren uitrusting); LE 50.

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+8 bijlen, +7 stompe
slagwapens); Afstandwapens 10 (+6 werpwapens);
klimmen 8; zintuigen 10; mechanica 11; pimpelen 8;
dwerginstinct 9. Nota bene: LE 55

Nivees Danifirm (8e graad)

MO 11; SL 12; CH 11; BH 15; LK 13; BG 5; HV 3; CF 4
HZ 2; DA 7; AV/AW 13/13; TP 1D+5 (zwaard, slagwapen)
BW 2 (wapenrok); LE 54.

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 zwaarden, +11 scherpe slagwapens); Afstandwapens 10 (+12 schietwapens); Sporenlezen 10; dierkunde 10; plantkunde 8; zintuigen 9; sluipen 9.

typische vrijbuitster (doler):

MO 13; SL 12; CH 13; BH 14; LK 10; BG 4; HV 5; CF 3
HZ 5; DA 4; AV/AW 12/11; TP 1D+4/1D+1 (degen/dolk);
BW 1 (gewone kleding); LE 43.

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 steekwapens); Afstandwapens 9 (+8 werpwapens); gevareninstinct 8; klimmen 7; zich verbergen 8; valsspelen 9; gokken 8; liegen 10; zakkenrollen 10.

Elf Idrail (5e graad)

MO 10; SL 14; CH 13; BH 15; LK 11; BG 4; HV 3; CF 6
HZ 2; DA 3; AV/AW 12/11; TP 1D+4 (zwaard of degen);
BW 2 (wapenrok); LE 40; ASP 38.

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+8 zwaarden en steekwapens); Afstandwapens 10 (+9 schietwapens); sporenlezen 8; plantkunde 8; sluipen 8; zintuigen 10; alle genezingstalenten 7. Nota bene: LE 44; ASP 42.

Irschan (Magiër 5e graad, Borbaradiaan)

MO 10; SL 15; CH 13; BH 13; LK 9; BG 2; HV 5; CF 3;
HZ 4; DA 2; AV/AW 11/12; TP 1D+2/1D+1 (staf/dolk);
BW 2 (kleding + dikke mantel); LE 26; ASP 38; beheerst de eerste 3 stafbetoveringen.

Nw. basisregels: AV/AW 6/6 (+7 stompe slagwapens en steekwapens); Alchemie 13; zintuigen 6; genezing gif en wonden 8; lezen en schrijven 12. Beheerst de formules voor het oproepen van lagere demonen en ondoden, alsmede het smelten van metalen. Als Borbaradiaan kan hij zijn LE als ASP inzetten.

Finrod Hesiadan (Magiër en Hesidegewijde, 10e gr):

MO 12; SL 16; CH 16; BH 14; LK 9; BG 2; HV 5; CF 4;
HZ 2; DA 2; AV/AW 12/16; TP 1D+2/1D+1 (staf/dolk);
BW 1 (gewone kleding); LE 36; ASP 40; KP 26.

Nw. basisregels: AV/AW 7/7 (+8 stompe slagwapens, +6 steekwapens); plantkunde 12; dierkunde 8; zintuigen 8; alchemie 12; alle genezingstalenten 10; lezen & schrijven 15; mechanica 10.

"gewone" piraat:

MO 12; BH 12; LK 13; AV/AW 12/9; LE 36; BW 1/2 (gewone kleding/wapenrok); TP 1D+4 (sabel/enterbijl).
Nw. basisregels: AV/AW 7/7 (+7 scherpe slagwapens).

piratenleider:

MO 14; BH 13; LK 15; AV/AW 14/10; LE 48; BW 2 (wapenrok); TP 1D+5/1D+2 (zwaard of bijl/zware dolk in andere hand). Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 scherpe slagwapens, +8 zwaarden & steekwapens).

Cyclopen:

MO 30; AV/AW 8/4; BW 1; LE 80; Snelh. 9; MK 48.
Verblinde Cycloop: AV/AW 4/0; extra 1D6+2.

Cronar: BH 10; TP 3D+2 (knots), 2D+6 (rotsblok).
Tholotos: BH 14; TP 2D+8 (zwaard), 3D (rotsblok).

Tabel voor het gooien van rotsblokken:
Afstand Grootte van het doel

	zeer klein	klein	middel	groot	zeer groot
dichtbij	+4	+2	+1	0	0
middel	+6	+4	+2	+1	0
ver	+8	+6	+4	+2	+1
zeer ver	+10	+8	+6	+4	+2

Skelet/Zwaardmeester Artag Jan:

MO —; AV/AW 18/17; TP 1D+4 (zwaard); BW 4 (leren uitr. + schild); LE 25; Snelh. 6; UI 1000; MK 35.
Zonder Amulet: AV/AW 7/7; Snelh. 4; LE 15; MK 15.
Nota bene: meesterlijke aanval bij 1,2 of 3.

Gnoom Kwislin:

MO 7; SL 13; CH 12; BH 13; LK 8; BG 2; HV 8; CF 3;
HZ 3; DA 4; AV/AW 7/6; TP 1D (keukermes); BW 1 (gewone kleding); LE 22; Snelh. 9; MK 8.

Golem:

MO 19; AV/AW 8/2; TP 1D+8; LE 50; BW 0; Snelh. 4;
UI 1000; MK 40.

Nota bene: Een Golem vlucht nooit. Steekwapens en pijlen hebben bij hem geen uitwerking. Alleen zwaarden en slagwapens met een minimaal gewicht van 100 ounce behouden hun gewone trefpunten.

Bebeurtenissen en Lotgevallen

De nogal onervaren vrijbuitster Malle Babbe bevindt zich voor de hooguit derde keer buiten de stad en moet tot haar innige afschuw midden in een donker bos de wacht over het kampement houden. Plotseling wordt de stilte van de nacht verbroken door gekraak en geknor in het kreupelhout. Zij trekt haar (overigens onwettig verkregen) degen en gilt luid: "HELP! Monsters! DRAKEN! HELP!!" In het kamp heerst korte tijd een woeste wanorde, wanneer iedereen (in het donker) overhaast zijn slaapplek verlaat en in de richting van zijn/haar wapen kruipt. Toen er eindelijk iemand licht had gemaakt, was het de vraag wie er het onnozelle gezicht trok: de half ontklede helden met hun wapen in de hand of de wilde zwijnen die hier op zoek waren naar een late maaltijd.....

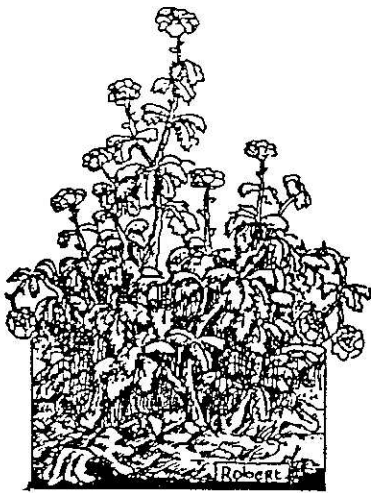
Een heldengroep bevindt zich midden in de jungle van Altoun, alwaar men naar goud delft dat hier schijnt te moeten liggen. Gondor en Tauri verlaten de delvplaats om vers water te gaan halen. Terwijl men zich met moeite door het gewoel van takken en lianen verplaatst, maakt de voorste kennis met een wurgslang. De meester drukte het als volgt uit: "Hé, Gondor, je voelt opeens een stropdas om je hals waarvan je je niet kunt herinneren dat je die omgedaan had".

Hetzelfde duo is een paar dagen later op pad om de groep met vers vlees te verzorgen. Men heeft een korte confrontatie met een ongelukkige gifslang en Tauri bewijst weer eens zijn talent voor het vinden van valstrikken in de jungle (met zichzelf als slachtoffer), maar de mobiele etenswaren blijven angstvallig uit de buurt. Later in de middag komt het nog tot een heftig treffen met een viertal bavianen (die geheel volgens verwachting het onderspit delven). De jachtgroep maakt van de nood een deugd en verklaart de bavianen spontaan tot jachtprooi. De onwetende makers verorberen de "reeboud" met smaak.....

Een viertal door pech achtervolgde helden moet in Thalusa een koningszoon bevrijden zonder dat men zijn ware afkomst mag verraden. Het doel van de operatie blijkt helaas in een kerker te huizen die zich midden op het drukste plein van de stad bevindt. Na een half uur plannen en discussieren vatte één van de leden het als volgt samen: "Dus we steken de Rastullah-tempel in brand om ze af te leiden, slaan de wachters in elkaar, breken het magische slot open, voeren de prins in een vermomming door de stad mee, klimmen over de stadsmuur en verdwijnen in het moeras aan de andere kant....." -Daarop het droge antwoord van de meester: "Dat laatste zal in ieder geval geen enkel probleem zijn".

Monsters en Uitrustingstukken

De Lokroos



Deze oorspronkelijk plantaardige levensvorm werd door beoefenaars van de Zwarte Magie met een roofdierinstinct en enkele dodelijke vermogens uitgerust. Dit soort planten wordt vaak uitgezaaid op plaatsen waar men indringers wil afweten.

De uiterlijke verschijning van een Lokroos is die van een prachtige bloeiende rozenstruik. De soms handgrote bloemen verspreiden daarbij een geur die een welhaast bedwelmend karakter heeft: Diegenen die een proef op hun talent "zintuigenbeheersing" met succes afleggen, moeten onmiddellijk daarop een Slimheidsproeve + 2 ondergaan. Mislukt deze, zal het slachtoffer een onbedwingbare lust bespeuren, aan de bloemen te ruiken.

Zodra de gevoelige wortels van de Lokroos trillingen waarnemen, komt hij in actie: meerdere opgerolde doorntakken (meestal 3 à 4 per struik) schieten uit in de richting van een slachtoffer en proberen het in hun greep te krijgen. Lukt dit, zal de ongelukkige naar de struik getrokken worden tot hij er geheel mee verenigd is. Men moet dit letterlijk nemen, want de Lokroos gaat onmiddellijk een actieve symbiose met zijn prooi aan. Diverse takken en luchtwortels dringen onderhuids binnen en verbinden het slachtoffer met de voedselkringloop van de plant. Na 20 minuten is deze zo onlosmakelijk met de Lokroos verbonden dat een scheiding dodelijk zou zijn. Geest en lichaam kunnen hierbij echter nog wekenlang doorleven voordat men het bewustzijn definitief verloren heeft. Er schijnen zich gevallen te hebben voorgedaan, dat gevangen mensen hun kameraden nog voor een soortgelijk lot konden waarschuwen....

MO	: --	AV:	9 (per tentakel)
LE	: 70*	AV:	2 (idem)
BW	: 2	TP:	1D+1 per GR, totdat
Snelh.:	0		prooi is opgenomen
MK	: 25		

* = Bij 6 SP heeft men een tentakel afgeslagen; de overige LE zit in de struik en de wortels. In het algemeen zal men een Lokroos alleen door krachtige magie of door vuur kunnen doden.

De Boomwurger

De tot 1,20 meter grote Boomwurger is een aapachtig wezen dat uitsluitend in de jungles van Maraskan en de Aventurijnse oostkust thuis is. Dit roofdier dankt zijn naam aan zijn methode van aanvallen: hij laat zich van een laaghangende tak op de rug van zijn slachtoffer vallen en probeert hem dan met zijn sterke 1 m. lange armen te wurgen.



Afgezien van zijn vier scherpe klauwen beschikt hij over een vlijmscherp roofdierengebit. De Boomwurger heeft haast altijd de verrassing aan zijn zijde; wordt hij voortijdig ontdekt, zal hij niet aanvallen. Een afweer is bij de eerste aanval dus niet mogelijk. Zolang een Boomwurger een slachtoffer in zijn greep heeft, verliest deze 1D SP; na de 7e gevechtsronde wordt dit zelfs 1D+3. Het is erg moeilijk om zich uit zijn greep te bevrijden: BH-proef +4 of LK-proef +6. Boomwurgers gaan meestal alleen op prooi uit. Men kan echter het pech treffen, onder de "woonboom" van een hele familie door te lopen.

MO	: 10	AV:	15 (eerste aanval)
LE	: 18		12 (normaal gevecht)
BW	: 2	AV:	6
Snelh.:	6	TP:	1D+2 (klauwen/gebit)
UI	: 45		1D SP (wurging)
MK	: 12		1D+3 SP na 7e GR.

De Meckerdraak

De Meckerdraak behoort tot de kleinste draken van Aventurië en komt alleen in de omgeving van Paavi voor. Het wezen heeft de grootte van een raaf en beschikt over vleermuisachtige vleugels. Zijn romp is bedekt met groene schubben en heeft een staart die net zo lang is als het lichaam zelf.

De Meckerdraak is een behendige en razendsnelle vlieger, die zeer moeilijk te vangen of te raken is. Het beest is zeer intelligent en beheerst de in de streek gebruikelijke 'omgangstaal' (in dit geval Nieuw-Aventurijs) tot in de puntjes. Deze taalbeheersing stelt hem in staat om zijn meest geliefde bezigheid uit te oefenen: het beschimpen van voorbijgangers (Hé, zijn jullie dat nieuwe experiment waarover ik gehoord heb: mensen met orkekoppen?).

Avonturiers met lange tenen en een lage frustratiedrempel (Dwergen?) kunnen dit wezen beter mijden. Echter, voor tovenaars dient zich hier een zeer interessante (en voor zover bekend de enige) mogelijkheid aan om zich een familiair te bezorgen. Recente onderzoeken hebben namelijk aangetoond dat een Meckerdraak die onder de macht van een tovenaars is gekomen, de magie van zijn meester aanmerkelijk kan vergroten. De bezitters van een dergelijke familiair bewaren echter het diepste stilzwijgen over de procedure die hieraan voorafgaat....

Nog enige bijzonderheden:

Een Meckerdraak in volle vlucht is zeer moeilijk te raken. Wanneer men aanvalt

met een handwapen, wordt de AV-worp met 5 verzwaaard (zonder de +5 TP-bonus van de nieuwe gevechtsregels). In geval van een aanval met werp- of schietwapens wordt de desbetreffende proef met 5 verzwaaard (afgezien van de normale verzwaringen volgens de schiettabel). Ook magie is moeilijk in te zetten tegen een Meckerdraak op topsnelheid. Wij waarschuwen ten eerste tegen het gebruik van een Paralu-Paralijn-spreuk: een versteende Meckerdraak is een levensgevaarlijk projectiel....

De scores van een Meckerdraak:

MO: 18	SL: 14	CH: 8	BH: 18	LK: 6
UI: 20	SN: 20	MK: 6	BW: 3	LE: 8
AV: 16	AW: 2	TP: 3	SP (vuuradem)	
2 x 1D+1 (klauwtjes)				



Pakatures en Aanbiedingen

Bent U een aanhanger van onze lievelijke Godin Travia ?? Dan vragen wij uw gewaardeerde aandacht voor het volgende:

In het voorjaar van het jaar 10 na Hal zal een expeditie van start gaan die de zegen van Onze Godin in de barbaarse streken ten noorden van ons Keizerrijk zal verspreiden. Hiertoe benodigen wij:

- ervaren timmerlieden en metselaars
- meesterbeeldhouwers en schilderlieden
- bedreven wagenmakers en vochouders
- bekwame jagers
- moedige en gewoetsovervaren bewakers
- grote aantallen hulparbeiders.

Sollicitaties binnen drie maanden in te reiken bij de Traviatempel te Romdijls.

CONTACTADVERTENTIE

Vil de handelaar La Chiffe in Tieshusen contact opneemen met Jan Beali-Gelfling uit Cano om te kunnen spreken over een handelsverdrag van bijna 1 jaar geleden? Contactadres: Hogetoren nr 1 te Olport.

Vervuld van droevenis en met pijn in ons hart nemen wij afscheid van

† Saraste (tovenaar) en Sparg (dwerg) †

Nidden in Orkland sneuvelde zij voor een goede zaak die wij ons met de beste wil van de wereld niet meer kunnen herinneren. Hoge Boron hen genadig zij!

Vanda Varnbloedt, Gwydeon, Q'Rare en Ireznar

Meesterbouwers opgelet! WIJ BIEDEN AAN:

Hoge positie als koninklijk ingenieur in het roemrijke leger van Nostria. Sollicitanten dienen gespecialiseerd te zijn in houtbewerking en bruggenbouw. Hoog salaris, regelmatige betaling !!! Ook buiten het Middenrijk is er emplot voor iemand met UV ontwikkeling! Geïnteresseerden kunnen zich wenden tot het Koninklijk Hof te Nostria.

OPROEP:

Het koninkrijk Andergast zoekt enthousiaste timmerlieden en (ex-)mijnwerkers die in dienst willen treden bij een nieuw op te richten speciale kolonne ter bestrijding ende onderwijning van hinderlijke bruggen en gebouwen. Kandidaten zullen minstens in de rang van korporaal in ons heroïsche leger worden opgenomen. Tijdens diensttijd ontvangt men extra rantsoenen en dubbel soldij. Men wordt verzocht zich zo snel mogelijk bij het hoofdkwartier in onze hoofdstad Andergast te melden.

Vervan u zelf voor een hele nacht..... In "Kana" Dolores Amusementspaleis zult u alle tijd vergeten.

Maak kennis met onze nieuwe meisjes uit Al Anfa: exotische schoonheden in de bloei van hun jeugd - maar met ervaring! Bij ons vindt u de zachtste bedden, de beste wijnen en eersteklas voedsel.

Onze persoonlijke benadering van uw wensen zal u nog lange tijd heugent!

Kana Dolores Amusementspaleis, Fasar. (tegenover de Rahja-tempel)