

Aventurijsche Bode

Onafhankelijk nieuwblad voor de Keizerlijke provincies van het Middereijk, de vrije steden Havenna en Bellusk en het land Eostria. Officieel advertentieblad voor het hele combinatie-aventuris en de bijbehorende eilanden. Toerist voor het Keizerlijk hof te Gareth. Mededelingsorgaan voor het gilde der magistra, de gewijden der 12 goden en

de keizerlijke kroniek-schrijvers en historici. Officiële handelsprijs: Gareth gratis; alle steden en plaatsen van het Middereijk inclusief Marakaan 2,5 zilveren daalders; Havenna, Bellusk, Eostria 1 dukaat; overige gebieden 2,5 dukaten. Verschijnt 6 maal per jaar en twee maandelopen. De redactionele verant-

woording ligt bij erkende schriftgeleerden aan het Keizerlijk hof te Gareth.

De uitgever kan geen garantie geven voor de levering van de Keizerlijke Bode aan ver verwijderde gebiedsdelen. Naar Thorwal, Al'aska en het Orkland worden geen Bodes verzonden.

Het was een vreselijke strijd. Terwijl het avondrood het bloedbespatte dek een extra lugubere glinstering gaf, vochten wij met de moed der wanhoop tegen de overgebleven piraten. Een heftige windvlaag had de beide schepen kort na de entering weer van elkaar gescheiden en een gelukkige brandpijl in het zeil van het piratenschip verhinderde een achtervolging. De ervaren vechtjassen die aan boord waren geklommen hadden echter een bloedige tol geëist en zelfs nu was de beslissing van het gevecht nog onzeker. Overal om mij heen zag ik de lichamen van vertrouwde makkers en bemanningsleden van ons schip levenloos op de inmiddels glibberige planken liggen. Juist zou ik een vinnige uithaal van een entermen afweren toen een heftige schok, gevolgd door een donderend gekraak, mij van de benen wierp. Het schip was op een rif gelopen! Als bij toverslag hielden alle gevechten op en iedereen zocht een goed heenkomen op het steeds meer hellende dek. Spel griste ik mijn rugzak en lange boog bij elkaar en sprong overboord om naar de gelukkig zichtbare kustlijn te zwemmen.

"HALT!" spreekt de meester opeens. "Kun jij eigenlijk wel zwemmen?". "Natuurlijk!" verdedig ik me. "Een beetje strijder kan toch zeker zwemmen? Bovendien ben ik in Havenna geboren!". -"Oh ja?" is het antwoord; "en oefende je toen ook al met een malskolder aan?". Ik slik en voel hoe de golven zich boven mijn hoofd sluiten....

Het schip zinkt! Wat nu?



Uitgever: OIK Leeuwarden
Redactie: Bob Schubert
Rana den Draak
Redactieadres: Garben Colmijnswel 101
8915 GK Leeuwarden
tel.: 058 - 150077

beg. 058 - 150026
Gelijkenis met levende of reeds gestorven personen, alsmede uitgaven van concurrerende organisaties is naar al te vaak opzettelijk. Prijs per los nummer: f 2,75
Abonnementvoorwaarden: zie achterkant.

Regelzaken en Regelvragen

REGELS VOOR IN EN ONDER WATER

Zelfs de meest aan de vaste grond verknochte held zal er in Aventurië niet aan ontkomen om zijn lijf en leden aan het (al dan niet zilte) nat toe te moeten vertrouwen. Dit element voegt een extra dimensie aan het spel toe en verhoogt het realisme - met al zijn voor- en nadelen....

Zo zal de geharnaste strijder opmerken dat zijn harnas weliswaar minder weegt, maar in diep water de onaangename neiging heeft om hem naar de bodem te trekken. Verder zal

zijn anders zo effectieve goedendag onder water weinig indruk maken op het gemiddelde watermonster, terwijl de naast hem staande elf met een lange dolk hierbij een aanzienlijk beter figuur slaat.

Om zowel de meester als de speler enige houvast te geven bij een onderwateravontuur, geven wij hier de belangrijkste regels uit het "Regelbuch II", alsmede enige aanvullingen uit avontuurboeken of van ons zelf.



Het vermogen om al dan niet met wapenuitrusting boven water te blijven of te zwemmen wordt duidelijk geregeld bij het talent "zwemmen":

TALENT	%	Vermogen
2	0	Kan niet zwemmen
3	5	Kan moeizaam boven water blijven.
4	10	Kan zich met BV 0 goed boven water houden.
5-7	15-25	ertussenin
8	30	Goede zwemmer, kan ook met kleren aan zwemmen en een beetje duiken.
9	40	Idem, en kan zich met BV boven water houden.
10	50	Blijft ook met BV 3 boven water en kan 100 ounces dragen.
11-12	60-70	ertussenin
13	75	Idem, en is bovendien goede duiker.
14	80	Kan ook met BV 4 zwemmen.
15	85	Idem, en kan daarnaast 200 ounces dragen.
16	90	ertussenin
17	95	Kan zelfs met BV 5 nog zwemmen.
18	100	Idem, en bovendien 200 ounces dragen.

Hoe lang een held kan blijven zwemmen of watertrappen hangt van zijn uithoudingsvermogen (UI) af. $UI = \text{kracht} + \text{levensenergie van dat moment}$.

Als regel geldt: per UI-punt kan men één spelronde boven water blijven.

NB: Iedere BV-punt en/of draaglast vermindert de UI met 10% !

Voorbeeld:

De strijder Uznag heeft LE 36 en LK 12. Zijn UI is dus $(36+12) = 48$.

In principe kan Uznag met BV 0 48 spelrondes = 240 minuten (4 uur) boven water blijven. Met BV 3 zou dit $(240 \text{ minuten} - 30\%) = 168$ minuten worden.

Dit lijkt nogal lang en dat is ook zo. Bij dit voorbeeld werd er uitgegaan van een talentwaarde van 18. In de percentage-tabel staat nu aangegeven welk deel van het maximum voor de held van toepassing is. Met talentwaarde 10 zou Uznag dus maximaal 120 minuten (50% van 240) boven water kunnen blijven.

Even voor de goede verstandhouding: een held met een metalen wapenuitrusting (harnas of maliënkolder) verzuipt natuurlijk onmiddellijk en

tenzij men over voldoende Kajubo beschikt, verdient het ook geen aanbeveling om een ijzeren schild al te krampachtig vast te houden.

Voor de zwemafstand die men per UI-punt kan afleggen, geldt de volgende tabel:

UI	Zwemafstand per UI
1-10	40 meter
11-20	60 meter
21-30	80 meter
31-40	100 meter
41-50	110 meter
51-60	120 meter
61-70	130 meter enzovoort.

Heeft men de talenten nog niet ingevoerd, moet men zich natuurlijk behelpen. Het beste is het, om uit te gaan van talentwaarde 5. Dolers, Avonturiers, Wachtelfen en Gewijden van Efferd krijgen een bonus; Voudelfen (mits in zeewater), Dwergen en Gewijden van Ingerim één of twee punten aftrek. Eventueel kan men, al naar gelang de zelfverkozen achtergrond van de speler, rekening houden met een geboorteplaats aan het water. Voor het gemak deelt men dan het basisvermogen per UI-punt als volgt in:

laag : 30 sec. per UI
 middel: 45 sec. per UI
 hoog : 60 sec. per UI

Uitgaande van 100 m. per spelronde kunnen de helden dan bij UI 40 maximaal:

laag : 40 x 30 sec. = 20 min. = 4 SR = 400 m. zwemmen
 middel: 40 x 45 sec. = 30 min. = 6 SR = 600 m. zwemmen
 hoog : 40 x 60 sec. = 40 min. = 8 SR = 800 m. zwemmen.

hierbij is het alleen voor helden met het beste zwemtalent toegestaan om kleding (BW 1) te dragen. Bagage moet met hulpmiddelen zoals vloten boven water worden gehouden.



DUIKEN

Als de helden willen duiken, om bijvoorbeeld een schat uit een wrak te halen of om een onder water gelegen deur te bereiken, kost iedere duikpoging extra UI-punten. Bij de eerste poging is dit 1D+1, bij de tweede 1D+2, enzovoort. Per minuut die men boven water uitrust, kan men al naar gelang de uitputting ongeveer 1 UI terugwinnen. Wanneer tijdens een duikpoging de UI beneden 0 daalt, raakt de held bewusteloos en zal zonder hulp jammerlijk verdrinken. Het is dus uiterst verstandig om zowel bij het zwemmen als bij het duiken een veiligheidsmarge in acht te nemen. Bepaalde gebeurtenissen/ontmoetingen in het water kunnen UI-punten kosten, met alle funeste gevolgen van dien!

GEVECHTEN

In het water kan het altijd tot gevechten met de plaatselijke bewoners komen. Aangezien onze helden hier meestal geen vaste grond onder de voeten hebben, zal hun aanval en afweer, al naar gelang hun zwemtalent, een handicap hebben van 1 of 2.

Hier komt nog bij, dat alleen steekwapens een nuttig effect geven onder water. Scherpe slagwapens krijgen een extra -2 op Aanval, Afweer en Trefpunten. Stompe slagwapens hebben zelfs een -3 op Av en Aw, terwijl de TP worden gehalveerd.

MAGIE EN DE WONDEREN DER GEWIJDEN ONDER WATER

De magie onder water verandert alleen als het om vuur gaat of als het te maken heeft met de plaats waar de elf/tovenaars zich bevindt.

Visibili-vanitaars laat altijd een schim achter en verbergt ook niet de waterstromingen om de persoon heen. De Vuurlans en het Magische Vlammenzwaaard zijn nutteloos. De magische fakkel (de stafbetovering) brandt wel, maar kost 10 ASP.

Een Woudelf kan zijn Nevelveld niet gebruiken. Van de wonderen der Gewijden hebben Praios Toorn, Rondras Woodweer en Firuns Hagelstorm alleen dicht bij het wateroppervlak nog enige werking. Besindes Omzetting der Elementen en Firuns Wand van Ijs daarentegen zullen ongetwijfeld een opzienarend schouwspel opleveren.

Gewijden van Efferd zijn in hun eigen element en krijgen bij iedere proef een bonus van +1. Met Op Het Water Wandelen kunnen zij zich in een luchtbel van 2 m. doorsnede verplaatsen; Heerschappij Over De Wind verandert onder water in een beheersing van de stromingen.

Voor een Gewijde van Ingerim geldt het tegenovergestelde: bij iedere proef hebben zij een handicap van -1. Lukt het hem om Ingerims Ploegschaar te bewerkstelligen, dan zal een enorm inferno het gevolg zijn: daar waar het water met de lava in aanraking komt, kookt het water in een onttrek van 10 meter, terwijl er bovendien oncontroleerbare stromingen zullen ontstaan. Voorwaar een spektakulaire zelfmoord-poging.



Regelvragen

WAT TE DOEN MET EEN TOVENAAR DIE ZICHZELF TELKENS TWEE LP GEEFT MET BEHULP VAN DE EERSTE STAFBETOVERING ZODAT DIT HEM GEEN AE KOST?

Hier zijn verschillende oplossingen voor te bedenken, de beste oplossing lijkt me de volgende: Betoveringen die 1 of 2 ASP kosten geven GEEN recht op besparing van het aantal ASP. Betoveringen die 3 ASP kosten geven recht op een besparing van 1 ASP. Betoveringen die 4 of meer ASP kosten geven recht op de volledige besparing van 2 ASP. (Hoewel niet de meest geniale oplossing is dit wel veruit de eenvoudigste)

GELDEN ER ANDERE GEVECHTSREGELS ALS EEN RUITER TEGEN EEN MAN TE VOET VECHT?

JA, maar eerst een waarschuwing vooraf: Dit is voor de spelleider niet eenvoudig te spelen dus is het aan te raden om zulke ongelukkige situaties te vermijden!

In het nabijgevecht worden de gewone gevechtsregels gebruikt maar dan heeft de ruiter AV + 2, AV - 2 en TP + 1 (maar de aanvalscore van de ruiter mag de 18 niet overschrijden!).

Degene te voet heeft AV - 1 en bij een lichaamskracht van 10 of lager ook - 1 TP.

Als de ruiter in 1 GR 5 of meer SP te inkasseren krijgt moet hij een proeve op zijn talent paardrijden (of BH + 3) afleggen. Als deze proeve mislukt valt de ruiter uit het zadel.

Bij een val uit het zadel verliest de ruiter D6 SP door kneuzingen en de ruiter is 2 GR bezig om weer overeind te komen (en heeft dan dus geen aanval en afweer). DAARNA staat de ruiter weer maar hij zit nog niet in het zadel, dat duurt namelijk de BV-score x 2 in GR (dus te lang).

De ruiter heeft altijd de eerste aanval, bij een aanval in galop is de aanvalscore van de ruiter gelijk aan zijn talent paardrijden (of BH + 3).

De kwaliteit van het paard heeft hier ook invloed op; een onervaren paard heeft AV - 2 tot gevolg en een ervaren paard AV + 2 (maar maximaal 18).

Een aanval in galop is niet af te weren maar met een BH + 3 proeve wel te ontwijken.

Met een aanval in galop heeft de ruiter door zijn vaart + 106 TP.

Hesindes wonderen der magie



DE STAF VAN BORON:

Deze 50 cm lange staaf van zwart ebbenhout heeft een opvallende uitgesneden kop van een raaf aan het ene uiteinde.

Door de gewijden zelf wordt hij vaak "geheugenstaf" genoemd.

Wanneer men met de ravenkop het voorhoofd van iemand aanraakt, verliest deze D20 dagen het geheugen.

De enige mogelijkheid om dit effect weer op te heffen is door het slacht-offer het andere einde van de staf op het voorhoofd te drukken.

Deze laatste methode kan overigens ook gebruikt worden om iemand die nogal kort van memorie is of door overmatig drankgebruik aan een tijdelijk geheugenverlies lijdt weer op het juiste spoor te helpen.

Zelfs gebeurtenissen van 20 jaar terug kunnen weer worden opgeroepen.

NB: Deze talisman die door Boron zelf aan zijn volgelingen is geschonken, wordt in een geheime ruimte in Borons tempel te Al Anfa bewaard.

Slechts een gewijde van minimaal de veertiende graad kan de samengeperste magie van deze staf beheersen.

MIRUVOR:

Dit is een veldfles, gevuld met een halve liter gouden vloeistof.

Het gaat hier om een magische drank die vermoeidheid wegneemt en het uithoudingsvermogen volledig herstelt.

Met behulp van deze drank kan een held dus dagen achter elkaar doorlopen zonder dat nachtrust nodig is (gewone rustpauzes zijn wel vereist) en zonder dat dit invloed heeft op de eigenschappen. De veldfles weegt 25 Ounces en bevat 10 slokken.





Berichten uit de Provincies

OORLOG IN GRATENFELS

Van onze correspondent in Angbar: Het leger van graaf Baldur van Gratenfels is voor een strafexpeditie tegen Honingen opgetrokken. Graaf Baldur: "De tijd is rijp om eindelijk een eind te maken aan de ontelbare grensoverschrijdingen waaraan Wengenholms soldaten zich schuldig hebben gemaakt. We zullen hen nu een lesje leren."

Het zal ons echter niet verbazen wanneer Baldur Honingen en de omliggende gebieden bij Gratenfels inlijft. Hoe snel vallen alle volkeren terug tot primitief barbaarendom als de beschermende hand van de Keizer ontbreekt! Moge Hals leger snel in actie komen om weer orde te brengen in deze afvallige provincies!

ROAB VERGIFTIGD

Maraskan. In Tuzak heersen chaotische toestanden sinds het water van de Roab in toenemende mate tot vergiftigingen leidt.

Hertog-Gouverneur Herdin heeft de noodtoestand afgekondigd. Alle onderdanen en vreemdelingen moeten een extra belasting betalen of anders voor een bepaalde periode ter beschikking van de hertog staan. Alchimisten en tovenaars staan voor een raadsel. Passagiersdiensten naar Tuzak worden met bankroet bedreigd, maar de wijnhandelaren maken gouden winsten. Onze Keizerlijke belastinggaarders zullen dit jaar ongetwijfeld niet met open armen ontvangen worden.

WILDE GOBLINSTAMMEN AKTIEF

Trallop. Nog zo kort na de goede tijding dat de handelsroute ten westen van het Negenoo meer weer is geopend, bereiken ons wederom slechte berichten uit deze regio.

Er heerst grote onrust in de bossen rond de Salamanderstenen. Woeste Goblinstammen maken het gebied onveilig en verhinderen ieder normaal verkeer. Volgens enige dwergen van het Floglum-gilde zouden gewijden van Rhondra de Goblines hiertoe opgestookt hebben om de handel met Uhdenberg lam te leggen. Het zou ons hierbij niet verbazen wanneer de dwergen ons enige feiten verzwijgen. Vast staat in ieder geval dat het Keizerlijke leger dit jaar lang op zijn Floglums moet wachten.



graaf Baldur

KERKVAARDIGE VERDWIJNINGEN

Mengbilla. Uit de omgeving van Chorop komen steeds meer meldingen binnen van mysterieuze verdwijningen. Kleine handelskaravanes en reisgroepen verdwijnen zonder een spoor achter te laten.

Willen nieuwe roversbendes het Vruchtbare Veld plunderen? Maken de wilde indianen uit de regenwouden jacht op slachtoffers voor hun bloedige rituelen? Of zijn de zwarte Uruk-Hai al zo ver noordelijk doorgedrongen? -Wie zal het zeggen. Wij hopen in onze volgende uitgave meer hierover te kunnen berichten.

Gebeurtenissen en Lotgevallen

Gebeurtenissen en lotgevallen

UIT HET DAGBOEK VAN EEN DWERG

(onderstaand fragment speelt zich af ten noorden van Neerzand in het noordoosten van Aventurië. De helden hebben een opdracht aanvaard om de omgeving van een aantal levensgevaarlijke monsters, "Schtors" genaamd, te zuiveren. Bovendien hebben zij een gedicht vernomen dat op een verborgen schat in deze streek wijst. Verder zijn zij gewaarschud voor het al lang woedende conflict tussen de twee kasteelheren van Naverast en Enondo).

Leden: Gondor (strijder/avonturier), Vinya (avonturierster), Twaalf (elf), Wirtho (avonturierster) en Yorn (dwerf).

dag 4. Na een kort intermezzo met enige holenspinnen bereiken we om 15.00 uur eindelijk weer het daglicht. Gelukkig maar, na 46 uur rondzwerven in deze gatenkaas die er van buiten als een berg uitziet begon onze olie aardig op te raken. Mijn zandloper loopt waarschijnlijk iets achter, want wij dachten dat het ochtend was.

We blijken in een keteldal te zijn aangekomen. Een korte rondvlucht met mijn adelaarsmantel leert ons dat het dal ongeveer 5 bij 9 km is met veel bos en een waterval aan de noord- en zuidzijde. Volgens de schat-legende moet er een stenen trap bij een waterval zijn, dus ik ruik goud. Naast de zuidelijke waterval is inderdaad een trap en ik spoed mij terug om mijn metgezellen het goede nieuws te vertellen. Mijn medehelden berichten van een overvliegende vuurdraak die ik gelukkig gemist heb. De rest van de dag wordt gebruikt om de proviand en de levensenergie op peil te brengen.

dag 5. Weinig bijzonders gebeurd. Na een tocht door het dal volgde de



beklimming van de berg bij de waterval. De ezels en huisdieren worden achtergelaten; alleen Twaalf neemt zijn banbaladik-holepanter mee. Ondanks het feit dat ik de hoogste BW heb, ben ik de enige die geen kneuzingen haalt bij de beklimming. Met behulp van het in Neerzand gehoorde gedicht zoeken wij de juiste route naar de schat. Een aggressief groepje bergbewoners kan ons tempo nauwelijks vertragen en wordt met bebloede koppen naar hun hol teruggejaagd.

dag 6. Na de nodige blunders en met veel zoeken en klauteren hebben wij de bergplaats van de schat gevonden. Helaas blijken wij gevolgd te zijn door twee "Verkenner" van het kasteel Naverast die de buit opeisen. Wij zijn het hier niet mee eens en storten ons in de strijd. De beide heren blijken tot onze onaangename verrassing 14e graads dolers met demonenzwaarden. Na het gevecht staan alleen Wirtho en ik nog enigzins overeind.

Iedereen likt zijn wonden. Met veel Wisselkruid en Einbeere veranderen wij weer in een enigzins mobiele ploeg.

De tocht over de hoogvlakte verloopt gelukkig zonder incidenten. De vuurdraak vliegt weer over maar blijkt tot onze opluchting nogal kippig te zijn.

Tegen 16.00 uur zijn we weer bij de helling met de waterval. Deze keer glijdt niemand uit. De ezels leyen nog, maar onze hondjes zijn afgemaakt. Geen tijd om te treuren, want we worden aangevallen door 3 Targs. Door de onderlinge wedijver van Vinya en Wirtho scoort nr 1 heel aardig. De nrs 2 en 3 houden het niet zo lang uit. Doodmoe richten wij bij het meertje onder de waterval een kamp in.

dag 7. De nacht bracht gelukkig geen verstoring van onze welverdiende rust. Twaalf gaat mediteren. Ik ga vissen. De rest gaat op jacht. De vuurdraak vliegt weer een rondje boven de vallei maar heeft alweer zijn bril vergeten. De jachtgroep stoot onverhoeds maar enthousiast op 5 everzwijnen. Deze weren zich echter geducht en takelen vooral Gondor erg toe (-28 LE) Als extra suprise wordt de buit ook opgeëist door 6 wolven die snel het onderspit delven. Het bos raakt volgens mij aardig ontvolkt. De jachtgroep levert Gondor en enige stukken everzwijn af en gaat daarna weer op pad. Ik vang een dikke paling die een sidderaal blijkt te zijn, zodat ik voor de rest van de dag met een permanentje mag lopen. Samen met Gondor wordt een aanval (!) van 3 Orks afgewerd die helaas niet lang genoeg wensen te blijven. Gondor kan er nog één doorknieven. Virtho en Vinya merken dat de ontmoetingstabel zich tegen hun gekeerd heeft en investeren hun laatste levensenergie in 2 bosspinnen (Vinya LE 1, Virtho LE 6). Met behulp van mijn adelaarsmantel en een elixer kan ik Vinya nog net voor de eeuwige jachtvelden wegslepen. De rest probeert in het kamp bij te komen. Ik vang nog 7 sidderalen. Bij de avondmaaltijd blijken niet alle door de jachtgroep gevonden kruiden gezond te zijn: Gondor en ik boeten 2 punten LE in en bekijken ons diner in omgekeerde volgorde.

dag 8. Noeizame tocht door het keteldal naar het oosten. Virtho en Vinya vermaken zich nog met het bosspinnengif en worden door de anderen gedragen. Uitgeput slaan wij aan het einde van de dag een kamp op. Bij het hout sprokkelen wordt er nog een ongelukkige ratelslang overmeesterd.

dag 9. Twaalf vindt een pad dat misschien naar de bewoonde wereld leidt. Reeds om 9.15 uur mogen wij hierop een groep van 5 Targs ontmoeten. Mijn korte boog blijkt effectiever dan de lange van Twaalf, maar tijdens het eerste handgemeen lukt het me niet om onder de 20 te gooien. Twaalf springt in de bres en helpt nr 1 uit zijn lijden. Zijn

incasseringsvermogen is echter beperkt en hij trekt zich ten gunste van de anderen terug. De dobbelsteen trekt zich van geen enkele statistiek iets aan en wij dobbelen om de 4 keer een 20. De helden wisselen elkaar dan ook snel af. Gondor is de laatste en trekt de statistiek weer recht. Targ nr 4 maakt dan ook geen schijn van kans. Terwijl de anderen bijkomen van hun verwondingen gebruik ik mijn adelaarsmantel voor een kleine verkenningstocht. Ik ontdek twee achtervolgers. We vervolgen snel onze weg tot we een geschikte plaats voor een hinderlaag hebben gevonden. De achtervolgers blijken eveneens twee verkenners te zijn. Zij merken onze hinderlaag op en wij wisselen enige dreigementen uit. Tenslotte houden beide partijen het zekere voor het onzekere en gaan wij ieder onze eigen weg



Laat in de middag heeft de vuurdraak zijn bril teruggevonden en ziet ons voor een smakelijk hapje aan. Het blijkt een zware jongen te zijn (6 D6 TP). Onze BW keldert en Twaalfs panter sneuvelt. Gelukkig overleeft onze draak het ook niet. Wij bereiken het hoogste punt en dalen af in een vallei. Daar wordt ons nieuwe kamp ingericht. De nacht is rustig maar Twaalf beweert dat ons vannacht twee verkenners gepasseerd zijn.

dag 10. Wij banen ons een weg door de dicht begroeide vallei in oostelijke richting. Virtho schiet onderweg nog een onvoorzichtig konijn. De rest is minder gelukkig.

Tegen de middag worden wij omsingeld door zes verkenners van kasteel Naverast die in tegenstelling tot ons alvast slaapgif op hun zwaarden hebben gesmeerd. Zij eisen de overgave van alle buitgemaakte goederen + 50 dukaten smartegeld. Heftig knarsetandend zien wij onze zuur verdiende buit in andere handen overgaan. Als klap op de vuurpijl moeten we ook nog zweren geen aggressieve handelingen meer te plegen tegen kasteel Naverast. Ons goede humeur is behoorlijk naar z'n bliksen.

We besluiten maar via de kustweg naar Neerzand terug te gaan. Laat op de middag ontdekken wij tot onze wraaklustige verrassing een Orken-dorp. Twaalf fungeert als lokker en schiet openlijk een paar pijlen af. Dit lukt niet zo best, want de Orks hebben korte bogen en schieten aanzienlijk beter. Twaalf gaat neer als egeltje. De heren Orks weren zich geducht met een gemiddelde aanval van 5 en 1D+4 zwaarden. Ook

hun afweer liegt er niet om, wat van de helden bepaaldelijk niet kan worden gezegd. Ik gooi overigen vier maal 9 TP met mijn 1Din strijdbijl. Tot overmaat van ramp weten 5 van de 7 overgebleven Orks ook nog te ontsnappen. Vlak voor de avond bereiken we de kustweg. De rest van ons avontuur belooft eindelijk iets rustiger te worden.



Wordt een heldengroep aangevallen door een groep Targs die zich in de struiken hadden verscholen. Met veel tegenwoordigheid van geest spreekt onze elf Twaalf de formule BANBALADIK - JE VRIEND BEN IK! tegen de voorste uit. De meester gooit 7 punten voor de Targ en telt diens monsterklasse (15) daarbij op = 22. Twaalf heeft charisma 14 en mag als 5e grader met zes D6 werpen. "moet ik nog gooien?" vraagt hij aan de meester. -"Doe toch maar, je weet maar nooit" is het antwoord. Sindsdien weten we dat het mogelijk is om met zes dobbelstenen 8 punten te gooien.

"Ik pak nog even het ijzeren schild van mijn rug af!"
Opmerking van Tauri "de Slimme" kort voordat een Oger met opgeheven knots hem bereikte. Hij had geluk - we konden na het gevecht zijn met twee punten LE geladen lichaam nog van de rotsen krabben.

"Pas op, geen dreigende bewegingen maken, anders lopen ze weg voordat we kunnen scoren!" Uitspraak van een hogere-graads heldengroep die tot hun verrassing worden overvallen door een twaalfstal Goblins met speren.

Vecht een held met een hem onbekend soort slang. Hij verliest tijdens het conflict 4 LE (2x -2 LE), maar krijgt voor het uitschakelen van dit reptiel 20 AP. "Da's een makkie!" meent hij vergenoegd.

Een uur later moest er een noodbivak voor hem worden gemaakt, waar men hem twee dagen lang behandelde tegen de gevolgen van een ernstige vergiftiging.

En kent u het verhaal al van die elf die de helft van zijn levensenergie en bijna al zijn ASP moest inzetten om een belangrijk document ongeschonden uit een huis te stelen? Tijdens zijn vlucht sprong hij in een vieze gracht terwijl hij het document nog in de hand had....

"Ik doe de deur open, wat is daar achter?" Vraag van een elf die een document uit het huis van een stadspatriarch probeert te stelen. Antwoord van de meester: "Om een open haardvuur zitten de kapitein van de wacht en drie van zijn soldaten die je allemaal stom verbaasd aanstaren."

Een blik in de historie

DE ORDE VAN DE GOUDEN VUIST

Deze mysterieuze orde verwierf 7 eeuwen geleden grote macht en aanzien in de regio rond het Negenooimeer. Haar onvermijdelijke val dateert rond 600 jaar voor de regering van onze goede Keizer Hal. In naam vereerde zij de godin Rhondra, maar in werkelijkheid ging het haar om het versterken van de eigen machtspositie onder de leiding van het geheimzinnige tovenaarsgeslacht der Komturen en hun direkte ondergeschikten, de 7 Kom-Lords.

Groot was hun macht en rijkdom, toen zij niet alleen het land van Baliho tot de Salamanderstenen beheersten, maar ook de gehele handel met Riva en de steden langs de Svellit. Op het toppunt van hun macht bouwden zij een enorme vesting op een hoogvlakte van één van de zuidelijke uitlopers van de Salamanderstenen, de beruchte Komweerder. Verder richtten zij een groot aantal wachttorens op van de bossen ten zuidoosten van Salamanderstenen tot aan het toen jonge Uhdenberg. Helaas voor de Komturen kwam er in die tijd net een einde aan een lange periode van strijd en verval in ons Middenrijk. De nieuwe Keizer, zelf een legendarische persoonlijkheid, was zich wel bewust van deze dreiging in het noorden. Toen de Komturen hun invloed ten zuiden en oosten van Baliho poogden uit te breiden, kwamen zij in conflict met de zoals gewoonlijk niet zeer toegevelijk gezinde dwergen van de Zwarte Sikkel. Dit werd als dankbare aanleiding gebruikt om met het Keizerlijke leger de ketterse Komturen te vermorzelen. Ondanks de grote kracht van het Keizerlijke leger, dat met een hulpcontingent dwergen versterkt was, bleek dit geen eenvoudige opgave. Gewaarschuwd door hun spionnen en de uitkijken in de wachttorens, verzamelden de Kom-Lords een groot leger rond de toren in het plaatsje Groenveld, waar zij de Keizerlijken opwachtten. Hoewel de Goblinstammen die als bondgenoten van de Komturen meevochten reeds in het eerste uur van de slag in alle richtingen wegvluchtten, vochten de Kom-Lords en hun krijgers als leeuwen en gaven zich pas na een halve dag van voortdurende strijd gewonnen. De Kom-Lords stemden toen toe in een overgave, mits het leven van de overgebleven krijgers (en dat waren er niet zo veel meer) zou worden gespaard. Toen dit accord was getekend, pleegden alle Kom-Lords zelfmoord met een speciaal hiervoor geprepareerde giftige dolk voordat de Keizerlijken konden ingrijpen.

De dwergen verlieten het Keizerlijke leger, dat in de slachting rond 60% van zijn sterkte had ingeboet, maar mede op aandrang van zijn generaals zette de Keizer door. Hierop volgde het drie maanden durende beleg van Komweerder, dat ondanks een gering aantal manschappen met grote dapperheid en veel magie meerdere stormaanvallen doorstond. Gesteund door de eigen tovenaars en gewijden konden de Keizerlijken echter uiteindelijk de vesting binnendringen en de verdedigers overweldigen. De toenmalige Komtur stortte zich in zijn eigen vuurzwaard en verbrandde tot as.

De muren van Komweerder werden geslecht en de resten in brand gestoken, nadat de aanvallers die daar nog toe in staat waren het gigantische bouwwerk hadden geplunderd. Op de resten werd een altaar en een gedenkteken voor Rhondra als de enige zuivere krijgsgodin opgericht.

Het aantal lijken bij Groenveld was te groot om te worden begraven, zodat grote zwermen kraaien zich over hen ontfermden. Deze kraaien en enorme aantallen ratten maken de streeks sinds eeuwen onbewoonbaar, hoewel steeds nieuwe groepen mensen zich tevergeefs probeerden te vestigen, aangetrokken als zij werden door de vruchtbare vlakten rondom. De voormalige wachttorens en de vervallen gebouwen in zijn omgeving wordt door de mensen die het gebied bevolken nog steeds "Kraaienveld" genoemd.

(uit het Keizerlijk Archief van Gareth)

AVONTUURJDEE:

Vergiftigd



Het volgende avontuur is een zogenaamd toernooiavontuur dat in 1936 onder andere op de "Spielertage" te Essen is gespeeld. Het werd afgedrukt in het Duitse tijdschrift voor rollespelen ZAUBERZEIT. Dit avontuur is speciaal ontworpen om in een kort tijdsbestek van ongeveer 3 uren te kunnen spelen. De meesters onder ons weten hoe moeilijk zo iets is en kunnen hier dankbaar gebruik van maken om eens een enkele spelmiddag te vullen. Een welkome afwisseling is ook het feit, dat dit avontuur er duidelijk op gericht is om de inventiviteit van de helden te stimuleren. De echte hakers hebben weinig kansen om het avontuur tot een goed einde te brengen.

Schrijver van dit avontuur is de Duitse "Regionaalmeester" Andree Tietjen uit Hamburg. Kennelijk heeft hij het hier nogal druk mee, want op twee brieven van ondergetekende heeft hij ondanks retourenvelop nooit willen antwoorden.

INLEIDING

De helden zitten in een door de meester nader te bepalen herberg en vieren hun laatste avontuur, als plotseling een vriendelijke oude heer aan hun tafel gaat zitten en ze uitnodigt, een glas wijn met hem te drinken. Nadat men geproost heeft, stelt de vreemdeling zich voor als Natas, de magier en alchimist. Hij vertelt dat hij een interessante opdracht voor de helden heeft waarmee zij een bijzondere beloning kunnen verdienen.

Zij moeten hem de tand van een pantserdraak bezorgen, een drakenras dat in Aventurië zo goed als uitgestorven is. Hij heeft deze tand dringend nodig voor één van zijn experimenten. Als de helden hem naar de bijzondere beloning vragen, staat hij weer op van de tafel en toont hun een kristallen flesje met een paarze

vloeistof. Hij verklaart dat de wijn vergiftigd was en dat de helden zonder dit tegengif binnen 30 uren zullen sterven. Wanneer de helden opspringen om hem naar de keel te vliegen, merken zij dat Natas voor zijn eigen veiligheid ook een slaapgif toegevoegd heeft en zij zakken krachteloos in elkaar. Onbepaalde tijd later worden de helden voor de ingang van een grot weer wakker. Hoe lang zij hebben geslapen, weten ze niet precies, hetgeen hen ongetwijfeld een onbehagelijk gevoel zal geven. De held met de hoogste slimheidsscore vindt een verzegelde envelop met Natas instructies in zijn hand gedrukt.

MEESTERINFORMATIE

Het avontuur begint direkt voor de ingang van de drakenberg. Afgezien van enige touwen en een stapel fakkels die daar voor hun klaar liggen, hebben de helden alleen hun eigen uitrusting bij zich. Van nu af aan hebben de helden drie echte uren, om de drakentand te vinden. Hierna begint het gif te werken en verliezen de helden telkens na 2 spelrondes een punt op alle basisscores inclusief aanval en afweer. Na 4 uren zijn de helden dus dood!

Binnen het grottenlabyrint moet de meester alle twee tot drie spelrondes dobbelen voor een toevallige ontmoeting:

- 1 : 1 - 3 holengeesten
- 2 : 2 D6 wolfsratten
- 3-6: niets

Wanneer de helden de hologieesten aanvallen, krijgen zij slechts een minimum aan avontuurpunten. Bovendien zal bij de meest fanatieke helden de werking van het gif eerder starten vanwege de inspanning. Laat dit een les worden voor degenen die altijd alles met het wapen proberen op te lossen.

ALGEMENE INFORMATIE

Tenzij anders aangegeven zijn de gangen 2 meter hoog en 1,5 meter breed. Zij zijn ruw uitgehakt en tonen geen sporen van dwergenarbeid. Er hangt een mufte lucht.

1) De Ingang

Reeds na 6 m eindigt de grot bij een rotswand. Men vindt er slechts het volgende raadsel in gegraveerd:

Met de deur in huis vallen helpt niet in dit geval ! Dat hebben wij bij het lezen in deze woning (of zonder dit voorgevoegde) niet nodig !

De rotswand is een materiële illusie. Het is geen mechanische deur en kan daarom niet met magie worden geopend. De enige oplossing is het hardop uitspreken van het oplossingswoord:

"IVAL"

2) Het Hol van de Hologeesten

In een enorme grot van onduidelijke afmetingen kan men in het licht van meerdere kampvuren ruim 30 iglo-achtige woningen onderscheiden. Overal lopen Hologeesten.

Tenzij de helden proberen zich met wapengeweld een doorgang te verschaffen, zullen de hologeesten hen vriendelijk ontvangen en zelfs voor het eten uitnodigen. Zolang de helden zich vriendelijk en beleefd blijven gedragen, krijgen zij van de Hologeesten de volgende informatie:

In tegenstelling tot vroeger zijn er al lang geen menselijke bezoekers meer geweest. Al de mensen die de gangen zijn ingegaan, zijn spoorloos verdwenen. Alleen de laatste vond men dood in een gang terug. Hij hield nog een briefje in zijn hand geklemd, dat men er alleen in snippers weer uit kon halen. Een van de stamoudsten heeft de snippers nog bewaard. Hierop kan men de letters V-J-D-N-S-I-I onderscheiden.

(Het juiste woord luidt "IJSWIJD" en zal worden benodigd bij het doorkruisen van ruimte 4).

Verder kunnen de Hologeesten de helden nog vertellen van een merkwaardige doodlopende gang die uitkomt bij een enorme spiegel. Waar die voor dient, hebben ze nooit begrepen.

Van een draak hebben de Hologeesten nog nooit gehoord.



Gebruiken de helden geweld tegen de Hologeesten, dan zullen deze in het gangenlabyrint wegvlugten. Men krijgt dan geen informatie en moet op eigen kracht zijn weg zoeken. Al te agressieve helden mogen best nog wat in enige nieuw verzonnen doodlopende gangen ronddolen.

Scores van de Hologeesten:

Mo: 5, LE: 15, BV: 1-2, AV: 7, AV: 6,
TP: 1D6, MK: 5.

3) De Spiegel

De gang eindigt abrupt voor een spiegel die de hele hoogte en breedte inneemt. Het hele oppervlak is met een laag condens bedekt.

Poetst men de spiegel schoon, verschijnt de zin:
"5 gram in één woord"

De oplossing is natuurlijk
"PENTAGRAM".

Tekent men een pentagram op de spiegel (desnoods met een vinger in het snel weer verschijnende condens), lost zij op in een witte nevel en geeft de weg vrij.

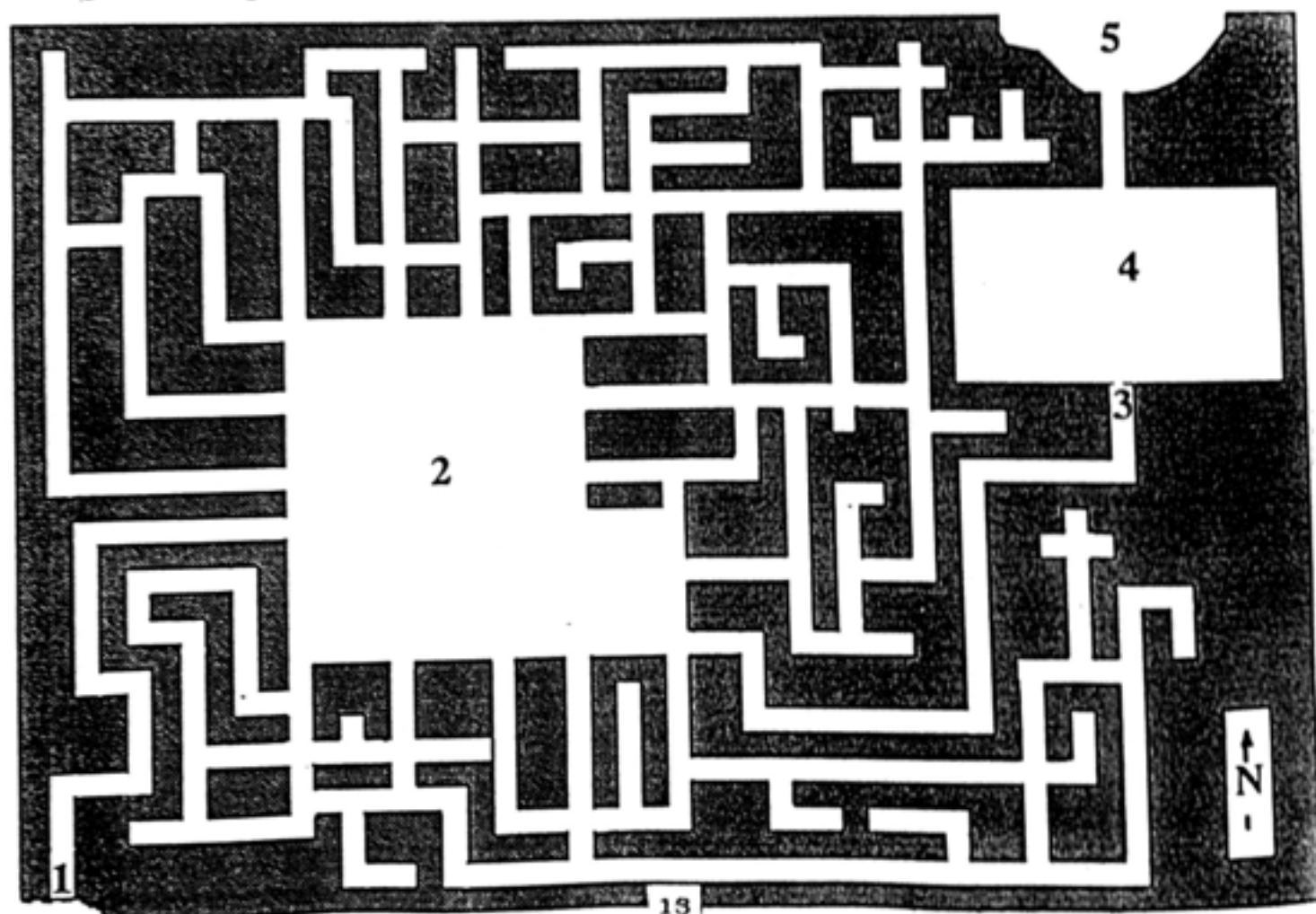
Evenals de ingang van het labyrint kan deze deur niet met magie worden geopend.

4) De IJsgrot

De helden staan in een reusachtige grot die over de gehele breedte met water is gevuld. Zowel het water als de lucht in de grot is ijzig koud. Bij de ingang aan de zuidzijde van de grot is een verhoging in de vorm van een halve cirkel die boven het water uitsteekt. De doorsnede is ongeveer 10 meter.

Vastgemaakt op een stenen zuil in het midden van de verhoging is een spreekhoorn. Als men hierdoor roept, galmt het geluid door de hele grot, en wordt nog versterkt door talrijke echo's.

Zwemmen is zinloos, want geen mens zou de temperatuur van het water langer dan een halve minuut kunnen verdragen. Roept men echter het woord IJSVIND door de hoorn, steekt door onzichtbare gaten een ijskoude wind op die het wateroppervlak vrijwel onmiddellijk doet bevriezen. Binnen een spelronde is de ijslaag dik genoeg om de helden te kunnen dragen.



De verkleumde helden moeten zich nu glibberend en glijdend naar de overkant haasten.

5) De Drakengrot

In een wederom zeer grote grot, die door een gat in de noordzijde zwak wordt verlicht, zien de helden een dode draak liggen. Het heft van een gebroken zwaard steekt door een oog tot diep in de schedel. Voor de draak liggen de totaal verkoelde resten van een geharnaste (ex-)strijder.

Het hol was kennelijk niet de vaste woonplaats van de draak, want een schat is nergens te vinden. Als de helden een tand uit de bek van de draak proberen te verwijderen, merken de helden tot hun onaangename verrassing op dat het been van de pantserdraak inderdaad zo hard is als altijd werd beweerd. Met geen enkel wapen of werktuig kan men zelfs maar een kras in het gebit maken. Helden die dan voor het gemak maar de hele kop willen meenemen, komen er al snel achter dat de schubben en de nekwerfels van de draak uit hetzelfde materiaal zijn gemaakt.

Enige oplossing voor dit probleem is gebruik te maken van de drakensschubben die door het rottingsproces op sommige plekken

hebben losgelaten. Omdat zij even hard zijn als de tand zelf, kunnen zij worden gebruikt om een tand uit het gebit te zagen. (nog een kleine wenk voor de hebzuchtigen onder de helden: dergelijke schubben zijn op een Aventurijnse bazar natuurlijk schatten waard).

Als de helden zich door de taaie doorstruiken die de ingang bedekken hebben heengewerkt, zien zij ongeveer dertig meter onder zich een plateau vanwaaruit zij de weg naar hun afgesproken ontmoetingspunt met Natas makkelijk kunnen bereiken. De steile afdaling laat zich met de aan de ingang verstrekte touwen zonder moeite overbruggen.

Als de helden de tand bij Natas inleveren, is deze zich zeer onder de indruk en overreikt hen het afgesproken flesje met tegengif. Tonen de helden zich hierna nog sportief, beloont Natas hen met een zak dukaten of enkele magische of alchemistische voorwerpen (niet meer dan één per persoon).

De volgende keer zullen onze helden wat voorzichtiger zijn voordat ze van vreemde mensen wijn aannemen.

Wetenschapper/Alchimist
Leonardo zoekt nog mensen voor eerste proeftocht met nieuw onzinkbaar schip naar de Cyclopen-eilanden. Helden met watervrees hoeven niet te solliciteren. Vraag naar Leonardo de Mechanicus, op twee straten afstand van de Poort van Gareth, Havenna.

HERHAALDE OPROEP:

Gezocht wordt een groep moedige mannen/vrouwen voor een expeditie naar een legendarische tempel in de Khom-woestijn. U lunt zich opgeven bij iedere Hesinde-Gewijde.

GEVRAAGD:

Ervaren roeiers, niet aan vaste woonplaats gebonden. Verrassende beloning voor iedere sollicitant! Meldt U bij Pokallos te Al'Anfa.

Vakatures en Aanbiedingen

BENT U NOEDIG ?
KUNT U GOED TEGEN KOU ?
VILT U SNEL RIJK WORDEN ?
STELT U ZICH NU BESCHIKBAAR VOOR EEN AVONTUURLIJKE OPDRACHT ?
Meldt U dan bij Tyros Prahe, momenteel woonachtig in Geranchim. Wapens en uitrusting worden ter beschikking gesteld. Hoge beloning mogelijk !!!

TE KOOP AANGEBODEN:

Gebruikte wapenuitrusting met slechts lichte schade door drakenvuur. Verd eens gedragen door Gondor de Sctor-jager. Slechts 60 dukaten.
Kalmar Smid, Festum.

HAL VAN GARETH, BEKEER U!
Het goddelijk gerechtshof is nabij! Laat het volk niet langer lijden!

(opdrachtgever onbekend.
red.)

MEDEDELING:

De Kuslikse Onderlinge Handelsverzekering geeft hiebij konde van het feit dat zij geen polissen meer afsluit voor de landweg naar Chorop.

Zijne Keizerlijke Hoogheid, Hal van Gareth, maakt bekend dat het jaarlijkse toernooi zal plaatsvinden op de vijfde tot en met de elfde dag van de maan van Praios. De aanmeldingen voor alle categoriën moeten uiterlijk 15 dagen van tevoren binnen zijn. Laat uw kans tot roem en rijkdom niet voorbijgaan!

Monsters en Uitrustingstukken

Hoewel wij de volledigheid niet kunnen geranderen, volgt nu een lijst van de dieren en planten die in het water een gevaar kunnen betekenen. (althans voor zover zij zijn opgetekend in de keizerlijke bibliotheek van Gareth of bij de Efferd- en Hesinde tempels bekend zijn):

Mo	= Moed	AV	= Aanval
LE	= Levensenergie	AW	= Afweer
BW	= Beveiliging	TP	= Trefpunten
	Vapenuitrusting	SP	= Schadepunten
Snelh.	= Snelheid	MK	= Monsterklasse



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

(een vervolg verschijnt in de *Aventurijnse Bode* nr. 2)



VUURKVAL

Van de vele soorten kwallen die de Oceanen rond Avonturië bevolken, is de Vuurkwal een van de mooiste en gevaarlijkste. Zij kan een grootte van een 0,5 meter doorsnede bereiken en leeft van kleinere vissen. De gifcapsules tussen de haarachtige tentakels zijn zeer gevaarlijk. Een contact hiermee leidt tot sterke verwondingen en brandt als vuur. Een Vuurkwal valt alles aan dat haar binnen 4 meter nadert. Afweer is niet mogelijk, alleen ontwijken

d.m.v. een B.H. proef (-2!) is toegestaan. Het gif werkt echter alleen bij BW 0. Afgezien van de zoetwaterrivieren en de noordelijke ijszeeën is een ontmoeting met een Vuurkwal overal rond Avonturië mogelijk.

Mo	: 10	AV:	11
LE	: 20	AW:	0
BW	: 0	TP:	1D+2
Snelh.	: 1	UI:	20
MK	: 7		

OKTOPUS

Dit is de meeste voorkomende grote inktvis in de Avonturijnse wateren. Hij wordt 1,5 tot 2,5 meter groot en leeft bij voorkeur in onderwaterholten en rotsspleten. Hoewel hij 8 armen bezit, gebruikt hij in het algemeen slechts een van

zijn met zuignappen bezette tentakels voor een aanval. Een held kan zo'n aanval met een gelukte afweer ontwijken. Vordt hij gegrepen, kan hij zich alleen bevrijden door de arm af te hakken met minimaal 3 TP. Het lichaam kan

slechts 6 TP verdragen, maar dan moet men eerst alle vangarmen hebben overwonnen.

Als hij in gevaar is, stoot de Oktopus een golf inkt uit en wordt daarmee zo goed als onzichtbaar (AV en AW van held worden gehalveerd).

Mo	: 10	Av:	8
LE	: 30	Aw:	0
BV	: 0	TP:	1D+2 (tentakel)
Snelh	: 3	UI:	40
MK	: 25		

REUZENINKTVIS of KRAAKMOLOCH

Als grootste ras van dit soort komt de Kraakmoloeh in vele verhalen en legenden voor. Dit wezen bestaat echter niet alleen in de vele griezelverhalen, maar kan men ook in levende lijve ontmoeten, al hebben slechts weinigen dit mogen navertellen. Met de armen uitgestrekt kan de Kraakmoloeh een doorsnede van 10 tot 15 meter bereiken. De tentakels worden wel 4 tot 6 meter lang. Hij leeft in de zee, maar kan ook lange tijd boven water leven, zodat men hem overal langs de kust kan aantreffen. Kenmerkend zijn de twee witte horens op het hoofd, de grote rode ogen en boven alles het muil met de verscheurende tanden.

Het monster kan per GR met 6 van zijn 8 armen aanvallen. Twee tentakels heeft hij nodig om zich in evenwicht te houden. Een aanval kan men allereerst met een wapen afweren. Mislukt dit, wikkelt de tentakel zich om de held en zal de kraakmoloeh proberen om het slachtoffer naar zijn muil te trekken.

De Held mag nog proberen zich met een BH-worp+2 te bevrijden. Zo niet wordt hij gebeten. Dit herhaalt zich automatisch ieder gevechtsronde totdat de held los

heeft kunnen komen of dat de tentakel wordt afgeslagen (minimaal 8 TP in één gevechtsronde).

Een Kraakmoloeh ziet alles dat kleiner is dan hij als prooi en zal blijven aanvallen totdat hij de



heldt van zijn tentakels is kwijtgeraakt. Om een Kraakmoloeh aan te vallen is door zijn vreeswekkende uiterlijk vaak een moedproef nodig.

MO	: 15	AV	: 8
LE	: 65	AW	: 0
BW	: 0	TP	: 1D+6
Snelh.	: 3/2	UI	: 30
MK	: 40		

REUZENKALMAAR

Dit afschikendwekkende familielid van de inktvissen doet voor zijn neef de Kraakmoloeh weinig onder. Hij kan 14 meter lang worden en leeft in de warme oceanen langs de

zuidkust van Avonturië. In tegenstelling tot de inktvissen heeft een Reuzenkalmal een lang lichaam met een pijlvormige staart en 10 tentakels i.p.v. 8.

De beide tot 7 meter lange extra tentakels zijn vangarmen die bijna dubbel zo lang zijn als de andere en in scherpe grijpwerktuigen eindigen.

In een gevecht zal ook de Reuzenkalmaar proberen zijn slachtoffer te omvatten en daarna met zijn snavelvormige hoornen kaken te bijten. Bij een "gewone" arm duurt dit een gevechtsronde, een vangarm doet hier 2 GR over. Een Reuzenkalmaar bezit niet de coördinatie om meer dan één nieuwe tentakel per GR in te zetten. Een

gelukte aanval veroorzaakt echter wel 1D trefpunten, bij een vangarm zelfs 1D+2. Voor het afslaan van een tentakel benodigt men 4 TP, voor een vangarm 7 TP. Het lichaam zelf kan slechts 7 TP verdragen, maar ook hier geldt weer dat dan eerst de tentakels moeten zijn uitgeschakeld.

Mo	: 13	Av:	9
LE	: 65	Aw:	0
BW	: 0	TP:	1D+2 (vangarm)
Snelh:	3		1D (tentakel)
MX	: 60		2D (beet)

ZWAARDVIS

Deze haast legendarische vis is volgens de Aventurijnse geleerden zo goed als uitgestorven. Hij neemt echter in vele legendes een belangrijke plaats in, en als men de verhalen van sommige zeelui mag geloven, kan het 1,5 m. lange hoornen zwaard van deze vis zonder moeite door een dikke scheepswand heen boren.

Vroeger leefde de Zwaardvis in alle gematigde en warme zeeën van Aventurië. Tegenwoordig is de kans op een ontmoeting echter erg klein (nooit meer dan één maal per avontuur). Volgens de weinig betrouwbare bronnen kan zijn lengte oplopen tot 5 meter.

Vare het een mens, zou men kunnen zeggen dat de Zwaardvis erg humeurig is: vaak valt hij zonder aanleiding alles in zijn omgeving aan. Bovendien wordt een Zwaardvis gevaarlijker wanneer men hem verwondt. In een gevecht ontwikkelt hij een ware razernij en zelfs met zijn laatste restje leven kan hij nog dodelijke verwondingen uitdelen. Bij zijn eerste aanval krijgt een Zwaardvis 2 extra TP vanwege zijn snelheid.

Mo	: 15	AV	: 10/12
LE	: 40	AV	: 0/2
BW	: 1	TP	: 1D+6
Snelh.	: 8	UI	: 100
MX	: 80		

DOLFIJNEN

Overal waar de temperatuur niet te laag is, kan men in de zee Dolfijnen tegenkomen. Meestal zwemmen zij in scholen van meerdere families bij elkaar.

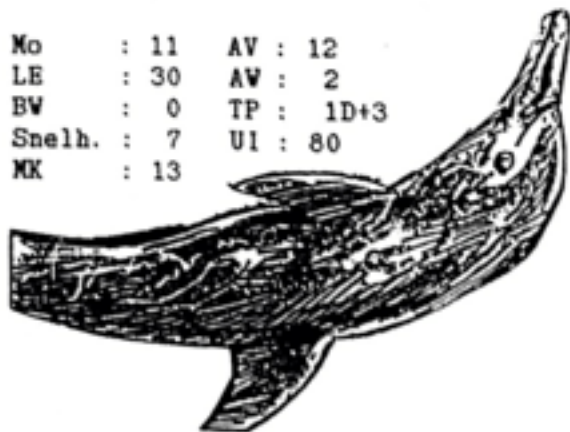
Hoewel meestal vriendelijk en soms zelfs hulpvaardig, kan het voorkomen dat zij zich bedreigd voelen en een held in het water aanvallen. Zij proberen dan zoveel mogelijk snelheid te ontwikkelen en hun tegenstanders met hun spits toelopende bek/neus te rammen. Door hun snelheid en hun intelligentie kan men van een held dan een handicap eisen op een AV-worp of een BH-proef.

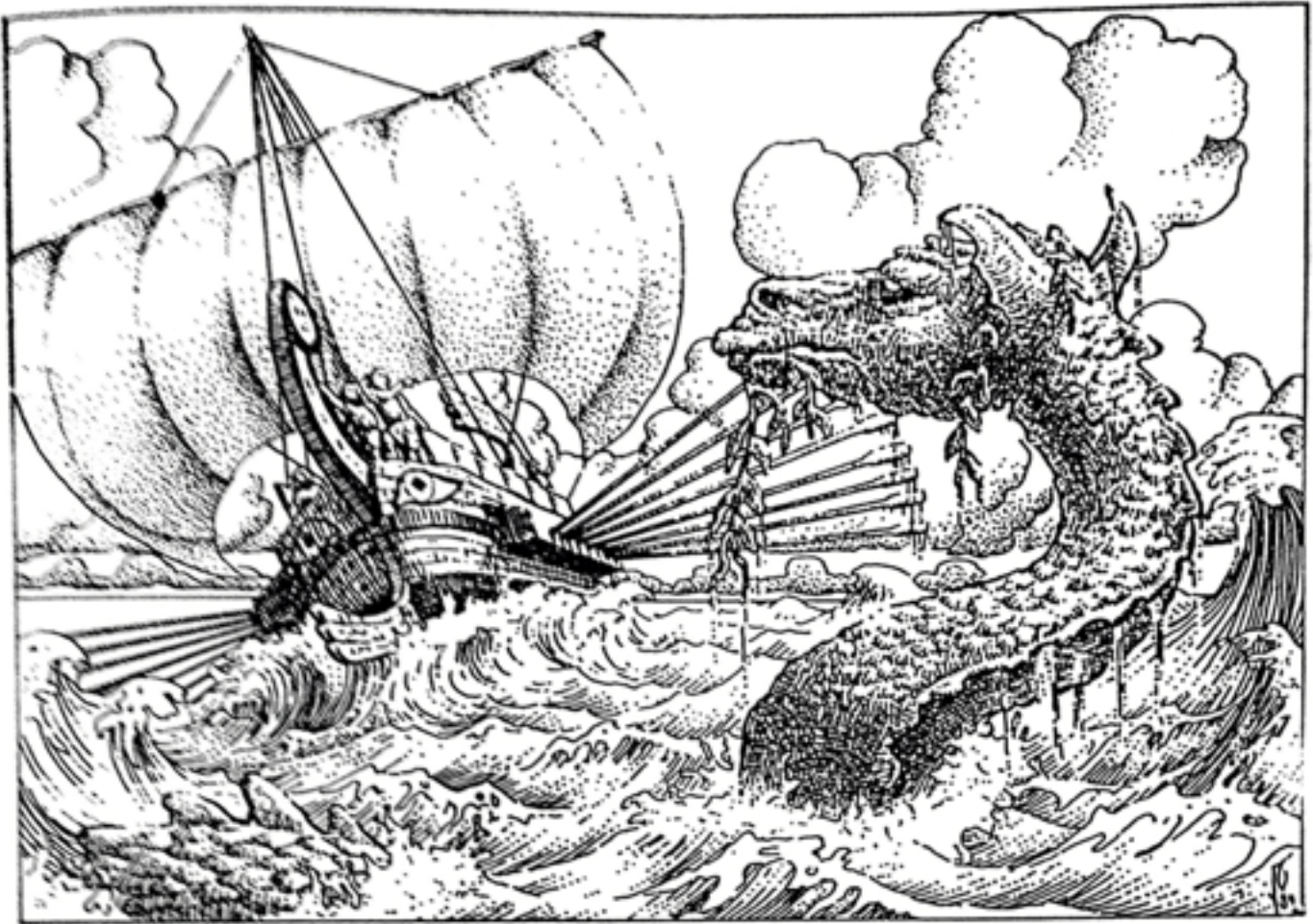
Om de houding van een Dolfijn te

bepalen, werpe men met een D6: 1 = vijandig, valt aan; 2 = vijandig; 3 en 4 = neutraal; 5 = vriendelijk; 6 = hulpvaardig.

Ten opzichte van Gewijden van Efferd zijn Dolfijnen altijd vriendelijk.

Mo	: 11	AV	: 12
LE	: 30	AV	: 2
BW	: 0	TP	: 1D+3
Snelh.	: 7	UI	: 80
MX	: 13		





Ergens tussen de slangen en de draken moet men de herkomst van de Zeeslangen zoeken. Deze vreeswekkende monsters, waarvan beweerd wordt dat zij een lengte van 20 m. kunnen bereiken, zijn in staat om plotseling op te duiken en met één hap een ongelukkige zeeman van het dek te grissen. In hun vraatzucht maken zij ook voor haaien geen halt en tonen zij slechts voor de grootste inktvissen enig respect.

Zeeslangen zijn longademers en kunnen daarom in kustgebieden ook

op het land worden aangetroffen. Er zijn zelfs gevallen bekend dat zij rivieren stroomopwaarts gezwommen zijn om daar een smakelijk (zoutarm?) hapje te verschalken. De waarden van een Zeeslang kunnen al naar gelang hun formaat sterk variëren. De volgende scores gelden voor een gemiddeld exemplaar:

Mo	: 14	AV	: 10
LE	: 35	AV	: 0
BW	: 2	TP	: 1D+4
Snelh.	:	UI	:
MK	: 20		

HAAIEN

één van de meest vraatzuchtige rovers in de warme zeeën van Aventurië. Er zijn ontelbaar veel verschillende soorten, van de ongevaarlijke één meter grote Hondshaai tot de gevaarlijke

Gestreepte Haaien (2,5m), Blauwe Haaien (6m) en de gevreesde Tijgerhaaien (6m), die alles verslinden wat zij te pakken kunnen krijgen.

Vanwege hun afschrikwekkend sterke gebit, waarvan de tanden steeds nagroeien, hebben de grote Haaien maar weinig vijanden. Slechts voor Kraakmoloch en Reuzenkalmaren zijn zij bereid een omweg te maken.

Gestreepte Haai:

Mo : 13 AV : 12
 LE : 15 AV : 0
 BV : 0 TP : 1D+4
 Snelh. : 7 UI : 45
 MK : 16

Blauwe Haai:

Mo : 15 AV : 10
 LE : 30 AV : 0
 BV : 0 TP : 2D+2
 Snelh. : 7

Tijgerhaai:

Mo : 18 AV : 10
 LE : 45 AV : 0
 BV : 2 TP : 2D+5
 Snelh. : 6 UI : 140
 MK : 90

PAREL-MORFU

De Morfu of Parel-Morfu is een 4 meter lang monster, dat thuis is in de moerassen en ondieptes langs de kust van zuid-oost Aventurië. Aangezien het niet zwemmen en niet lang onder water blijven kan, is het afhankelijk van land of drijvende objecten in zijn buurt. Soms hecht het zich aan schepen of kruipt er zelfs in.

De Morfu is bleek en slijmerig en lijkt wat op een slak zonder huis. Het heeft een groot, tandeloos muil en wratachtige spierknobbels over het hele lichaam. Zonder ogen en oren is de Morfu afhankelijk van warmteverschillen en vibraties voor zijn waarneming. De spierknobbels worden gebruikt om kleine giftige hoornsplinters naar een prooi of tegenstander te schieten.

Per GR schiet de Morfu 12 splinters af die allemaal op hetzelfde slachtoffer gericht zijn. Deze kan zo'n aanval niet afweren. Per splinter wordt dan bepaald of hij raakt en zo ja, of deze door de BV van de tegenstander heen dringt. Voor iedere splinter die de BV doorboort, moet het slachtoffer 1D SP van zijn LE aftrekken. Aangezien een Morfu zich slechts zeer langzaam kan voortbewegen, geldt bij ervaren avonturiers altijd de regel: ontwijken is beter dan aanvallen.

Mo : 6 AV : 15 (12 per GR)
 LE : 50 AV : 5
 BV : 1 TP : 1D-1, +1D gif
 UI : 100
 Snelh. : 0,25
 MK : 40

STEKELROG

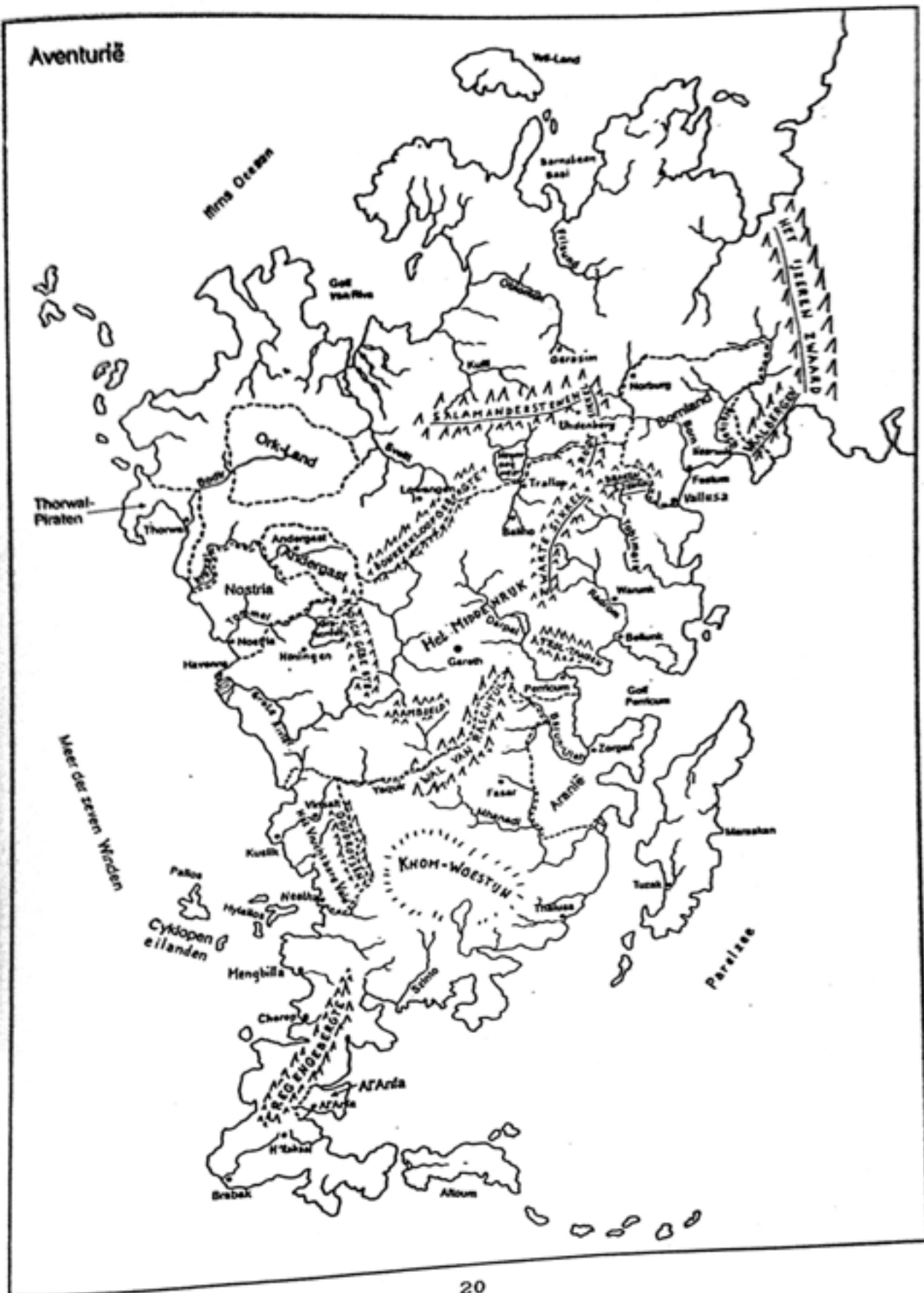
De Stekelrog met zijn brede, platte lichaam en de lange staart biedt in het water een merkwaardige aanblik. Hij lijkt nog het meest op een enorme platte scholvis, met als voornaamste verschil de zweepachtige, in een punt eindigende staart en de kleine, haast onzichtbare ogen.

Toch kan men dit onschuldig uitzierende monster het beste uit de weg gaan, want het weet zijn staart doeltreffend en met grote snelheid als wapen in te zetten. De spits is enorm giftig en een held die drie maal hierdoor getroffen wordt, zal

na enige heftige verlamningsverschijnselen onherroepelijk overlijden. Een Stekelrog zal niet altijd vijandig reageren, maar moet in zo'n geval door zijn grote bereik de eerste aanval toegekend worden. Men kan hem in alle tropische en subtropische wateren ontmoeten.

Mo : 12 AV : 9
 LE : 25 AV : 0
 BV : 0 TP : 1D
 Snelh. : UI : + 1D20 SP gif
 MK : 25

Aventurië



Recensies en Besprekingen

In deze rubriek willen wij enige aandacht schenken aan in boekvorm verschenen avonturen of bijbehorende uitgaven. Het ligt in onze bedoeling om zowel bekende als voor de meeste Nederlandse O&M-spelers nog onbekende (Duitse) avonturen aan een kritische beschouwing te onderwerpen. Wellicht zullen wij ons hierbij in de toekomst niet alleen beperken tot het Oog des Meesters, maar ook interessante uitgaven van (Advanced) Dungeons & Dragons bespreken.

DE ZEVEN MAGISCHE KELKEN

Dit is het vervolgvontuur op "Het schip van de verloren zielen", maar kan na een korte inleiding ook apart gespeeld worden. Doel van het avontuur is het zoeken en vinden van zes magische kelken (de zevende hebben de helden bij zich) in een tempelpyramide te H'Rangaal, ver in het zuiden van Avonturië. Qua inhoud biedt het avontuur een aantal leuke ideeën, maar het verdient zeker wel enige kritische kanttekeningen. De aansluiting van de twee avonturen blinkt niet uit door originaliteit: zo zit je nog op een schip, en het volgende moment sta je voor een tempel midden in een zwaar bewaakte stad. Een klein avontuur tussendoor of enige ideeën hiervoor zou het geheel aanmerkelijk verbeteren. Over de tempel is ook het één en ander te zeggen. De plattegronden zijn niet erg duidelijk, zodat de meester deze uit den treure zal moeten bestuderen om verwarring te voorkomen. De vele kamers bieden een groot aantal verrassingen en zijn ook goed uitgewerkt. Uitzondering hierop is de "verklein"-kamer, waarbij de uitleg dusdanig simpel gehouden is dat men kennelijk gedacht heeft dat "de meester er wel iets van zal maken". Leuk en origineel is het figuur van de Hydra, hoewel deze voor zowel de speler als de meester geen eenvoudige confrontatie is. De genezingskracht van de uit een magische kelk gedronken wijn is eigenlijk te groot en nodigt uit om alles met dom hak-en-klief-werk op te lossen. Voor dit laatste heeft men kennelijk ook het Orkenhol bij de tempel geplaatst: het hangt er maar wat bij alsof de schrijver er



persé nog wat Orks bij wilde betrekken. De grootste fout in de opzet van dit avontuur is echter het feit dat er te veel wordt verondersteld wat de helden zullen gaan doen. Ervaren meesters weten echter dat een speciale eigenschap van veel helden is dat ze juist iets anders doen dan verwacht! Om de helden de opdracht tot een goed einde te laten brengen, moet de meester dus meer dan één keer sturend ingrijpen. Als laatste punt moet nog genoemd worden dat het einde van de "Zeven magische kelken" ronduit slecht is. Via een onduidelijke geheime gang verlaat je de tempel en bereik je ergens buiten de open lucht. Volgens het gegeven in het begin zou dat in of vlakbij H'Rabaal moeten zijn, maar kennelijk ben je dus gelijk in veiligheid. Had men daar niet iets originelers op kunnen verzinnen? Blijkbaar niet.

De zeven magische kelken
Uitgegeven door Het Spectrum BV,
Utrecht
en Selecta Spel en Hobby BV,
Deventer
in samenwerking met Schaidt Spiel &
Freizeit GMBH, Eching.

DER STREUNER SOLL STERBEN
(oder das Blutgericht von Thalusa)

Dit avontuur is geschreven door Ulrich Kiesow, eigenlijk hêt brein achter het Oog des Meesters en nog steeds heel actief in de wereld van fantasy-rollenspelen.

Doel van dit avontuur is het bevrijden van een prins die door een nogal ondoordachte aktie in Thalusa gevangen zit. De schrijver is er hierbij in geslaagd om een eenvoudige maar originele intrige op papier te zetten, die nog goed uitgewerkt is ook.

Het avontuur start in Kunchom. De helden moeten dus een reis van 200 km afleggen voor zij hun doel Thalusa bereiken. Dit is uitgewerkt tot een simpele maar afdoende beschrijving van het gebied die een bewegingsavontuur met veel vrijheid van handelen mogelijk maakt. Men heeft zelfs de keuze tussen een land- en een zeeroute, allebij met hun eigen verrassingen.

Het tweede deel van het avontuur speelt in Thalusa zelf: de eigenlijke bevrijding van de prins. Hoewel de stad misschien iets beter uitgewerkt had kunnen worden, biedt ook dit deel van het avontuur een leuk geheel. Er is meer dan één

mogelijkheid om de prins te bevrijden, maar helden die eerst hakken en daarna pas vragen, zullen er waarschijnlijk niet in slagen om het avontuur tot een goed einde te brengen. Slinheid en fantasie zijn vereist voor het vinden van één van de juiste oplossingen.

Hoewel dit avontuur duidelijk is gemaakt voor gevorderden, kan men het ook met beginnende helden (2e/3e graads) spelen, mits de eigenschappen van de tegenstanders wat herzien worden. Deze zijn namelijk vaak van nogal zwaar kaliber ! (kleine tip voor de speler: wil men zijn levensenergie nog een beetje bij elkaar houden, verdient het aanbeveling om de paleiswachten in Thalusa een beetje uit de weg te gaan).

Al met al een zeer geslaagd avontuur, dat door zijn opbouw de spelers er toe dwingt hun eigenschappen zo goed en nuttig mogelijk in te zetten.

Der Streuner soll sterben
Vuitgegeven door Drauersche
Verlagsanstalt, München
en Scheidl Spiel & Freizeit GMBH,
Eching.



HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

Natwoord en Oproep

Dit was de Nederlandse Avesturijnsche Bode nr 1, een produkt dat wij met veel plezier hebben gemaakt, maar dat ons ook de nodige vrije tijd en zweetdruppels heeft gekost. Het is onze bedoeling om hiermee de steeds meer groeiende kloof met Duitsland te overbruggen sinds Spectrum met de verkoop van het Oog des Meesters is gestaakt. Ons voorbeeld was de officiële Duitse "Avesturijnscher Bode" met Ulrich Kiesow zelf als hoofdredacteur. Viteraard nemen wij niet alleen maar zaken uit de Duitse uitgaven van "Das Schwarze Auge" over, maar publiceren ook veel eigen materiaal van de nog altijd groeiende Leeuwarder spelgroepen. Bovendien zullen wij ook bij tijd en wijle

onze voelhoeren uitstrekken naar het bekendste en oudste Fantasy-rollenspel: (Advanced) Dungeons & Dragons. Dit wil natuurlijk niet zeggen dat de Avesturijnsche Bode niet open staat voor bijdragen van de lezers zelf - integendeel ! Iedere kritiek of aanmoediging, ieder idee of eigen artikel wordt met het grootste genoege door ons ontvangen en naar mogelijkheid in de Avesturijnsche Bode verwerkt. Wij zijn bijzonder nieuwsgierig naar alle reacties ! Het ligt in onze bedoeling om de Avesturijnsche Bode vijf maal per jaar te laten verschijnen. De kosten zijn f 2,75 per aflevering + 1,75 portokosten. Een jaarsubscriptie (voor 5 afleveringen) kost f 21,-. Bestellingen kunnen geschieden door

overmaking van het desbetreffende bedrag op giro 3418409 t.g.v. E. Schubert, Leeuwarden, onder vermelding van "Avesturijnsche Bode". Tot slot nog één ding: Een meer lezers, hoe meer vreugd ! Dus als men wassen kent die met als wij niet meer van het OMN af kunnen komen: zegt het voort, de Nederlandse Avesturijnsche Bode is uit ! Meer lezers kost niet alleen de kwaliteit van dit blad, maar wellicht ook de prijs ten goede.

Met Avesturijnsche groeten,

