

AVONTUURIDEE

Speurtocht door de Khomwoestijn

Het nu volgende avontuur is geschreven voor 3-5 helden van niet overdreven hoge graad. De spelmeester zal echter van tevoren moeten bekijken of de spelgroep wel voor dit avontuur geschikt is. De mengeling van detective-achtige elementen met een ingewikkelde achtergrondintriage stelt namelijk hoge eisen aan de spelers. Ook de meester zal enige tijd moeten investeren, want door ons eeuwige plaatsgebrek zijn bepaalde elementen van het avontuur (karavaanreis en nomadenkamp) weer zeer beknopt gehouden.

1) De Werving

Hoe de spelersgroep in het dorpje Horam terecht zijn gekomen, mag de meester als gewoonlijk zelf bepalen. Het dorpje bevindt zich dichtbij de karavaanroute van Fasar naar Unau en wordt vaak aangedaan om de watervoorraden aan te vullen. In Horam worden zij benaderd door een nieuwsgierige dorpeling die hen een groot aantal vragen stelt. Centraal staat de vraag in welke goden zij geloven (alles is goed behalve Rastullah). Wanneer dit naar tevredenheid is beantwoord, gaat de man op een samenzweerderstoon over: Voelt men iets voor een discrete opdracht? Kan men zwijgen als het graf?, enz. Het persoon in kwestie is Baghi Algarith (huis 21) die zeer behoedzaam bekijkt of de helden de huidige problemen wellicht op kunnen lossen.

Het geval wil dat hier nog een kleine groep mensen bestaat die Efferd in het geheim zijn blijven aanbidden. De weinige gelovigen bevinden zich in wanhoop want 5 dagen geleden is hun meest kostbare ceremoniële voorwerp (een Efferdhoorn) gestolen. Hoewel de groep erg arm is, hebben zij 40 dukaten over voor het terugkrijgen van de hoorn.

De meester dient steeds voor ogen te houden dat Baghi met zijn leven speelt door toe te geven dat hij in Efferd gelooft. De meeste dorpelingen zijn fanatieke Rastullah-aanhangers die weinig medelijden zullen hebben met "Verraders van het Enige Ware Geloof". Baghi zal alleen spreken na een gelofte van zwijgen en noemt in geen enkel geval de namen van de andere Efferd-gelovigen verraden. Als de helden accoord gaan, krijgen ze wat informatie over de dief: Zijn naam is Al Sadir, een nomade die aan een wijnvlek hoog op zijn voorhoofd te herkennen is. Hij is 4 dagen geleden met een karavaan richting Unau vertrokken. Baghi stelt voor dat de helden zich aansluiten bij de karavaan die morgen vertrekt. Alleen op pad te gaan

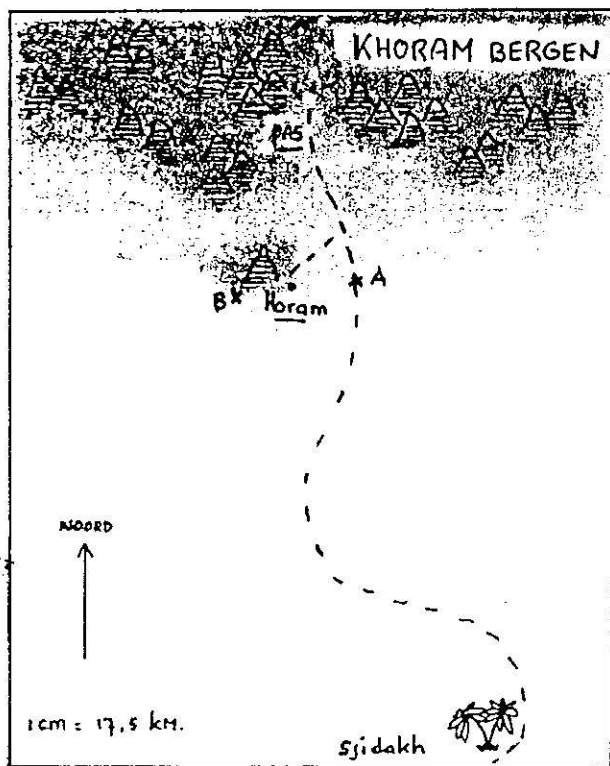


zou niet alleen gevaarlijk, maar ook te opvallend zijn. Tevens adviseert Baghi om geen dienst te nemen als bewaker van de karavaan om zo een grotere vrijheid van handelen te behouden.

2) De karavaanreis

De karavaan bestaat uit 3 kooplieden, 2 gidsen, 8 bewakers, 6 kameeldrijvers en 22 kamelen. Het feit dat een aantal ogenschijnlijk gevechtsbekwame figuren de karavaan begeleiden, komt de leidende koopman Forman van Fasar dan ook niet slecht uit. Hij is echter niet gek (talent mensenkennis 15!) en zal de helden eerst aan een korte ondervraging onderwerpen om te bepalen of het geen spionnen en/of rovers zijn. Wegens plaatsgebrek is de reis niet uitgewerkt. Bij toevallige gebeurtenissen zou men kunnen denken aan:

- Fata Morgana's
- Een plotseling opstekende zandstorm
- Overval van Nomaden
- Krankzinnige Priester van Rastullah
- enz.



Aan het einde van de tweede dag kan het gebeuren dat leden van de karavaan een man vinden in de woestijn vinden. Hij is op sterven na dood doordat hij 1½ dag geen water heeft gehad en bovendien een lelijke zwaardwond moest incasseren. Na de nodige verzorging kan hij zijn verhaal vertellen:

Hij, Achmed Kemal genaamd, was lid van de voorgaande karavaan. De reis stond niet onder een gelukkig teken, want al de tweede dag werd men geteisterd door een gruwelijke zandstorm (7 uur!). Tijdens de daarop volgende dag werd de karavaan overvallen door een groep roofzuchtige nomaden. Dezen concentreerden zich vooral op de achterhoede en wisten meerdere kamelen buit te maken. Kemal behoorde ook tot deze achterhoede en raakte zo gescheiden van de rest van de (wegvluchtende) karavaan. Na het gevecht werd Kemal voor dood achtergelaten en alleen doordat hij nog wat water vond in de waterzak van een gesneuvelde kameraad kan hij het navertellen. Hij zelf deed ook dienst als bewaker.

In werkelijkheid gaat het hier om om Al Sadir (de dief) die de hoorn kwijtraakte en in zijn overmoed achter de nomaden aanging. Dezen betrapten hem echter en lieten hem in woestijn achter om te sterven. Als de helden niet al een vermoeden hebben, zullen ze niet snel achter de waarheid komen; de wijnvlek is niet te zien onder het door hem gebruikte, tulband-achtige hoofddeksel. Het verhaal is een dusdanig goed geconstrueerde mengeling van leugen en waar-

heid dat wij van onze zijde onze hoed afnemen voor zijn fantasierijke vertelling.....

Als de helden Al Sadir niet herkennen, zal hij meereizen tot de eerstvolgende oase en daarna onder dankbetuigingen afscheid nemen; - hij wil in geen geval meereizen tot de voorgaande karavaan is ingehaald, want daar is zijn verhaal niet tegen bestand. Mocht men hem naar Al Sadir vragen, zal hij beweren dat deze met de kop van de karavaan is gevlucht.

Wordt de vorige karavaan door de groep ingehaald, dan krijgt men daar een heel ander verhaal te horen. De karavaan is helemaal niet gevlucht. Integendeel: nadat men de aanval van de rovers afgeslagen had, heeft men grote moeite gedaan om alle doden en gewonden mee te voeren. Vraagt men naar Al Sadir, dan beweren de karavaanleden dat hij géén bewaker was en kort na de overval plotseling was verdwenen; of hij had een zonnesteek, of hij was misschien spion van de rovers, wie zal het zeggen? Als nu het besef daagt wie men daar dus in de woestijn heeft gered, zal men ongetwijfeld even moeten slikken.....

De helden moeten nu terug naar Horam, want er zijn vele aanwijzingen, dat het kamp van de nomaden daar in de buurt moet liggen. Al naar gelang de slimheid van de helden kan de meester hen enige informatie toespelen. Als zij dan nog steeds in de verkeerde richting willen, kan men desnoods de krankzinnige priester laten opdraven die met een visioen of een door hem bespiedde gebeurtenis de helden op de juiste weg helpt. Komt men weer terug bij de oase, is de vogel uiteraard al gevlogen.

3) Op zoek naar de Nomaden

Dit is het grote knelpunt in dit avontuur. Doordat de Nomaden van plunderingen leven, is hun kamp uiteraard goed verborgen. Hoe de helden dit kamp uiteindelijk vinden, hangt van hun eigen beslissingen en boven alles van hun inventiviteit af. Voor de meester volgen hier een aantal mogelijke oplossingen:

- 1 Het volgen van de sporen. De sporen zijn helaas al oud, zodat alleen ervaren spoorzoekers nog een kansje hebben. Wel kunnen enkele vage (steeds weer verdwijnende en soms weer opduikende) sporen de helden in de goede richting leiden.

- 2 Informatie verzamelen. Door de leden van de karavanen, andere reizigers en bewoners in de omgeving te ondervra-

gen, kan men in ieder geval ervaren dat de nomaden altijd vanuit het westen aanvallen en ook weer in die richting verdwijnen; - een kleine aanwijzing.

3 Doorlichten van de bewoners van Horam
De helden kunnen vermoeden dat de Nomaden spionnen hebben in Horam....

4 De helden kunnen zich bij de volgende karava(a)n(en) aansluiten en zo een nieuwe aanval afwachten. De plaats A is berucht hiervoor. Hierna kan men dan de overvallers proberen te volgen. Dit zal niet te makkelijk zijn, want de Nomaden zijn na de kwestie met Al Sadir op hun hoede.

5 De gekke Gewijde. Als de helden echt volledig in het duister tasten, kan men de krankzinnige Rastullah-Gewijde laten opduiken. Deze zal bij zijn omzwervingen het één en ander hebben geobserveerd. Goed vermengd met de nodige waanbeelden en toekomstvisioenen krijgen de helden zo belangrijke informatie. De meester moet er op toezien dat de helden bij hun speurtochten regelmatig vers water nodig hebben en dat in Horam moeten halen. De vele ondervragingen in Horam zelf kunnen er ook toe leiden dat de spionnen dit aan de Nomaden doorgeven.

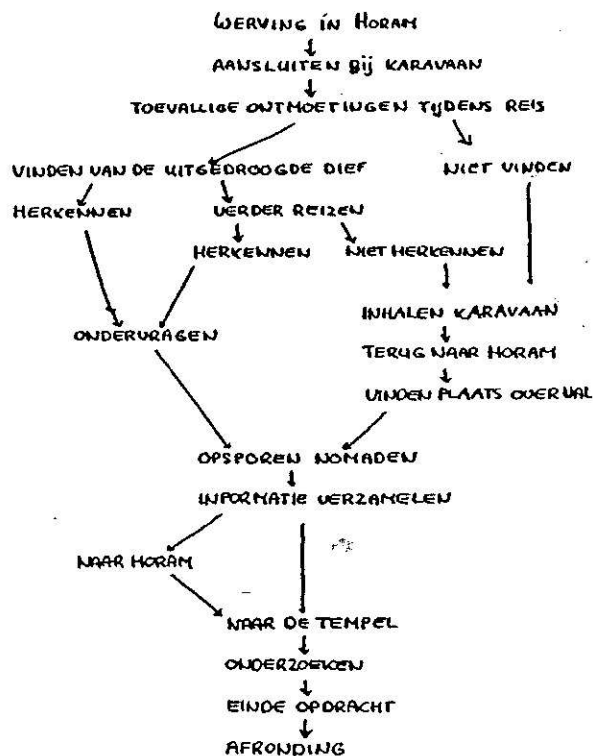
Als de helden uiteindelijk na veel zoeken het Nomadenkamp (B) hebben gevonden is het te hopen dat zij niet zonder nadenken het kamp binnenstormen om daar een roemrijke doch nutteloze dood te sterven. Beter zou het zijn om het kamp eerst te observeren en op een gelukkig moment een alleenrijdende Nomade te overmeesteren. Deze zal aanvankelijk zo doen alsof hij geen nieuw-Aventurijs verstaat, maar ondanks zijn hoge moed is hij wel aan het praten te krijgen (zwakke punten: bijgeloof en hebzucht). Afhankelijk van de bedoelingen van de meester kunnen hier verschillende informatie verkrijgen. Voor het gemak nemen we hierbij aan dat de Nomade aan de overval heeft deelgenomen.

- Het feit dat de vervallen tempel in Horam een sleutelrol heeft.
- De naam Muktadis als één van de spionnen. Deze oplossing is qua rollenspel aantrekkelijker, maar het zal erg lastig zijn om een dorpsbewoner tot praten te dwingen zonder enig oproer te veroorzaken. Uiteindelijk zal ook Muktadis naar de tempel verwijzen.

4) Extra informatie en Avontuurschema

AVONTUURSCHEMA

Voor de overzichtelijkheid van dit ingewikkelde geheel voegen we een zogenaamd Avontuurschema toe. De meester kan hierop aflezen wat de mogelijkheden op een bepaald moment zijn. Het staat hem natuurlijk vrij om dit schema verder uit te breiden of te beperken.



De EFFERDKRING

Deze groep mensen die nog steeds in de god Efferd geloven, zijn de opdrachtgevers van dit avontuur. De namen van de 5 leden zijn te vinden in de navolgende beschrijving van Horam. De helden zullen alleen Baghi leren kennen; de andere leden zullen de helden (alleen) in het geheim trachten te helpen. De meester dient er goed rekening mee te houden dat geheimhouding van essentieel belang is voor de kring!

DE BENDE

Vijf mannen in het dorp hebben geheime contacten met de nomaden die verantwoordelijk zijn voor de roofovervallen. Zij fungeren als spionnen en zorgen er tevens voor dat de Nomaden van water worden voorzien (zie de beschrijving van de tempel). In ruil voor deze activiteiten krijgen ze een deel van de buit.

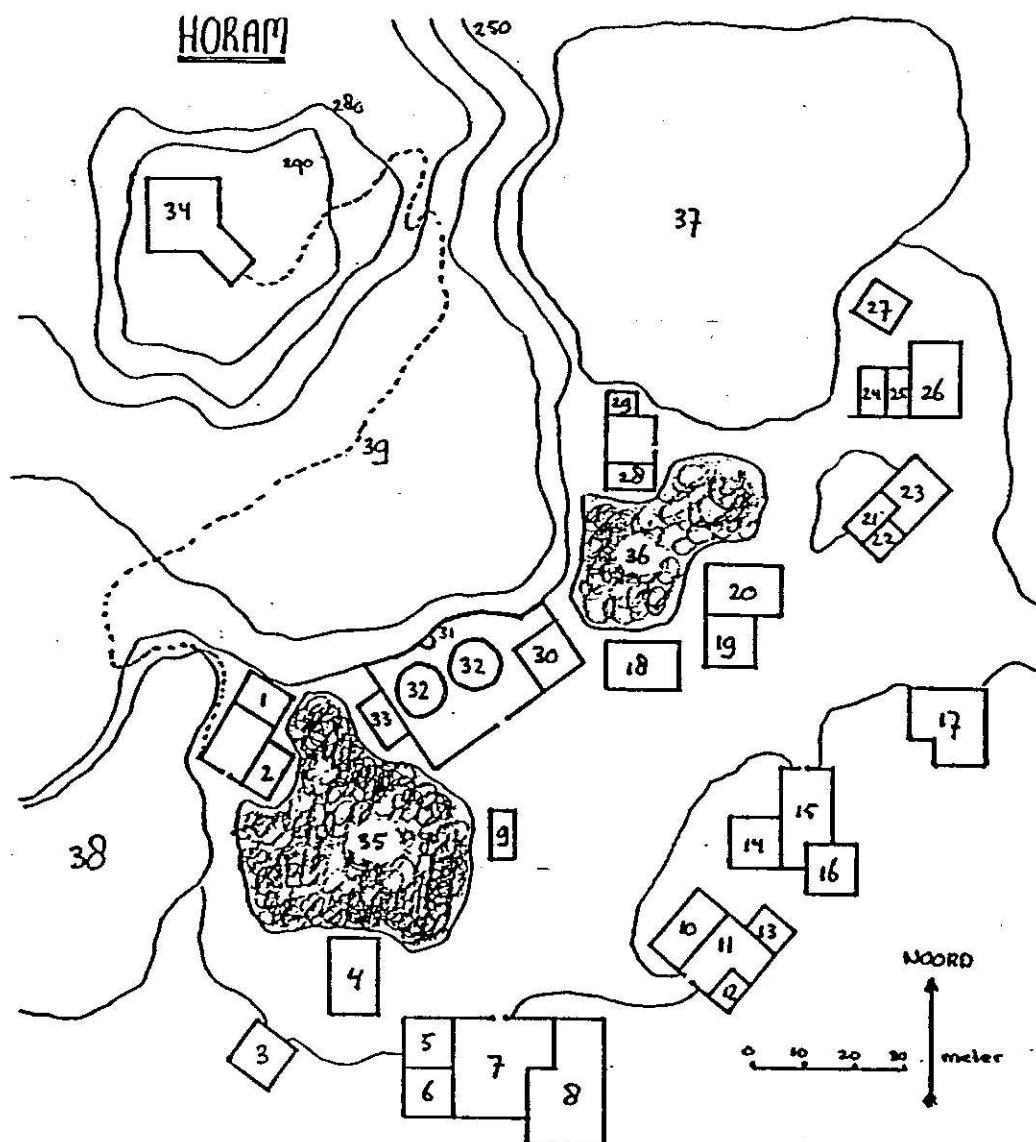
westen van Horam. Het bestaat uit acht grote tenten die met opzet half ingegraven zijn in de dalkom van een kloofachtige uitloper van het gebergte waar ook Horam aan grenst. Het herbergt 30 man en 40 kamelen onder leiding van Ghadaf El Ybrihit, een sluwe éénogige zwaardvechter van 42 jaar. Iets dieper in de kloof bevindt zich een onderaards waterreservoir dat met de Efferdtempel in verbinding staat. Er zijn geen vrouwen en kinderen: het eigenlijke vaste woonkamp van deze nomaden ligt verder westelijk.

De nomaden die met hun karavaanoverval-
len een zekere vermaardheid hebben ge-
kregen, onderhouden een roverskamp ten

Horam werd ± 20 jaar geleden (opnieuw) gesticht door Abdu Alzagir, die de rijke waterbron herontdekte en al snel inzag

dat men daar een goed belegde boterham mee kon verdienen. Dit idee kwam inderdaad uit, zodat het dorp nu al 90 inwo-

ners telt en ongetwijfeld nog verder groeien zal. Horam wordt nu regelmatig aangedaan door karavanen die van Fasar naar Unau door de Khomwoestijn reizen. Horam heeft hierbij een zekere monopoliepositie, want het bezit de enige echt betrouwbare waterbron in de wijde omtrek. Zoals boven al aangegeven, bevinden zich in deze kleine gemeenschap reeds 2 geheime genootschappen: de Efferdkring en de handlangers van de benede. Nadere info over hen is in de beschrijvingen van de huizen opgenomen.



01) BOERDERIJ: Hier leeft Kamal Alkame-
— la samen met zijn vrouw, zijn 5 zoons
en de 3 dochters van wat het land op-
brengt. In feite kan hij het hoofd al-
leen boven het zand houden door de hulp

van Abdu (zie 32) en de bende. In ruil voor de laatste hulp bewaakt Kamal het pad naar de tempel. Hij is geen lid van de bende en kent alleen Muktadis (16).

stevige deur. Hier zijn de voedsel- en watervoorraden opgeslagen. De ruimte wordt tevens benut als trefpunt van de Efferdkring.

06) SCHUUR/STAL: Beneden is een stal, — boven een opslagruimte. Deze ruimte vormt een extra service voor passerende karavanen.

07) BINNENPLAATS: Al naar gelang de be- — hoeft dient hij als stal, opslagplaats of gelagkamer.

08) HOOFDGEBOUW HERBERG: Karim Elb, zijn — vrouw, 3 zoons en 3 dochters houden de herberg in eigen beheer. De service en kwaliteit zijn goed, maar door de hoge waterprijzen mag de spelleider rustig viervoudige prijzen vragen. In de herberg zijn geen alcoholhoudende dranken te verkrijgen (elders is het dorp ook niet, trouwens). Dit om ieder probleem met de aanhangers van de "Enige Ware God Rastullah" te vermijden. Karim is lid van de geheime Efferdkring.

09) VEEARTS: Emad Eddin leeft hier sa- — men met zijn vrouw en 2 dochters. De kwaliteit is redelijk, de prijzen hoog.

10) STAL: Rufus Embesta kan het werk — makkelijk aan, gezien zijn specialisatie op paarden en ezels (waar weinig vraag naar is). Hij heeft 2 getrainde paarden en 4 muilezels te koop voor de normale prijs. Rufus is vrijgezel maar heeft een oogje op de oudste dochter van Emad Eddin (20).

11) BINNENPLAATS: Dit is de eigenlijke — huiskamer van familie Embesta (!).

12) SMIDSE: Watik Embesta (de oudere — broer van Rufus) is een goede all-round smid, behalve wat wapens betreft. Zijn oudste zoon Nasir is hierbij zeker niet zijn mindere. Watik is lid van de geheime Efferdkring.

13) WOONHUIS: Hier leven Rufus en Watik — met zijn gezin. Het huis is met zijn enkele verdieping eigenlijk te klein.

14) SMIDSE: Hamir Alharid weet van alle — smeedkunst wel iets af, maar vervaardigt voornamelijk de ijzeren onderdelen van wagens. Hij leeft samen met zijn jonge vrouw boven de smidse.

15) BINNENPLAATS: Werkplaats van de wa- — genmaker Muktadis.

16) WAGENMAKER: Muktadis maakt verras- — send goede wagens voor tamelijk hoge prijzen (het hout moet ergens vandaan komen). Aangezien hij er niet veel verkoopt, leeft hij in feite van zijn verdiensten als bendelid. Vrijwel niemand in het dorp snapt dan ook hoe hij het hoofd boven water kan houden. Muktadis leeft samen met zijn vrouw en 3 dochters boven de werkplaats.

17) BORDEEL: Misrah en haar 4 "schonen" — leven van de bezoekers die het dorp aandoen. Door de gunstige prijs/kwaliteitverhouding heeft ze een goede naam verworven (hoewel vele dorpsbewoners dat anders zien). Misrah is een overtuigd lid van de Efferdkring.

18) BARBIER/BADHUIS: Aijub Alzaziz is — tevens arts en hoeft over zijn inkomsten niet te klagen. De prijzen zijn zeer hoog (wederom door de hoge waterprijzen), maar de kwaliteit is dusdanig goed dat men betaalt. Dit is het roddelcentrum van het dorp, vooral de vrouwenafdeling van het badhuis. Aijub woont samen met zijn zuster op de bovenverdieping.

19) POTTENBAKKER: Thabid levert rede- — lijke kwaliteit voor tamelijk hoge prijzen. Hij leeft alleen boven de werkplaats en is lid van de Efferdkring.

20) LEERBEVERKER: Emad Eddin legt zich — noodgedwongen toe op het vervaardigen van leren riemen en waterzakken. Zijn vrouw en twee dochters beheren een kleine weverij (voornamelijk kameelhaar) zodat de zaken goed lopen. Dat komt goed uit, want Emad is dol op geld....

21) WOONHUIS: Baghi Algarith leeft hier — samen met zijn vrouw, zoon en dochter van het geld dat hij verdiend als klusjesman. Lid van de Efferdkring.

22) WOONHUIS: Sadi Ibn Hamil is pries- — ter van Rastullah en leeft alleen in dit kleine huisje. Hij is bijzonder fanatiek op het gebied van bekeren en het nakomen van de leefregels. Zijn invloed op de bewoners is groot.

23) BAZAR: Mukaffa verkoopt van alles, — op kleding en voedsel na. Hij heeft een bescheiden collectie kruiden en licht magische voorwerpen, maar ook bijzonder veel rotzooi. Voor beiden heeft hij een goed verkooppraatje en hij vraagt bij voorkeur zeer hoge prijzen. Hij leeft met zijn vrouw en zoon in een afgelegen deel van de winkel.

24) GIDS: Djenin is een ervaren woest-
— tijngids met ruime ervaring en een
nog grotere zwijgzaamheid. Hij vraagt
een loon van 2 dukaten per dag. Er is
60% kans dat hij afwezig is.

25) GIDS: Muchtar leeft eveneens alleen
— en vraagt slechts 1 dukaat per dag.
Ondanks zijn ontegenzeggelijk grote er-
varing als woestijngids geven velen de
voorkeur aan Djenin aangezien Muchtar
een hinderlijk fanatieke aanhanger van
Rastullah is. Hij is met 50% kans aan-
wezig.

26) BAZAR: Kamal Aldarazi verkoopt al-
— leen uitrustingsstukken voor woest-
tijn en berggebieden. De kwaliteit is
goed, de prijzen zijn hoog. Kamal woont
samen met zijn vrouw in een afgeschei-
den deel van de winkel.

27) HERDER: Hafir Beschari leeft hier
— samen met zijn vrouw en 2 zoons.
Hij is vaak bij zijn kudde, zodat het
niet opvalt wanneer hij afwezig is. Dat
komt goed van pas, want ook hij is lid
van de bende.

28) SCHUUR: Hier slaat de landbouwer
— Bachaddin zijn oogst op.

29) BOERDERIJ: Het relatief vrij kleine
— woongedeelte herbergt de familie
Bachaddin (Hij zelf, zijn ouders, zijn
vrouw, 3 zoons en 4 dochters). Het gaat
hen echter goed omdat het land tamelijk
vruchtbaar is. Er sijpelt namelijk wa-
ter uit het reservoir (31) naar de vel-
den. Dit tot groot ongenoegen van Abdu
die er echter niets aan kan doen. Deze
boerderij dekt een groot deel van de
voedselbehoefte in het dorp en Bachad-
din houdt de prijzen redelijk.

30) WOONHUIS: Hier leeft Abdu Alzagir
— met zijn lijfwacht Musa. Abdu is de
eigenaar van de enige waterbron van het
dorp en buit deze monopoliepositie vol-
ledig uit. Inwoners betalen 1 stuiver
per 5 liter water (met hen wil hij wel
eens medelijden hebben), anderen moeten
er het vijfvoudige voor neertellen. Ab-
du's enige streven is het om rijk te
worden, en dat lukt aardig (zie 31).

31) GROT: De enige (bekende) toegang
— tot een groot waterreservoir onder
de heuvel. De ingang wordt permanent
door 2 man. In deze grot heeft Abdu zijn
schat (2000 Dukaten!) begraven. Gezien
de sterke gierigheid van Abdu dient de
meester een goede beveiliging voor deze
schat te ontwerpen als zijn spelers on-
verhoopt de grot mochten binnendringen.

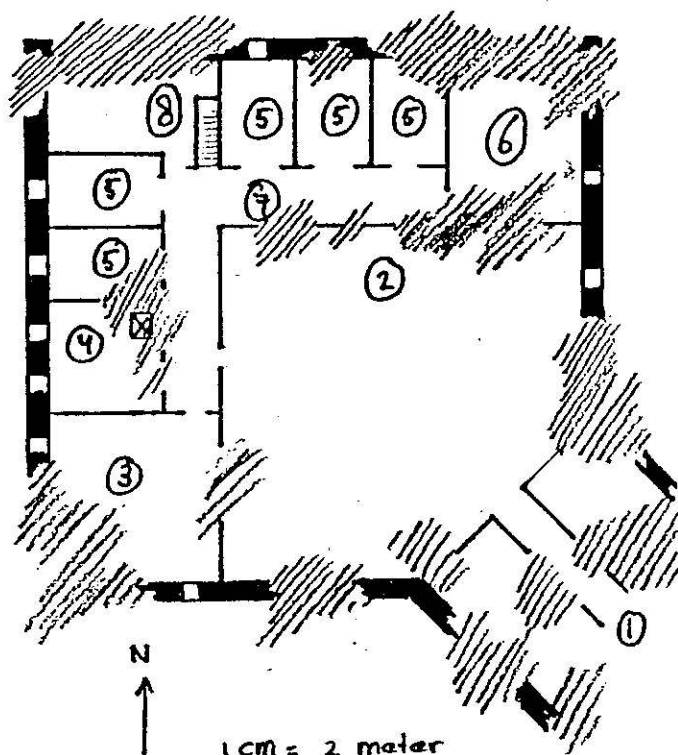
32) WATERVERGAARBEKKEN: 2 Grote water-
— bakken bevatten het direkt beschik-
bare water. De bakken worden om de
beurt schoongemaakt; één van de twee
bevat dus slechts een bodem water. Het
schoonmaakwater geeft Abdu daarna aan
Kamal Alkalama (01). Het hele terrein
is verboden gebied; Abdu is als de dood
voor vergiftigingspogingen.

33) KAZERNE: In dit twee verdiepingen
— tellende, van solide steenbrokken
opgetrokken gebouw wonen de 8 mannen
die Adu in dienst heeft als bewakers.

34) VERVALLEN EFFERDTEMPEL: Deze tempel
— werd eeuwen geleden verwoest door
een aardbeving die ook de onderste in-
gang van het waterreservoir blokkeerde
en het toenmalige dorp verwoestte (hoe
de aanhangers van Rastullah dit uitleg-
den zal een ieder duidelijk zijn). Ruim
20 jaar geleden herstelde een aardver-
schuiving de oude situatie weer. De
dorpsbewoners mijden de tempel angst-
vallig; iets waar de bendeleden dank-
baar gebruik van maken. Omdat de tempel
van centrale betekenis is in dit avon-
tuur, volgt een volledige beschrijving:

A) BEGANE GROND: De tand des tijds is
hier niet ongestoord aan voorbijge-
gaan, om over de twee aardbevingen maar
te zwijgen. Naast het alom aanwezige
zand geven de gearceerde delen puin aan

A1 Droevige restanten van de eens zo
indrukwekkende ingang.



A2 Gebedszaal. Zoals elders ook is het dak verdwenen.

A3 Eetzaal. De resten van een lange tafel zijn nog te herkennen.

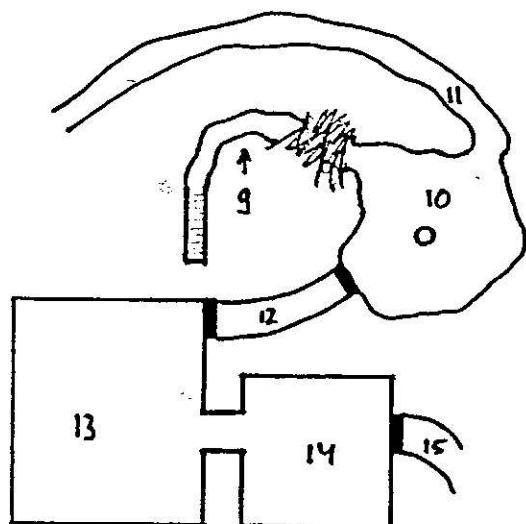
A4 Voormalige keuken. Onkundige bezoekers zullen dit niet snel kunnen herleiden, aangezien er geen vuurplaats is. In Efferdtempels is het gebruik van vuur immers verboden. Onder het puin in de noordoost-hoek is een verborgen luik (dw.instinct 9). Dit puin wordt steeds weer opnieuw door de bendeleden aangebracht. Helden met een redelijk hoog talent sporen lezen zullen dit merken.

A5 Voormalige priesteronderkomens.

A6 Badkamer en toilet. 75% Kans op instortingen (2-4D SP per held).

A7 Gang. De trap leidt naar beneden en is nog begaanbaar.

A8 Verbllijf van de hogepriester. Vroegere plundersaars hebben hier geen steen op de andere gelaten.



B) KELDERVERDIEPING

B9 Ingestorte gang. Het zal een groep kundige mijnbouwers (dwergen?) dagen kosten om dit deel weer vrij te maken.

B10 Centrale, alleen voor Efferd-gewijden bestemde heiligdom van de tempel. De put staat in contact met het waterreservoir en wordt door de bende gebruikt om de nomaden van water te voorzien. De ruimte heeft nog 2 toegangen: gang B11 en de geheime deur in de westmuur (dw.instinct 9).

B11 Voormalige vluchtgang van de tempel die toendertijd door vooruitziende gewijden werd aangelegd (Rastullah was vroeger net zo intolerant als nu). Aan het andere einde hebben de nomaden hun kamp ingericht. De koude en vochtige gang heeft een geul waar de bendeleden het water instorten. Dit water wordt in een door de nomaden aangelegd reservoir onder de grond verzameld. De gang is acht kilometer lang !

B12 Geheime, slechts 1,7 m. hoge gang van het centrale heiligdom naar de kelderruimte B13.

B13 Vluchtkelder van de tempel. Resten van de vroegere voorraden kan men nog in de hoeken herkennen. De vroeger uitstekend verborgen deur naar B12 is nu door barsten in het gesteente te herkennen (dwerginstinct 7). De ruimte is ook via het luik van ruimte A4 te betreden.

B14 Kelder met nauwelijks herkenbare resten van 4 stapelbedden loodrecht op de zuidmuur. Een geheime deur geeft toegang tot gang B15 (dw.instinct 11).

B15 Geheime gang. De kronkelige, ruw in de zandsteen uitgehouwen gang loopt van de tempel naar de stal (04/A1) in Horam.

35) DADELPALMEN: Eigendom van Kamal Al-kamala (01).

36) DADELPALMEN: Eigendom van Bachaddin (29).

37) BONENVELDEN: Eigendom van Bachaddin

38) BONENVELDEN: Nu van Kamal Alkamala.

39) PAD: Oud en ongebruikt pad van het dorp naar de Efferdtempel.

SCORES DER BELANGRIJKSTE PERSONEN:

Al Sadir, 6e graads Stremer/Vrijbutter

MD 13 : SL 13 : CH 12 : BH 15 : LK 11 : LE 45 : VI 56
AV 12 : AV 12 : BV 2 (kleding) : TP 1D+3 (degen)
Iwe. Basisregels: AV/AV 8/8 (+9 steekwapens)
Bijzondere talenten: Vermomen 9 : Liegen 11

Bani Ibn Sa'Id, 5e graads handelaar

MD 13 : SL 12 : CH 11 : BH 13 : LK 11 : LE 42 : VI 53
AV 11 : AV 12 : BV 2 (kleding of wapenrok)
TP 1D+4 (degen van eerste kwaliteit)
Iwe. Basisregels: AV/AV 7/7 (+6 steekwapens)

Forman van Fasar, 9e graads handelaar

MO 12 : SL 15 : CH 14 : BH 12 : LK 10 : LE 54 : UI 64
AV 10 : AV 12 : BV 3 (leer) : TP 1D+4 (kromzwaard)
Nwe. Basisregels: AV/AV 7/7 (+7 sch. slagwapens)

Ghadaf El Ybrihié, 9e graads Novadi

MO 13 : SL 12 : CH 10 : BH 14 : LK 17 : LE 54 : UI 71
AV 16 : AV 11 : BV 4 (leer + houten schild)
TP 1D+7 (Kunchower)
Nwe. Basisregels: AV/AV 9/9 (+10 sch. slagwapens)

Typische nomade, 4e graads Novadi:

MO 13 : SL 10 : CH 9 : BH 12 : LK 15 : LE 39 : UI 54
AV 12 : AV 9 : BV 3 (leer) : TP 1D+5 (kromzwaard)
Nwe. Basisregels: AV/AV 8/8 (+6 sch. slagwapens)

Typische bronbewaker, 3e graads strijder

MO 12 : SL 10 : CH 9 : BH 11 : LK 15 : LE 36 : UI 51
AV 13 : AV 8 : BV 5 (leer + ijzeren schild)
TP 1D+5 (l. zwaard)
Nwe. Basisregels: AV/AV 8/8 (+8 zwaarden)

Valid, 4e graads Streuner/Vrijbuitter

MO 13 : SL 11 : CH 10 : BH 15 : LK 10 : LE 39 : UI 49
AV 11 : AV 11 : BV 2 (kleding) : TP 1D+3 (rapier)
Nwe. Basisregels: AV/AV 8/8 (+6 steekwapens)

Valid, 10e graads Streuner/Vrijbuitter

MO 13 : SL 12 : CH 11 : BH 13 : LK 17 : LE 57 : UI 74
AV 15 : AV 13 : BV 2 (kleding) : TP 1D+5 (rapier)
Nwe. Basisregels: AV/AV 8/8 (+10 steekwapens)



Drie maanden zijn een hele tijd om in een korte rubriek als deze samen te vatten. Dat blijkt ook deze keer weer, want het kleine rollenspel-wereldje in Nederland en België heeft intussen niet stilgezeten. De belangrijkste evenementen liggen inmiddels alweer een tijdje terug: De PALANTIR-conventie in Antwerpen van 18/19 november en de DUCOSIN-jaarconventie een week later. PALANTIR had er alles aan gedaan om er een geslaagd evenement van te maken. Het plannen van de eerste dag op een vrijdag bleek echter een misrekening, want het aantal stand-medewerkers overtrof toen haast het aantal bezoekers. Ook verder had men weer de nodige tegenslagen te verduren: De aangekondigde Don Lawrence was verhinderd wegens zijn verjaardag (!) en Ulrich Klesow bleef zonder opgaaf van redenen weg (wegens ernstige rugklachten, bleek achteraf). De zaal zelf was wat kleiner dan verwacht, maar bood ruim voldoende gelegenheid tot vertier en/of het maken van contacten. Zo ontmoetten wij ook de heer van Ginkel van de firma Selecta, medeverantwoordelijke voor de ontwikkeling en verkoop van de Nederlandstalige Dungeon & Dragons en de nieuwe Odk-basisdoos. Hij toonde ons blauwdrukken van de D&D-doos en vertelde interessante informatie: o.a. dat de D&D-doos in januari 1989 en de Odk-doos in augustus zou uitkomen. Welnu, januari is inmiddels voorbij en er ligt nog steeds niets in de winkel (volgens de geruchten wegens problemen met de rechten op de vertaling), maar Selecta deelde ons onlangs mede dat het spel reeds op de speelgoedbeurs in Meurenberg werd voorgesteld en het nu ieder moment zo ver moet zijn.... De DUCOSIN-conventie was vergeleken met Antwerpen weer totaal anders. Mede door de samenwerking met de Play-By-Mail spelers van Fantasy-Arena barstten de beide zaaltjes en de bijbehorende bar haast uit hun voegen. De rollenspelers gingen in dit gewoel van bord- en computerspelers haast ten onder, maar gelegenheid tot vermaak was er volop. Als men geluk had, kon men op de veiling van de tweede dag nog enkele leuke spelen verschalken - mits enige fanatieke bidders (die soms duidelijk commerciële belangen hadden) geen roet in het eten gooiden. Tot zover de conventies, en over naar het andere nieuws. PALANTIR heeft zijn opzet inmiddels ingrijpend gewijzigd: De vereniging heeft nu een eigen gebouw met winkel en speelkelder. De Scribes Kronieken wordt niet meer uitgegeven, in plaats daarvan komt een blaadje met puur verenigingsnieuws. Daarnaast gaat men een professioneel magazijn voor rollenspelers uitgeven, dat JUST IMAGINE moet gaan heten (een oordeel hierover kan nog niet worden gegeven; van beide bladen hebben we nog geen voorbeelden). Door hun samenwerking met Selecta (welke firma momenteel streng de Odk-rechten beschermt) zal PALANTIR voorlopig ook geen eigen Odk-avonturen meer uitgeven. Om niet

geheel met de duimen te moeten draaien (grapje) heeft men inmiddels wel een éénpersoons-avontuurboek uitgegeven, met een simpel spelsysteem dat wel wat weg heeft van de goede oude "Fighting-Fantasy"-pockets (eertijds in Nederland door uitgeverij Bert Bakker op de markt gebracht). De titel is "Het Magische Octogoon". Om tot nu toe nog onbekende redenen heeft een groep Belgische spelers zich van Palantir afgesplitst en de schouders onder een eigen blad gezet: SCHADUWRIJDERS genaamd (zie inlegvel). DUCOSIN is zich door de relatief grote toeloop van rollenspelers ook wat meer op dit genre aan het concentreren. De door hun uitgegeven Conflict-Gazet van januari was een speciaal themanummer hierover, waaraan zowel ERG, de Morgenster als Odk Leeuwarden hebben meegewerkt. Over Morgenster gesproken: of zij worden geplaagd door tijdsgebrek, hun kopiërmachine heeft het begeven, of hun abonnementsadministratie is onlangs verbrand. Wij mochten in ieder geval al sinds maanden geen nieuwe uitgave in onze brievenbus vinden. Jullie gaan ons toch niet nadoen, jongens? (PS: bij het ter perse gaan van deze Bode ontvingen we de november-88-uitgave). De Eindhovense Rollenspelgroep timmert als vanouds verder aan de weg. De Ergernissen heeft een nieuw jasje gekregen, met verbeterde lay-out en vooral zeer mooie (eigen) tekeningen. Inhoudelijk behoren hun artikelen nog steeds tot de beste hier in Nederland - men vindt ze niet voor niets steeds in andere bladen terug. De THANAG kan niet helemaal de frequentie aanhouden die men aanvankelijk beloofde (jaja, zij zijn niet de enigen), maar de nummer 3 is inmiddels uit. Een groot deel wordt momenteel ingenomen door een project van een Fantasy-stad voor rollenspelers. Op zich is zij universeel bedoeld, maar in de praktijk vooral voor AD&D-spelers van belang. Andere artikelen komen hierdoor in het gedrang, en dat is soms wel jammer. Van de Vageningse FANTAZINE is er momenteel geen nieuws. Zoals wij op de DUCOSIN-conventie mochten vernemen, waren zij nogal verrast door de nationale belangstelling voor hun blad ("zelfs uit Leeuwarden!"). De heren kwamen sympathiek over, maar hebben de conventie nogal vroeg verlaten. Hopelijk valt er de volgende keer meer te melden. Dat geldt eveneens voor KABATOR ENBAR, want ook van hen hebben wij zéér lang niets vernomen. De spelgroep Palantir in Kampen (niet de verwarren met de Belgische VZW) kon het inmiddels ook niet laten om een eigen blad uit te brengen - zie "Vacatures en Aanbiedingen". Peter Elzinga heeft geen telefoon, maar zal iedere aanvrager met plezier schriftelijk informeren.

verder op blz. 24