

de MORGE'ASTE'IR

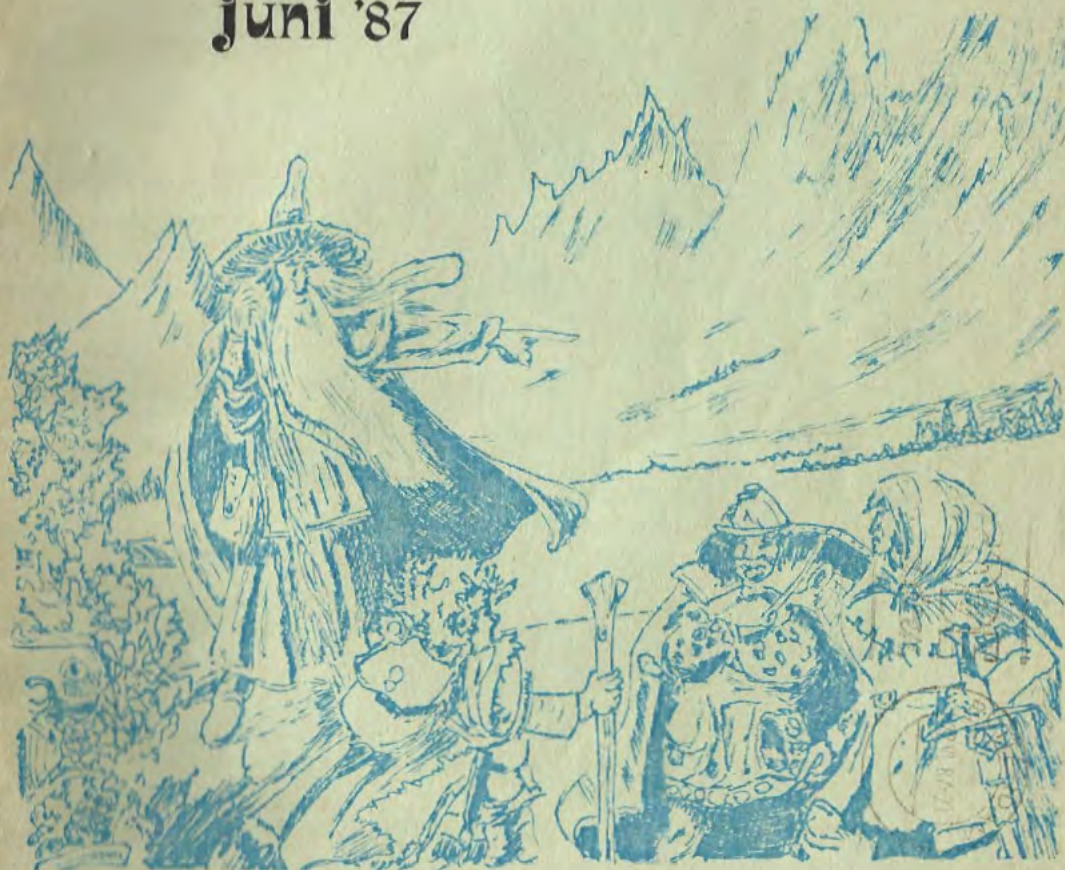
jrg.2



no.14

maandblad voor fantasy-liefhebbers

juni '87



De "MORGENSTER", maandblad voor fantasy-liefhebbers,
is een niet commerciële uitgave van "PALANTIR".

Hoofdredactie: Cor Herben.

Redactie: Rinus van der Sterren.

Ed Achtpoot.

Ed Doorn.

Luc Depraeter.

Rom Moreel.

Lay-out door de redactie.

Contactadres:

Cor Herben

Rosestraat 1005

3071 AL Rotterdam

tel: 010 4853121

De redactie behoudt zich het recht voor
inzendingen te weigeren.

oplage; 125 stuks

Een los nummer kost f3,- (+1,20 portokosten).

Een abonnement kost f30,-

Abonnementen worden direct na ontvangst geregistreerd.

Het duurt ongeveer twee weken voordat het eerste nummer
in de bus ligt.

Nabestellingen van eerste nummers kunnen worden
gedaan door f4,20 over te maken op rekeningnummer

80 66 56 468 van de Verenigde Spaarbank T.N.V.

P.C.Herben. Vermeld daarbij de naam "MORGENSTER"

met de maand van verschijning of abonnement.

Hallo lieverds,

Mijn naam is Ed Ahtpoot. Jullie zullen je wel afvragen waarom ik nu ineens dit stukje schrijf. Wel, ik was iedere maand dat gezeur over mijzelf zo vreselijk zat, dat ik besloten heb om tijdelijk de redactie van dit paginaatje over te nemen. Ed, Cor en Rinus, die drie irriterende mannetjes die denken dat ze alles zo goed weten, heb ik tijdelijk aan de kant geschoven: Power to the spiders!!! Want je moet natuurlijk niet denken dat zij zo gezellig zijn. Je moet dat eens meemaken als ze hier een spelletje zitten te doen; een eenvoudige spin is dan zijn leven niet zeker meer. De hele boel zetten ze op stelten met hun pestherrie, vooral als Cor zijn zessnarige jammerhout erbij haalt. En het ergste van alles is nog dat ze alle chocomel altijd opdrinken. En dat deed voor mij de deur dicht! Ik heb dus de macht nu in handen en de rust is hier enigszins weergekeerd. Een van de eerste veranderingen die ik in dit blad heb aangebracht is de nieuwe bijdrage van Truus en Sjaan, die na veel research met een diepgaand verslag komen over het wel en wee van de Avonturijnse helden. Lees het, en huiver....

Verder deze maand:

- Avonturijnse Wetenswaardigheden, met een nieuw vreselijk monster: Het Paard.
- De Dorpsgeek die van geen ophouden weet met zijn nieuwe regels.
- Sjaan en Truus met 'Avonturië van dag tot dag', met Privé Story's die niet in het Weekend verschijnen.
- De Pen des Meesters, waarin meester Turgon kennelijk aan zijn einde gekomen is.

Oje diope.



Wij zijn een nieuwe vereniging voor hoofdzakelijk het Oog des Meesters.

Onze leden wordt aangeboden: -Een bibliotheek voor het lenen van

avonturen en huren van uitbreidings-

dozen zoals: de instrumenten v/d

meester, uitbreidingsregels II, Havana,

zwaardmeesterset enz.

-Contacten voor meesters en helden. Bv.

meester zoekt held(en) of held(en) zoek(t/en)
meester.

-speldagen

-uitstapjes in Nederland, Duitsland,
België en misschien Engeland.

-Een clubblad waarin oa. staat: nieuwe
wapens, helden, monsters, regels, steden,
huizen, vraag en antwoord. Vertalingen
uit de Avonturijnse bode enz. enz.

Het lidmaatschap voor 1 jaar kost maar f30,= (onder voorbehoud)

Heb je interesse of wil je lid worden, schrijf dan naar:

HWB Schouten

Ottersumseweg 39

6591 CJ GENNEP

Geef dan ook door: de naam van je held, graad, type, man/vrouw.

(alleen mensen die lid willen worden)

Voor andere rollenspelen, neem dan contact op met: Sander Savelberg

Noldusplaats 17

5913 AZ Venlo

TOT ZIENS

de dorpsgek.

cor

Hallo, Beastie boys en girls. Daar ben ik weer. Deze keer met het laatste stukje nieuwe gevechtsregels, een stel spiksplinternieuwe magische voorwerpen, een lijst met afgrijpselijke giften en vreselijke ziektes, en gelukkig ook met een lijst geneeskragtige kruiden om daar iets tegen te kunnen doen. Mochten jullie zo onderhand compleet gefrusteerd worden zijn van alle nieuwe regels, zoals ik dat al jaren ben, wees dan gerust. Dit zal namelijk de laatste aflevering zijn van de regels die wij uit de uitbreidingsregels behandelen. We zijn er doorheen, verlossing is dus nabij. Gedeeltelijke verlossing weliswaar, want in de toekomst blijven we uiteraard nieuwe regels en ideeën publiceren voor het ODM. Denk dus niet dat jullie nu van me af zijn.....

Het Wapenloos Gevecht

De oorspronkelijke gevechtsvorm is uiteraard het wapenloos gevecht. Hieronder verstaan wij alle wapenloze gevechtstechnieken zoals boksen, worstelen en dergelijke. Bij het wapenloos gevecht spelen Aanval en Afweer, zoals die bij een normaal gevecht gebruikt worden, geen rol. Hiervoor in de plaats komen de Behendigheid en de Lichaamskracht van de twee vechters. Het zijn deze twee eigenschappen, die het verloop van een wapenloos gevecht bepalen.

Duel zonder wapens

De vechter met de hoogste MO-waarde begint. Hij legt een BH-proef af. Lukt deze, dan is zijn aanval gelukt. Zijn tegenstander, de verdediger, kan deze aanval nog pareren of ontwijken door ook een gelukte BH-proef af te leggen. In dezelfde gevechtsronde heeft ook de verdediger de kans om een aanval te doen, welke ook ontweken of gepareerd kan worden. In een GR kan elke vechter dus een aanval plaatsen en zelf een aanval ontwijken.

Is een aanval gelukt en niet ontweken, dan worden de schadepunten bepaald uit het verschil tussen de LK van de vechters. De BW blijft buiten beschouwing. De

Schadepunten worden direkt van de levens-energie afgetrokken. Per 10 verloren gegane Levenspunten moet een vechter een aftrek van 2 punten op zijn BH- en MO-waarde aanvaarden. Bovendien kost iedere GR 2 punten van het uithoudingsvermogen en voor diegenen die in een GR schade oplopen zelfs 3 punten. Deze aftrek geldt alleen voor het gevecht. Hierna worden deze eigenschappen binnen 4 Spelronden weer op hun oorspronkelijke waarden gezet. Komt de Levensenergie van een vechter

LK/aanvaller minus LK/verdediger	Schadepunten
-6 en kleiner	1
-2 tot -5	2
-1 tot +1	3
+2 tot +5	4
+6 en groter	5

op 5 of lager, dan is hij bewusteloos. Daarna lukt elke aanval tegen hem (Logisch) en kost altijd 5 Schadepunten en betekent dus een zekere en onmiddellijke dood. Zo kan een held dus ook in een wapenloos gevecht gedood worden.

Verkort gevecht: tot een sneller einde van het gevecht kan het komen wanneer een aanval bijzonder succesvol wordt uitgevoerd. Dit gebeurt wanneer bij de BH-proef 1-3 wordt gegooid. Bij een 3 mag de verdediger geen BH-proef doen voor de verdediging; een 2 levert voor de tegenstander meteen 10 Schadepunten op; en bij een 1 is de tegenstander in één klap buiten westen geslagen, oftewel Einde Gevecht...

Even een voorbeeldje: Eradorn de Doler (MO 13, SH 12, CH 9, BH 14 en LK 14) en Grallog de Strijder (MO 13, SH 13, CH 13, BH 13 en LK 13) willen allebei een dukaat oprapen. Aangezien Grallog nogal eigenwijs is en Eradorn een Doler, weigeren zij de dukaat te delen en komt het tot een gevecht....

De 1^e gevechtsronde:

De MO-waarde van de twee vechters is even hoog, maar met een dobbelsteen wordt bepaald dat Grallog als eerste aan mag vallen. Hij gooit een 12 en zijn aanval is gelukt. Eradorn probeert deze te ontwijken en doet dat overtuigend met een 5. Nu is het de beurt aan Eradorn. Hij gooit een 6: raak!!! Grallog slaagt er niet in om deze klap te ontwijken (hij gooit 16). Hij trekt nu 3 punten van zijn LE af (uit de tabel volgt: LK 14 - LK 13 = +1, dus 3 SP). Eradorn trekt 2 punten van zijn UV af, en Grallog 3.

2^e gevechtsronde:

Uiteraard laat Grallog zich niet op zijn kop zitten en deelt een forse dreun uit (hij gooit 3!!!). Eradorn kan dus niet ontwijken en trekt ook 3 punten van zijn LE af (LK 13 - LK 14 = -1, dus 3 SP). Eradorn deelt daarna nog wel een stomp uit (gooit 9), maar Grallog ontwijkt deze (gooit 4). Eradorn trekt nu 3 punten van zijn UV af en Grallog 2. Hierop besluiten de twee maar om de strijdbijl te begraven en het vinden van de dukaat samen te vieren in de dichtstbijzijnde herberg.

Wapenloos gevecht tegen bewapenden

Wapenloze aanval: Om een tegenstander te treffen is een gelukte BH-proef nodig. Wanneer de tegenstander echter afweert (AV-waarde), dan heeft hij niet alleen de aanval gepareerd, maar bovendien ook nog eens Trefpunten uitgedeeld waar direct voor gedobbeld wordt (BW wordt gewoon afgetrokken).

Wapenloze verdediging: Wanneer een held geen wapen of schild bij zich heeft, kan hij zich niet verdedigen (hoe moet je met je arm een klap met een zwaard afweren). Hij is echter wél in staat om te ontwijken wanneer hij zich niet kan verdedigen.

Gevechtsgevolgen: Wondkoorts

Infecties

Aan het eind van iedere dag, waarbij een held minimaal 5 SP heeft opgelopen, moet hij een proef doen voor 'Wondkoorts'. Een held krijgt wondkoorts wanneer hij met de D20 een 20 gooit. Daarbij wordt de worp als volgt gemodificeerd:

tot 25% LE verloren :	+1
tot 50% LE verloren :	+2
tot 75% LE verloren :	+3
Daarboven :	+4

Vuil in de wond (monsterklauwen of -tanden, roestige wapens) veroorzaakt +2.

Is de held een dwerg: -2.

Is de held een Elf of Woudfelf: -4.

Belangrijk: bepalend is de toestand van de held tijdens de proef. Wanneer hij dus ná een gevecht LE terug kan krijgen, dan vermindert dit meestal zijn kans op Wondkoorts.

Gevolgen

Een held die Wondkoorts oploopt valt in een koortsachtige, onrustige slaap. Hij kan nu alleen nog maar met een draagbaar vervoerd worden, totdat hij weer gezond wordt, of totdat hij sterft... Aan het einde van de eerste ziektedag worden 2D6 SP van zijn LE afgetrokken. Op de tweede dag 2D6-1, op de derde dag 2D6-2 enz.

Genezingsmogelijkheden

Een held kan op drie manieren van Wondkoorts worden genezen:

- Een succesvolle 'Koorts/Infecties Behandelen'-proef: de ziekte kan zo alleen door een ander worden genezen. Per dag is één genezingspoging toegestaan.
- Genezing door wonderen of magie: Wondergenezing kan alleen door een priester worden gedaan. Magische genezing gebeurt alleen door een toverspreuk zoals 'Gif Neutraliseren'. Beide pogingen kunnen onder verzwaarde voorwaarden ook door de zieke zelf worden gedaan.

- Natuurlijke Weerstand: Wondkoorts heeft op op robuuste helden minder vat als op zwakke helden (zoals bij zoveel ziekten). Bepalend hiervoor is het Uithoudingsvermogen van de zieke. Wanneer dit 20 bedraagt mag hij dagelijks de SP-aftrek (2D...) met 1 punt verminderen. Bij een UV van 25 met 2, bij 30 met 3 en zo tot 50 of hoger, waarbij de SP met 7 worden vermindert.

Zeven Nieuwe Magische Voorwerpen

- Onzichtbaar makende Kap

Dit is een helmachtige kap van zacht leer, die de drager 20 SP onzichtbaar maakt. Het is de drager niet toegestaan om in onzichtbare toestand aan gevechtsacties deel te nemen. Doet hij dit wel, dan valt de kap onmiddellijk tot stof uiteen en de held is weer zichtbaar. De kap kan eenmaal per dag worden gebruikt. Wordt ze afgenomen (bijvoorbeeld om te vechten) dan verliest ze voor de rest van de dag haar magische werking.

- Het Wonderschild

Ofschoon dit schild geheel uit metaal is vervaardigd, is het wonderbaarlijk licht (slechts 10 onces). Het is een diepzwart schild met enkele vuurrode, in kruisvorm gerangschikte symbolen. Het schild moet eens door een zéér machtige magiër met een toverformule zijn betoverd, want het absorbeert maar liefst 3 Trefpunten. Het kan zijn drager echter volledig in de steek laten en totaal geen TP meer absorberen wanneer deze een GAV doet. Pas in een volgend gevecht (tegen een nieuwe tegenstander) krijgt het schild zijn magische werking terug.

- Het Waarheidsamulet

Dit amulet is in staat zijn drager te laten merken of een wezen waarmee hij in gesprek is liegt of de waarheid spreekt. Om hierachter te komen moet de drager tegen het Amulet 'Zeg de Waarheid' zeggen. Wordt er dan gelogen, dan wordt het amulet warm. Pas echter op, want wanneer men met een ongelooflijke leugenaar te maken heeft, kan dit tot ernstige verbrandingen leiden...

- De Toverdrank

Deze zeldzame drank wordt meestal in fiolen bewaard. Het is een nog niet geanaliseerde vloeistof uit een legendarische magische bron. Wezens met magische krachten prefereren deze drank boven alles, aangezien deze toverdrank hen voor korte tijd Astrale Energie kan geven (3D6 SP). Men kan maar eenmaal per dag een Toverdrank innemen en de nieuw gewonnen Astrale Energie moet op de dag van inname (dus binnen 24 uur) verbruikt worden, anders verdwijnt deze weer.

- Het Adelaarsgewaad

Het Adelaarsgewaad is een zwarte toga, sie rijk met adelaarsveren is versierd. Het kleeft kan dichtgebonden worden met twee adelaarsklauwen, die zich op gordelhoogte bevinden. Wanneer men de adelaarsklauwen in elkaar laat grijpen verandert het gewaad de drager in een adelaar met al zijn eigenschappen. Met dit gewaad kan men zich eenmaal per dag gedurende 3D6 SR in een Bergadelaar veranderen.

- Het Wolfsgewaad

Deze uit wolvehuiden bestaande magische toga verandert de drager, wanneer hij dit gewaad omhangt, eenmaal per dag voor 2D6 SR in een Weerwolf met al zijn eigenschappen.

- Het Borengewaad

Dit magische gewaad bestaat uit een groot berenvel, dat over de borst met twee berenpoten kan worden dichtgebonden. Wordt het vel gesloten dan verandert de drager eenmaal per dag voor 1D6 SP in een beer met al zijn eigenschappen.

Giffen

Opmerking vooraf: Wanneer een Meester van het Oog des Meesters besluit om giffen in zijn avonturen toe te laten, dan moet hij zeer voorzichtig te werk gaan, vooral met de zéér gevaarlijke hoge graads giffen. Door een overdadig gebruik van deze giffen kan een avontuur uit zijn evenwicht worden gehaald. De Meester moet daarom de dodelijke giffen slechts zelden toelaten of tenminste een tegengif in het verhaal inbouwen (magie, wonderen of geneeskrachtige kruiden) om de zaak in balans te houden.

De giffen zijn in graden ingedeeld: hoe hoger de graad, des te gevaarlijker het gif. De meeste hieronderstaande giffen moeten via de mond worden toegediend of als injectiegif (b.v. als pijlgif), om zodoende in de bloedbaan te komen en zo hun verwoestende werk te kunnen doen. Een uitzondering hierop vormen de gasvormige inhaleringsgiffen, die ingeademd moeten worden en de contactgiffen, die hun schadelijke werk al doen wanneer ze de blote huid aanraken.

Verklaring: - Duur: Bij graad 1-3 de lengte van de uitwerking of schade van het gif, vanaf graad 4 de tijdsduur waarin het gif schade veroorzaakt.
- Begin: Het tijdstip waarop het gif na inname of inademing zijn werk begint en schade veroorzaakt.
- Prijs: De vermelde prijs geldt voor één dosis.

Graad 1

Slaapgif (alchemisch poeder)

Schade: diepe slaap. Duur: 7 SP. Begin: direkt. Prijs: 2 Dukaten. Symptomen: zie schade.

Arachnae (Holespinnegif)

Schade: -2 op AV en AW. Duur: 1 SP. Begin: 10 GR. Prijs: 3 Dukaten. Symptomen: lichte verlamming.

Graad 2

Angstgif (alchemisch poeder)

Schade: paniek. Duur: 7 SP. Begin: meteen. Prijs: 5 Dukaten. Symptomen: vlucht.

Halfgif (alchemisch poeder)

Schade: halveert MO, BW, AV, AW en TP. Duur: 15 GR. Begin: direkt. Prijs: 10 Dukaten. Symptomen: zie schade.

Graad 3

Mandragora (sap van de Alruin- of Heksenwortel)

Schade: 1D6 SP. Duur: 1 dag. Begin: direkt. Prijs: 12 Dukaten. Symptomen: ademnood, braken.

Morfugif (dierlijk kristallijn)

Schade: 1D+1 SP. Duur: 1 dag. Begin: direkt. Prijs: 15 Dukaten. Symptomen: koorts, rillingen.

Graad 4

Wurara (melksap van het Hellekruid, pijlgif)

Schade: 1D6 SP/per dag. Duur: 1D6 uren. Begin: 1 SP. Prijs: 20 Dukaten. Symptomen: huiveringen en gezichtsstoornissen.

Etterende paddestoel (zwam)

Schade: 1D+2 per uur. Duur: 4 uur. Begin: 1 uur. Prijs: 5 Daalders. Symptomen: braken, gezicht wordt blauw, maagpijn.

Graad 5

Fluweelzucht (stuifmeel van de Sluipende Dood, een zeldzame orchideeënsoort, gasvormig)

Schade: 2D6 per uur. Duur: 1D6 uur. Begin: 1 SR. Prijs: 50 Dukaten. Symptomen: Roesachtige dromen, extase. In kleine doseringen een sterke drug.

Vuur tong (gif van een vis met dezelfde naam uit de Parelzee)

Schade: 2D-2 per uur. Duur: 5 uur. Begin: 5 SR. Prijs: 25 Dukaten. Symptomen: Brandt zeer sterk in mond en keelholte, spraakverlies.

Goudlijm (gele vloeistof van de Naftanstruik, reletief zeldzaam contactgif)

Schade: 2D-3 per uur. Duur: 2D6 uur. Begin: meteen. Prijs: 35 Dukaten. Symptomen: Goudlijm tast ieder organisch weefsel aan, behalve de Naftanstruik.

Graad 6

Shurinknol (gifplant)

Schade: 1D6 per SR. Duur: 6 uur. Begin: 6 SR. Prijs: 15 DA. Symptomen: verlammingen.

Graad 7

Drakenspeeksel (Alchemische vloeistof, geen echt drakenspeeksel)

Schade: 1D+3 per SR. Duur: 1D+1 SR. Begin: 10 GR. Prijs: 50 DU. Symptomen: Zwellingen, pijn door het gehele hoofd, evenwichtstoornissen.

Tinzal (gif van de neteladder)

Schade: 1D+1 per SR. Duur: 2D6 SR. Begin: 1 SR. Prijs: 40 DU. Symptomen: zwellingen, ademnood.

Graad 8

Gonede (gif van de Geelstaartschorpioen)

Schade: 1D+5 per SR. Duur: 5 SR. Begin: 10 GR. Prijs: 60 DU. Symptomen: braken, ademnood, stuiptrekkingen.

Sunsura (gif van de Maraskaanse Tarantula)

Schade: 1D+3 per SR. Duur: 10 SR. Begin: 1 SR. Prijs: 70 DU. Symptomen: razenij, geestelijke verwarring, duizeligheid.

Graad 10

Zwarte Lotus (stuifmeel)

Schade: 2D6 per SR. Duur: 2 uur. Begin: 5 GR. Prijs: 100 DU. Symptomen: 75% kans dat de persoon zich niet meer kan afwenden wanneer hij deze zoete geur ruikt (en zich daarmee kan redden). Wanneer de persoon zich kan afwenden (16 20 op D20) 2D6 SP. Geestelijke verwarring, ademverlammingen.

Graad 12

Kukris (zeldzaam pijlgif van een plant)

Schade: 1D6 per GR. Duur: 3 SP. Begin: 10 GR. Prijs: 90 DU. Symptomen: sterke jeuk en zeer pijnlijke krampen.

Graad 15

Tulmadron (mineraal gif)

Schade: 1D+2 per GR. Duur: 4 SR. Begin: 20 GR. Prijs: 100 DU. Symptomen: pijn door het hele hoofd, hallucinaties.

Graad 20

Purperbliksem (alchemisch poeder, geur en smaakloos)

Schade: 2D6 per GR. Duur: 8 SR. Begin: 6 GR. Prijs: 250 DU. Symptomen: Het slacht offer ziet alleen nog maar een purperen nevel.

Ziekten

Graad 1

Parasietenplaag: vlooiën

Kans: 5% per overnachting in de nabijheid van dieren of in stallen, 10% per dag, wanneer medereizigers vlooiën hebben. Gevolgen: -2 op CH-waarde.

Graad 2

Parasietenplaag: Tekenen

Kans 5% per dag of overnachting in een bos. Gevolgen: 5% kans dat de tekenen een ziekte veroorzaken.

Graad 3

Parasietenplaag: Bloedzuiger

Kans 20% bij minimaal 1 SP verblijf in een moerangebied of brak water. Gevolgen: 1-3 SP, 5% kans dat de Bloedzuiger een ziekte veroorzaakt.

Graad 4

* Slaapziekte

Schade: 1D-2 per dag. Duur: 2D6 dagen. Degene die door de ziekte is overvallen valt meteen in een zeer diepe slaap. Na iedere 24 uur wordt er gekeken of de zieke wakker wordt (10% kans). Daarna is de zieke genezen, maar nog verzwakt. 3 dagen na het einde van de ziekte zijn de verloren gegane LE weer teruggekeerd. Besmettingsgevaar 10%.

Graad 5

Lutanas

Schade: 1D6 per dag. Duur: 2D6 dagen. De aan Lutanas lijdende zieke heeft zware benauwdheden en astma-aanvallen. Zijn voor het gevecht en beweging geldende waarden (MO, LK, AV, AW, SN) zijn gedurende de ziekte gehalveerd. Wanneer de zieke niet rust krijgt hij per dag 1D+1 SP.

Graad 6

Wondkoorts (zie het hiervoor gaande)

Graad 7

* Mèraskoorts

Schade: 1^e dag 1D, 2^e dag 2D, 3^e dag 3D, 4^e dag 2D, 5^e dag 1D. Duur: 5 dagen. Ziekteverloop: Hoe groter het UV van de zieke, des te groter is de kans op herstel: UV 20-30: -1 op de Schadeworp. UV 31-50: 2. UV 51+: -3. Besmettingsgevaar 20%.

Graad 8

Verlamming

Schade: BH en LK dalen per dag met 3 punten. Duur 1D+1 dagen. De zieke wordt langzamerhand verlamd. Komen BH en LK op 0, dan kan hij zich niet meer op eigen kracht voortbewegen. Daarna leidt de verlamming binnen een week (50% kans) tot de dood.

Graad 9

Waanzinigheid

Schade: 1^e dag 1D, daarna gedurende 6 dagen 2D6 per dag. Duur 7 dagen. Ziekteverloop: op de eerste dag daalt de SE-score tot de helft en de zieke lijdt aan heftige, heksachtige bewegingen en er bestaat een grote kans dat hij gewelddadig wordt (75% kans dat hij een medereiziger aanvalt). Vanaf de 2^e dag raakt hij in een door waanvoorstellingen onderbroken coma.

Graad 10

* Zorgan-Pokken

Schade: 1D+6 per dag. Duur: naar gelang het UV van de zieke. Een snel verloopende dodelijke ziekte die bovendien zeer besmettelijk is en tot een epidemie kan leiden. Besmettingsgevaar 25%.

Alle met een * gemarkeerde ziekten zijn besmettelijk. Wie met een zieke in aanraking komt of langere tijd bij hem in de buurt is loopt de kans zijn ziekte over te nemen. Het besmettingsgevaar bepaalt wanneer een ander ook deze ziekte oploopt. Het percentage staat voor één contact. Is men langer in de onmiddellijke nabijheid van de zieke (b.v. tijdens de nachtrust) dan verdubbelt het besmettingsgevaar.

Ziekte-overdragers:

Ratten - beet. 10% kans op infectie. Besmettelijke ziekten: Moeraskoorts (40%), Lutas (40%), Zorgan-pokken (20%).

Vleermuizen - beet. 10% kans op infectie. Besmettelijke ziekten: Slaapziekte (70%), waanzinnigheid (30%).

Bloedzuiger - 5% kans op besmetting. Besmettelijke ziekten: Moeraskoorts (70%), Verlamming (20%), Lutas (10%).

Teken - 5% kans op besmetting. Besmettelijke ziekten: Slaapziekte (40%), Verlamming (60%).

Geneeskrachtige Kruiden

BELANGRIJK: De hierna volgende kruiden-beschrijvingen zijn als volgt opgebouwd: "Naam van het kruid"// "vorm"// "bereiding"// "vindplaats"// "effekt"// "voorkomen van de plant"// "prijs voor een dosis, bij genezers, alchemisten of op de markt".

Het voorkomen van een plant:

- Vaak: Gelukke begaafdheidsproef +6 SR zoeken.
- Af en toe: Gelukke begaafdheidsproef +2 uur zoeken.
- Zelden: Gelukke begaafdheidsproef +2D6 uur zoeken.
- Zeer zeldzaam: Gelukke begaafdheidsproef +1D6 dagen zoeken.

Athanax

Schors//brouwsel//Het Uzeren Zwaard//laat koorts dalen en bestrijdt infecties; vermindert de schadeworp bij ziekten met -2//zelden//10 Dukaten.

Belmart

Blad//onbehandeld//Noordavonturijnse wouden//neutraliseert de werking van giften en ziekten gedurende 1 dag (Schadeworp vervalt)//zelden//12 Dukaten.

Donf

Stengel//onbehandeld//moerasgebieden//verkort moeraskoorts met 3 dagen; laat de werking van verlamming stoppen//zelden//20 Dukaten.

Finage

Scheut//brouwsel//zuidelijke wouden//brengt een lichaamseigenschap weer terug op zijn oorspronkelijke waarde//af en toe//8 dukaten.

Kajubo

Knop//onbehandeld//Altoum//maakt het mogelijk 3 SR onder water te ademen//zeer zeldzaam//10 dukaten per knop.

Lulanie

Stuifmeel//onbehandeld//middenavonturijnse wouden//geeft rust; halveert de schade die ontstaan zijn door Lutas en waanzinnigheid//zelden//13 dukaten.

Menchal

Kaktus//onbehandeld//woestijngebieden//halveert de werking van giften// zelden// 20 dukaten.

Olginkruid

Kruid//brouwsel//Rashtul-wal//geeft afweerkrachten; de perdoon die Olginkruid heeft ingenomen kan niets oplopen door ziekten of giften gedurende 1 week//zeer zeldzaam//50 dukaten.

Sansaro

Wier//brouwsel//zuidavonturië, zee nabij Selem//vermindert besmettingsgevaar voor een dag; houdt insecten, parasieten en ongedierte weg//af en toe//5 dukaten.

Vierbladige Eenbes

Bes//sap//Midden-en Noord-Avonturië//stopt bloedingen en geeft 1D6 LE terug//vaak //10 Daalders.

Wirseldruid

Grasplant//onbehandeld//stopt bloedingen en geeft 10 LE terug//af en toe//7 DU.

Yagan

Noot//onbehandeld//Maraskan//montert op; laat het UV voor een dag met 2D6 stijgen (de dag daarna wordt het UV gehalveerd); laat de kans om uit slaapziekte te ontwa- ken met 25% stijgen//zelden//12 dukaten.



Het Paard

Hoe lang het paard al door mensen gebruikt wordt is niet vastgelegd in de annalen van Avonturië. Evenmin is bekend in welke streek men het paard voor het eerst ging gebruiken voor allerlei werkzaamheden op het land, en later ook in het leger. Vast staat dat het paard, als het goed getraind is, een zeer waardevol, betrouwbaar en aanhankelijk dier is. Het zal zijn baas of berijder overal gehoorzamen als het kan. Men kan een paard werkelijk van alles leren. Vandaar dat het paard ook voor allerlei doeleinden gebruikt kan worden, bijvoorbeeld als trekdier, lastdier, rijdier en als strijdros. Als rijdier wordt het door velen gebruikt om de grote afstanden tussen de Avonturiynse steden af te leggen. Bovendien worden vaak toernooien en steekspelen gehouden.

Het paard is een drietenig hoefdier. Twee tenen zijn samengegroeid en vormen de hoof. De hoof bestaat uit eelt, dat op steen heel makkelijk afslijt. Daarom moet een paardenhoef beslagen worden. Het paard is een herbivoor (planteneter) en eet vooral gras en graansoorten, vooral haver. De schofthoogte van het paard, de hoogte van de grond tot het schouderblad, ligt meestal tussen de 1.50 en 1.70 meter. Het paard is meestal niet zo lang als het hoog is (dat is van borst tot staartbeen).

Volgens de Avonturiynse annalen speelt het paard al gedurende vele eeuwen een belangrijke rol in het gehele continent. Vele belangrijke veldslagen en oorlogen zijn mede door het paard beslist. Er werden grote ruitereenheden gevormd (de cavalerie) die veel sneller waren dan het trage voetvolk en daardoor de vijand gemakkelijk konden overrompelen. Het belangrijkste gevolg van de inzet van het paard was echter, dat de verbindingen en onderlinge contacten tussen de Avonturiynse steden sterk verbeterd werden.

Het Paard in het Spel

Bij gevechten te paard onderscheidt men drie verschillende mogelijkheden: het gevecht tussen een bereden strijder en voetvolk, gevecht tussen bereden strijders onderling en het steekspel, het hoogtepunt van ieder toernooi.

Bereden strijders tegen voetvolk

Een bereden strijder kan altijd proberen een niet bereden tegenstander tegen de vlakte te rijden, als deze tenminste geen dekking zoekt. Daarvoor moet een proef van de begaafdheid 'Rijden' lukken. De trainingsgraad van het paard verandert de begaafdheidsproef: onervaren -2, ervaren 0, betrouwbaar +2. De tegenstander kan de aanval natuurlijk ontwijken (Behendighheidsproef +2). Wanneer dit mislukt moet hij 1D + 1D-2 (oftewel 2D-2) TP incasseren voor de stormloop. Daarna gooit hij met de D20: bij 16-20 volgt nog eens een kritieke treffer. Na zo'n stormaanval moet de ruiter opnieuw een aanloop nemen (duurt 2 gevechtsronden). Blijft hij echter in de buurt van de tegenstanders te voet, dan wordt er verder gevochten volgens de normale gevechtsregels.

Bereden strijders onderling

Wanneer twee bereden strijders tegen elkaar strijden worden AV en AW door de ervaringsgraad van het paard gemodificeerd (onervaren -1, ervaren 0, betrouwbaar +1). Wanneer de regels voor 'Terugdrijven' worden gebruikt is de volgende uitzonderingsregel van toepassing: Wanneer een ruiter in één gevechtsronde 5 of meer SP oploopt, blijven ruiter en paard stokstijf staan en moet de ruiter een begaafdheidsproef 'Rijden' afleggen om een val van zijn paard te voorkomen. Een gevallen ruiter loopt D6 TP op.

Het Steekspel (Toernooi)

Bij een steekspel vinden de beide aanvallen tegelijkertijd plaats; Moed (MO) heeft hierop dus geen invloed! Om met de lans een treffer te plaatsen is een gewone AV-worp nodig, die door de trainingsgraad van het paard wordt beïnvloed. (onervaren -1; ervaren 0; betrouwbaar +1) en de begaafdheid 'Rijden' (9-11 = 0; daarboven per 2 punten verschil +1; daaronder per 2 punten verschil -1). Aangezien bij een steekspel toernooilansen worden gebruikt en meestal een houten schild (grotere schilden zijn niet toegestaan), dus met een BW van 7, blijft het aantal schadepunten dus beperkt tot 1D+2 - BW. Daarbij wordt echter nog opgeteld de schade-bonus voor de stormaanval (1D-2). Een held die schadepunten oploopt valt automatisch van zijn paard. Een held, die 6 of 7 TP oploopt valt van zijn paard, als een begaafdheidsproef 'Rijden' mislukt. Zo'n val kost hem 1D schadepunten. De bij een toernooi opgelopen schadepunten zijn uiteraard echte verwondingen; de schadepunten moeten zoals gewoonlijk afgeschreven worden van de levensenergie.

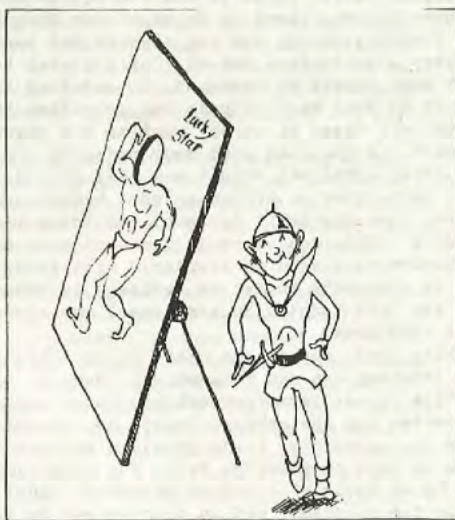
Wat Kost Een Paard (of een ander rijdier)?

Uiteraard zijn er nog andere rijdieren dan paarden, maar deze zijn niet voor gevechten te gebruiken, behalve de kameel, maar die is alleen te vinden en gebruiken in de zuidelijke streken en woestijnen van Avonturië.

Paard	onervaren	100 DU
	ervaren	350 DU
	betrouwbaar	500 DU
Ezel		80 DU
Muildier		120 DU
Kameel		450 DU

Maar uiteraard worden op vele Avonturijnse paardenmarkten vaak andere (hogere!) prijzen gevraagd. Kortom, laat je niet afzetten!!!!





Avonturië van dag tot dag

Sjaan en Truus v.d. Kerels

Velen hebben het avontuur in 'De Zwarte Tweeling' achter de rug, en de meesten hebben daar toch wel een tik aan overgehouden (dank hiervoor aan Peter Struyf). Ik heb verhalen gehoord over Zarathustra die gevangen genomen werd door een paar enorme Orks. En omdat hij toen nog evil-minded was en een fanatiek verzamelaar van Ork-schedels, hebben zij hem tot op het vel afgestript en hem toen weer laten gaan (onder luid hoongelach). Deze ervaring en vernedering heeft het karakter van onze held zodanig beïnvloed dat hij zijn leven gebeterd heeft. Dat wil niet zeggen dat hij zijn eigenwijsheid kwijt is, oh nee. Maar voor zijn mede-avonturiers is het toch een hele geruststellende gedachte.

Nu is Zarathustra met een ander groepje helden op stap. Ook hier doet hij zich gelden, maar dat is niet geheel zijn fout. Een van zijn strijdmakkers is al net zo eigengereid als onze Zara, dus de andere groepsleden zitten steeds weer met een klein privé-oorlogje tussen Zara en Alrik (originele naam zeg). Deze Alrik kan het doen en laten van Zarathustra niet velen, maar als Zara niet direkt in de buurt is dan verplaatst hij zijn grieven naar een andere makker, namelijk de dwerg Pilot. Deze introverte dwerg laat zijn makker maar tieren en doen, en gaat gewoon zijn eigen gang, hoewel hij in gevechten al vele malen bijna het loodje heeft gelegd. Dit is de schuld van zijn koppigheid en zijn trots. Nooit roept hij zijn makkers te hulp. Dus, medestrijders, houdt een oogje in het zeil!!!

Een heel andere dwerg is wel Gnoern. Als je deze naam hoort dan denk je óf aan een ork met een prop in zijn bek die om een glas water roept, óf aan een taai flink baasje dat met zijn bijl of zijn hamer en zijn instincten flink tekeer gaat, maar niets is minder waar. Waar andere avonturiers een geheime gang of deur vermoeden, wordt dat door hem volledig genegeerd. En als hemdoor de elf Pheraldo vriendelijk om een gunst wordt gevraagd raakt hij hopeloos van streek, zodanig dat zijn enige woorden zijn "Ik heb een sabel". Nu we het toch over Pheraldo hebben, zijn naam gaat letterlijk als een lopend vuurtje door geheel Avonturië. De sporen die deze elf achter zich laat zijn absoluut niet normaal meer. Hele herbergen, dorpen en zelfs kastelen laat hij brandend achter. Ook schijnt hij in verschillende Rahja-tempels nog flinke openstaande rekeningen te hebben. Het laatste wat wij over hem vernomen hebben is dat hij ergens herstellende is van een ontzettend nare ervaring die schijnbaar heeft opgelopen op een eiland in de buurt van Maraskan. "Alles brandde daar" vertelde hij ons "behalve wat ik aan wou steken. Het begon bij het ritueel verbranden van twee dappere slachtoffers van mij. Zoals u weet begraven Hagedismensen hun soortgenoten niet maar worden zij verbrand. En omdat zij lang en dapper tegenstand hadden geboden heb ik ze toen maar volgens hun gebruiken de laatste eer bewezen. Het was alsof de Goden zelf tegen mij waren, want na mijn ongewone eervolle daad voelde ik mij totaal verward, ik kon niet goed meer nadenken. De o zo slimme ideetjes die ik zo nu en dan kreeg leken wel vanuit een héél diep dal te moeten komen". Wij hebben het verhaal aangehoord en hebben zo onze bedenkingen, maar ja, wie zijn wij?!

Heren, even opgelet!! Er loopt een tovenares rond die, als zij dat nodig (of opwindend) acht, rondwaart in haar schaarse nachtkledij. Deze daad wordt door de vrouwenverenigingen in Avonturië niet gewaardeerd: "Wij vinden het het 'uitbuiten' van de vrouwelijk vormen en verlaagt de vrouw tot een soort verleidings-objekt". Zou een leuk baantje in een tempel van eerder genoemde Godin niet iets zijn voor onze tovenares?

Grallag. Ach, nog steeds heeft hij zijn liefste wens niet in vervulling zien gaan, het verslaan van een reuzendraak. Maar de verhalen die rondgaan over zijn heldhaftige (lees: levensgevaarlijke) daden deden ons toch verstedd staan. Buiten medeweten van zijn makkers trapte hij, terwijl zijn kameraden ergens anders waren, een deur in, waarachter luide geluiden te horen waren. Een overmacht Orks stortte zich op onze overmoedige held. Nog voordat zijn medestrijders te hulp konden komen lag hij al hevig bloedend op de grond. Omdat de overmacht te groot was moesten de helden vluchten. Het is slechts aan de tovenares Eva (zie hierboven) te danken (of te wijten) dat Grallag gered is.

Wij hopen u regelmatig op de hoogte te kunnen houden over het wel en wee van onze helden.

DE PEN DES MEESTERS



Lieve Vrienden van het ODM,

Na het langdradige verslag over de Avonturijnse geschiedenis wou ik nu iets vertellen over de verschillende volken en culturen in Avonturië. Het is een samenvatting der geschriften die door de priesters van Hesinde in Kuslik werden opgetekend.

Nivesen en Norbarden

Het noorden van Avonturië is - zoals bekend - een gebied van steppen en wouden. In dit wijd uitgebreide gebied en het nagenoeg verlaten landschap slijten de Nivesen en Norbarden hun leven. Landbouw is door de bodemgesteldheid en het klimaat nauwelijks mogelijk, daarom concentreert het leven van de Nivesen zich op de jacht. Het belangrijkste prooidier is de Karen, een soort rendier, dat in grote kudde door het land der Nivesen trekt, steeds op zoek naar verse weidegrond en water. De Nivesen volgen de kudde tijdens de zomer als zij door de toendra's trekken en maken dan jacht op hen, in concurrentie met de altijd aanwezige wolven. Buitgemaakte Karen worden niet alleen opgegeten, maar tot op het bot toe benut. De gelooide huid wordt voor tenten en voor kleding gebruikt, de pezen dien als naaigaren en voor de bogen en van de beenderen worden naalden, pijlpunten, huisgerei en zelfs muziekinstrumenten gemaakt. De Nivesische benen fluit is een geliefd verzamelobject van de muziekvrienden uit het Middenrijk.

Het vlees, dat niet direkt wordt opgegeten, wordt gedroogd om het als wintervoorraad op te slaan, als de Karen-kudde naar het westen en zuiden trekken en er voor de bevolking weinig te jagen valt. De winter in het noorden is lang en hard. Stammen die in de zomermaanden geen geluk met jagen hadden, worden door de hongerdood bedreigd. Soms gaan de mannen ook 's winters op jacht, maar op een paar hazen en een verdwaalde sneeuwdas na is er in de dikke sneeuwlaag niets te vinden. In de steden is het leven iets dragelijker, ook al is het bestaan van de bewoners niet benijdswaardig. Omdat de Nivesische steden veelal bij een rivier of meer liggen staat vis zeer vaak op het menu. Daarbij komen, al naar gelang het jaargetijde, allerlei veldvruchten, want in de omgeving van de steden is akkerbouw wel mogelijk, ook al is de opbrengst maar schraal.

De Nivesen leven in stammen of in families, die tot honderd personen groot kunnen zijn. Binnen de stam heeft eenieder zijn vaste plaats en taak. De stamoudste treft alle beslissingen die betrekking hebben op de jacht en de betrekkingen met andere stammen. De oudste vrouw beslist over de voedselvoorraden en de 'interne aangelegenheden'. Over het algemeen heerst er door de strenge taakverdeling een logische gelijke waardering der geslachten.

Schermutselingen tussen Nivesenstammen zijn niet ongebruikelijk, maar zij eisen meestal geen slachtoffers. Het leven van een stamgenoot is voor het overleven van de stam veel te belangrijk, om het zinloos te vergooiden. Daarom zijn de, meestal door het opduiken van enorme grote Karen-kudde ontstane gevechten eerder een uitwisseling van bedreigingen dan wat men in het 'geciviliseerde' Middenrijk oorlog noemt.

De Norbarden, een veel kleiner volk dan de Nivesen, overleven het harde bestaan in het noorden vooral door hun specialisatie op het gebied van de handel. De handelskaravanen der Norbarden kan men dan ook overal in Noord-Avonturië tegenkomen. Norbarden-nederzettingen daarentegen zijn zeer zeldzaam. De Norbarden zijn graag geziene gasten van de Nivesenstammen, omdat zij allerlei nieuwigheden en handelswaren uit de steden meebrengen. De taal der Norbarden is verwant aan die der Nivesen, waardoor een goede verstandhouding tussen beide volken bestaat. Alle Norbarden zijn immers de taal der Nivesen machtig, terwijl hun taal door de Nivesen niet verstaan wordt. Door het voeren van een eigen taal en cultuur behouden de Norbarden hun onafhankelijkheid tussen de talrijke Nivesen. De cultuur der Norbarden is een vreemde mengeling van het leven der nomaden uit het noorden en vooral Midden-Avonturijnse gebruiken. Hoofd van een door het land trekkende

Norbardenfamilie is de zogenaamde 'Moeder'. Zij is niet zozeer de oudste vrouw, maar veel meer de meest doortastende. Aan haar zijde staan de volwassenen, die elk hun specialiteit hebben waar zij zich mee bezig houden.

Het Orkland

In het westelijk deel van Avonturië ligt het Orkland. Over de levenswijzen en gebruiken van de Orkfamilies weten wij maar weinig. Waarschijnlijk leven zij - net zoals de Nivesen - van de jacht. De beste maanden voor de jacht liggen voor de Orks in de winter, wanneer enkele kudde Karen zich naar het Orkland terugtrekken. Toch schijnt de jachtbuit van de Orks vaak niet groot genoeg te zijn (vooral wanneer de Karen weer naar het noorden zijn vertrokken), want regelmatig trekken de Orks naar het zuiden, om door roofovervallen aan de hongerdood te ontkomen. Alles wat wij weten over de Orks uit de noordwestelijke hoogvlakte, is het resultaat van de observatie van die Orks die naar het zuiden uitgezwermd zijn. Het is best mogelijk dat de Orks er in hun geboortestreek andere regels op na houden, maar de levenswijze van de zwerfende Orks is met recht chaotisch te noemen. Over het algemeen schijnt het recht van de sterkste een vaststaande wet te zijn. Ork-vrouwen worden als minderwaardig beschouwd en aan allerlei mindere klusjes gezet. De Orks kennen nauwelijks het verschil tussen jacht en oorlog. Doel van beide ondernemingen is het jagen op buit, en om dat te bereiken is elk middel gerechtvaardigd. Buiten zijn eigen Ork-groep erkent de Ork niemand als gelijkwaardige.

Men weet niet zeker of de Orks slaven houden, maar men kan ervan uitgaan dat de Orks regelmatig gevangenen nemen en hen als slaven houden. Dit gebeurt dan alleen wanneer er niet genoeg Ork-vrouwen zijn om al hun rotkarweitjes op te knappen. De slaven wacht een kort en hard leven, want hun status ligt nog önder die van de Ork-vrouwen. En dat korte leven dankt de slaaf dan nog niet eens aan de Orks, die zich er niet om bekommeren een slaaf eten of drinken te geven. De slaaf moet zelf proberen om onopgemerkt iets van zijn overheersers te bemachtigen. Een vreselijk bestaan!!!

De Thorwal-Piraten

Aan de noordwestelijke zeekust van Avonturië, in de omgeving van de steden Prem en Thorwal, ligt de thuis-streek van de zogenaamde Thorwal-Piraten. Deze benaming wordt gegeven aan alle bewoners van die streek, ook aan diegenen die het land bewerken en niet naar zee gaan. De Thorwal-piraten leven niet uitsluitend van de zeeroverij, maar ook van de vreedzame handelsvaart en de visvangst. De typische, lange drakenscheppen van de Thorwal-piraten zijn langs de gehele kust van de Zee der Zeven Winden bekend. Deze naam dragen de schepen omdat de boegspriet in de vorm van een zeeslang is gesneden, die door de meeste Avonturiënen voor een drakenkop wordt aangezien. Deze versiering loopt meestal over het gehele schip door zodat het schip er als een reusachtig zeemonster uitziet, dit voornamelijk om echte zeemonsters ervan te weerhouden het schip aan te vallen. Het leven van de piraten is zuiver en alleen op de zeevaart gericht. Hun samenleving bestaat uit gemeenschappen, die bestaan uit de bemanning of Ottajasko van een drakenschip, dat in de Thorwal-taal Otta heet, en de familie van de zeelui. Aan het hoofd van een Ottajasko staat de kapitein van het drakenschip. Hij neemt de beslissingen echter niet in zijn eentje, maar samen met de mannen en vrouwen van de gemeenschap. Bij de Thorwal-piraten bestaat er geen vast rolpatroon tussen mannen en vrouwen. Het komt dan ook regelmatig voor dat vrouwen aan boord van de Otta's dienst doen en mannen op het veld werken. Dit uiteraard tot groot vermaak van de zuid-Avonturiënen, die soms spottende opmerkingen uiten - tenminste..... als er geen Thorwal-piraat in de buurt is.....

De Woudelfen

Wij bezitten bijna geen documenten over de noordelijk van de Salamandersteen levende Woudelfen. Men neemt aan dat zij - net als de overige Elfen in Avonturië - geen vaste staatsvorm erkennen. Ook is niet bekend of de Woudelfen het koningshof in de Salamandersteen erkennen.

Honderden jaren lang hebben de Woudelfen hun grondgebied niet verlaten. Hun woon- gebied reikt vanaf de Salamandersteen tot aan de rivier de Kvill, en de oost- en westgrenzen worden eveneens door rivieren gevormd (in het oosten de Amper, in het westen de Lorsol). Waarom de Woudelfen sinds korte tijd wél hun grond- gebied verlaten is ons niet bekend.

De Goblins

Dan is ons over de Goblins meer bekend, maar helaas zit daar weinig vrolijks tussen. Omdat de Goblins, die in Midden-Avonturië hun geboortegrond hebben, net als de Orks, hun aanverwanten, zich over het grootste deel van Avonturië verspreid hebben (dit tot groot ongenoegen van de andere volken), biedt dit een volken- kundige een rijke schat aan informatie. Doch men zou eerst moeten vaststellen of de Goblins niet eerder tot het dierenrijk behoren, vanwege hun zeer geringe intel- ligentie. Volgens de meeste geleerden getuigt het niet van goede smaak om kost- bare tijd te verdoen aan het onderzoeken van het wel en wee van de Goblins. Zo zullen de helden in Avonturië onvrijwillige observators blijven en hun onaangename ervaringen met de Goblins verder vertellen. Het is in ieder geval duidelijk dat er tussen de handelwijzen van de Orks en de Goblins nauwelijks verschil zit. Alleen houden de Goblins geen slaven, omdat zij nooit hun wantrouwen geheel verliezen, zelfs niet ten opzichte van gevangenen en geboeide mensen.

Bornland

Dan keren wij nu weer terug naar de menselijke bewoners van Avonturië. Vanuit het noorden komend, treffen we eerst Bornland aan, een rondom de stad Festum (gelegen aan de oostkust van Avonturië) liggende Aristokratie. Hier spreekt men het nieuw- Avonturiëns, vermengd met tal van Norbardische en Nivesische woorden en uitdruk- kingen. Bornland wordt geregeerd door een maarschalk, die de regeringszaken van zijn staat uitvoert. Hij wordt door de Bornlandse adellijken uit hun midden gekozen, maar hij bezit deze functie niet voor zijn gehele leven, zoals bewoner van het Middenland misschien zou verwachten, maar slechts voor een periode van vijf jaar. En zelfs in deze korte periode heerst hij niet alleen, want hij wordt door de twee maal per jaar verzamelde adel gecontroleerd, en zij moeten alle door de maarschalk uitgevaardigde wetten eerst goedkeuren voordat zij van kracht worden. De maat- schappelijke structuur van Bornland heeft een feodaal karakter, zoals in het Middenrijk, maar een opperste leenheer, zoals de Keizer, ontbreekt in Bornland. Daarvoor in de plaats oefenen de oudste adelhuizen een soort van welwillende soevereiniteit uit.

Nostria

Ietwat zuidelijker, maar aan de westkant van het continent, ligt het koninkrijk Nostria. Nostria is een onafhankelijke, door een koning geregeerde staat. Omdat de maatschappelijke structuur bijna niet verschilt van die van de bevolking van het Grote Keizerrijk, het Middenrijk, valt er ook niet veel bijzonders te vermelden.

Het Middenrijk

Het Middenrijk is een landbouwstaat. Ongeveer tachtig procent van de bevolking werkt op het land en produceert net genoeg om zichzelf, de landadel en de inwoners van de omliggende dorpen en steden van voedsel te voorzien. De belangrijkste sociale eenheid vormen de familie en het gezin, waarvan vier generaties gezamenlijk leven en werken. Het leven van de landbouwers is hard, en omdat de belastingen ongelooflijk hoog zijn, zijn grote rijkdommen niet te vergaren.

Het sociale systeem van het Middenrijk is onder te verdelen in drie grote groepen. Helemaal onderaan de sociale ladder bevinden zich de slaven, waarvan het bezit eigenlijk door de wet verboden is, maar die toch een belangrijke factor zijn in het leven in het Middenrijk. Zij worden hoofdzakelijk gehouden door de rijke kooplieden en de adel en zij werken meestal als huisbedienden. Ondanks het onrechtvaardige van hun situatie leiden de slaven meestal een bestaan waarvan de leifeigenen, die op de sociale ladder boven de slaven staan, slechts kunnen dromen. Weliswaar zijn de slaven volgens de heersende gebruiken persoonlijk bezit, maar hun 'heren' zorgen doorgaans goed voor hun levend eigendom en stellen ruimschoots voedsel en kleding tot hun beschikking. Toch lopen de slaven het risico dat ze bij een fout gestraft worden met zweepslagen of zelfs gedood worden, maar verder is het leven van een slaaf zo slecht nog niet. Zo ontgaan zij tenminste het langzame wegwakken door de hoge belastingen en andere uitgaven.

De leifeigenen zijn boeren, die aan een bepaald stuk landgoed gebonden zijn dat zij pas met uitdrukkelijke toestemming van hun leenheer mogen verlaten. In het dagelijks leven verloopt het bestaan van de leifeigenen aan de rand van de bedelstand. Hij is niet alleen verplicht om twee dagen lang op het landgoed van zijn heer te werken, wat bepaald niet ten goede komt aan zijn eigen kleine akker, daar hij komt nog eens de heffing die hij van zijn karige oogst moet afstaan: 50% aan zijn leenheer en nog eens 10% aan het priesterschap van zijn God, die de leenheer voor hem afdraagt. De resterende 40% is maar amper genoeg om de meestal kinderrijke boerenfamilie te onderhouden. Daarom is de kindersterfte onder deze bevolkingsgroep erg hoog. Ook gaan er geruchten over boeren die ten einde raad hun kinderen als slaven verkopen. Of deze berichten ook de keizerlijke bureaucratie bereiken is niet vast te stellen, er worden in ieder geval geen maatregelen getroffen.

De derde en hoogste stand van deze laag zijn de 'vrije boeren' of 'vrije handwerkers'. Hoewel de vrije boeren ook gehoorzaamheid verschuldigd zijn aan een leenheer hebben zij een vrijer bestaan dan de lijfeigenen van de leenheer. Zijn verplichtingen tegenover zijn leenheer - of het nu een ridder, baron, graaf of zelfs de Keizer is - uiten zich in het betalen van belastingen en de bereidheid om in noodgevallen in naam van zijn heer ten strijde te trekken. De belastingen van de vrije boeren zijn niet kleiner dan die van de lijfeigenen (50% van de opbrengst), en ook hier komt 10% aan een tempel toe. Maar omdat de vrije boer over het algemeen over meer land beschikt dan de lijfeigenen en het ook konstant kan bewerken, blijft er voor hem meer over. Wat overigens niet betekent dat hij in weelde leeft, absoluut niet!!!

Hij is nog altijd arm, alleen niet zo arm dat hij hoeft te bedelen. Een rijpaard bijvoorbeeld kan hij zich pas veroorloven na lang en moeizaam sparen. De vrije handwerkers gaat het ongeveer net zoals de vrije boeren, alleen gaat er bij hen veel meer zilver en soms zelfs goud door hun handen. Daarom betalen zij hun belastingen meestal contant, hetgeen hen vaak in een moeilijke situatie brengt. Over het algemeen hebben zij een vrij hoge levensstandaard, tenminste, als zij in een stad leven.

Heel anders vergaat het de bovenste laag van de maatschappij, de rijke kooplieden en de adel. In het Middenrijk bestaan er vele handelsvorsten, die door hun pracht en praal en hun grote invloed gelijkwaardig worden gezien met de adel. De adel zelf kan voortreffelijk leven van de opbrengst van de eigen landerijen en de heffing van de lijfeigenen. Sommige edelen proberen om de benarde levensomstandigheden van degenen die van hem afhankelijk zijn te verbeteren, maar vele anderen bekommeren zich daar nauwelijks om. De belangrijkste bezigheid van de Avonturijnse adel is op het gebied van de politiek, niet alleen aan het keizerlijk hof, maar ook in hun eigen leven, wat ons tot de beschouwing van de politieke structuur van het keizerrijk voert.

In het keizerrijk heerst een soort feodalisme, dat het Rijk hiërarchisch aaneenschakelt en zo de heerschappij van de Keizer zeker stelt. Het totale gebied van het Middenrijk wordt in dit systeem als eigendom van de Keizer beschouwd, die gebieden 'uitleent' aan de edelen. Bij het annemen van zo'n lening verplicht de adel zich tot trouw en gehoorzaamheid aan hun leenheer (de Keizer) en tot het regelmatig betalen van belastingen. Binnen zijn leengebied kan een edelman dan kleinere gebieden uitlenen aan edelen van een lagere stand.

In Gareth en de nabije omgeving regeert het keizerlijk hof met strenge hand en int zonder genade de belastingen, om het decadente hof van genoeg geld te voorzien. Maar hoe verder men van de hoofdstad weg is, hoe minder het woord en zegel van de Keizer waard zijn. In de grensprovincies kan men eigenlijk alleen nog spreken van een alleenheerschappij van sommige vorsten of baronnen, die alleen nog door mondelinge afspraken met de Keizer in Gareth verbonden zijn.

Aranië

Een bijzonder indrukwekkend voorbeeld van de zwakte der toenmalige Keizers is het vorstendom Aranië (met als hoofdstad Zorgan) in het oosten van het Middenrijk, dat vanaf het moment dat vorstin Sybia de troon besteeg onmiddellijk de betaling van belastingen aan het keizerlijk hof stopzette. Tot dusver is de Keizer er niet in geslaagd om Aranië (in Gareth nog steeds 'Provincie Aranië' genoemd) weer te onderwerpen. De politieke structuur is steviger opgebouwd dan in het keizerrijk, allereerst door de geringe grootte van het vorstendom, en ten tweede als gevolg van de onafhankelijkheid van het keizerlijk hof. Sinds de afschijding van het keizerrijk heeft Aranië een grote welvaart opgebouwd, wat het gevolg is van het wegvallen van de belastingen en de goede handelsbetrekkingen met het eiland Maraskan.

Het Lieflijke Veld

Evenzo is de situatie in het Lieflijke Veld, het hart van het Oude Rijk. Slavernij en het lifeigenschap zijn er praktisch verboden. De koning in Vinsalt heeft waakzame ogen. De geringe grootte van het rijk heeft natuurlijk tot gevolg dat de koning over alles wat zich in zijn rijk afspeelt is geïnformeerd. Ook in 'het Veld' zijn er natuurlijk adellijke families, en de meeste adellijke geslachten zijn ouder dan die in Gareth, maar hun levenswijze is nagenoeg gelijkgetrokken met de lagere bevolkingsgroep, zodat het de bevolking veel beter gaat dan in het keizerrijk. Ook hier bestaat het leven uit hard werken van 's morgens vroeg tot 's avonds laat, maar niemand beklaagt zich erover. Armoede komt nauwelijks voor, en vele stemmen vergelijken de toestanden met de toendertijd bloeiende weelde in het Oude Rijk.

De Khom-woestijn

Heel anders ziet het eruit in het gebied van de Khom-woestijn. Zij wordt door nomadenstammen bewoond. Deze zonen van de woestijn trekken met hun kameelkuddes van oase naar oase, op zoek naar voer en water voor hun dieren en zichzelf. Zij denken er echter niet voor terug om handelskaravanan te overvallen, die tussen het keizerrijk en de koninkrijken in het noorden en de stadstaten in het subtropische Zuid-Avanturië onderweg zijn. De gevaren van zo'n woestijnreis zijn de karavaan-reizigers wel bekend en het is dan ook normaal dat zij bewapende beschermers aanwerven voordat zij de Khom intrekken. Toch worden af en toe complete karavanan vermist, en duiken hun waren maanden later op in de bazaars van Fasar en Rashdul, aangeboden door vermomde nomaden.

De woestijnnomaden leven in familiegemeenschappen. De hoofdmans, die Hairan wordt genoemd, neemt alle beslissingen. Vrouwen zijn schaars in de woestijn en dan ook bijzonder kostbaar. Daardoor hebben zij in de beslissingen van de stam geen enkel aandeel, want de eer van een woestijnbewoner verlangt dat eenieder die een beslissing neemt deze ook zelf uitvoert, en voor de vrouwen van de stam brengt dit teveel

gevaaren met zich mee. Buiten dat kunnen de weinige nomadenvrouwen niet besluitend handelen; zij hebben dat nooit geleerd. Behalve de nomaden zijn er natuurlijk ook gevestigde woestijnbewoners. Meestal leven zij in kleine oasedorpen, maar er zijn ook prachtige sultanspaleizen - Serails - die met hun grootte en pracht de meeste Noord-Avonturijnse vorstenhoven in de schaduw zetten. Een teken van de welstand van een Khom-sultan is het aantal vrouwen dat hij heeft. De ideeën over schoonheid zijn anders dan in het keizerrijk. Voor een zoon van de woestijn is een vrouw pas mooi als zij uitgesproken dik is en zo mogelijk een zeer blanke huid heeft. Die voorliefde voor een witte huid geldt overigens ook in het keizerrijk. De 'voornamelijkheid' kenmerkt de weinige gelukkigen, die niet dag in dag uit in de open lucht moeten werken.

Fasar, Rashdul en de Zuidelijke Stadstaten

De bevolking van Fasar en Rashdul is een mengeling van woestijnnomaden en landverhuizers uit het Middenrijk en de stadstaten in het uiterste zuiden van Avonturië. Waarschijnlijk past op deze staden als op geen andere de titel 'smeltkroes'. Hier kan men alles vinden wat men zoekt - als men bereidt is ervoor te betalen. Wetsdienaars zijn er nauwelijks, en de weinige die er zijn laten zich met een passende som omkopen. Met goud en edelstenen beladen helden vinden in de straten van beide steden rijkelijk de gelegenheid om van hun rijkdommen af te komen - vrijwillig of onvrijwillig!!!

De levensomstandigheden en bestuursvormen verschillen in het zuiden van stad tot stad. Zo bestaat de bevolking van Selem grotendeels uit troosteloze figuren die in even troosteloze hutten wonen. Wanneer men in de buurt van hun kust komt hoort men van verre al hun geweeklaag. Volgens hun verhalen (die geen ziel gelooft) bewoonden zij vroeger een machtige stad genaamd Lem, die in grootte en rijkdom zelfs de Goden de ogen uitstak. Daarom slingerde Praios een ster vanuit het firmament en verwoestte de stad. Nu zou deze stad op de bodem van het Urlem-meer liggen en erop wachten dat de Goden haar weer in genade zouden opnemen.

Al'Anfa daarentegen is beslist de prachtigste stad die de ogen van een Avonturier ooit hebben mogen aanschouwen. Haar daken en tempels glinsteren in het zonlicht als bestonden ze louter uit edelstenen, en hun pastelkleurige huizen zijn een lust voor het oog. De bron van de rijkdom van deze stad wordt echter in grote delen van Avonturië niet graag gezien: slavernij en handel in roeskruiden. Aan het hoofd van de machtspiramide van Al'Anfa staan de Boron-priesters, die niet alleen het religieuze leven van de burgers bepalen, maar ook hun belastingen innen, ook als het om de belangrijke kooplieden gaat. Het leven van een inwoner van Al'Anfa is minder aangenaam dan de schijn doet vermoeden. Niet zonder reden wordt de hogepriester van Al'Anfa beshouwd als de strengste en wreedste heerser van heel Avonturië. Velen van degenen die er andere meningen op na hielden dan hij zijn in de laadruimen van de slavenschepen terechtgekomen.

Veel aangenaam is het leven van de bewoners van Dröl, Mengbilla en Sylla, die altijd door een gekozen burgemeester worden geregeerd, ook als de meningen tussen de burgers niet altijd met elkaar overeenkomen. Andere stadstaten hebben een eigen vorstenhuis en soms zelfs een koning (zoals in Mirham en Brabak).

Wel, er zal altijd wel meer te vertellen zijn over de volkeren en nederzettingen in Avonturië, maar de verslagen van de Hesinde-priesters van Kuslik, die de basis vormden van deze beschouwing van het leven in Avonturië, vertellen niet veel meer. Misschien dat later andere bronnen gebruikt kunnen worden, om meer te weten te komen over Avonturië, of misschien kan een Meester zijn heldengroep een bepaalde richting uitsturen, zodat zij ons verder kunnen informeren over de omstandigheden aldaar.

Ikzelf ben nu aan mijn einde gekomen.....

Tot de volgende maand.



De nacht viel. Onstuitbaar raasde het leger orcs door de heuvelgebieden, een spoor van verwoesting achterlatend, aggressief en redeloos. Grauwend betwistten ze elkaar, vochten ze zelfs. Enige weken doorkruiste de rauwe horde al het heuvelgebied, verenigd onder een meedogenloze leider die hen een waanzinnige buit had beloofd. Alles wat ze moesten doen was 'effen 'n paar van die smerige baarden de grond in rausen.'

Het gedonder van de beide legers drong zich nu steeds meer op de voorgrond, elkaar aanvullend tot het de boventoon voerde. Toen barstten de beide legers de bergpas in: zwaar galmden de dwergenhorens in hun traditionele groet aan de vijand, slechts beantwoord door het getier van de orcs. Een rauwe kreet klonk, en enkele secondes later beet de eerste orc zich in een dwerg. Diep in de grond werd iemand wakker. Iemand die daar al eeuwen sliep, en iemand die het helemaal niet prettig vond om nu gewekt te worden. Rood glommen zijn ogen toen hij zich langzaam naar de uitgang van zijn grot begaf...

Fantasie of werkelijkheid?

Noem het maar fantasie en werkelijkheid: een werkelijkheid van flora, fauna, geografie, klimaat en bewoners, geheel ingericht naar je eigen fantasie! Gegarandeerd een lust voor het oog, en mede daardoor een bron voor vele uren speelplezier.

Showcase Models, een naam die reeds bij velen hoog staat aangeschreven vanwege haar eerste klas-terreinen, is nu ook de leverancier voor al Uw benodigdheden en accessoires op 'Fantasy-Wargame'- en 'Role-Play'-gebied. En door haar officiële dealerschap van vrijwel alle bekende producenten, staat Showcase Models garant voor een hoge kwaliteit voor de laagste prijzen in Nederland! En al Uw bestellingen worden binnen enkele weken correct bij U thuis bezorgd.

Momenteel heeft Showcase Models voor U het meest complete aanbod op de markt, variërend van geheel naar Uw wensen gemaakte terreinen en complete voorbeschilderde miniatuur-legers tot spelregels en individuele figuurtjes van alle bekende merken. En als enige in Nederland bezorgt Showcase Models nu ook de Amerikaanse merken bij U thuis!

Hoogste kwaliteit voor de laagste prijzen. Belt U gerust voor een catalogus of nadere informatie.

Showcase Models

