

Aventurijnfche-Bode

Onafhankelijk nieuwblad voor de Keizerlijke provincies van het Kiddenrijk, de vrije steden Havenna en Beiluk en het land Noctria. Officieel advertentieblad voor het hele continent Aventurië en de bijbehorende eilanden. Koerier voor het Keizerlijk hof te Gareth. Redactioneelorgaan voor het gilde der magiers, de gewijden der 12 goden en

de keizerlijke kroniek-schrijvers en historici.

Officiële handelsprijs: Gareth gratis; alle steden en plaatsen van het Kiddenrijk inclusief Karackan 2,5 zilveren daalders; Havenna, Beiluk, Noctria 1 dukaat; overige gebieden 2,5 dukaten. Verschijnt 6 maal per jaar en twee maandenlopend. 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 Aventurijnfche Bode aan ver verwijderde gebiedsdelen. Naar Thorval, Al'Aufa en het Orkland worden geen Bodes verzonden.

8

NIEUWE MAGISCHE OPENBARINGEN



Uitgever: OdM Leeuwarden
Redactie: Bob Schubert, Hans den Draak
Medewerkers aan deze uitgave: Erwin Broens, Robert Haasdijk, Karin Take
Redactieadres: Fedde Schurerwei 3
8915 DL Leeuwarden
Telefoon: 058 - 150077 ; bvg: 153926

Gelijkenis met levende of reeds gestorven personen, alsmede uitgaven van concurrerende organisaties is maar al te vaak opzettelijk. Het in dit blad centraal staande spel Het Oog des Meesters is een geregistreerd handelsmerk van Droomer Knauer/Selecta Spel en Hobby BV. Dungeons & Dragons en AD & D zijn geregistreerde handelsmerken van TSR Inc./Selecta Spel en Hobby BV. Publicaties zijn opgenomen met toestemming van de Licentiehouder.

INHOUDSOPGAVE:

	pagina
Voorplaat, colofon en inhoud	1
Inleiding, Regelzaken & Vragen	2
Hesindes Vonderen der Magie	3
Berichten uit de Provincie	5
Blik in de Historie	6
De nieuwe DSA-does	7
AVONTUURIDEE: Quazir's Toren	10
Berichten en Lotgevallen	19
Monsters en Uitrustingsstukken	20
Vakatures en Aanbiedingen	21
Recensies en Besprekingen	22
Redactioneel slotwoord	24

Er zijn momenten waarop ook een ervaren Magiër moet vertrouwen op de kracht in zijn benen. Met opgeheven mantelpanden en de staf in de rechterhand bood ik ongetwijfeld een potsierlijke aanblik, maar dit was niet het juiste ogenblik om me daar zorgen over te maken. De strydgeluiden achter me waren verstomd; dat betekende vast niet veel goeds voor Wolfram en Conar, die hun eed om mij met hun leven te beschermen kennelijk iets te letterlijk hadden genomen. Tja, dat kan gebeuren als je moed en intelligentie met elkaar verwisselt. Een dikke stommitteit van hun om stand te willen houden tegen een tiental soldaten met pieken en hellebaarden; die slopen je voordat je überhaupt de kans krijgt om zelf een mep uit de te delen. Bij Hesinde ! - dit was niet mijn geluksdag ! De landtong waar ik op liep kwam uit op een kaal rotspunt met steil aflopende wanden; - en die rivier daar beneden leek ook niet echt aantrekkelijk voor iemand met mijn zwemtalent. Enige kreten achter me bewezen me dat men mijn sporen ontdekt had. Had ik tóch maar in Beilunk of Bethane gestudeerd, dan zou ik een paar fatsoenlijke gevechtsspreuken in mijn pakket hebben. Plotseling schoot de formule ARMAKRODILT in mijn gedachten. Hoe ging dat ook alweer ?

"kosten in ASP = feitelijke BW x gewenste BW met een minimum van 4"...-Dat zou dus betekenen..... koortsachtig begon ik mijn kleren uit te trekken, want volgens mijn geniale gedachtengang zou ik in een lendendoek dus een magisch schild van 20 BW kunnen creëren met een minimum aan kosten.....

"**Bekijk het maar !!!**" onderbreekt een luide gedachtenstem mijn handeling. "**Die academie van jou had zeker een slechte kopie, want bij mij is de minimum BW nog steeds 1 en niet 0 !!!**"

Deze wenk van Hesinde zelf kon ik niet naast mij neerleggen. Aantrekken maar weer met die handel, de kleding van een tovenaars heeft gelukkig niet veel om het lijf. Er zat niets ander op dan de komende confrontatie te aanvaarden. Ik trok de kap van mijn mantel over mijn hoofd, om zo het gezicht in de schaduw te houden; -dat zou de minder moedigen wel even afschrikken. Om het effect te versterken veranderde ik mijn staf ook maar even in een magische fakkel. Daar kwamen ze al. Hé, het waren er nog maar acht: Mocht ik dit overleven, zou ik mijn lijfwacht in de volgende Borontempel met een offer moeten vereren. Uiterlijk onbewegelijk concentreerde ik me alvast op een Horrihobus Pokkepijn en een Banbaladik (je wist maar nooit).

Regelzaken en Regelbragen

VAT IS HET VOORDEEL VAN HET GEBRUIK VAN STOKVAPENS IN HET GEVECHT ?



Wel, allereerst moet duidelijk zijn wat we onder stokwapens verstaan: dat zijn alle slag- en steekwapens die van een houten steel voorzien zijn en een minimale lengte van 1,5 meter hebben. Dit zijn de piek, lans, speer en hellebaard.

Om een onbereden vechter met een stokwapen daadwerkelijk aan te kunnen vallen moet men eerst langs het wapen zien te glippen. In de regels wordt dit op de volgende wijze opgelost: Als de eerste aanval lukt (en de afweer mislukt), wordt het wapen opzij geslagen; - om de man zelf te raken moet in de volgende GR een nieuwe aanval lukken (en de afweer wederom mislukken). Zodra er een aanval mislukt, heeft de verdediger de keuze tussen aanvallen en (na een BH-proeve) achteruitspringen om zo weer voldoende afstand te nemen. Deze regel gaat echter niet in elke situatie op:

- * Beschikken beide partijen over een stokwapen vervalt deze regel.
- * Ruiters die een onbereden vechter met stokwapen aanvallen hebben dezelfde nadelen. Uitzondering is hierbij een met snelheid uitgevoerde charge waarbij de ruiter in dezelfde GR kan trachten zijn tegenstander aan te vallen of onder de voet (c.q. hoof) te lopen. Hiervoor is het wel noodzakelijk dat de ruiter een proeve op zijn talent paardrijden + 2 aflegt om het wapen van zijn tegenstan-

lukken, vrezen wij het ergste voor de gezondheid van zijn paard, maar de tegenstander is vrijwel zeker ontwapend (het wapen zit echt vast in het paard).

ZIJN ER OOK DUIDELIJKE REGELS VOOR HET HERSTEL VAN LP EN ASP TIJDENS EEN AVONTUUR ?

Ja en nee. Dit lijkt een vreemd antwoord maar de twee nieuwe dozen die in Duitsland verschenen zijn spreken elkaar wat dit betreft tegen. Hopelijk kan men deze onregelmatigheid later herstellen (wellicht bij de Nederlandse uitgave?). De hieronder beschreven regel gaat uit van deze gegevens maar is iets aangepast om een logisch geheel te krijgen.

De regel gaat uit van een nachtrust van minimaal acht uur (slaap!) die slechts éénmaal onderbroken mag worden. Wordt aan deze voorwaarden niet voldaan, moeten de hieronder gegeven waarden gehalveerd worden. Slaapt de held minder dan zes uur (Elfen en Dweren vijf uur), volgt er in het geheel geen herstel van LE/ASP.

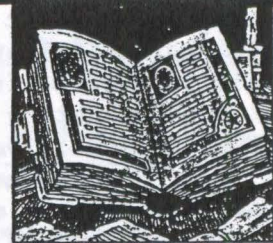
Elke morgen werpt de held met D6 (magische helden met 2D6) - dit aantal wordt aan de LE bijgeschreven. Bij magische helden wordt het hoogste getal aan de LE, en het laagste getal aan de ASP bijgeschreven. Hierbij zijn geen verschuivingen toegestaan ! Een tovenaars die een -6- en een -1- gooit, maar op maximale LE staat, mag dus slechts één ASP bijschrijven.

De ervaring leert ons dat het alleen dan mogelijk is om aan de bovengenoemde vereisten te voldoen als de heldengroep een rustdag inlast. Als deze dag ook zonder incidenten verloopt, kunnen de helden die zich rustig houden (d.w.z. geen inspannender handelingen dan bv. koken of een korte wandeling uitvoeren) kunnen zij voor de dag ook nog eens $\frac{1}{2}D6$ LP (+ evt. ASP waarbij weer het hoogste getal voor de LP is) bijschrijven. $\frac{1}{2}D6$: 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3.

In de Leeuwarden spelgroepen gaan we ervan uit dat de Elfen, Heksen, Druïden en Schelmen alleen ASP terug kunnen krijgen als zij over hun volledige voorraad LE beschikken. Dit om het verschil met de Toveraars aan te geven die veel intensiever met de magie omgaat.

Voor de Toveraars staat er ook nog een tweede mogelijkheid open. Hij kan besluiten om in een langdurige meditatie te gaan tijdens welke hij LP in ASP om kan zetten. Dit is echter geen eenvoudige zaak die zowel een proeve op MO/CH/LK als totale afzondering vereist. Het kost altijd 1 ASP om het proces op gang te brengen. Daarna (als aan alle voorwaarden voldaan is) kan de tovenaars elke SR een LP in een ASP omzetten. Aangezien dit een bijzonder inspannende bezigheid is, verliest de tovenaars nog eens 3 LP. Deze vaste kosten van 3 LP en 1 ASP zijn ook bij het mislukken van de proeve verloren. Men zou zich kunnen voorstellen dat een magiër als gevolg van deze inspanning enige uren uitgeput is (•) handicap van 2 op alle proeven).

Hesindes wonderen der Magie



Van de Gildeacademie "School der Dorn-variantie" te Nirham bereikte ons een bijdrage over het zelf vervaardigen van magische voorwerpen dat wij hier onverkort publiceren:

Het zou te ver varen om de wijze van vervaardiging van elk magisch voorwerp te behandelen; hiertoe ontbreekt heden ten dage ook veel van de benodigde kennis. Toch dienen er in het belang van de wetenschap enkele misverstanden rechtgezet te worden. De belangrijkste mededeling hierbij is wellicht de wetenschap dat het aantal Toveraars dat ma-

gische voorwerpen met een permanente werking kan vervaardigen op één hand te tellen is. Zij bewaken deze kennis zorgvuldig en zullen nooit toegeven dat zij over deze kennis beschikken.

Het vervaardigen van magische voorwerpen met een beperkte werkingsduur is echter een andere zaak. Elke vakbekwame Magiër kan zich deze kunst eigen maken. De basisformule is "ARCANOUI MAGISCH DING - toverkracht in staf en ring". Deze kost 10 ASP en vereist een proeve op SL/SL/BH. De handicap op deze proef hangt af van het aantal formules dat

voor de vervaardiging benodigd is (dwz. voor elke formule +1) en van de manier waarop de magie in werking gesteld moet worden:

- +1 - de magie werkt na aanraking door een intelligent wezen.
- +2 - omhangen van een amulet, aan de vinger schuiven van een ring, etc.
- +3 - sleutelwoord of handeling
- +4 - als reactie op magie of een magisch aura.
- +5 - op afstand in werking stellen of andere speciale voorwaarden.



Het vervaardigen van een magisch voorwerp kost veel ASP, waarbij 10% (evt. af te ronden) van de geïnvesteerde ASP definitief verloren gaat. Aangezien de mislukte betoveringen altijd de helft van de normaal benodigde astrale energie kosten, telt deze ASP ook mee. De

formule "ARCANOUI" kan zo vaak worden herhaald als men wenst (tot hij lukt). De formules die de feitelijke lading aan het voorwerp moeten geven, mogen echter slechts 2 maal worden herhaald. Mislukt ook de derde poging, dan is het voorwerp mislukt. Deze voorwerpen dienen in zo'n geval door middel van magie te worden vernietigd, aangezien zij vaak als brandpunt voor gebonden zielen of astrale stromingen dienen.

Naast van de ASP kost de vervaardiging ook veel tijd! De Tovenaar is minimaal evenveel dagen bezig als het aantal permanente punten ASP die hij verliest. Laten we de bekende Tovenaar Hyperfax eens volgen bij de vervaardiging van een eenvoudig levenselixer:

Allereerst zorgt Hyperfax voor de basisbenodigdheden - in dit geval een fles en een vijfde liter Aqua Ordinaris (ook wel bronwater genoemd). Daarna spreekt hij de formule ARCANOUI uit en vervolgt met een BALSAMSALABOND van 10 ASP die pas tijdens de tweede poging lukt. De kosten bedragen 10 ASP voor de formule ARCANOUI en 15 ASP voor de BALSAMSALABOND (10 ASP + de helft van de mislukte poging). Dat maakt 25 ASP totaal waarvan Hyperfax er permanent drie kwijt is (10% van 25 = 2½ = afgerond 3). Het handicap op de proeve bedroeg 4: +3 voor de sleutelhandeling, "opdrinken" en +1 omdat er één formule gebruikt is.

Hij is drie dagen bezig geweest met dit toch niet al te krachtige elixer.....

Het Teleportatieschild

Over de oorsprong van dit magische uitrustingsstuk zijn de gildeuniversiteiten het nog altijd oneens. In hoog aanzien staande tovenaars staan op het standpunt dat hier sprake is van een typisch voorbeeld van Schelmenmagie; anderen daarentegen achten het een duidelijke schepping der Witte Magie.

Het uiterlijk van het teleportatieschild verschilt van geval tot geval. In de meeste gevallen is het een rond metalen schild van een opvallend lichte legering. Ook de beschilderingen variëren. Een onlangs in Thalusa gevonden versie toonde een wazige witte wolk op een lichtblauwe ondergrond, maar er zijn talloze andere symbolen bekend.

Het schild biedt een merkwaardige vorm van bescherming aan zijn/haar drager. Wanneer er een slag van een andermans wapen mee wordt opgevangen, verplaatst het zijn drager tussen de 20 en 40 meter in een willekeurige richting. De dra-

gers van het schild hebben hier geen controle over; zij zullen zich iedere keer opnieuw moeten oriënteren.

In de spelregels drukt zich dit als volgt uit:

Doorsnede : 80 cm BW : 2
Gewicht : 120 ounce Prijs : min. 50
Dukaten

Wanneer het schild minimaal 3 TP moet opvangen, werpe men 2 maal met de D20. De eerste worp geeft de windrichting aan (1 = noord), de tweede het aantal meters boven de 20 dat men verplaatst wordt. Materialiseert de drager in een vaste stof, wordt hij automatisch naar de "startplaats" teruggeslingerd. De ASP-lading is meestal voldoende voor een zes- tot tienmalig gebruik. Overigens verdient het aanbeveling, dit schild niet in een moeras of in hoge smalle torens te gebruiken.....



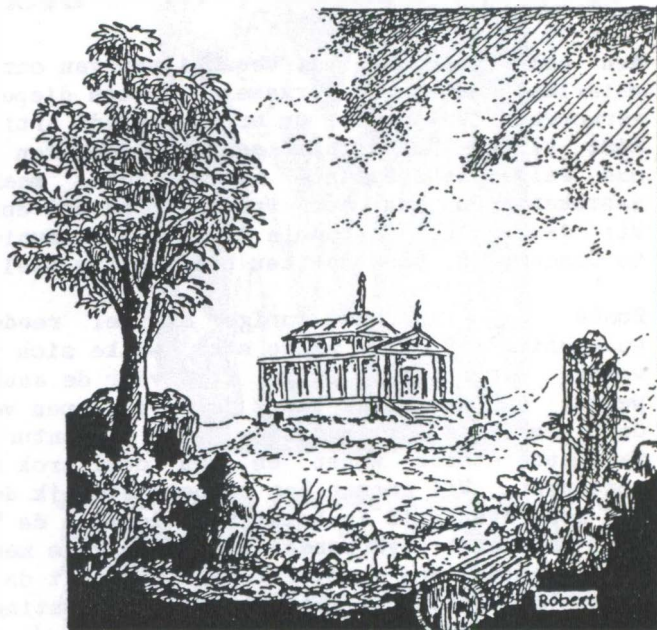
Berichten uit de Provincie

TRAVIATEMPEL IN NIVASENLAND

Uit goed ingelichte bronnen in Rommils mochten wij vernemen, dat de dienaren van onze godin Travia, beschermvrouwe van alle echtlieden en huiselijke haardvuren, hun boodschap ook in de noordelijke gebieden der Nivesen wansen te verspreiden. Daartoe willen zij een grote tempel bouwen in de vlakte ten noorden van de Rode Sikkel, in de volksmond ook wel de "Goblinweide" genoemd. Deze talrijke bewoners van de noordelijke steppe schijnen een voornamelijk reden te zijn voor de situering van de tempel in deze onherbergzame streek: getuigen beweren dat de hogepriesteres Herdgar, die de expeditie zal leiden, zich reeds meerdere keren uitgelaten heeft het een schande te achten dat deze wezens hun doden zomaar op de vlakte laten liggen. Inmiddels is de dwerg en bouwmeester Turundir, zoon van Togomil, reeds voor het project aangetrokken. De vraag naar handwerkers, hulparbeiders en bewakers zal ongetwijfeld niet lang meer op zich laten wachten. De expeditie zal in de komende lente, waarschijnlijk in de maan Periane, van start gaan. Wij zullen er bij gelegenheid meer over berichten.

KEIZERLIJK AMBTENAAR GEMOLESTEERD

Zoals nu pas bekend werd gemaakt, is de koets van de Keizerlijke belastingvergaarder enige weken geleden ten westen van het Koeschgebergte overvallen door een bande van "honderden tot aan de tanden bewapende bandieten" (aldus één van de escorterende wachtsoldaten). Daarbij werd de meegevoerde kas met de belastinggelden van het gehele graafschap Gratenfels gestolen en de koets met kettersse leuzen tegen onze eervoorde Keizer Hal besmeurd. De ongelukkige Keizerlijk belastingambtenaar Stoffel Grothuis werd gedwongen zich naakt uit te kleden en daarna voor de koets gespannen. Met zweespelagen en luid gejoel werd hij daarna de weg naar Angbar opgejaagd. Deze gebeurtenis mag als voorbeeld gelden voor de toestanden die momenteel schering en inslag zijn in de graafschap Gratenfels, sinds de voormalige graaf Baldur Greifax na de miterij bij Honingen op mysterieuze wijze verdween. Volgens boeren in de omliggende gemeenten werd hij meerdere malen gesignaleerd terwijl hij in dierenvelen gehuld door de bossen zwierf - geen wonder dus dat er van gezag geen sprake meer is in dit voormalig bloeiende deel van ons Keizerrijk. Gezien het feit dat Baldur geen wettelijke erfenamen achterlaat, rijst de vraag, wie de grafelijke titel van Gratenfels zal verwerven. Belangrijkste kandidaat is ongetwijfeld de barones Gelda van Albenhus, maar ook graaf Answin van Rabenmund is sinds kort in opspraak. Van deze neef en voormalige raadsheer van onze Keizer Hal is sinds het laatste toernooi van Gareth weinig meer vernomen, maar inmiddels schijnt hij de toenmalige geruchten van deelname aan een samenzwering tegen het Keizerlijk gezag te boven zijn gekomen. Mocht hij de aangestreefde titel inderdaad verwerven, wordt zijn positie niet eenvoudig, gezien zijn vijandschap met vorst Bennaïn van Albernai, de westelijke buurman van Gratenfels. Diens politieke betekenis mag niet onderschat worden sinds het huwelijk van zijn dochter Emer ni Bennaïn met onze jonge kroonprins Brin van Gareth. Het ziet er dus naar uit dat de onrust in Gratenfels nog enige tijd zal voortduren....



GOUDVONDST OP ALTOUM ?

Des Keizers wegen zijn van veel rumoerige onderdanen verschoond gebleven sinds in het gehele Middenrijk het gerucht de ronde doet dat op Altoom goud is gevonden. Bij het ter perse gaan van dit nummer was het ons nog niet gelukt om een officiële bevestiging te verkrijgen, maar als men de verhalen mag geloven, gaat het om grote hoeveelheden.

Het vermoeden heerst dat er in ieder geval een kern van waarheid in de berichten moet zijn, aangezien enige kooplieden van naam reeds afgevaardigden naar Altoom hebben gezonden. Wij raden onze lezers in ieder geval af om naar het zuiden te reizen: Altoom heeft nooit de zegen van des Keizers heerschappij gekend en geldt van oudsher als een broeinest van piraten en wilde indianenstammen. Vet en orde schijnen buiten de muren van Charipso onbekende begrippen te zijn.

Kort nieuws uit de buitengewesten

HAVENA. De Raad van Kapiteins te Havena heeft inmiddels officieel bevestigd dat in de afgelopen maanden vier handelsschepen op weg naar Brabak spoorloos verwenen zijn. Berichten, dat deze schepen tot zinken zouden zijn gebracht door een mysterieus ramschip zonder bemanning werden gedementieerd. Wel opperde men het vermoeden dat de Machtige Naamloze weer actief geworden is.

LOVANGEN. Rivierhandelaren op de Svelit maken melding van een poging tot brandstichting in de omstreken herberg Natures Law. Een groep reizigers had zich als gast toegang verschaft, maar bleek spoorloos verdwenen toen een toevallig passerende bediende brand in hun verblijf ontdekte. Vorst Thingol heeft beloofd, een commissie te installeren voor een nader onderzoek...

HOSTRIA. Met veel uiterlijk vertoon werd in Hostria de "Eerste Koninklijke Bruggenbouwerscompagnie" voorgesteld.

De voormalige timmerlieden welke in de voor hen onwennige uniformen voor Koning Kazimier moesten paraderen, maakten op buitenlandse waarnemers geen grote indruk. Maar het zal ongetwijfeld slechts een kwestie van tijd zijn voordat in Andergast een bataljon met een tegengestelde doelstelling opgericht zal worden...



Een blik in de historie over Elfen



Een half jaar na het verschijnen van onze beschouwing van het Elfenvolk hebben wij nieuw materiaal weten te verzamelen en een dieper inzicht in deze medebewoners van ons continent verworven. Voldoende, om er een tweede artikel aan te wijden. De navolgende informatie ligt niet alleen Hedwarials aantekeningen ten grondslag; lezers van onze periodiek verschaffen ons enige interessante aanvullingen, maar boven alles kregen wij de beschikking over de aantekeningen van een vraaggesprek met een Elf over hun cultuur en maatschappijstructuur. Wij danken het Seminarie der Elfse Communicatie en Natuurlijke Genezing, Gildeuniversiteit te Donderbeek, voor het ter beschikking stellen van dit document.

Zoals wij in ons vorige artikel reeds aangaven, vormden de Elfen oorspronkelijk waarschijnlijk één grote stam, welke zich vanuit de bossen rond de Salamanderstenen steeds verder verbreedde. Lange tijd vóór de aankomst van de mens in Aventurië scheidden zich de wegen: een deel trok langs de rivierlopen verder en koloniseerde also het grootste deel van de gematigde klimaatzone van Aventurië; een deel bleef in de omgeving van de Salamanderstenen wonen en een deel trok naar het noorden, tot in de poolgebieden van ons continent. Wij noemen hen respectievelijk de "gewone" Elf, de Voudelf en de Sneeuwelf. Toen de mens Aventurië in bezit nam, leefden de Elfen in kleine stamgemeenschappen die zeer nauw met de natuur verbonden waren. Volgens menselijke maatstaven was hun leefwijze primitief; deze mening werd versterkt door het feit dat de Elfen te kennen gaven weinig nut te zien in zaken als landbouw, metaalbewerking, vestingbouw, etc. Toch werden onze wetenschappers keer op keer aan het twifelen gebracht door het grote gemak waarmee zij de menselijke wapensmeedkunst overnamen en zelfs ware meesterwerken produceerden. Dit gaf de theorie, dat de Elfen vroeger een veel hogere civilisatie hadden bereikt nieuwe voeding. Door Elfen werden deze beweringen bevestigd noch ontkend. Een geschreven historie kennen zij niet, en op desbetreffende vragen antwoord men meestal met een grap of met een poging, een filosofische gesprek over de zin van civilisatie te voeren. De waarheid zal ook hier weer lange tijd in duisternis gehuld blijven.

De instelling van Elfen t.o.v. goden is voor de mensen vaak onbegrijpelijk. Tempels kennen zij niet, en priesters of gewijden evenmin. Vraagt men hen hiernaar, dan zullen zij antwoorden dat zij alle goden respecteren, maar dat zij zich niet kunnen voorstellen dat gebeden of tempels een godheid er toe zouden kunnen aanzetten, in wereldse zaken in te grijpen. "Een mier die in de keuken een op de grond gevallen broodkruimel vindt, denkt ook niet dat hij deze heeft gekregen omdat zijn gebeden zijn verhoord", verklaart men laconiek. Slechts in hun liederen wordt gewag gemaakt van Zerzal, de jageres met de kop van een lynx, "die hen ophaalt, die voor altijd de bossen en velden verlaten". Daartegenover staat Nurti, zij die leven schept en het in alle vormen giet. Van haar heeft men geen vaste voorstelling; zij kan als een wolk verschijnen of zich verbergen in een worm langs de kant van de weg. Het geloof in Zerzal en Nurti is al zeer oud en wordt door alle drie de Elfenvolkeren aangehangen.

Magie is een vanzelfsprekende eigenschap voor Elfen. Er bestaan geen universiteiten of leerscholen in magie bij hen; ouders wachten gewoon af hoe hun kinderen de magie voor zichzelf ontdekken. De ontwikkeling hiervan kan daarom van Elf tot Elf sterk verschillen. Slechts volwassen Elfen met ruime ervaring in de omgang met magie kennen een vorm van onderwijs: aan hen zullen de Oude Wijzen van de stam op gezette tijden de Elfenliederen en de fijne kneepjes van de Elfenmagie onderrichten. Gezien de hoge levensverwachting van Elfen (40 tot 400 jaar) moet men de begrippen "oud" en "wijs" hierbij niet onderschatten.

De ontwikkeling van de Elfenmagie vormt voor de menselijke geleerden nog steeds een raadsel. Vanneer men de verhalen van de Elfen zelf mag geloven, is het soort magie dat zij ontwikkelen afhankelijk van de omgeving waarin zij opgroeien. Vanneer een Voudelfenkind bij Sneeuwelfen opgroeit, zal het zich in zijn magie aan de om hem heen levende Elfen aanpassen, en met het bereiken van de volwassenheid de oorspronkelijke Voudelfenmagie zo goed als verloren hebben. Zo zijn er ook gevallen bekend, dat Elfenkinderen die bij mensen opgroeiden zo goed als geen magische vermogens ontwikkelden.

De pogingen der gildeuniversiteiten om meer kennis over de Sneeuwelfen te verzamelen, getuigen van een toenemende interesse voor de Sneeuwelfenmagie. Geruchten over het bedwingen van sneeuwstormen, het scheppen van regenboogbruggen waarmee men over lucht kan lopen, het samenbundelen van magie om ware ijspaleizen te bouwen en vele andere wondere zaken geven aan, dat hier een geheel nieuw terrein van magie voor menselijke magiërs open ligt.

Opnieuw is gebleken, dat de kennis die de Elfen op hun achteloze manier ten toon spreiden, ons mensen nog eeuwen zal bezighouden.

DE NIEUWE DSA-DOOS

De Magie van het Oog des Meesters

"Aan het begin staat altijd de proef op de eigen moraal. Alleen deze innerlijke vraag en wedervraag kan tot het besluit leiden, magisch bewegend in te grijpen in de beschikking over de werkelijkheid. Vervolgens concentreert de magiër zich op de magische formule of de rituele handeling die onlosmakelijk met de uitwerking van de betovering verbonden is. Dan brengt de magiër de benodigde handelingen ten uitvoer en spreekt de formule uit, zonder schroom en luid genoeg om door iedereen gehoord te worden. Hierna zal de magiebeoefenaar innerlijk gewaar worden, hoe de magische kracht door zijn lichaam stroomt.....



Deze sfeervolle bewoordingen vormen de inleiding in het gebruik van magie, zoals uiteengezet in de langverwachte nieuwe DSA-doos "Die Magie des Schwarzen Auges". Langverwacht is hier het juiste woord, want sinds de uitkomst van de nieuwe basisregels in "Die Helden des Schwarzen Auges" zweven de met magie begiftigde helden van het OdM in een kunstmatige leegte. Hun karakters zijn veel kleurlozer dan die van een Nivees, Handelaar of Thorwal-piraat en zij zijn niet aangepast aan het nieuwe talentensysteem. Weliswaar publiceerde men in de Duitse Aventurischer Bote de basistalenten van de magische heldentypes, maar die pleister kwam laat en was te klein voor de wond die hij bedekken moest. De uitlevering van de nieuwe magiedoos werd voortdurend uitgesteld. Sprak men eerst nog van "eind '88", zo werd het al gauw "februari '89". Dat gerucht bleef hardnekkig in stand tot dat iedereen in februari niets anders dan de lege plaats op de schrappen van de handelaars mocht bewonderen. Toen werd het midden maart, begin april, en uiteindelijk de vaste belofte "de uitlevering start op 10 april". Welnu, de Public Relations-man van Schmidt Spiele mag inmiddels voor de jacht vrijgegeven worden, want de magiedoos is pas sinds enkele dagen (16 mei) verkrijgbaar. Maar laten wij ons op de doos zelf richten en niet op de handel eromheen. De inhoud bestaat uit (wederom) twee regelboeken, aanvullende documenten met alle 121 toverformules, drie 6-zijdige en een 20-zijdige dobbelsteen. Beide boeken zijn ongeveer even dik (±60 blz).

- het ontstaan van een magische held en een beschrijving van de beschikbare heldentypes
- de voor hen geldende talententabel
- hoe men de magische formules kan aanleren en hoe men ze moet gebruiken
- magiegevoeligheid
- specifieke magische vaardigheden van Elfen, Heksen, Schelmen, Druïdes, enz
- De universiteiten van het Magiërgilde en hun verdeling in Witte, Grijze en Zwarte Magie.
- Magische creaturen, hoe men ze bezweren kan en de gevolgen hiervan
- De familiair van de Heks en diens vermogens
- Magische voorwerpen, hun eigenschappen en hoe men ze zelf maken kan
- De magische boeken in Aventurië.

Boek 2 gaat in op het gebruik van de magie zelf, hoe men ze moet indelen en welke regels er bij gelden, oftewel:

- inleiding en verklaring der begrippen
- overzicht van de 121 beschikbare formules
- indeling van de magische formules naar soort: antimagie, beheersing, bezwering, heling, helderziendheid, illusie, gevecht, communicatie, gedaantewisseling
- speciale betoveringen en rituelen: staf- en bolbetoveringen, Druïderituelen, heksenvloeken, verbreking van vervloekingen, Elfenliederen.

Allereerst valt op dat de goden met hun wonderen en priesters/gewijden geheel ontbreken. Deze zullen in een aparte uitgave met avontuurboek-formaat worden

behandeld, de SH 1 (SH=Spiegelhilfe), die in de zomer(?) van '89 moet verschijnen. Maar wat biedt de Magiedoo's dan wel? Allereerst een enorme differentiatie op magiegebied: 121(!) formules, plus nog de vervloekingen, Elfenliederen, enz. De spreuken, c.q. soorten magie zijn nu niet meer persé aan een bepaald type gebonden: een magiër is bijvoorbeeld best in staat om een heksenspreuk aan te leren, en omgekeerd. Om dit te verduidelijken, zullen we even in het systeem moeten duiken:

Niet als de talenten worden de formules in een tabel geplaatst, waarbij elke spreuk afhankelijk wordt gemaakt van drie eigenschapsproeven. Afhangelijk van herkomst en type ontvangt iedere held bij zijn ontstaan een (klein aantal) positieve scores en een (meerderheid) aan negatieve scores. Vanaf een score van -5 mag men pogingen wagen om een formule te gebruiken. Al naar gelang de eigenschapsscores is de kans dan groot dat de poging mislukt, hetgeen volgens de nieuwe regels de helft van de normaal vereiste ASP kost. Er is dus altijd een kans aanwezig dat een spreuk niet lukt, ook al heeft men een hoge talentwaarde!



Het verlies van de vanzelfsprekendheid waarmee vroeger een spreuk lukte, zal voor sommigen een gemis zijn. Maar hier staat tegenover dat het systeem enorm verrijkt is. De Elfen bijvoorbeeld zijn nu verdeeld in drie volken: de (gewone) Auelf (ben benieuwd hoe men die naam zal vertalen), de Woudelf en de Firnelf (ook wel Sneeuwelf genoemd). Ieder volk heeft een goede basiskennis in zijn eigen 13 spreuken, plus die welke hij/zij zich in zijn/haar leven van andere formules heeft verworven. Daarnaast beheersen de Elfen nog hun Elfenliederen, waarmee zij op grote afstand de stemming van personen kunnen bepalen, hun eigen magische vermogens voor korte tijd kunnen versterken, of een zône van vrede en rust om zich heen kunnen scheppen. Bovendien kunnen zij volgens het nieuwe systeem per graadverhoging 1D+2 punten naar eigen keuze over hun LE of ASP verdelen. De tijden dat een hogeregraads Elf klaagde dat hij steeds meer achter begon te lopen, zijn dus voorgoed voorbij. Hetzelfde kan van de Druïde verteld worden, die afgezien van de 13 eigen betoveringen een drietal rituelen

beheerst waarmee hij personen kan beheersen en/of het leven zuur maken. De Heks en de Schelm zijn onveranderd gebleven. d.w.z. dat hun vermogens sinds hun publicatie in *Fluch des Mantikors*, *Hexennacht* en *Im Zeichen der Kröte* niet werden gewijzigd. De Heks is nu wel een stuk aantrekkelijker geworden door haar vermogen om 7 verschillende heksenvloeken tegen haar tegenstanders in te zetten: het is waarlijk geen pretje om met blindheid te worden geslagen, overal wratten in het gezicht te krijgen of een hele week pech te hebben (handicap op alle eigenschapsproeven).

De grootste verschillen zien wij echter bij de Magiër. Deze zal reeds bij het ontstaan moeten vastleggen, welke universiteit van het Gilde der Magiërs hij doorlopen heeft. Hiermee legt hij meteen zijn morele maatstaven ten opzichte van magiegebruik vast (*Witte, Grijze of Zwarte Magie*). Tevens ontvangt hij een aantal bonussen op spreuken die op deze universiteit speciale aandacht krijgen. en bepaalt hij bovendien in welke soort magie (b.v. Illusiebetoveringen) hij zich voornamelijk heeft bekwaamd. In de regels betekent dit dat hij zijn talent-scores hiervoor per graad met méér dan één punt mag verhogen. Laat ons de droge theorie eens de rug toekeren en het geheel verduidelijken met een voorbeeld:

(Bij de onderstaande schepping van een tovenaars zijn we noodgedwongen uitgegaan van het nieuwe regelsysteem, aangezien de magiedoo's hier onlosmakelijk mee verbonden is. Hoewel we beseffen dat vele lezers nog niet over die gegevens beschikken, is de volgende beschrijving hopelijk nog begrijpelijk).

De aanstaande Toveraar dobbelt voor de goede en slechte eigenschappen en komt tot de conclusie dat de uitkomst zonder meer gunstig is. Om aan de vereisten van SL 13, CH 12 en Bijgeloof 4 te voldoen, verhoogt hij zijn claustrofobie met twee punten om zijn Charisma van 11 tot 12 te verhogen. Vervolgens offert hij 1 Behendigheidspunt op om zijn hoogtevrees van 7 naar 5 te verlagen.

De uiteindelijke scores zijn:

<i>Noed</i>	: 10	<i>Bijgeloof</i>	: 3
<i>Slimheid</i>	: 13	<i>Hoogtevrees</i>	: 5
<i>Charisma</i>	: 12	<i>Claustrofobie</i>	: 4
<i>Behendigheid</i>	: 12	<i>Hebzucht</i>	: 4
<i>Lich.kracht</i>	: 10	<i>Dodenangst</i>	: 2

De Toveraar krijgt nu een naam (Huynadi) en de speler beslist dat het een man moet zijn. Uit de dobbelstenen blijkt



AVONTUURIDEE

Quazir's

Toren

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

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

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

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

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

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

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

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

Quazirs Toren

Als Alchoums winden naar noorden uitslaan
en Efferd schuilmend golvend protestaert
zullen zonen en vaders vergaan
en door Mordors gedrochten levend vertaerd

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

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

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

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

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

HET SCHIP

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

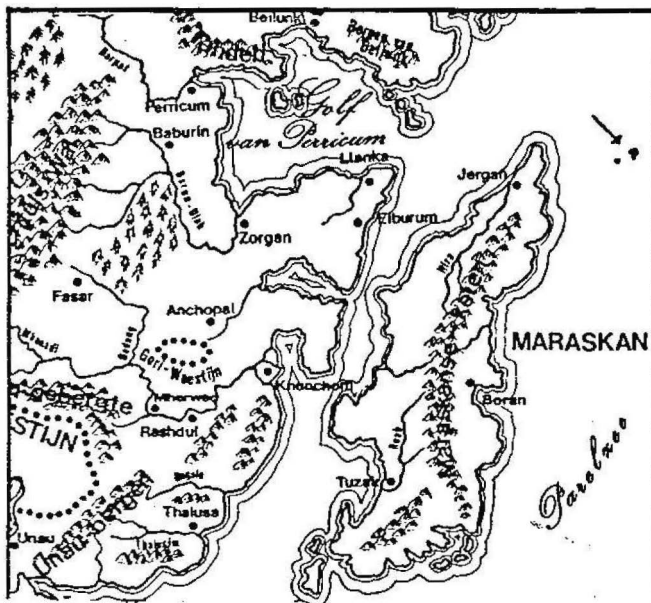
De opbouw op het voorplecht is een speciale ballistica, die enorme speren met ijzeren punten over een grote afstand kan wegschieten. Deze is niet alleen

tegen piraten bedoeld: Dioz en zijn raadgevers vermoeden dat met de "eenzame blikken" in het gedicht Cyclopien worden bedoeld (en terecht). Laat de helden hier echter bij voorkeur zelf opkomen; - een 25 AP voor het goede idee is hier zonder meer op zijn plaats. De expeditie bestaat behalve de bovengenoemde personen uit:

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

Verder zijn er nog 30 galeislaven en 10 "gewone" bemanningsleden aan boord.

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



GEBEURTENISSEN TIJDENS DE REIS

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

* Een handgemeen breekt uit tussen de Novadis en de Thorwalers, nadat de laatsten een Novadi "voor de grap" gedwongen hebben een glas rum te drinken.

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

* Midden in de nacht klinkt er alarm. Het schip blijkt in een soort broedplaats voor Parel-Morfus terecht te zijn gekomen. Zes ervan zijn aan boord geklommen. Hoe moet men ze verjagen?

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

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

Verplichte ontmoeting 1:

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

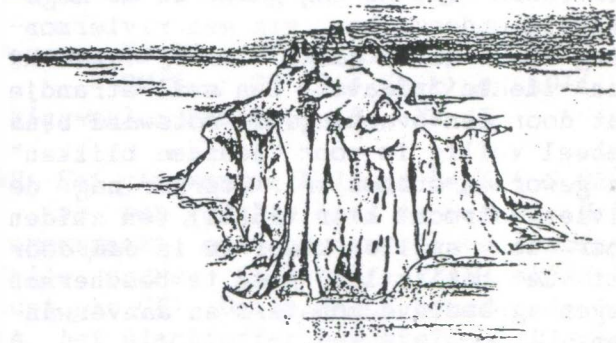
(Het schip is een voormalig slachtoffer van de Hagediswezens. Wil men het geheel nog wat opsmukken, kan men tussen de handelsgoederen nog een krankzinnig geworden bemanningslid verwerken).

Verplichte ontmoeting 2:

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

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

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



Scores:

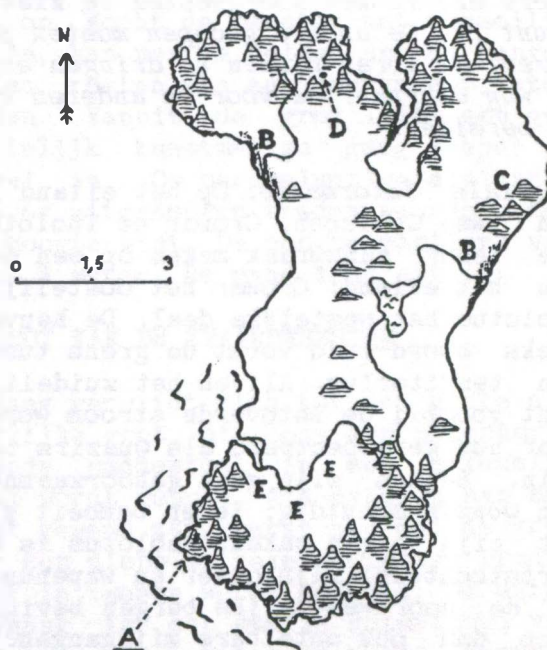
MO 16; BH 14; LK 10; AV/AW 10/6; LE 40; BW 2; TP 1D+3 (wapen), 1D+2 (snavel), 2D6 (klauwen) of 3D6 (stenen); MK 30.

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

Quazir's Eiland

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

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



Gebeurtenissen op het eiland:

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

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

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

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

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

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

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

ONTMOETINGSTABEL OP HET EILAND

De meester maakt een keuze uit de volgende mogelijkheden:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

QUAZIRS TOREN

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

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

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

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



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

DE GROT VAN DE ZVAARDMEESTER

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

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



Het skelet is de ondode gestalte van de voormalige beroemde zwaardmeester Artag Jan, wiens geest door Quazir werd gebonden in het zwarte amulet. Het zal niemand die niet het teken van Quazir draagt doorlaten (de verweven initialen Q en Z in een omcirkeld pentagram).

Magisch begaafde helden zullen tot hun schade nog een andere eigenschap van het amulet ontdekken: het is door Quazir met een permanente antimagiespreuk geladen en kan 100 ASP absorberen zonder dat de drager er hinder van ondervindt.

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

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

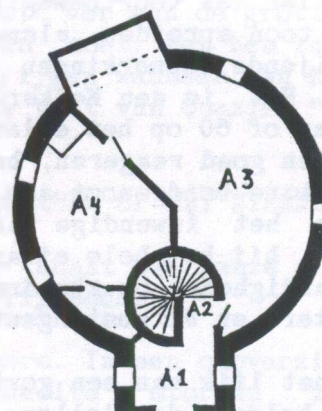
Aan de andere kant van de grot is weer een nieuwe gang die met veel traptreden vrij steil naar boven leidt. De gang eindigt in een klein portaal, vanwaar een houten deur weer toegang naar de buitenlucht biedt (!). Naast de deur

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

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

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

DE TOREN



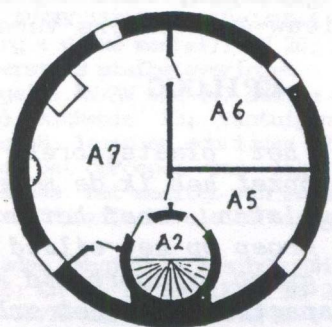
A1 Voorportaal. Bijna vierkante ruimte met een stevige buitendeur en een opening naar het trappenhuis (A2). Het onderste deel van de buitendeur hangt met scharnieren aan het bovenste deel, om zo de kogels vrije doorgang te geven. Drie (of 2!) van deze kogels liggen op een schuine rail op "afroep" klaar.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

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

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

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

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



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

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

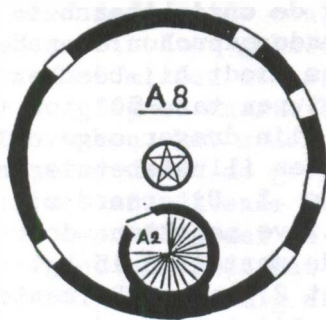
maal per dag de onzichtbaarheid als men de bijbehorende capuchon over het hoofd trekt. Tevens biedt hij bescherming tegen temperaturen van -50° tot +100° en maakt hij zijn drager ongevoelig voor verlamings- en illusiebetoveringen. De BW-waarde is 3. Uiteraard zijn er ook enkele negatieve aspecten: door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

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

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

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

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



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

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

AANHANG : de eigenschapsscores

typische Novadi:

MO 14; SL 12; CH 11; BH 14; IK 13; BG 5; HV 3; CF 6
HZ 5; DA 3; AV/AW 15/10; TP 1D+4 (kromzwaard); BW 2
(lichte wapenrok en mantel); LE 46.
Nv. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 scherpe slagwapens).
Oriëntatie 10; rijden 11; zintuigen 8.

typische Thorvaler:

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

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

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

EPILOOG

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

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

typische strijder (ook voor Randra-gevijs):

MO 14; SL 10; CH 12; BH 13; IK 14; BG 5; HV 3; CF 4
HZ 3; DA 4; AV/AW 15/9; TP 1D+5 (zwaard, slagwapen)
BW 5 (maliënkolder + schild); LE 47.
Nv. basisregels: AV/AW 8/8 (+10 zwaarden, +9 slag-
wapens, +7 overige); Afstandwapens 9 (+8 schietwa-
pens); klimmen 6; rijden 9; pimpelen 8.

dwerfen:

MO 11; SL 12; CH 10; BH 14; IK 14; BG 3; HV 3; CF 2
HZ 7; DA 4; AV/AW 13/11; TP 1D+6 (bijl.); BW 3 (le-
ren uitrusting); LE 50.
Nv. basisregels: AV/AW 8/8 (+8 bijlen. +7 stompe
slagwapens); Afstandwapens 10 (+6 verpwapens);
klimmen 8; zintuigen 10; mechanica 11; pimpelen 8;
dwerfinstinct 9. Nota bene: LE 55

Nivees Danifirm (8e graad)

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

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

typische vrijbuitster (doler):

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

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

Elf Idrakil (5e graad)

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

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

Irschan (Magiër 5e graad, Barbaradiaan)

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

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

Finrod Hesiadan (Magiër en Hesindegewijde, 10e gr):
MO 12; SL 16; CH 16; BH 14; LK 9; BG 2; HV 5; CF 4;
HZ 2; DA 2; AV/AW 12/16; TP 1D+2/1D+1 (staf/dolk);
BW 1 (gewone kleding); LE 36; ASP 40; KP 26.

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

"gewone" piraat:

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

piratenleider:

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

Cyclopen:

MO 30; AV/AW 8/4; BW 1; LE 80; Snelh. 9; MK 48.
Verblinde Cycloop: AV/AW 4/0; extra 1D6+2.
Cromar: BH 10; TP 3D+2 (knots), 2D+6 (rotsblok).
Tholotos: BH 14; TP 2D+8 (zwaard), 3D (rotsblok).
Tabel voor het gooien van rotsblokken:
Afstand Grootte van het doel

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

Skelet/Zwaardmeester Artag Jan:

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

Gnoom Kwislin:

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

Golem:

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

Nota bene: Een Golem vlucht nooit. Steekwapens en pijlen hebben bij hem geen uitwerking.

Alleen zwaarden en slagwapens met een minimaal gewicht van 100 ounce behouden hun gevone trefpunten.

Gebeurtenissen en Lotgevallen

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

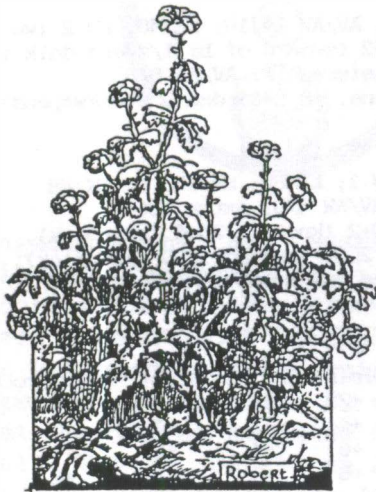
Een heldengroep bevindt zich midden in de jungle van Altoum, alwaar men naar goud delft dat hier schijnt te moeten liggen. Gondor en Tauri verlaten de delfplaats om vers water te gaan halen. Terwijl men zich met moeite door het gewoel van takken en lianen verplaatst, maakt de voorste kennis met een wurgslang.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

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

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

Monsters en Uitrustingstukken

De Lokroos



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

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

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

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

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

De Boomwurger

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



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

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

De Meckerdraak

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

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

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

Nog enige bijzonderheden:

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

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

De scores van een Meckerdraak:

NO: 18	SL: 14	CH: 8	BH: 18	LK: 6
UI: 20	SN: 20	MK: 6	BW: 3	LE: 8
AV: 16	AW: 2	TP: 3	SP (vuuradem)	
			2 x 1D+1 (klauwtjes)	



Vakatures en Aanbiedingen

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

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

- ervaren timmerlieden en metselaars
- meesterschilders en schilderlieden
- bedreven wagenmannen en veehouders
- behaarsde jagers
- moedige en gevechtservarende bewakers
- grote aantallen hulpverleners.

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

CONTACTADVERTENTIE

Vil de handelaar La Chiffe in Tiefbusen contact opnemen met Jan Beall-Gelfling uit Gano om te kunnen spreken over een handelsverdrag van vijf jaar geleden? Contactadres: Hogetoren nr 1 te Olport.

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

+ Saraste (tovenaar) +
en
Sparg (dwerg)

Kidden in Orkland sneuvelen zij voor een goede zaak die wij ons met de beste wil van de wereld niet meer kunnen herinneren.

Hoge Boron hen genadig zijn !

Vanda Warmbloedt, Gwydeon,
Q'Rare en Treznar

Meesterbouders opgelet! WIJ BIEDEN AAN:

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

OPROEP:

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

Verwen u zelf voor een hele nacht.....
In "Mama" Dolores Amusementspaleis zult U alle tijd vergeten.

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

Onze persoonlijke benadering van uw wensen zal U nog lange tijd heugen!

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

DUNGEONS & DRAGONS

Tijdens het afgelopen SPUTtakel heeft Selecta dan eindelijk de eerste vertaling van 's werelds eerste echte fantasy-rollenspel gepresenteerd:

De basis-set van Dungeons & Dragons.

In dit artikel wil ik de lezer graag deelgenoot maken van mijn eerste indruk van deze set:

HET SYSTEEM

Dungeons & Dragons, kortweg meestal D&D genoemd, kent een eenvoudig en prettig speelbaar spelsysteem, dat veel ruimte over laat voor nadere invulling door de Dungeonmeester. Het geheel bestaat uit 2 regelboeken: Het Spelershandboek en de Handleiding voor de Dungeonmeester. De speler heeft de keuze uit 7 verschillende "personageklassen" (Vechter, Priester, Magiër, Dief, Dwerg, Elf en Halfling). Zo'n spelerpersonage heeft een zestal basiseigenschappen: Kracht, Intelligentie, Wijsheid, Behendigheid, Constitutie en Charisma, aangevuld met een aantal bijzondere capaciteiten, afhankelijk van de gekozen klasse.

De spelerpersonages beleven spannende avonturen, verzamelen ervaringen en schatten en stijgen al doende in graad. Opvallend aan D&D is de ruime aandacht voor monsters, schatten en magische voorwerpen. De monsters worden geacht hele bergen schatten met zich mee te slepen als welkome buit voor onze dappere avonturiers. Het is zelfs zo dat men ervaringspunten ontvangt voor buitgemaakte schatten (1 EP per goudstuk). Het gevechtssysteem is zeer eenvoudig, maar werkt daardoor snel en soepel. Beginnende avonturiers moeten wel oppassen: de kans dat men met één klap het loodje legt is zeer groot aanwezig. Maar na een aantal graadsverhogingen loopt men weinig risico meer.

DE NEDERLANDSE VERSIE

Na vergelijking met het Amerikaanse origineel komt de Nederlandse set als winnaar uit de "strijd". De Nederlandse doos is mooier van kleur en aanmerkelijk beter van kwaliteit. De covers zijn nagenoeg identiek (rode draak, glinsterende goudstukken en een noeste krüger) maar de Nederlandse versie heeft een gele gloed over zich die beter past bij het zojuist geschetste tafereel.

Een enorme verbetering t.o.v. het origineel vormt de bijgeleverde set dobbelstenen, van D4 tot en met D20.

Ook de vertaling is over het algemeen van een goede kwaliteit. Op het eerste gezicht komen bepaalde termen wat knullig over (b.v. "Grijze Glibber"), maar probeer zelf maar eens om een betere vertaling te vinden. Alleen met de vertaling van Wight in Wiecht en Ghoul in Goust heb ik wat problemen. Een Wight is een grafgeest en een Ghoul is gewoon een Ghoul! Maar dit zijn slechts details die geen afbreuk kunnen doen aan de overigens uitstekende kwaliteit van de Nederlandse D&D set.

D&D en OdM

U denkt natuurlijk dat hier had moeten staan: D&D of OdM. Naar mijn mening niet en wel om de volgende redenen:

Het professionele OdM, zoals het komend najaar in Nederland zal worden uitgegeven, is een uitgebreid en compleet rollenspelsysteem. De hierin uitgewerkte wereld biedt een solide basis voor uitgebreide campagnes en zal met het verschijnen van de doos "Het Land van het Oog des Meesters" (juiste titel en verschijningsdatum nog onbekend) nog een extra dimensie er bij krijgen. De thema's van de avonturen verschuiven hierbij steeds meer van schatzoekerijen naar spannende intriges.

Maar daarnaast zou het toch prettig zijn om zo nu en dan een uitstapje naar een andere wereld te kunnen maken, om aldaar enige spannende ouderwetse avonturen te beleven (dungeons verkennen, monsters bevechten en schatten verzamelen). Hier dient zich dan D&D aan, als een snel en actierijk spelsysteem met een groeiende rij avontuurmodules van het soort waaraan men in OdM-campagnes niet al te vaak meer toekomt.

Natuurlijk is het ook mogelijk om D&D-avonturen naar het OdM te "vertalen" (en omgekeerd). Maar ook dan is kennis van de D&D-regels noodzakelijk en ontkomt men niet aan de aanschaf van de basisset.

Resteert de conclusie dat Selecta een prima uitgave op de markt heeft gebracht. Het valt te hopen dat dit spel (en later het vernieuwde OdM) aanslaat bij een groot publiek.

De Orkland Trilogie

Deze drie op elkaar aansluitende avontuurboeken van de hand van Ulrich Kiesov zijn speciaal gemaakt voor ervaren spelers die met een nieuwe (le graads) held van start willen gaan. Dit stelt zware eisen aan het avontuur, aangezien de spelers ervaren zijn in het oplossen van problemen, maar veelal erg beperkt worden door hun lage eigenschapsscores. Toch is de schrijver er in geslaagd om een uitermate boeiend avontuur op papier te zetten. In plaats van zware tegenstanders (die, wees gerust, niet helemaal ontbreken) spelen sfeervolle beschrijvingen, raadselachtige planten en dieren, spannende ontmoetingen en lastige situaties hier de hoofdrol.

In **"IN SPIJDEVALD"** krijgen de helden hun opdracht te horen: vanaf Thorwal door Orkland heen naar Equi reizen en onderwijl een kaart van het gebied tekenen. Er is geen beloning in geld, maar de uitrusting is gratis en de overlevenden zullen beroemd zijn voor de rest van hun leven. Bovendien krūgen zij een probaat afschrikwekkend middel tegen Orks mee: de afgeslagen duim van een reus! Na een korte reis over de rivier de Bodir kan het avontuur van start gaan. De helden ontdekken al snel dat Orkland zijn slechte naam zonder meer eer aandoet. Zij doorkruisen onder andere het jachtgebied van een reuzendraak (bijzonder spannend), maken kennis met een stam van hagedismensen en hebben de twijfelachtige eer om een echte reus te ontmoeten. Bovendien lijkt het wel, alsof er meer elanden dan Orks in Orkland wonen; - en elanden zijn helaas niet bang voor een reuzenduim.... Ook de rest van de flora en fauna is niet altijd zo onschuldig als ie lijkt, en een volk van merkwaardige spinners zorgt ook voor de nodige perikelen. Als die achter de rug zijn, is het eerste deel afgelopen.

"DER PURPURTORN" valt in twee gedeeltes uiteen. Het eerste deel is een simpel reisavontuur dat best wat extra opsmuk kan gebruiken. Wel handig zijn de hier gegeven regels voor de jacht, die ook in andere avonturen van pas kunnen komen. Verder zorgt een reus nog voor de nodige opschudding en duikt er regelmatig een mysterieuze eenhoorn op. Aan het einde van het eerste deel ontmoeten de helden vermoedelijk een vrouw van middelbare leeftijd, Junivera genaamd, die hen enige interessante voorstellen doet. Junivera heeft informatie



over de legendarische Orkenschat (buit van de beruchte Orkoorlogen 300 jaar geleden) die ergens in Orkland verborgen moet liggen. Zij heeft de helft van een schatkaart die hiernaar toe leidt, de andere helft is in de "Purpure Toren" verborgen. Deze toren staat echter op het grondgebied van de Grolmen, een ras van kleine mensachtige wezens, die het gebouw als een heiligdom vereren. De helden dienen nu hun gebied te doorkruisen en het ontbrekende deel van de kaart uit de toren te stelen. Dit gaat met de nodige problemen gepaard, en vermoedelijk zullen de helden dit avontuur niet zonder een achtervolging verlaten.

"DER ORKENHORT" tenslotte is het sluitstuk van deze trilogie en beschrijft het zoeken naar (en eventueel vinden van) de legendarische Orkenschat. De kaart leidt de helden naar een kleine vallei. En daar, in het hart van Orkland, ontwaren zij tot hun verrassing een stad.... Na een aantal ontmoetingen die hen wat informatie opleveren, komen de helden in de stad aan. Deze blijkt in verval te zijn en bewoond te worden door (relatief) intelligente verwanten van Orks, die zich echter vreedzaam (!) gedragen. Hier zullen zij niet zonder moeite de benodigde gegevens kunnen verzamelen en en passant een massamoordenaar uitschakelen. Heeft men de juiste informatie gevonden, gaat het verder bij de vindplaats van de schat, die uitstekend beschermd blijkt te worden. De helden zullen vele gevaren moeten overwinnen, en als zij tot het bittere einde doorzetten, zullen zij de ORKENHORT niet allemaal levend verlaten.... De overlevenden zullen echter voorlopig geen armoede kennen en zullen weinig moeite hebben om het laatste stuk naar Enqui af te leggen. En dat is tevens het slot van deze trilogie.

FANTASTIC SHOP

ROLLEN SPELEN - SCIENCE FICTION SPELEN - FANTASY SPELEN

Konkordiastr. 61 - Postfach 268 165 - 4000 Düsseldorf

Tel.: 0211 - 397667

Wij zijn specialist in alle vormen van rollenspele - zowel Engels- als Duitstalige !

Alle in 1988 nieuw uitgekomen DSA-avonturen:

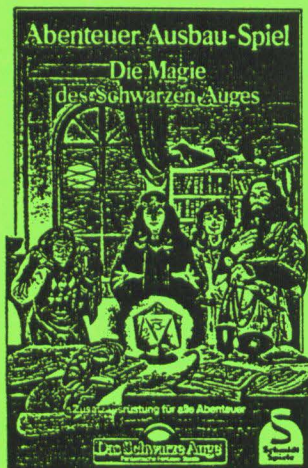
kosten bij ons slechts DM 9,88 !

NIEUW !!!

Die Magie des Schwarzen Auges

DM 39,-

Wij verkopen materiaal bij alle bekende rollenspele, maar ook miniaturen, bordspelen, vakbladen, enz, enz....



KOM EENS LANGS, OF BESTEL ONZE GRATIS KATALOGUS

Betalingen door Eurocheque of door overboeking op onze rekening: Postgirokonto Essen, 3347 92 - 435

Doch ook de kritiek mag in een recensie niet ontbreken. De aansluiting tussen het eerste en het tweede deel laat bijvoorbeeld toch wat te wensen over: eigenlijk is er geen aansluiting, maar de helden worden gewoon geacht op een mysterieuze rustplaats hun LE en ASP te hebben aangevuld. Ook sommige beschrijvingen van flora, fauna en ontmoetingen vragen veel voorbereiding van de spel-leider. Niet dat ze slecht uitgewerkt

zijn: integendeel, er wordt zoveel informatie gegeven dat het onmogelijk is om alle gegevens paraat te houden !

Maar verder niets dan lof voor deze avonturen, die stuk voor stuk tot de betere DSA-producten behoren. Hoewel zij ook afzonderlijk speelbaar zijn, zou het een misdaad zijn om ze aan uw helden te onthouden.....

Alle drie de avontuurboeken tellen $\pm$ 40 pagina's. De prijs ligt bij de 15 Mark.

Aventurijsche Bode nr. 8, jaargang 3

Prijs per los nummer: f 3,25
(Prijs jubileumsar. G: f 4,00)
(+ f 1,75 porto
bij verzending)

Abonnementskosten: f 22,50 per jaar

Bestellingen van abonnementen of losse exemplaren kunnen geschieden door overmaking van het desbetreffende bedrag op ons gironummer 518833 ten gunste van Aventurijsche Bode, Leeuwarden, onder vermelding van "abonnement Avent. Bode" en/of de gevraagde nummers.

De Aventurijsche Bode verschijnt vijf maal per jaar.

Het is ons wederom gelukt om de geplande datum van uitgifte te overschrijden, beste lezers. Wij hopen dat U inmiddels weet dat wij wel laat verschijnen, maar nooit verstek laten gaan zoals sommige uitgaven van collega-spelgroepen. In dit kader spreek ik de hoop uit dat niet al te veel lezers schade hebben geleden door de LORIEN: sinds de advertentie in de vorige Bode schijnt Peter Elzinga zijn beloftes nog niet te zijn nagekomen.

Inmiddels overwegen wij, om in augustus een dubbelnummer van de Aventurijsche Bode uit te geven, om zo de opgelopen achterstand weer enigszins goed te maken. Hierin zullen de Goden en de Gewijden van het nieuwe DSA-regelsysteem een nadere beschouwing ondergaan; dat kunnen wij nu alvast beloven.

Voor de oplettende lezers kunnen wij tenslotte nog mededelen dat de gelijkenis tussen ons Avontuuridee en de film "Seventh Voyage of Sindbad the Seaman" geen toeval is; het feit dat de AVRO hem op 29 mei uitzond wel.