

Aventurijsche Bode

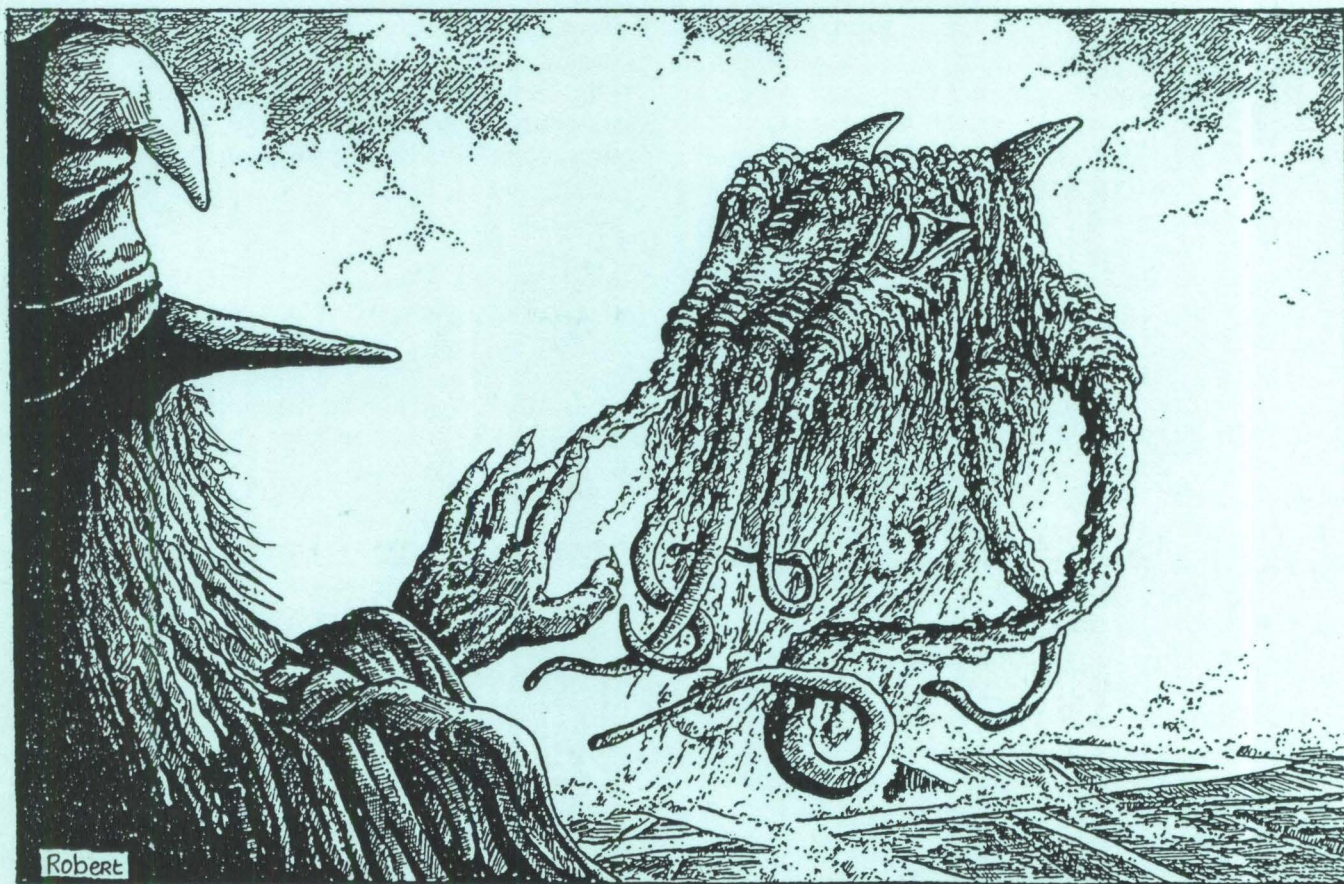
Onafhankelijk nieuwsblad voor de Keizerlijke provincies van het Middenrijk, de vrije steden Havana, Festum, Beilunk alsmede de landen Nostria en Andergast. Officieel advertentieblad voor het hele continent Aventurië en de aangrenzende gebieden en eilanden. Koerier voor het Keizerlijk Hof te Gareth. Mededeliingsorgaan voor de Magiërgilden, Gewijden der 12 Goden en hun Heilige Orden, de Keizerlijke kroniekschrijvers en historici, en de hoogwaardigheidsbekleders der graafschappen en baroniën.

Officiële handelsprijs: Keizerlijk Hof: gratis. Alle delen van het Middenrijk inclusief Maraskan 3 zilveren daalders. Havana, Festum, Beilunk, Nostria, Andergast: 1 dukaat. Prijzen buiten deze gebieden onttrekken zich aan de verantwoordelijkheid van de uitgever. De Aventurijsche Bode verschijnt zo regelmatig mogelijk vier of vijf maal per jaar na minimaal twee maanden lopen. Redactionele verantwoordelijkheid ligt bij erkende schriftgeleerden aan het Keizerlijk Hof te Gareth; op waarheid

berustende berichten en reisverslagen worden echter gaarne ontvangen. De uitgever kan geen garantie geven voor de levering van de Aventurijsche Bode aan ver verwijderde gebiedsdelen. Na Thorwal, AL'Anfa en Orkland worden geen Bodes verzonden. Hetzelfde geldt voor zijne majesteit koning Myziron II van Brabak en andere wanbetalers.

9:10

OVER GODEN EN DEMONEN



Robert

Uitgever: OdM Leeuwarden
Redactie: Bob Schubert, Hans den Draak
Medewerkers: Erwin Broens, Günter D'Hoogh, Robert Haasdijs, Arnold Zwanenburg, The Wanderers of Light.
Redactieadres: Fedde Schurerwei 3
8915 DL Leeuwarden
tel.: 058 - 150077
bgg.: 058 - 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 & 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	3
Hesindes Vonderen der Magie	7
Demonen in Aventurië	9
Berichten uit de Provincie	12
De Goden van het Oog des Meesters ..	14
AVONTUURIDDE: Achter de volgende knik	17
Konsters en Uitrustingsstukken	28
Berichten en Lotgevallen	31
Een blik in de historie	32
Vakatures en Aanbiedingen	33
AVONTUURIDDE: Moord in het trainingskamp	34
Recensies en Besprekingen	45
Redactioneel slotwoord	48
Door de Spiegelpoort	inlegvel

Achteraf gezien vroeg ik me af wat me eigenlijk bezielde toen ik die opdracht aanvaardde. "Zoek 4 adepten van de 12 Goden die zich zonder toestemming van de Heilige Conventie in de Hesinde-tempel van Kuslik hebben verwijderd". Het klonk zo gemakkelijk, want een viertal personen die zich overdreven aan de geboden van Praios, Rondra, Efferd en Boron hielden, moesten toch eigenlijk in het stadsbeeld opvallen. Tja, inmiddels wist ik wel beter: een stad van 20.000 inwoners biedt toch echt te veel mogelijkheden voor een viertal jongelieden, zelfs als godheden hen bepaalde activiteiten verboden. Het magische theater viel meteen af, want in een dergelijk goddeloos oord zou men een Praios-aanhanger met geen tien paarden inkrijgen. De Hal van de Antimagie stond bovenaan op mijn lijstje, maar de gewijde welke vandaag dienst deed, beweerde ze niet gezien te hebben. Tenzij hij graag bij de eerstvolgende gelegenheid door de waarheidseisende oppergod geroosterd wilde worden, moest ik maar aannemen dat hij de waarheid sprak. Voor het aanschouwen van de zee en de koninklijke werft moest men door één van de zeven poorten; een rondgang langs de dienstdoende gardisten leverde echter ook niets op. Wellicht zou de Rondra-adept zich voor de Koninklijke Kuslikse Koetserij geïnteresseerd hebben, maar die zaten midden in een geheim project voor de komende Donderstormrace en hielden alle poorten gesloten. Sombor greep ik onder mijn mantel naar de rinkelende redden van mijn doorzettingsvermogen (5 dukaten vooraf, 20 later) en besloot het nuttige met het aangename te verenigen. Na een korte storing door een paar ruiters van de Blauwe Garde die kennelijk een persoonlijk snelheidsrecord wensten te breken (dat ze drie geslachtsziekten tegelijk mochten krijgen; iedere vrouw zou me met deze mantel de deur wijzen) stapte ik de eerstbeste herberg binnen en bestelde een donker biertje. Nadat ik er ééntje voor de dorst en een volgende voor de smaak had genuttigd, trakteerde ik een paar stamgasten op een drankje en informeerde zonder resultaat naar een "viertal kameraden van me". Hierna begaf ik me naar een kroeg waar de gardisten meestal hun vrije tijd doorbrachten. Een paar biertjes hier en een dobbelpartijtje daar leverde afgezien van enige gepaste dankbaarheid geen nuttige informatie op. Doch toen ramde mij iets op de schouderbladen dat mij bijna een voortand en de waard een bierkroes kostte. Het was die onaangenaam grote Thorwaler die bij de

Blauwe Poort dienst deed. "Hé, ouwe spitsoor! Geldt die dukaat nog voor het vinden van die vier snuiters?" brulde hij met een luidsterkte waarmee hij zonder meer voor omroeper kon solliciteren. Ik knikte en hield een vinger voor de lippen. Hij grijnste als een kruising van een haai en een samenzweerder en hield één van die kolen schoppen op die bij hem voor hand door gingen. Met bezwaard hart liet ik er een gouden munt in tuimelen. -"Baldar Eéntand heeft ze tijdens zijn patrouille op de vismarkt gezien; die ene vogel zag een tonijn voor een dolfijn aan en ging een zootje herrie trappen over godslasteringen en zo. Ze hebben ze van de markt afgetrapt wegens ordeverstoring". Dat was zonder meer interessant; vooruit maar weer met die zere voeten en op naar het havenkwartier.

In een drietal gerenommeerde kroegen ving ik bot. -Dan maar de volkse wijk in; met mijn huidige mantel kon ik daar nauwelijks opvallen. In de "Dronken Deern" was het weer een drukte van belang: zeelui, kooplieden, hoertjes, muzikanten, pooiers en bedelaars verdrongen zich rond de tafels en aan de bar.



Met het nodige ellebogenwerk veroverde ik een plaatsje aan de bar, waar net een zatlap van zijn kruk was gelazerd (een korte aai met mijn voet over zijn achterhoofd verzekerde me van het feit dat hij nog even bleef liggen). Ik zat nog maar net toen er iets onder mijn

mantel naar mijn buidel tastte. -"Hé, jongetje, heb je liever voor twee seconden een buidel te veel of permanent een hand te weinig?" informeerde ik bij een jeugdige zakkenroller die zo te merken nog ver van zijn diploma af was. Dat schrok de anderen even af, zodat ik één hand vrij kreeg om mijn bier te nuttigen. Ah, daar zag ik die beste glui-perd van een Vitus, waarmee ik ooit een paar nachten in de stadskerkers had doorgebracht. Een wenk en een geheven kroes waren voldoende om hem naderbij te krijgen. Nee, hij had ze niet gezien maar hij beloofde me er naar uit te kijken. Nou ja, beter kon je niet ver-wachten voor drie bier (akelig drink-tempo had die Vitus). Ik had net weer een Thorwalrum achterover geslagen om wat moed voor de volgende kroeg te ver-zamelen, toen ik een interessant ge-sprek links van me hoorde. "Dat was me een raar stelletje zeg! Ze waren met z'n vieren en één gekker dan de ander!" Als mijn vader geen elf was geweest had ik de oren gespitst. Nu beperkte ik me tot een draai van mijn hoofd naar de spreekster (zo te zien een dame met een liggend beroep), die net een forse slok van haar bier had genomen. "Nou, die knappe met de brede schouders wou er meteen twee mee naar boven nemen, die lange wilde absoluut geen brandende kaarsen in de kamer en volgens Helma heeft die kleine in die zwarte mantel de hele tijd geen stom woord gezegd. Maar die van mij sloeg alles: zegt eerst dat ie impodings was -nou ja, dat ie

problemen met vrouwen heeft- en gaat dan een uurtje zeiken over de voordelen van Praios tegenover Rahja; heb je ooit zo zout gegeten?". Stom dat ik daar niet aan gedacht had. Waarom zou een aanstaande gewijde niet naar het bor-deel gaan (zolang er niemand van Travia bij zat tenminste)? Met meer geluk dan wijsheid wist ik in de buurt van de be-wuste dame te komen. "Weet je ook waar die club naar toe ging? Volgens mij zijn dat dezelfde als die bij met die valse daalders uit het noorden betaal-den?!" wierp ik er tussen. Dit had een algemeen onderzoek van de geldbuidels tot gevolg en iedere zakkenroller in de tent kon vanaf dat moment mijn bloed wel drinken. Eigenlijk had ik verwacht dat ik als onruststoker de tent uit zou vliegen of minstens gevraagd werd, me met m'n eigen zaken te bemoeien; maar het effect van mijn grijs op een vrouw redde me weer eens. "Nou, en of ik wat weet! Die prediker zei dat ze weer naar een één of andere heilige bijeen-komst moesten voordat ze daar gemist werden!". Ik wist genoeg. Een snel ge-worpen daalder richting waard verzeker-de mijn gesprekspartner van een paar gratis biertjes en ik spoedde me met de nodige verontschuldigungen wegens ver-trapte tenen en omgegooide bekers naar de uitgang. Eenmaal buiten sprintte ik naar de stallen van mijn kameraad Chi-pall. Als ik ervoor zorgde vóór dat kwartet bij de tempel te zijn, maakte ik wellicht nog een goede kans op mijn 20 dukaten.....

Regelzaken en Regelbragen

HOEVEEL TIJD HEBBEN HELDEN NODIG OM VAN EEN AVONTUUR "BIJ TE KOMEN" EN HOE ZIJN DAN DE KOSTEN VAN LEVENSONDERHOUD?

Als stelregel kan gebruikt worden, dat de helden 1 tot 1.5 maan nodig hebben om geheel te herstellen van een flink avontuur. Het gaat dan niet alleen om het domweg herstellen van de LE en AE, maar ook om herstellen van ziekte en het terugkrijgen van het (bij helden zeer hoge) vermogen tot herstellen. Als de helden deze rustpauzes niet in acht nemen, raken ze hun vermogen tot snel herstel langzaam, maar zeker, kwijt. Daarbij komt nog de tijd die nodig is voor het verhogen van de verschillende vaardigheden (en dat duurt zeker bij een aantal talenten zoals houtbewerking wel even).

Deze, en de volgende opmerkingen zijn een uittreksel (met eigen aanvullingen) van de nieuwe basisregels, zoals die tegenwoordig in Duitsland worden gehanteerd. Ziehier een aantal onkostenpos-ten die door de meeste helden liever vergeten worden, maar die voor een goed rollenspel wel van groot belang zijn.

1) LEVENSONDERHOUD:

Een bedelaar heeft elke maan 10 tot 15 zilveren daalders (ZD) nodig; helden hebben echter, net als atleten, veel hogere kosten: 65 tot 230 ZD per maan. Dit bedrag wordt als volgt bereikt: volwaardig voedsel: 40 - 80 ZD; huur en onderkomen: 20 - 90 ZD; kleding en lichaamsverzorging: 5 - 60 ZD. Hierbij moeten de kosten voor aanvulling van

uitrusting, onderhoud van wapens en wapenrusting e.d. nog worden opgeteld. Of de held het minimum of maximum per maan afdraagt, hangt van zijn rol af. Een Dwerg zal bv. zelden meer dan 100 ZD per maan uitgeven, terwijl een bekende hogeregraads strijder die op de kleintjes let een bepaaldelijk minder geloofwaardig figuur slaat. Helden die echt veel waarde aan luxe hechten, zullen overigens hogere kosten maken, de hier genoemde bedragen zijn basiskosten!

2) OFFERGAVEN EN BELASTINGEN:

De Goden zijn een realiteit in Aventurië; en als een held graag in vrede met "zijn" God wil leven, zal hij minimaal 10% van zijn inkomsten offeren. Met dit bedrag bereikt hij overigens alleen, dat hij niet lastig gevallen wordt. Als de held regelmatige bijstand van de Goden verwacht, zal hij echt dieper in zijn buidel moeten tasten...

Ook de wereldlijke machten maken aanspraak op een deel van de inkomsten van de helden. In het algemeen zullen de helden 25% van hun inkomsten af moeten dragen aan belastingen.

3) DIEREN:

Veel helden hebben een hond of een rijdier bij zich. Een hond kost 10 - 20 ZD per maan, een paard 30 - 50. Mocht één van de helden een tamme(??) hoolenpanter o.i.d. met zich meeslepen, kunt U als meester genadeloos toeslaan. De held zal zeker 150 - 200 ZD per maan moeten betalen aan borgsommen, voedsel, onderdak en reparaties - en wie neemt het de herbergier kwalijk dat hij een dergelijk monster niet toelaat?



VAT GEBEURT ER MET EEN HELD DIE TIJDENS ZIJN CARRIERE GEWIJDE WORDT EN DAARMEE VAN HELDENTYPE VERANDERT ?

Dit vraagstuk gaf reeds sinds het verschijnen van het oude Buch der Regel II aanleiding tot vele discussies en is eigenlijk pas in de nieuwe uitgave "Die Götter des Schwarzen Auges" bevredigend opgelost.

Ten eerste moet het duidelijk zijn dat een spelkarakter die op volwassen leeftijd en na de nodige avonturen besluit om zijn leven aan een godheid te wijden niet opeens in een ervaren priester verandert. Of met andere woorden: een vijfdegraads Thorwaler die Efferd-gewijde is geworden, is nog steeds een vijfdegraads held, maar slechts een eerstegraads Efferdpriester. Dit drukt zich niet alleen uit in de afwijkende ontwikkeling van zijn talenten, maar vooral in zijn Karmaenergie. Een adept die reeds vanaf zijn jeugd zijn leven aan een god(in) gewijd heeft, beschikt na zijn wijding over 20 punten KE; een volwassene die pas op latere leeftijd een geloofsovertuiging aanneemt, ontvangt slechts 12 Karmapunten.

In dit laatste geval gaat men als volgt te werk: Wanneer een held te kennen geeft, voortaan als gewijde door het leven te willen gaan, zal hij ten eerste tot zijn volgende graad aan alle geboden van zijn uitverkoren godheid moeten gehoorzamen (als hij dat niet al deed). Heeft hij de nieuwe graad bereikt, wacht hij met het verhogen van zijn scores tot het einde van het op dat moment lopende avontuur. In de periode tot zijn volgende avontuur bezoekt hij een desbetreffende tempelschool, alwaar hij zich ook tot priester laat wijden. Gedurende zijn opleiding wordt hij in een aantal gebieden onderwezen, hetgeen hem een vaststaand puntenaantal voor enige van zijn talenten oplevert. Om bij ons voorbeeld van de Efferdpriester te blijven, betekent dit:

Oriëntatie +2; Weersvoorspelling +2; Roeien en zeilen +1; zwemmen +2; Lezen en schrijven +1.

Dit zijn de enige talentpunten die aan zijn vaardigheden mogen worden toegevoegd. De 25 pogingen om zijn talenten bij een graadverhoging te verbeteren, gaan verloren. Uiteraard verschillen de talentpunten die verhoogd worden per godheid. In het geval van een Praios-gewijde wordt het *Bekeren +3; Wagen menen +2; Lezen en schrijven +2; Talen kennen +1*. Wil de versgebakken gewijde liever een volgeling(e) van Rondra wor-

den, krijgt hij/zij Zwaarden +1, Paardrijden +2; Wagen menen +1; Lezen en schrijven +1; Vapenrustingen bouwen +2; Pimpelen +1.

Het enige talent dat in alle gevallen vooruit gaat, is Lezen en Schrijven -en dat mag men wel verwachten wanneer men geruime tijd een scholing ondergaat.

Als men voortaan volgens de wetten en geboden van een god wenst te leven, zal men uiteraard ook moeten bedenken dat een aantal moeizaam verworven talenten hier niet mee in overeenstemming zijn. Een Praiosgewijde met een talentwaarde van 8 in Liegen of een Rondrapriester die gespecialiseerd is Zich verstoppen slaat bepaaldelijk geen geloofwaardig figuur. Om weer te geven dat deze talenten niet meer gebruikt worden, moet een held bij elke graadverhoging naast zijn gewone pogingen tevens een worp doen voor zijn a-typische talenten: als de worp lager is dan de talentwaarde, moet deze met één punt worden vermindert.

Net als in het oude systeem moet een held over bepaalde basisscores beschikken om een loopbaan als gewijde in te slaan. Vroeger was dit een SL- en CH-score van 13, tegenwoordig verschilt dit per godheid (zie onze bespreking van Die Götter des Schwarzen Auges elders in deze Bode). Mocht een held hier bij zijn overgang naar de status van gewijde niet aan voldoen, is hij verplicht deze basisscores bij iedere nieuwe graad te verhogen tot de basiswaarde bereikt is.

WELKE VOOR- EN NADELEN HEBBEN SCHILDEN?

Schilden laten zich op 2 manieren gebruiken: als extra bescherming voor het lichaam of als afweerhulp. De held moet zelf kiezen aan welke hij de voorkeur geeft. Wij raden aan, dat de desbetreffende held steeds aan het begin van elk gevecht meldt op welke wijze hij zijn schild wenst te gebruiken. Zoals eerder ook al eens besproken in PALANTIRs voor-malige uitgave "Scryers Kronieken" gaan de regels dan als volgt:

1) De "elegante" methode: De held benut het schild als dekking voor het lichaam en weert af met zijn wapen. Deze manier geeft de held 1 of 2 punten meer BW, al naar gelang het materiaal waar het van gemaakt is.

2) De "realistische" methode: De held gebruikt zijn schild om af te weren. De

afweer stijgt hierdoor met 1 of 2 punten, maar de aanval daalt met hetzelfde getal aangezien de held zelf ook hinder van het schild zal ondervinden.

De held kan zijn schild ook gebruiken om projectielen op te vangen. In dat geval hangt de kans van slagen af van het soort schild dat de held gebruikt en de afstand tussen schutter/werper en held. Een klein schild (hout) geeft een basiskans van 6; een groot schild zelfs 10. Hierbij komt nog de modificatie voor de afstand; hoe groter de afstand tussen schutter en doel is, hoe meer kans men heeft om het projectiel op te vangen (minimaal +0, maximaal +8). Het spreekt vanzelf dat de held wel moet kunnen zien dat er op hem geschoten wordt en dat de BW van het schild niet meer meetelt als de held na een mislukte afweerpoging toch geraakt wordt. (overigens zal de held die net een speer met zijn houten schild heeft opgevangen, ontdekken dat hij echt eerst de speer zal moeten verwijderen voordat het schild weer goed bruikbaar is....).

Hoewel schilden een zeer bruikbare aanvulling voor de uitrusting van een held vormen, zijn ze niet altijd even eenvoudig te gebruiken. Voor de volledigheid volgen hieronder nog enige aanvullende opmerkingen:

- * Grote schilden zijn zo zwaar, dat de Behendigheid met 1 punt zakt.
- * Een held die een schild gebruikt, kan dus geen tweehandswapens gebruiken.
- * De slijtage van een schild is groot, zeker bij de "realistische" methode. Verstandige helden vervangen hun schild daarom regelmatig.
- * Ruiters mogen geen groot schild gebruiken.
- * Een klein (houten) schild weegt 140 Ounces en kost 25 ZD; een groot (ijzerbeslagen) schild weegt 200 Ounces en kost 75 ZD.



**DE WEERWOLF KOMT VOOR IN HET REGELBOEK,
MAAR EEN BESCHRIJVING VAN LYKANTROPIE
ONTBREEKT. BESTAAN HIER REGELS VOOR ?**

Inmiddels wel. Het in 1988 verschenen avontuurboek Der Wolf von Winhall geeft een uitgebreide beschrijving van deze ziekte, waarop wij onderstaand verhaal gebaseerd hebben.



Lykantropie is een ziekte van de 20e graad, welke tot gevolg heeft dat de geïnfecteerde tijdens volle maan of bij zware inspanningen en stress-situaties voor een bepaalde tijd in een weerwezen verandert. Dit wezen lijkt sterk op een wolf die rechtop loopt en een menselijke vorm heeft. Kenmerken zijn een dichte grijze beharing, wolfsachtige klauwen en een vooruitstekend gebit. Deze weerwezens zijn bijzonder agressief en doden vaak uit pure bloeddorst. Dikwils controleren zij groepen echte wolven die door de beet van het wezen in z.g. "bloedwolven" zijn veranderd.

De verandering begint tijdens het opkomen van de volle maan en duurt de hele nacht. Gedurende de volgende nachten neemt de duur van de verandering langzaam af (in de tweede nacht 6 uur; elke volgende nacht één uur minder). Veranderingen door zware inspanning houden maximaal drie uur aan. Na de gedaantewisseling is de voormalige weerwolf totaal uitgeput en kan zich nauwelijks iets van zijn handelingen herinneren.

Infectie: Wie door de beet van een weerwezen meer dan 3 LP verliest, wordt met grote kans (90% - LK) geïnfecteerd. Merkbaar wordt de ziekte pas bij de volgende volle maanperiode. Tijdens de eerste serie veranderingen lijdt de geïnfecteerde een verlies aan levensenergie: dag 1 : 1D+2 SP, dag 2 1D+1 SP, dag 3 1D, enz. Mensen die al langer aan de ziekte lijden, krijgen langzaam maar zeker een steeds "wolfachtiger" uiterlijk.

NB: de infectie kan niet vooraf door het innemen van kruiden zoals Belmart worden afgewend.

Genezing: Genezing van Lykantropie is alleen mogelijk door het ingrijpen van een hogeregraads tovenaars (volgens de nieuwe regels met de formule "Klarum Purum"), priesters van Tsa of Hesinde of door het zeldzame kruid Rode Drakenmuil (zie Bode nr 5). De behandeling is alleen al daarom zo moeilijk omdat de zieke de behandeling als zware belasting ervaart - en dus onmiddellijk in een weerwezen verandert.

Zodra een weerwolf meer dan 3 LE verliest door de inwerking van een z.g. Lykantropendoder (speciale, veelal met magie voorziene wapens), zal hij binnen 10 GR sterven. Gewone wapens brengen hem slechts halve TP toe en kunnen hem tijdens zijn wolfs gedaante niet doden. Een stervende weerwolf neemt met een griezelige snelheid zijn oorspronkelijke gedaante weer aan.

Voor spelers die niet over de scores van weerwolven beschikken, volgen hieronder de belangrijkste gegevens. De eerste kolom geldt voor weerwolven die als mens een lage graad hadden (boeren, doorsnee-burgers e.d.), de tweede kolom behandelt de gelukkig minder vaak voorkomende "hogeregraads"-weerwolf. De derde kolom geeft de scores van bloedwolven. Dezen zijn wel door de weerwolf gebeten, maar kunnen de ziekte niet doorgeven.

	[1]	[2]	[3]
NO	: 15	15	20
LE	: 35	50	20
BV	: 1	3	3
Snelh.	: 9	10	12
AV	: 9	10 (2x)	12
AV	: 8	9	7
TP beet	: 1D+2	1D+5	1D+4
TP klauwen	: --	1D+4	--
UI	: 50	70	40
MK	: 20	50	13

Hesindes wonderen der Magie



De Heks en haar familiair zijn in A.B. nummer 6 en 7 al uitvoerig beschreven, maar van de gildeacademie "School der Beheersing" te Meersand kregen wij nog een aanvulling, waarvoor we onze diepgemeende dank uitspreken.

Zeer ge(l)eerde redactie,

Onlangs bereikten ons de laatste afleveringen van de Aventurijsche Bode, waarin wij tot onze verrassing enkele artikelen over de Heksen vonden. Aangezien onze academie zich onder andere met deze vorm van magie bezighoudt, zijn we niet geheel onkundig op dit terrein, en feliciteren U dan ook met de gedegen kwaliteit van deze artikelen. Helaas moesten wij echter opmerken, dat de in de volksmond zo beruchte Heksenvloeken

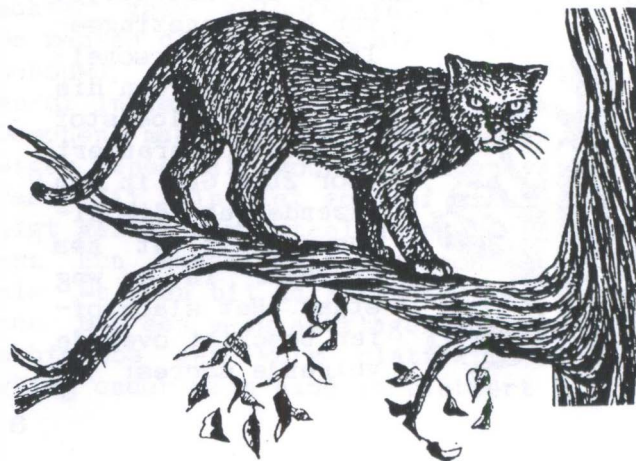
bij Uw verder zo gedetailleerde artikelen ontbraken. Om deze reden doen wij U bijgaande perkamentrollen toekomen, waarin U een gedegen beschrijving vindt van deze aanvullingsmagie waarover de Heksen kunnen beschikken. Misschien mogen wij de hoop uitspreken dat de leverantie van Uw Aventurijsche Bode als "tegenprestatie" voortaan wat regelmatigere plaats zal vinden.

Wij willen er met nadruk op wijzen dat de Heksen geëen gevaar voor de samenleving zijn ! Hoewel sommige vormen van Heksenmagie op een negatieve manier op de ontvanger in kunnen werken, is dit nog geen reden om de Heksenmagie in zijn geheel af te keuren. Beschikken de priesters van Praios, de God van Wet en Orde, niet zelf over machtige magie ? En worden zij daardoor als "slecht" gezien ??? ! Wanneer U deze vraag ontkenkend beantwoord, zult U zich kunnen voorstellen dat wij, die voortdurend met de helende en beschermende magie van de Heksen worden geconfronteerd, in deze kwestie tot hetzelfde antwoord komen.

Elke Heks heeft de mogelijkheid om één heksevenvloek per graad te leren beheersen. Aangezien deze nooit opgeschreven worden, kan dit alleen door deelname aan een Heksennacht, tijdens welke de Heks één poging mag doen om een vloek

te leren. Hiervoor moet zij een proeve op Moed/Slimheid/Charisma afleggen met een handicap die per vloek verschillend is. De Meester moet vooraf bepalen of het MOGELIJK is om de gewenste vloek te leren (d.i.: of er een Heks aanwezig is die deze vloek beheerst).

Gewoonlijk worden de vloeken door de familiair van de Heks overgebracht nadat ze die na een spelronde van concentratie op de familiair overgedragen heeft. De vloek treedt dan in werking op het moment dat de familiair de weg van de het slachtoffer kruist. Hieruit volgt dat de familiair die persoon moet kennen. Het is ook mogelijk om de vloek op een voorwerp over te dragen; de eerste persoon die dat voorwerp aanraakt, heeft dan met de gevolgen te maken... (hiervoor is de formule "Arcanovi..." NIET nodig !). Wel moet de Heks zich een uur concentreren en kost dit het dubbele aantal in ASP. Als laatste mogelijkheid kan de Heks de vloek ook in woede uitspreken. Dit kost eveneens het dubbele aantal ASP en maakt het voor de Heks noodzakelijk om een Charisma-proeve met goed gevolg af te leggen. Vele vloeken kunnen ook een permanente werking krijgen als de Heks de hogere kosten in ASP (vijfvoudig, indien in woede uitgesproken zelfs tienvoudig) voor lief neemt. Om de vloek op te heffen, moet de Heks dan een voorwaarde noemen die de vervloekte na kan komen. Om een vloek te laten werken, hoeft de Heks geen proeve af te leggen (tenzij hij in woede werd uitgesproken) en het doel kan zich alleen d.m.v. een zware proeve op een eigenschap verdedigen. De vloeken kunnen dus zelfs de machtigste held met weinig moeite overmeesteren !



Hieronder volgen twee beschrijvingen van vloeken; voor de volledige gegevens verwijzen wij naar "Die Magie des Schwarzen Auges".

PECH TOEWIJZEN:

Als het slachtoffer er niet in slaagt om een Moedproeve + 10 met goed gevolg af te leggen, heeft hij bijzonder veel pech in de komende week: Alle proeven worden met 1 punt zwaarder.

Kosten: 8 ASP

Duur: 1 week, permanent mogelijk

Leerproeve: +0

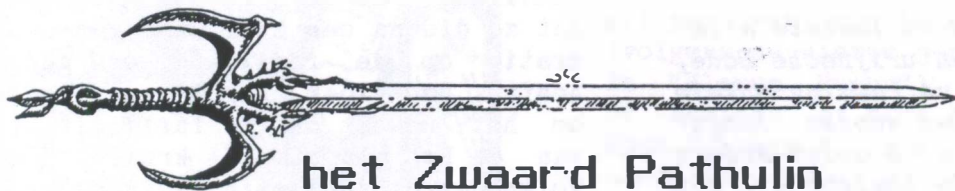
MET BLINDHEID SLAAN:

Als het slachtoffer er niet in slaagt om een Lichaamskrachtproeve + 10 met goed gevolg af te leggen, is hij "met blindheid geslagen". AV/AV/BH en SL zakken met 4 punten, het slachtoffer heeft moeite om zich dingen te herinneren en ook het gebruik van magie is moeilijker (lagere slimheid...).

Kosten: 10 ASP

Duur: graad in SR, permanent mogelijk

Leerproeve: +4.



het Zwaard Pathulin

Dit zwaard is volgens de legendes van de planeet Maraskan afkomstig, waar naast de nog steeds bestaande cultus rond de oergoden Rur en Gror diverse andere godheden werden vereerd. Eén van deze goden was Pathulin, de meester der elementen, die water en vaste stoffen wist te binden en te verenigen tot combinaties die elke mens voor onmogelijk zou houden. Monumenten die te zijner ere werden opgesteld -meestal vierkante zuilen met de 6 aan hem gewijde dieren (geveugelde) slang, kever, kat, krab, valk en schildpad- kan men nog overal op het eiland vinden.

Het zwaard is iets lichter dan een normaal zwaard maar ongewoon elastisch.

De naam Pathulin is met gouden letters op het lemmet geschreven. Als de drager

de naam van het zwaard tijdens een aanval of afweer uitspreekt, blijft het zwaard onlosmakelijk aan het wapen van de tegenstander kleven (en dan maar kijken wie de hoogste lichaamskracht heeft). Het zwaard laat pas los wanneer men zijn naam van achteren naar voren uitspreekt.

Naslagwerken in de Hesindetempels van Aventurië geven aan dat er meerdere van deze zwaarden gemaakt zijn. Men kan hieruit dus concluderen, dat het wapen in meer dan één tempel wordt bewaard.

Aanval/afweerbonus: geen

Gewicht: 70 ounce TP: 1D+4

Breukfactor: oude regels permanent 2; nieuwe regels 0.

Amokwater

Amokwater heeft de tegenovergestelde werking als het bij vele helden beruchte Vredeswater en deelt hiermee de on-aangename eigenschap dat het nauwelijks van een genezingselixier te onderscheiden is. Iedereen die van deze vloeistof drinkt, verandert voor 2D+2 GR in een razende gek die alles aanvalt wat hem of haar in de weg staat. Het slachtoffer beschikt over de volgende scores:



MO: 50 ; SL: -6 ; LK: +7 ; AV/AV: 18/4.

Er bestaat een kans van 10% dat de MO-score van het slachtoffer permanent met één punt stijgt. Aangezien genezingselixiers echter meestal genuttigd worden wanneer de LE van de betreffende een bedenkelijk peil heeft bereikt, is de kans op overlijden beslist groter.....

geïnteresseerd in nog meer magische artikelen ???

Lees dan DE TEMPEL VAN HESINDE
-een boeiende tocht langs ontelbare
magische verrassingen!

Prijs: f 7,50 + f 3,- porto
(overmaken op giro 518833)

DEMONEN IN AVENTURIË

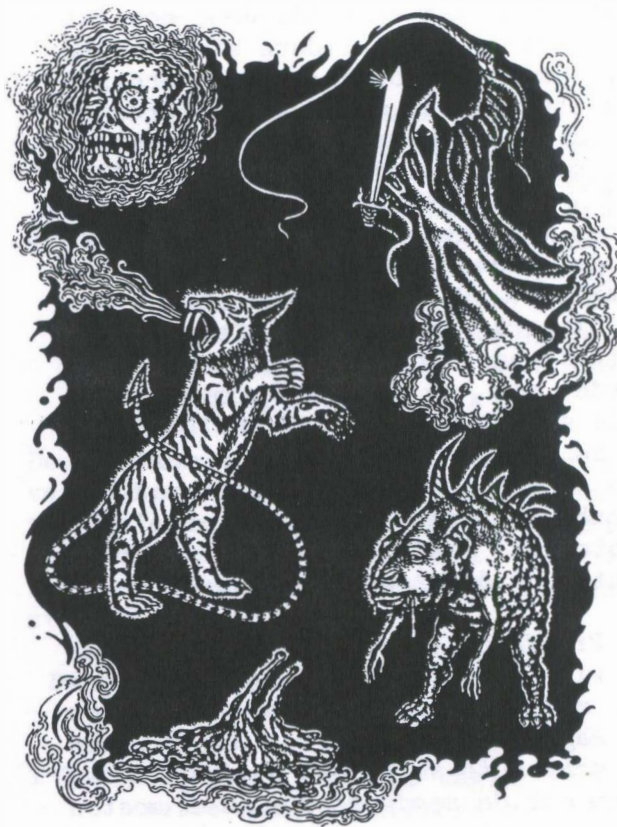
Sinds het gilde der magiërs de grenzen van het wereldlijke verruimde en haar onderzoekingen steeds dieper in de astrale sferen vooruitdreef, maakte Aventura kennis met een nog altijd groeiend aantal demonische wezens die deze sferen bevolken. Helaas bleef het meestal niet bij een vluchtige kennismaking: men vond steeds weer nieuwe manieren en middelen om de creaturen uit de andere dimensies naar onze wereld te leiden, vergezeld van even zo talrijke (maar lang niet altijd gelukke) pogingen om deze wezens aan de menselijke wil te onderwerpen. Het aantal demonen is niet bekend; haast wekelijks ontdekt men nieuwe poorten naar de andere dimensies of worden oude toegangen in stoffige archieven herontdekt. Ook verder is onze kennis van de demonen beperkt. Het staat vast, dat hun uiterlijk verschillender is dan wij ons kunnen voorstellen, maar dat in ieder geval een aantal van hen bepaalde, onveranderlijke eigenschappen bezit. Ook heeft men een zekere hiërarchie onder de demonen ontdekt, waar wij op deze plaats even bij stil willen staan:

De onderste klasse wordt ingenomen door de z.g. Lagere Demonen, wezens die de verschillendste (en veelal afstotende) vormen hebben en in de regel slechts korte tijd in onze dimensie kunnen bestaan.

Boven de Lagere Demonen staan de z.g. Gehoornde Demonen, die allemaal horens op hun hoofd(en) en/of andere lichaamsdelen dragen. Er zijn tovenaars die beweren dat het aantal horens in verbinding staat met de rang welke deze demon binnen de gehoornde klasse inneemt. Dit zou tot de conclusie: "hoe meer horens, hoe gevaarlijker" leiden, maar men begeeft zich waarschijnlijk op glad ijs wanneer men deze Aventurijnse maatstaven ook op demonen wil toepassen.

Nóg hoger in de hiërarchie (en daarover heersen geen twijfels meer) staan de Aartsdemonen. Van hen wordt verteld dat er slechts 12 bestaan, en dat zij in feite een negatieve afspiegeling van de 12 Aventurijnse goden zijn.

Wetenschappelijk gezien is dit echter een pure gissing. In werkelijkheid verschilt de enorme macht van de Aartsdemonen dusdanig van die van de 12 Goden, dat men beide partijen om vergiffenis zou moeten smeken voor het maken van



dit vergelijk. Aartsdemonen treden vaak op als heftig wervelende schaduwen; in sommige geschriften beschrijft men hen echter ook als ongelovelijk vette, haarloze gestalten die een walgelijke lucht verspreiden en met zalvende stemmen spreken. Ook zij kunnen slechts een beperkte tijd in onze dimensie verblijven, en gelukkig is voor zover bekend nog niemand er in geslaagd, zo'n afschuwelijk creatuur opzettelijk op te roepen.

Naar het schijnt zijn de Aartsdemonen niet de absolute heersers in hun demonenrijk. Enkele grote Magiërs hebben het vermoeden geuit dat boven de Aartsdemonen nog de Demonensultan of de Heer Der Duisternis zetelt. Hierover bestaan echter geen geloofwaardige berichten. De mensen die hem misschien hebben aanschouwd, zijn niet meer bij verstand en/of in leven.

Demonen mag men niet toetsen aan onze eigen menselijke voorstellingen van moraal. Zij zijn niet goed of slecht, er ligt gewoon een totaal andere denkwijze aan hun handelingen ten grondslag. En als we even bij de Aartsdemon blijven: zou men een mens aanklagen wanneer hij achteloos een worm plattapt of een vlieg onder zijn hand verplettert?

Aangezien demonen slechts tegen hun wil uit hun dimensie naar de onze worden geroepen, reageren zij in het algemeen uitermate geïrriteerd op een bezwering. Zo gebeurt het maar al te vaak, dat de magiër de demon die hij oproept niet kan beheersen -met alle verschrikkelijke gevolgen van dien (de dood schijnt hierbij één van de mildere straffen te zijn). Om een demon te kunnen oproepen en te beheersen, dient men allereerst zijn naam te kennen. Lagere demonen roept men op met de formule "VAANZIN, TOKULT en ZVAVELDAMP", voor het bezweren van Gehoornde Demonen benodigt met de toverspreuk "HEPTAGON en PADDEKVIJL". Wil men daarentegen een demon (weer) verdrijven, dient men de desbetreffende formule in omgekeerde volgorde uit te spreken, voorafgegaan door de spreuk "RIVERSALIS REVIDUM". Daar de meeste magiërs nog slechts de eerste wankel schreden op het pad der demonenbezwerings hebben afgelegd, concentreren wij ons in eerste instantie op de Lagere Demonen:

[NB: Bij de nu volgende beschrijvingen gaan wij uit van de nieuwe OdM-magie zoals zij voorgesteld wordt in de doos "Die Magie des Schwarzen Auges". Men dient echter te weten dat in het nieuwe systeem ook de magische formules moeten worden getoetst aan de hand van een speciale talententabel. Afhankelijk van de herkomst van de magiër (d.w.z. van welke gildeuniversiteit hij afkomstig is) en diens ontwikkeling bestaan er bepaalde bonussen of handicaps bij de pogingen om de betreffende betovering tot stand te brengen. Wil men niet op dit systeem wachten, kan men het oude Buch der Regel II gebruiken:

De tovenaars dient een minimum-score van 17 te hebben voor zowel Slimheid als Charisma. Hij concentreert zich twee gevechtsronden lang op zijn bezwering, en spreekt dan de formule uit terwijl hij beide armen als een dirigent voor zich uitstrekt. Aan het einde van de formule noemt hij de naam van de demon die hij wil oproepen. De bezwering lukt altijd; hij hoeft geen extra proef uit te voeren om te controleren of de demon hem gehoorzaamt. Hij kan echter niet een nieuwe demon oproepen als de vorige nog in deze dimensie aanwezig is. Op deze plek zouden wij als commentaar willen toevoegen dat de oude regels de tovenaars sterk bevoordelen; om het spel niet uit zijn evenwicht te brengen, is het ongetwijfeld verstandig om een extra handicap zoals een SL-, CH-, of MO-proef toe te voegen).

1 BRAGGU

Met een afschrikwekkend gebrul en gedonder vormt zich een afschuwelijk lelijk demonengezicht uit een wolk van groen-paarse, stinkende damp. Ieder stervelijk wezen dat zijn blik op dit gezicht richt, moet per gevechtsronde een Moedproef doen met een handicap van 4. Mislukt deze, zal hij in opperste paniek in het wilde weg een goed heenkomen zoeken. Braggu is niet materiëel in deze dimensie aanwezig, d.w.z. hij is niet tastbaar; zijn uiterlijk en zijn gebrul zijn echter ruim voldoende om iedereen ontzag in te boezemen.

Wie voor Braggu op de vlucht slaat moet tevens een proef afleggen op de slechte eigenschap "Bijgeloof". Lukt deze, dan oefent Braggu hetzelfde effect uit als de betovering "Horrihobus Pokkepijn".

Bezwering (=oproep): -1

Beheersing: -4

Kosten: 2 ASP per gevechtsronde

("+"waarden zijn handicaps; "-"waarden zijn bonussen)

2 HESHTHOT

Dit is de bij vele helden reeds bekende demon die alleen uit een donkere kapmantel en een paar roodgloeiende ogen schijnt te bestaan. In haast alle gevallen heeft hij een zwaard of een zweep bij zich. Een treffer met de zweep kost het slachtoffer behalve de schadepunten ook het verlies van een LK-punt; weert men het zwaard af met het eigen wapen, moet men de breukfactor daarvan met één punt verhogen. Heshthot kan men alleen met magische wapens of toverformules bestrijden, c.q. verwonden. Het kost Heshthot enige moeite om zich in deze dimensie te manifesteren; hij beweegt zich daarom (gelukkig) slechts langzaam voort. Heshthot's scores zijn:

MO: 30 , LE: 20 , BW: 0 , AV: 13 , AV: 8 , TP: 1D+4 (zwaard) of 1D (zweep).

Snelh.: 4 , UI: 500 , MK: 30.

Resistentie tegen magie: 10.

Bezwering: +5

Beheersing: -1

Kosten: 5 ASP per gevechtsronde.



3 ZANT

Deze geel en lila gestreepte gevechtsmachine ziet er uit als een enorme, op zijn achterpoten lopende sabeltandtijger. Opmerkelijk is daarbij nog zijn 2 meter lange staart, die in een driehoekige hoornen punt uitloopt. Zant zal per gevechtsronde twee van zijn wapens (bek/klauwen/staart) inzetten en kan slechts door magische wapens of magie worden verwond. Zant's scores zijn:

MO: 30 , LE: 30 , BW: 3 , AV: 15 , AV: 8 , TP: 2D+2 (bek), 1D+4 (klauwen), Of 1D+2 (staart).

Snelh.: 9 , UI: 500 , NK: 45 ,
Magieresistentie: 15.

Bezwering: +6

Beheersing: +0

Kosten: 1 ASP per gevechtsronde.

Mislukte pogingen tot beheersing of bezwering

Zoals reeds opgemerkt, dient een magiër twee proeven af te leggen voordat hij een demon kan bezweren en hem zijn wil kan opleggen.

Bij de eerste proef dobbelt hij tegen zijn eigenschappen Moed (2x!) en Charisma, eventueel bijgesteld door zijn vaardigheid "Demonen Bezweren". Hierbij moet hij bovendien nog rekening houden met macht van de demon, oftewel de bonus of handicap die voor de desbetreffende demon geldt (bijvoorbeeld bij Zant een handicap van 6). Lukken de proeven, verschijnt de gewenste demon; mislukken ze, dan wordt de magiër het slachtoffer van één van de volgende uitwerkingen:

Men werpe met D6

worp	Uitwerking
------	------------

- | | |
|-----|---|
| 1-4 | Er verschijnt geen demon; de tovenaars verliest 7 ASP. |
| 5-6 | Een gehoornde demon verschijnt; de tovenaars verliest 13 ASP. |
-

Geheel onafhankelijk van het feit, of de bezworen demon verschijnt of een absoluut ongewenste soortgenoot, moet de magiër met een tweede proef het wezen in zijn macht proberen te krijgen. In dit geval moet hij tegen zijn graad dobbelen, waarbij hij wederom rekening moet houden met de macht van de demon (bijvoorbeeld bij Braggu een bonus van 4).

Wanneer deze proef lukt, zal de demon de aanwijzingen van de magiër opvolgen. In geval van mislukking moet men de volgende tabel raadplegen:

D6 Reactie van de demon

- | | |
|-----|--|
| 1-3 | De demon keert met een bijzonder slecht humeur naar zijn eigen dimensie terug. De tovenaars verliest 13 ASP bij een lagere, 26 ASP bij een gehoornde demon. |
| 4-6 | De demon wendt zich woedend tegen zijn "bezweerder". De tovenaars verliest ook hier 13 c.q. 26 ASP, plus nog eens extra de volledige ASP die voor de bezwering noodzakelijk was. |

De verdere reacties van de demon zijn vaak onvoorspelbaar, en zullen door de meester aan de desbetreffende spelsituatie moeten worden aangepast. Zo nodig, kan men gebruik van maken van de onderstaande tabel:

D6 Reactie van de demon

- | | |
|-----|---|
| 1-3 | De demon valt de magiër aan met alle hem beschikbare middelen. |
| 4-5 | De demon springt de tovenaars in de nek en berooft hem permanent (!) van 3 ASP. |
| 6 | De demon wreekt zich met beide methodes op de magiër. |

Hiermee sluiten wij deze inleiding in de demonenwereld van het OdM voorlopig af. Volgende keer: De Gehoornde Demonen en de Aartsdemonen.



Per koerier ontvangen :

Zeer geachte Heeren der redactie,

Toen ik één dezer dagen wederkeerde van enen langen reis, trof ik te huize ener aantal uwer uitgaven. Ondanks het gegeven dat dezer bewusten geschriften niet ten enen geheel actueel meer waren, genaam ik toch den moeite hen te lezen.

Tot op heden beschouwde ik uwer geschriften als zijnde zeer betrouwbaar, informierend en interessant. Edoch, na lezing van uwer uitgave nummer 7 gevoelde ik den dringenden node om ter uwer informatie enen geschrift weder te zenden.

Zo deed gij konde in enen bericht over den schijnbaren onafhankelijkheidsstrijd gewelke op den Gancoellanden gevoerd zoude worden. Het ware mij ener deugd dat gij zelve ook den nodigen vraagtekens bij dezer gerucht deed plaatszen. Op ener mijner reizen was ik zelve in den gelukkigen toeval dezen eilandengroep met ener bezoek te mogen vereren. Ik wilde U dan ook uit eigen ervaring konde doen dat:

Ten eersten, geen enen verstandigen bestuurder (en daaronder gereken ik zeer zeker ook onzen geliefden Keizer Hal) veel moeite zoude getroosten om dezer groep eilanden tot zijner gebied te willen maken. Behoudens enkelen kleinen woongemeenschappen en veler rotsen, is op dezen eilanden niets tot vrijwel niets van ener waarde, dat tegen den kosten van zo ener onderneming zoude doen opwegen.

Ten tweede zijn dezer eilanden, om den zelfden bovenvermelden reden vanaf den beginne een zelfstandig gebied en gehoeven zij zich niet zelfstandig te maken!

Ten derden zijn den bewoners dezer eilanden van ener allervriendelijksten en goedwilligen aard. Zij zouden een slag zoals beschreven tegen 100.000 (?) man zeer zeker verafschuwen.

Ik meen dan ook niet anders te kunnen concluderen dat uwer informatie, leiende tot het bedoelde bericht, afkomstig moet zijn van ener zeer onbetrouwbaren oorsprong. Dezer oorsprong zoude wel eens op den bodem ener wijnkaraf gelegen kunnen zijn!

In hetzelfde geschrift staat nog enen artikel dat weleenswaar meer op den werkelijkheid gebaseerd is edoch niet ten gehele juist ware. In den bedoelden bericht schrijft gij dat den Stadsraad van Lowangen moeite gevoelde met den aanwezigheid van onzer -toen net opgestelden- herberg "Natur's Law". Dezer moeilijkheden werden echter veroorzaakt door den relatief kleinen groep herbergiers van Lowangen, welke in den aanwezigheid van onzer herberg ener bedreiging van hunner bestaan ervoeren. Den anderen middenstanders van onzer fraaien buurstad gevoelden namelijk niet zoveel moeite met onzer initiatief, daar wij ons tot enen der grootsten afnemers van hunner produkten mogen rekenen. Daar vele stadsbestuurders van Lowangen net zoals velen anderen wezens van vlees en bloed zo nu en dan wel eens enen drankje pleegde te gebruiken in één dezer openbaren gelegenheden, konden den herbergiers in korten tijde enen gewillig oor binnen den raad verkrijgen. Daardoor is deze zaak van ener groteren omvang geworden dan zij verdiende.

Inmiddels is er al ener overleg geweest tusschen den Stadsraad en ener delegatie van Natur's Law. In deze bespreking is overleen gekomen dat Natur's Law elken jare ener schatting zal betalen aan Lowangen overeenkomende met ener tienden del van den gehelen inkomsten van onzer herberg. Den Stadsraad zouden dan zelve bepalen in welker mate den Lowangen herbergiers enen schadeloosstelling zouden bekomen.

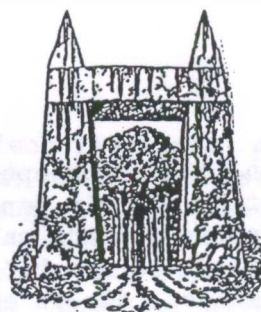
Na aanvaarding onzer aanbod gedeed den voorzitter der Stadsraad, Heer Ulrich van Ketenal, ons konde goed te beseffen dat den aandeel voor Lowangen des te groter zoude zijn naar mate zij minder deed om Natur's Law den voet dwars te zetten.

Het is mijner mening ende hoop dat beider partijen zich aan dezer afspraak gezullen houden, waarmee den rust in onzer mooien streek is wedergekeerd.

Er op vertrouwende ge met het verschaffen dezer informatie van dienst te zijn geweest, en den hoop uitsprekend dat gij in het vervolge met grooteren zorg uwer bronnen kiest, teken ik met den meesten waardering voor uwer uitgaven.

Hoogachtend,

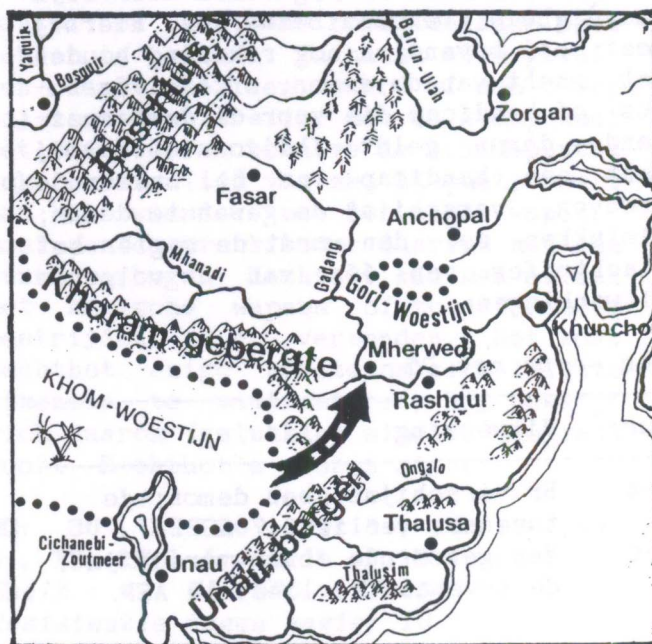
D. A. J. "Dagger"



Novadi's plunderen Mherwed

Een Keizerlijk koerier uit de stad Kunchom bracht het verontrustende nieuws dat een ruiterleger van kennelijk meer, dan 2000 Novadikrijgers de stad Mherwed bij verrassing heeft veroverd. Aldaar richtten zij grote vernielingen aan en stalen zij waar zij konden de paarden, kamelen en Mherwatis, Mherweds beroemde muil dieren. Naar het schijnt werd er een door delen van de bevolking gesteunde klopjacht op de priesters der 12 Goden gehouden, van wie er meer dan één op jammerlijke en eerloze wijze om het leven kwam: Een schande voor het Keizerrijk en zijn onderdanen!

Wanneer men de verwarrende berichten uit deze regio moet geloven, zal de aanvoerder van het ruiterleger - sjeik Halif Er'Shiad - het hoofd worden van een nieuwe dynastie onder het leenheerschap van sultan Abu Tarfidem van Unau. Wij moeten helaas aannemen dat deze onverwachte aanval van de in de afgelopen 40 jaar toch redelijk vreedzame Novadis op het persoonlijk bevel van de sultan van Unau geschiedde. Deze voormalige grootvizier waant zich kennelijk terug in de tijd van het Diamanten Kalifaat, wanneer hij denkt dat hij zich zoiets kan veroorloven. Onze Keizerlijke troepen zullen hem echter snel leren dat zijn machtswellustige dromen slechts onbeduidende zandvormpjes zijn die met een enkele voetstap vertrap kunen worden. Hopelijk kan men bij deze gelegenheid ook de volksagitator Mehmed van Unau terechtstellen, welke de bevolking van de Khomwoestijn reeds jaren tegen de volgelingen der 12 Goden ophitst. Moge Rondra met onze soldaten zijn, die de orde met het wapen in de hand zullen herstellen!



WEERWOLF IN WINHALL

WINHALL. In de laatste manen stapelen zich de berichten dat in de omgeving van de plaats Winhall een weerwolf actief is. Aanvankelijk sprak men nog van verscheurde schapen en schimmige gedaanten bij volle maan, doch in het verslag van een hoofdman der Beilunker ruiters blijken reeds zeven personen het slachtoffer geworden te zijn van dit gevreesde monster. Bijzonder tragisch is de verdwijning van de Boron-gewijde Mercis, die hiermee in verbinding wordt gebracht: sindsdien kunnen in Winhall geen begravenissen volgens de heilige rituelen der 12 Goden plaats vinden.

Berichten uit de Provincies

VICTORIE IN DE PARELZEE !

Smokkelhandel ernstige slag toegebracht

PERRICUM. Met gepaste blijdschap gaf de Admiraal van de Keizerlijke vloot konde van een groot succes dat zijn schepen hadden behaald tegen de smokkelhandel tussen Maraskan en Aranië. Naar verluidt heeft de Keizerlijke galei "Reto's Eer" een vloot smokkelschepen achterhaald, drie ervan tot zinken gebracht en vier in beslag genomen. Wij juichen dit succes van harte toe. De smokkelhandel tussen de huichelachtige handelaren van Maraskan en de afvallige Keizerlijke provincie Aranië heeft de laatste jaren een grote vlucht genomen en des Keizers inkomsten in ernstige mate gedorven. De gevangen genomen smokkelaars wacht een zware straf: zij hebben immers niet alleen smokkelwaar vervoerd, maar zich tevens schuldig gemaakt aan hoogverraad ! Onze eerbiedwaardige Keizer heeft al jaren geleden ieder handelscontact met Aranië verboden om de overmoedige vorstin Sybia te straffen.



KORT NIEUWS UIT DE BUITENGEWESTEN

HAVENA. Sinds enkele weken worden goeie burgers in deze hoofdstad van de Rijksprovincie Albarnia geteisterd door een reeks merkwaardige overvallen. In alle gevallen werden de slachtoffers tijdens een nachtelijke wandeling geveeld door een klein pijltje dat kennelijk van een slaapgif was voorzien. Deze pijltjes zijn van een ongewoon model en passen in geen enkel bekend wapen. Opvallende kenmerken zijn verder de van rietvezels vervaardigde kleine vinnen en het feit dat alle pijltjes exact hetzelfde formaat hadden: een uitzonderlijk verschijnsel dat men alleen in gespecialiseerde werkplaatsen aantreft. De autoriteiten roepen alle ordelievende burgers van de stad op, zich bij het stadhuis te melden wanneer zij informatie hebben die de oplossing van deze overvallen naderbij zouden kunnen brengen. Voor het aanbrengen van de dader heeft de familie Pekkarin een beloning van 35 dukaten uitgelooft.

BRABAK. De uitdrukkelijke waarschuwingen van Al' Anfa ten spijt heeft koning Myzirion II van Brabak opnieuw alle kapiteins met zeewaardige schepen en strijdbare bemanningen opgeroepen, zich voor een drietal kaperbrieven in te schrijven welke in de komende maan Firun aan de hoogstbiedende zullen worden verleend. Politieke waarnemers vragen zich nu af, of Patriarch Tor Honak van Al'Anfa zijn dreigementen waar zal maken en orders geeft tot een strafexpeditie tegen de lastige stadstaat aan het zuidelijke uiteinde van ons continent. De door Myzirion beschermde kapers zijn weliswaar uitermate schadelijk voor de "Zwarte Parel van het Zuiden", maar het denkbeeld van een nieuwe rampzalige oorlog tegen een coalitie van stadstaten - nu alweer 50 jaren geleden - zal ongetwijfeld aanleiding geven tot enige aarzeling.

WINHALL. Zwaardmeester Raidri Conchobair daagt alle "moedige helden en heldinnen van Aventurië die durf en wilskracht combineren met een ijzeren constitutie en een buitengewone vaardigheid op het gebied van wagenmensen" uit tot deelname aan de overbekende Donderstormrally. Dit wellicht bekendste internationale evenement in Aventurië wordt daarmee reeds voor het verstrijken van de gebruikelijke 25 jaar gehouden. De huidige houder van de Donderstorm - de legendarische strijdwagen die destijds door de godin Rondra aan de eerste winnaar werd gegeven - wil hiermee wellicht voorkomen dat hij door voortschrijdende ouderdom verhinderd wordt om een tweede keer in het bezit van deze felbegeerde trofee te komen. Alle kandidaten dienen zich binnen drie maanden in Winhall te melden. Een route is tot nu toe nog onbekend.

Bendeleider terechtgesteld

Onlangs heeft in Tjolmar de terechtstelling van de gevreesde misdadiger LaChiffe plaatsgevonden. Deze gevallen Elf had een grote groep Goblins om zich heen verzameld en maakte de omgeving reeds sinds jaren onveilig. De gebruikelijke opsomming van zijn misdaden voordat de terechtstelling begon nam haast een gehele ochtend in beslag. De lijst handelende van ontelbare overvallen, diverse ontvoeringen, martelingen en in koelen bloede gebezigde moorden. Zelfs mannen en vrouwen van grote faam en ervaring waren zijn bende ten offer gevallen: -wij noemen slechts de tovenaars Anla, wiens overlijden in een vorige uitgave bekend werd gemaakt.

Volgens ooggetuigen was het proces dat aan het vonnis voorafging nogal merkwaardig te noemen. De aanklaagde moest door twee mannen ondersteund in de rechtszaal gedragen worden en sprak tijdens de hele rechtszitting geen enkel woord. Ook de overhaaste terechtstelling (onthoofding en verbranding) gaf aanleiding tot het vermoeden dat de veroordeelde reeds voor het proces het tijdelijke met het eeuwige had gewisseld. De plaatselijke autoriteiten wezen de bewering dat het slechts een showproces betrof echter streng van de hand.

De correspondentie welke in de bezittingen van de misdadiger gevonden werden leidde tot diverse arrestaties in en rond Tjolmar. Momenteel wordt nog onderzocht wat de betrekkingen van deze moordenaar met een bekende persoonlijkheid op de Gano-eilanden inhielden. De mogelijkheid dat nog meer arrestaties zullen volgen mag niet uitgesloten worden geacht.

KORT NIEUWS UIT DE BUITENGEWESTEN

LOWANGEN. Ondanks tegengestelde berichten die ons onlangs in een lezersbrief bereikten, schijnt de kleinschalige handelsoorlog tussen de vrije stad Lowangen en de tot een herberg omgebouwde veste Natur's Law nog steeds geen einde te vinden. Goed ingelichte kringen in de hoofdstad van de Svelitse Stedenbond meldten ons het vertrek van een expeditie van metselaars en timmerlieden die de stad in oostelijke richting verlieten. Het doel van deze expeditie werd geheim gehouden, maar de meegevoerde materialen duiden op een versterkte brug voor permanent gebruik en een uit steen en hout opgetrokken gebouw van meer dan normale grootte. Het mag niet uitgesloten worden geacht dat men op een gunstig gelegen terrein een brug wil bouwen die enerzijds het veer van Lowangen ontlast en anderzijds het handelsverkeer dat sinds kort via Natur's Law loopt naar zich toe moet trekken. En als wij deze laatste theorie verder doortrekken: Zou het geplande bouwwerk misschien een versterkte herberg kunnen zijn ?

De Goden van het Oog des Meesters



Geheel tot verrassing van zowel spelers als winkeliers arriveerde afgelopen zomer op de geplande datum de in boekvorm uitgegeven "Die Götter des Schwarzen Auges" in de verkoopafdelingen van de op spelen of speelgoed gespecialiseerde zaken. Voor het eerst in de geschiedenis van Das Schwarze Auge gaf Schmidt Spiele rollenspel materiaal uit zonder de voor haar zo belangrijke (en winstgevende) omhullende doos en een handvol dobbelstenen; nu was het de vraag of dit "experiment" zou aanslaan en het werkelijk mogelijk was om hiermee de in het algemeen kleinere oplage van de avontuurboeken te overtreffen. (Mocht U zich hierover verbazen: het is inderdaad zo, dat een doos met rollenspel materiaal een veelvoud van de oplage bereikt die een avontuurboek heeft). Nu, het bleek dat men een goede zet gedaan had, want net zoals na het verschijnen van "Die Magie des Schwarzen Auges" konden de leveranciers het produkt niet zo snel aanslepen als dat het verkocht werd. Inmiddels is het boekwerk zelfs al sinds een maand of twee totaal uitverkocht en wachten hele horden rollenspelers op een tweede oplage die binnenkort van de persen moet rollen. De weg is nu vrij voor een aantal soortgelijke uitgaven, zodat de "Spielhilfe 1" door een hele reeks kan worden opgevolgd.

Maar laten we Die Götter des Schwarzen Auges eens vanuit de ogen van de consument (spreek uit: "OdM-speler") bekijken: Allereerst valt op dat men voor zijn zestien Mark tachtig zonder meer waar voor zijn geld krijgt. De geslaagde omslagtekening van de Italiaanse huistekenaar Ugurcan omhult 64 pagina's kleingedrukte informatie over de Goden van Aventurië, hun kenmerken, gewijden en achtergronden. Het grootste deel (40 bladzijden) wordt ingenomen door de 12 Goden, zoals die in centraal Aventurië worden beleden: Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerim en Rahja. Na een korte ontstaansgeschiedenis wordt het wezen van elk van deze goden apart bekeken, inclusief hun benadering van de zin des levens en het leven na de dood. Hierna komen de gewijden aan de beurt, de rol die zij (en dus de speler) in de samenleving spelen en aan welke geboden zij gebonden zijn. Ook hun optreden en de door hen geprefereerde kleding krijgt zijn deel. Dan volgt de gewijde als heldentype en de per godheid verschillende voorwaarden hiervoor, de bij hun geldende talenten, hun Karma-energie en hun wonderen. Het slot van dit deel wordt ingenomen door de "Rituelen, Hiërarchieën, en Hoofdttempels" van de met de 12 Goden verbonden cultussen (een nog nooit eerder beschreven onderdeel

dat een schat aan informatie bevat), de Heilige Tempelordes, hun talismannen en hun Heilige oorden.

Heeft men de 12 Goden verteerd, kan men de andere bekende goden van Aventurië hun verdiende aandacht schenken. Naast een korte beschrijving van een aantal (half)goden, waaronder de door Heksen aanbeden **Satuaria**, vindt men hier de zo belangrijke **Naamloze God** en zijn duivelse priesters. Ook **Rastullah**, de enige god der Novadis, werd een eigen hoofdstuk toebedeeld voordat men de goden van de andere Aventurijnse volken onder de loep neemt. In zeven bladzijden passeren hier een aantal exotische goden de revu: Kamaluq, de Jaguargod van de Moha's, Ingerim vanuit het perspectief der Dweren, Rur en Gror van Maraskan en de Hagedissegod H'ranga. Zeer geslaagd is ook de (helaas korte) beschrijving van de cultussen die bij Orks en Goblins heersen - zij voegen zeer zeker een extra dimensie toe aan deze ongelukkige slachtoffers van menig heldenzwaard.

Er blijven nog een viertal bladzijden over voor een kalender van de belangrijkste feestdagen (een reeds eerder in de Aventurischer Bote geplaatst artikel dat hier uiteraard niet mocht ontbreken), een begravenisritueel en last but not least een voorstelling van de offers die men zo aan zijn goden dient te geven. Heeft men dit ook gelezen, kan men eindelijk het boek sluiten en de enorme stapel informatie op zich laten inwerken. Eigenlijk is het haast wat te veel om in één keer te verteren; ook na twee keer lezen blijkt "Die Götter des Schwarzen Auges" steeds weer nieuwe dingen te bieden en ontdekt men achter humoristische passages plotseling verstrekkende consequenties voor het leven van de held(en).

Wat verandert er nu voor de Gewijde als heldentype?

Vrij veel eigenlijk, vandaar dat wij er hier even bijzonder aandacht aan willen schenken:

Allereerst zijn de eigenschapsvoorwaarden per godheid verschillend (logisch, eigenlijk), en wordt er soms ook rekening gehouden met negatieve eigenschappen. Schematisch is dit als volgt:

Praios	Rondra	Efferd	Travia	Boron
MO 13	MO 12	SL 12	SL 12	MO 11
SL 12	CH 12	CH 12	CH 13	SL 13
CH 12	BH 11	BH 11	BH 11	DA <4

Hesinde	Firun	Tsa	Phex	Peraïne
SL 13	MO 12	SL 12	SL 12	SL 12
CH 13	SL 12	CH 12	CH 11	CH 13
BG <4	LK 12	BH 12	BH 13	BH 11

Ingerim Rahja

SL 12	SL 11
BH 12	CH 13
LK 12	BH 12



Men begint zijn bestaan als Gewijde nu met 30 punten LE en 20 punten KP. Wordt men pas na een andere loopbaan gewijde (zie regelvraag voorin) is dit 15 KP. Tot zover lijkt het allemaal nog vrij veel op het op het oude systeem, maar nu wordt het anders. Afgezien van het feit dat iedere gewijde ingebed wordt in het nieuwe talentensysteem, waarbij iedere nieuwbakken priester in plaats van de normale 25 pogingen tot talentverhogingen slechts een achttal vast voorgeschreven talentpunten ontvangt, heeft men de voormalige wonderen van het Buch der Regel II op een hoopje gegooid en met strenge beperkingen opnieuw geselecteerd. In eerste instantie krijgt iedere gewijde de beschikking over 12 "Mindere Wonderen", elk in het teken van één der 12 Goden. Deze worden getest met een Mirakelproef, oftewel een proeve op Moed, Slimheid en Charisma. Een voorbeeld:

Rondra's Eer

Dit wonder dwingt alle deelnemers aan een gevecht welke zich binnen het gezichtsveld van de Gewijde bevinden (ten hoogste 12), fair en ridderlijk te vechten. Dat wil zeggen, dat zij geen gebruik maken van giffen of magie en een tegenstander niet in de rug aanvalen - laat staan een weerloze (gewonde) tegenstander afmaken. Dit geldt natuurlijk ook voor de metgezellen van de Gewijde.

Reikwijdte:	Zichtbereik
Duur:	1 Gevecht (1 SR)
Mirakelproef	Rondra-gewijde +2 Andere +5
Kosten:	Rondra-gewijde 3D6 KP Andere 5D6+5 KP

Deze kleine wonderen geven de gewijde weliswaar meer mogelijkheden dan hem volgens het oude systeem mogelijk was, maar net zoals bij de Tovenaar hangt het iedere keer van een drietal proeven af, of zijn "Wonder" wel door de goden verhoord wordt. Ook de kosten in KP zijn behoorlijk opgeschroefd, hetgeen in samenwerking met het slechts langzame "natuurlijke" herstel van KP nogal een dure grap wordt.

Bij de "Grote Wonderen" wordt het nog een stuk ingewikkelder. Men geeft hier geen kant en klaar beschreven wonderen meer aan, maar stelt een aantal richtlijnen tot welke wonderen de verschillende godheden in staat zouden kunnen zijn (zoiets als: De grote wonderen van Efferd hebben allen met wind, zee en water te maken; van het oproepen van een stevige oostenwind tot het reddende opduiken van een kudde potwalvissen). Eventuele voorbeelden zijn hier uitzonderlijk summier gehouden. Men laat het aan de gewijde speler over, wat hij in een bepaalde situatie wil oproepen en hoe hij het formuleert (als U mij hieruit bevrijdt, bouw ik voor U een tempel in Orkland!); - de spelleider moet dan maar beslissen, of hij dit wonder kan toekennen (c.q. welke kans hierop bestaat) en hoeveel kosten in KP het met zich meebrengt. Met andere woorden: zowel speler als meester worden met een

tweetal zwemlessen het diepe bad in geplompt.

Na deze revolutionaire verandering zijn de andere nauwelijks meer het noemen waard. Afgezien de striktere regels voor het terugwinnen van Karmaenergie kan men hooguit nog opmerken, dat de regels en geboden waar iedere gewijde zich aan dient te houden wat beter zijn beschreven.

Welke minpunten kan men over Die Götter des Schwarzen Auges opmerken ?

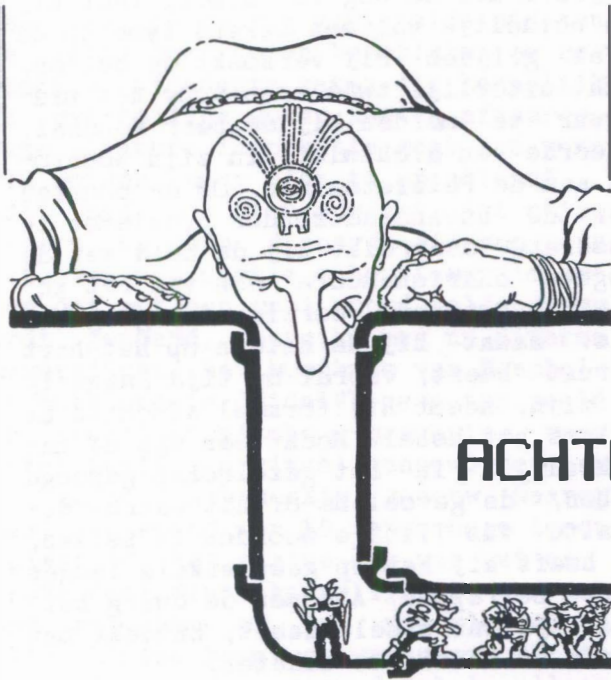
Wel, hoewel de "Spielhilfe 1" eigenlijk in alle opzichten overtuigt, moet het ons van het hart dat de nieuwe regels voor de Grote Wonderen enige angstige twijfels bij ons opwekken. Men is nogal sterk afhankelijk van ervaren spelers en meesters, om de oproepen niet in allerlei buitensporige verzoeken te laten ontaarden. Bij spelgroepen die na één jaar spelen beschikken over 15e graads strijders met LK 24, een magische maliënkolder van BW 10 en een Elfenzwaard met een dubbele 1D+12 aanval, durven wij niet te voorspellen tot welke wonderen dit nieuwe systeem aanleiding zal geven.

Verder zullen de reeds bestaande Gewijden net als de tovenaars bij de nieuwe Magiedoos opmerken dat hun mogelijkheden zijn verruimd, maar dat de kans van slagen een stuk kleiner geworden is. Vooral de Rondra-gewijde, die in het oude systeem inderdaad wel héél erg bevoordeeld was, gaat er flink op achteruit.



Al met al moet zonder meer worden geconcludeerd, dat Die Götter des Schwarzen Auges zowel qua prijs als qua inhoud een schot in de roos was. Hoewel men in de 64 beschikbare bladzijden uiteraard niet de hele godenwereld van Aventurië voldoende aandacht kon schenken (vooral Rastullah, de Naamloze God, H'ranga en Kamaluq behoeven nog de nodige aanvullingen en details), is het gebodene van hoge kwaliteit en krijgt men alleen al bij het doorlezen een aantal originele avontuurideeën. Rest ons nog, de hoop uit te spreken dat de tweede oplage snel beschikbaar is en dat de Spielhilfe 1 door vele soortgelijke uitgaven wordt opgevolgd.





AVONTUURIDEE:

ACHTER DE VOLGENDE KNIK....

**een actierijk avontuur voor helden
die ook vuile karweitjes opknappen**

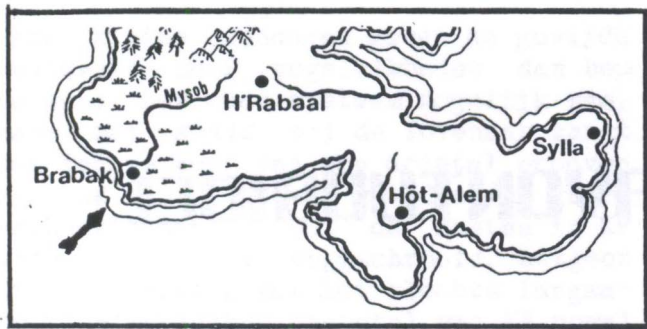
"Beter goed stelen dan slecht zelf maken" is een stelregel die al eeuwenlang in het muziekwezen wordt toegepast. Nu zijn spelscenarioschrijvers geen componisten, maar ook wij moeten erkennen dat sommige ideeën te leuk en origineel zijn om aan een groter publiek te onthouden. Het onderstaande avontuur werd eens onder de titel "Around the Bend" gepubliceerd in het jaren geleden ter ziele gegane Engelse blad *IMAGINE* - (de rechten op de naam bestaan evenwel nog, vandaar dat onze collega's van *PALANTIR* de "Just" *IMAGINE* uitbrengen). Bij de oude rotten onder de voornamelijk AD&D spelenden is dit scenario wellicht al bekend, maar voor de meeste(?) lezers van de *Aventurijsche Bode* zal het ongetwijfeld nog nieuw zijn.

Het avontuur was oorspronkelijk een toernooiavontuur en kenmerkt zich daarom door een vast scenario dat de spelers weinig vrijheid laat. Om die reden is het ook uitermate geschikt voor onervaren spelers en kan het snel opgestart worden. De plaats waar zich alles afspeelt, kan moeiteloos naar allerlei rollenspelwerelden worden overgebracht. Wij kozen voor de stad Brabak, een middelgrote stadstaat met weinig wetten waar geen magieverbod heerst. Hier zwaaait de altijd in geldnood zijnde koning Myzirion zijn scepter, die zich zelf tot doel gesteld heeft, de grootste Efferdtempel van *Aventurië* te bouwen (vandaar de nogal negatieve balans van de staatsuitgaven). Men kan de Brabak ruwweg in drie wijken indelen: 1 De vrijhaven, een van de rest van de stad afgescheiden deel waar handelsschepen

uit heel *Aventurië* plus een aantal van de meest gevreesde kapers broederlijk naast elkaar de ankers uitgooien; 2 De burgerwijk, waar diegenen wonen die onbepaalde stadrechten hebben verworven en in de meeste gevallen door eigen arbeid in hun onderhoud voorzien; 3 De zogenaamde "Bovenwijk" op Kaap Brabak, een door een aparte muur van het overige Brabak gescheiden wijk waar zich het paleis van Myzirion, de belangrijkste tempels en de villa's der gegoede en/of adellijke bewoners bevinden. Het is deze Bovenwijk die als achtergrond voor dit avontuur dient: een stadsdeel met over het algemeen vrijstaande huizen, geplaveide wegen en zelfs een vorm van rioolering. Kortom, een wijk die de helden zelden met eigen ogen hebben aanschouwd en voor hen het absolute toppunt van luxe betekent.

[1] De aanwerving

Zoals gewoonlijk mengen wij ons niet graag in dat subtiële conflict tussen meester en spelers wanneer eerstgenoemde zijn heldjes in die hoek probeert te drijven waar hij ze graag wil hebben. De aanwerving dient in elk geval zonder veel ophef te gebeuren: opdrachtgever Menchal stelt er bijzonder veel prijs op dat zijn nieuwbakken werknemers nog niet veel van de stad kennen en vooral omgekeerd niet gekend worden. De eventuele vermissing van bekende persoonlijkheden zou alleen maar aanleiding geven tot onaangename vragen en niet te vergeten de concurrentie opmerkelijk maken. Wij stellen ons het volgende voor:



Tot het grote ongenoegen van de Dwerg in de heldengroep hebben de aan luxe gewende tovenaars en de stinkend rijke strijder hun intrek genomen in een duur hotel in de burgerwijk, compleet met door wijnranken omzoomd terras en een tuin ter grootte van een park. Terwijl de hele groep op één na met smaak zijn tanden zet in een gerecht van wildbraad met geflambeerde hagedissestaarten in een bed van waterkers en zoete aardappel, merkt de slimste van de groep een uitermate goed geklede knappe jongeman op, die nu al geruime tijd op het terras staat en de aanwezigen zo te zien aandachtig bekijkt. Wanneer de herbergier zich op het terras vertoont, wordt hij de door de jongeman aangesproken en in een gesprek verwickeld. Men ziet de herbergier knikken en hun beider ogen richten zich even op de heldengroep. Nauwelijks waarneembaar wisselt een kleine geldbuidel van eigenaar, waarna de jongeman aan een tafel gaat zitten en aldaar aan een glas wijn nipt. Wanneer de helden hun maaltijd hebben beëindigd, loopt hij met vaste tred op hen toe, neemt zwierig zijn hoed af en biedt aan voor iedereen iets te drinken te bestellen als hij even mag plaatsnemen. Nadat eventuele protesten door de dwerg de kop zijn ingedrukt, steekt de man van wal. Hij stelt zich voor als Tilnag, dienaar van een aanzienlijk burger in de bovenstad. Zijn meester is op zoek naar een groepje moedige avonturiers die er niet voor terugdeinzen zo nu en dan een vuil karweitje op te knappen. Helden die ondanks hun avontuurlijke verleden nog een eerzaam karakter overgehouden hebben, stelt hij gerust met de mededeling dat het geenszins om criminele activiteiten gaat. Pas wanneer de helden krachtig aandringen, laat hij nog los dat het om het terugwinnen van een waardevol object gaat; verder kan men hem geen enkel detail ontlokken voordat men toegezegd heeft. Vraagt men hem naar de beloning, antwoordt hij glimlachend dat zijn meester vast geen huis in de bovenstad zou kunnen onderhouden als dat een probleem mocht zijn. Maar om eventuele

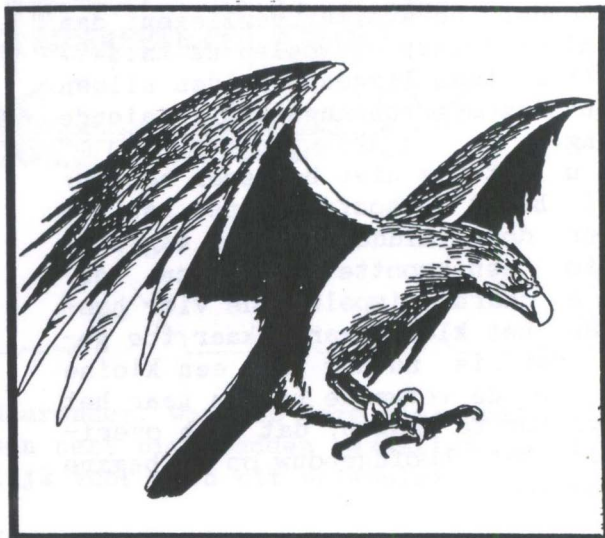
twijfels uit de weg te ruimen, laat hij een buideltje van een bekend type op de tafel glijden. Hij verzoekt de helden, zich uiterlijk twee uren voor het middaguur te melden bij de heer Menchal, geleerde en alchimist, in zijn woontoren aan de Peleistoslaan. Om de poorten naar de bovenstad zonder problemen te passeren, overreikt hij de held met de hoogste charismascore een van het koninklijk stempel voorzien doorgangsbewijs. Nadat hij de helden op het hart gedrukt heeft, vooral op tijd aanwezig te zijn, neemt hij formeel afscheid en verlaat het hotel. Mocht één van de magiekundigen in het gezelschap gepoogd hebben, de gevoelens of het waarheidsgehalte van Tilnags woorden te peilen, dan heeft hij hem op geen enkele leugen kunnen betrappen. Als men de dwerg het buideltje ontfutseld heeft, ontdekt men hierin 20 blinkende dukaten.

Op dit punt is het zeer waarschijnlijk, dat de helden naar het persoon van de geleerde heer Menchal informeren. De waard van het hotel zwijgt in alle talen en veinst nergens van te weten. Andere hotelgasten wensen niet aangesproken te worden (50 %), zijn zelf geen inwoners van Brabak en hebben nog nooit van ene Menchal gehoord (30 %), of kennen de naam wel, maar weten niet meer dan dat het een rijke geleerde/tovenaar /alchimist is (de meningen lopen hier nogal uiteen) die in de bovenstad woont en zelden of nooit buiten de deur komt. Informeren de helden op straat of in de kroegen naar voornoemd persoon, krijgen ze de meest uiteenlopende verhalen te horen. Verzint U zelf enige sfeervolle vertellingen die variëren van de vervloekte kat van de buurvrouw die opeens twee staarten had tot een uit talrijke overdrijvingen samengesteld sprookje van de Hofmagiër van de vroegere koning Peleistos. Het is de bedoeling dat de helden meer gegevens krijgen dan hen lief is en er bij voorkeur geen cent wijzer van worden.

Wanneer de helden de volgende morgen bij de poorten van de bovenwijk aankomen, wordt hen het nut van het doorgangsbewijs onmiddellijk duidelijk: de daar aanwezige wachters, zo te zien van het type "veteraan van 14 veldslagen", maken de indruk weinig gevoel voor humor te bezitten en aan astronomische steekgeldten gewend te zijn. Met norse woorden worden de helden de poort door gebonjourd en zonder routebeschrijving in de bovenstad losgelaten. Aldaar mogen ze even hun ogen uitkijken ten aan-

zien van de keurig geplaveide straten die zelfs over goten beschikken en met roosters afgedekte gaten die kennelijk het overvullige water moeten afvoeren. (Deze laatste informatie moet hun verteld worden, maar niet te opvallend). Nadat men ook hier opmerkt, dat rijke burgers en hun dienaren bij voorkeur niet met een zootje schorriemorrie omgaan dat met een mooi woord heldengroep wordt genoemd, bereikt men na diverse omzwervingen het woonhuis van Menchal. Dit hoekpand is duidelijk geen toonbeeld van architectonische vormgeving, maar zonder twijfel orgineel genoemd worden: een groot rechthoekig gebouw waarop nogal onpassend een 10 meter hoge toren geplant is. Het platte dak van het onderste deel dient kennelijk als terras, want men kan er tal van planten en zelfs kleine bomen op waarnemen. Er is geen buitendeur en geen deurbel, alleen een smeedijzeren poort die geruisloos openzwaait voordat men hem zelfs kan aanraken. Als men binnentreedt, lijkt het net alsof men in een tuinpaviljoen zit dat op drie verschillende tuinen uitkijkt. Zelfs het twinkeliere van de vogeltjes ontbreekt niet. Voordat men echter aan zijn verstand begint te twifelen, gaat er een deur open en de altijd even goed geklede Tilnag begroet de helden vriendelijk en leidt hen naar het dakterras (overigens maakt het bont dat de trap treden bekleedt steeds spinende geluiden als men er op loopt). De weledelgeleerde Menchal blijkt een vriendelijke heer van onbepaalde leeftijd te zijn die de helden uitnodigt, een drankje op het terras te nuttigen. Zelfs de meest buitennissige drankjes blijken aanwezig te zijn - mochten de mannelijke helden daar nog aandacht voor hebben als de glazen hen overreikt worden door een donkerharige schoonheid met een charisma van om en nabij de 17. Menchal praat over koetjes en kalfjes en vraagt de helden onderwijl over hun verleden en hun vaardigheden. Mochten de helden de brutale vraag stellen wat hij dan zoal voor de kost doet, antwoordt Menchal dat hij vroeger van vele markten thuis was, maar zich nu vooral bezighoudt met het vervaardigen van allerlei magische elixers in opdracht. Dit gaat een half uurtje door, totdat Menchal opeens verstoord naar boven kijkt naar een drietal meeuwen die telkens weer om de toren vliegen. Als één van deze meeuwen zich onderzoekend naar een open raam begeeft waaruit men nog een stuk van een verreklijker ziet uitsteken, verontschuldigt zich Menchal abrupt en verdwijnt met haastige pas in

de toren. Nog geen 30 seconden later weerklinkt er boven een heftig gekrijs en vluchten de meeuwen in panische angst voor een grote visarend die plotseling uit een ander raam tevoorschijn schiet en de achtervolging inzet. Pas na tien minuten keert de arend terug en vliegt weer een raam binnen. Korte tijd later is ook Menchal weer terug, terwijl hij achteloos enige meeuwenveren van zijn mantel afklopt. "Sorry, maar dit was een openlijk geval van bedrijfs-spionage" is zijn enige commentaar. Op eventuele vragen geeft hij alleen ontwijkende antwoorden of glimlacht hij geheimzinnig.



Nadat er nog enkele algemeenheden zijn uitgewisseld, werpt Menchal een blik op de zon alsof het een nauwkeurig uurwerk is. "Het wordt tijd U een aantal zaken te tonen die met uw opdracht te maken hebben", meldt hij. "Wilt U mij volgen naar mijn laboratorium?". Hij leidt de helden door een grote deur de toren in. Binnen blijkt de hele verdieping uit één grote kamer te bestaan, die afgezien van een groot rechthoekig kleed in het midden niet gemeubileerd is. Op regelmatige afstand bevinden zich zes ramen in de muur. Een trap naar de bovenverdiepingen is nergens te zien; er is alleen een groot rechthoekig gat in het plafond (een goede observant tussen de helden zal meteen opmerken dat het formaat hiervan overeenkomt met dat van het kleed). Menchal neemt een (tover?)-staf in de hand die naast de deuropening stond en verzoekt de helden, samen met hem op het kleed te gaan staan. Dan prevelt hij iets en klopt drie maal met zijn staf op de grond. Er gebeurt niets. Menchal fronsst zijn wenkbrauwen en herhaalt de handeling - wederom zonder het geringste resultaat. Dan klaart zijn gezicht op; -"natuurlijk ! geen zonlicht !" roept hij kennelijk opgelucht.

Met snelle pas beent hij naar het zuidelijke raam en opent de binnenluiken. Als het felle zonlicht de kamer binnenvalt en de helden doet knipperen, haalt Menchal uit de wijde mouwen van zijn mantel een soort vergrootglas tevoorschijn en houdt dat tussen de zon en de helden. Al diegenen die zich op het kleed bevinden (de helden dus, wanneer de meester alles onder controle heeft) voelen een misselijk makende duizeligheid en hebben de merkwaardige indruk dat de ruimte om hen heen steeds groter wordt. Terwijl zij nog proberen, de inhoud van hun maag onder controle te krijgen, komt een torenhoge gestalte op hen af. Een hevige schok doet allen de bodem onder de voeten verliezen; dan wordt alles donker en voelen de half(?) over elkaar heen liggende helden alleen nog een bijzonder onaangename zwaaiende beweging.

Mocht u het nog niet begrepen hebben: Menchal heeft de hoofdpersonen van dit avontuur door middel van een magische lens tot een grootte van ± 5 cm. verkleind en daarna simpelweg de vier hoeken van het kleed naar elkaar toe gehaald. Het is nu nog maar een kleine moeite om de verwarde helden naar het laboratorium te dragen, dat zich overigens in het hoofdgebouw op de begane grond bevindt.

Onbepaalde tijd later houdt het zwaaien op en wordt het weer licht voor de helden. Zij bevinden zich op de werktafel van een vrij groot laboratorium dat door meerdere lampen in een fel licht wordt gehuld. Boven hen ontwaren zij het reusachtig grote gezicht van Menchal, die zich minzaam glimlachend verontschuldigt voor de behandeling die de helden moesten ondergaan. Als de ergste protesten weggeëbt zijn, legt hij de helden zijn probleem uit:

Kort geleden voerde hij een persoonlijk experiment uit, waarbij hij probeerde een kort tevoren gebrouwen elixer door het tegenstuk van de magische lens die hij tegen de helden inzette te vergroten. Helaas overkwam hem hierbij een lastig ongelukje, waardoor een ingewikkelde stellage met de lens omviel. Als door een Schelm geleid rolde de lens dwars over het aanrecht waar hij bezig was en viel precies in de afvoerpijp (het roostertje dat zulk soort voorvallen juist moest verhinderen was hij al een tijdje kwijt). Hengelen had geen enkel succes; de lens was kennelijk doorgeschoten en ergens in de riolering onder het huis terecht gekomen. Wat nu te doen? Menchal kwam op het idee om

een groepje moedige mensen te verkleinen en in de riolering te laten afdalen. Daar zouden zij de lens op moeten zoeken en of weer naar het laboratorium terugklimmen of één van de vele doorgangen richting de straatafvoer gebruiken en via die route terugkeren. Er is enige haast geboden, want hij heeft de indruk dat een paar concurrenten lucht van de zaak hebben gekregen en soortgelijke acties kunnen ondernemen. De lens vertegenwoordigt een enorme waarde en is bovendien van essentieel belang bij de vervaardiging van bepaalde amuletten. Als de helden hem de lens terugbezorgen, wacht hen een fikse beloning. Bovendien (en hier kan Menchal wellicht een grijs niet onderdrukken) is het hem helaas niet mogelijk om de helden zonder deze lens hun oude formaat terug te geven. Dus: mochten de helden nog wat nodig hebben, moeten zij het nu melden. Zij dienen zo snel mogelijk te starten met de expeditie.

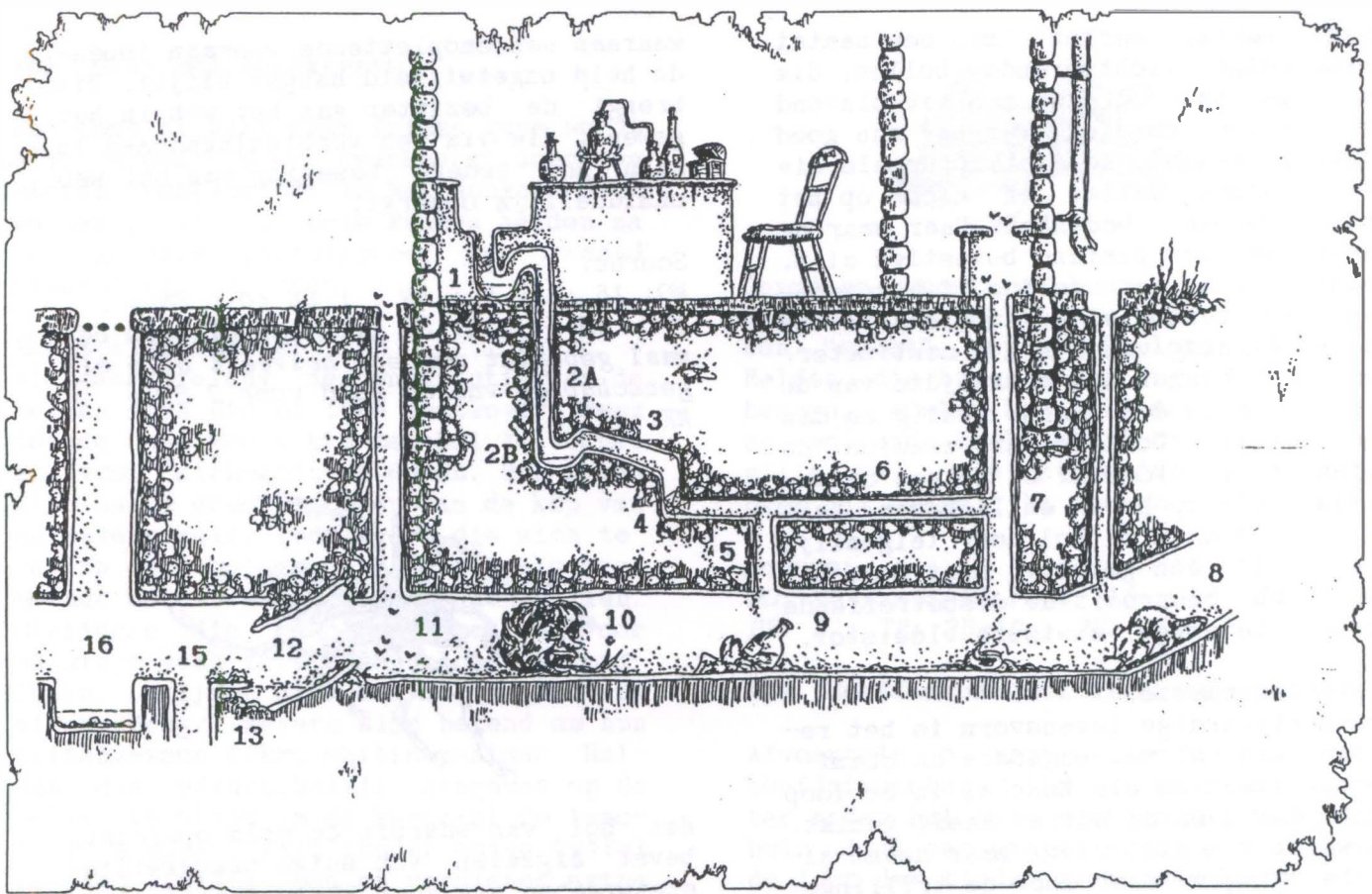
Binnen redelijke grenzen zal Menchal de helden de nodige hulpmiddelen verstrekken. Men denke hierbij aan touw (draad), drijvers van kurk of een levenselixer. Het is van belang dat de helden lampen of fakkels meekrijgen; ook als er een tovenaars bij is die de magische fakkel als stafbetovering beheerst. Dan, eindelijk, worden de helden het afvoergat ingedreven en het eigenlijke avontuur kan beginnen:

[2] Het Avontuur

Nevenstaande plattegrond is bedoeld om de meester een indruk van het rioolcomplex te geven. De doorsnede van de buizen en het formaat van enige objecten is overdreven sterk weergegeven om ze in het geheel te doen opvallen. Daar waar de afmeting van de buizen afwijkt, wordt dit in de tekst vermeld. Voor alle buizen geldt dat de wanden vochtig tot glibberig zijn en dat de samenstelling van deze wandbedekking verre van charismaverhogend is.

(1) De knik.

Als de helden zich vanuit de gootsteen 50 cm. laten zakken, arriveren zij in een zwanehal waarin het "water" meerdere centimeters hoog staat. De roestige resten van het rooster dat Menchal kwijt was, ligt bijna horizontaal in de knik en biedt behendige helden een wankelige mogelijkheid niet meteen kopje onder te gaan. Onder het rooster loert een bloedzuiger die precies door de



gaatjes van het rooster kan en de eerste held (bloed)dorstig aanvalt.

Scores:

MO: 16 ; AV: 8 ; AW: 2 ; LE: 40 ; BW: 2
TP: 2D6+1* ; MK 25.

* = Is de aanval van de bloedzuiger gelukt, heeft hij zich vastgezogen en zal hij twee GR lang uit alle macht zijn naam eer aandoen. Dit levert het ongelukkige slachtoffer 2D6 schadepunten per GR op zonder dat er voor een aanval gegooid hoeft te worden.

(2A) Glibberige buis

De afvoerbuïs loopt hier 150 cm. schuin naar beneden in een hoek van 45°. Op de tekening loopt dit deel op de kijker toe, maar dit kon qua perspectief moeilijk weergegeven worden. In de wanden van de buis bevinden zich talrijke oneffenheden die een afdaling vergemakkelijken.

(2B) Knik met pissebedden

In het flakkerende licht ontwaren de helden opnieuw een knik. Deze is duidelijk vlakker dan de vorige, doch biedt een onaangename aanblik: De bovenkant bestaat voor een groot deel uit lange schimmeldraden die zeker zo dik zijn als het "touw" dat de helden bij zich hebben. Nög minder is het schouwspel

daaronder, want op deze plek heeft zich een nest pissebedden gevestigd die vrolijk voor zich uit wriemelen.

Hun scores zijn:

MO: 10 ; AV: 11 ; AW 5 ; LE: 30 ; BW: 3
TP: 1D+3/4 (niet allen zijn even groot)
MK: 15 per stuk ; Aantal: 7 tot 10.

Meesterinformatie:

Ook al moet men aannemen dat 50% van de pissebedden bij een gevecht de poten neemt (MO 10), is een openlijk gevecht hier niet de beste manier om verder te komen. Verreweg de handigste manier is de Tarzan-methode, want de schimmeldraden zijn zeker sterk genoeg om een held te dragen. Helden die als kettingroker door het leven gaan, kunnen ook zonder persoonlijk gevaar hun olievoorraad naar beneden gooien en er een fakkel achteraan gooien voor "geflambeerde pissebed met rooksmaak". Minder resistente longen in het heldengezelschap moeten echter rekenen op 1D+2 SP. Alle creatieve ideeën die een gevecht vermijden, dienen ruim met AP beloond te worden.

(3) Kleefkoppen

Kort nadat men weer een buiging gepasseerd is, kan men verderop in de buis een zwak oranjeachtig licht waarnemen. Als men het eigen licht gedooft of af-

gedekt heeft, herkent men een aantal merkwaardige lichtgevende bollen, die aan elastische draden aan het plafond heen en weer zwaaien. Wanneer men goed kijkt, lijken het net waterdruppels die naar beneden vallen en zich op het laatste moment bedenken. Daar waar de draden aan het plafond bevestigd zijn, bevindt zich een zelfde lichtgevende laag aan het plafond, met daartussen een verdikking van 2 bij 3 centimeter. Komt men binnen de reikwijdte van de bollen, worden deze eerst rustig en dan zéér actief. Doelgericht zwaaien de bollen op de helden af en botsen onaangenaam hard op hoofd en lichamen. Hakt men een draad of bol door (eigenlijk vormen zij één geheel), spat deze uit elkaar en besproeit de desbetreffende met een kleverige, zoetzure vloeistof.

Meesterinformatie:

Deze merkwaardige levensvorm is het resultaat van tal van magische en chemische substanties die Menchal in de loop der tijden door de afvoer heeft gemikt. Het wezen kan niet zien, maar neemt alle bewegingen waar door de trillingen in de lucht die dit veroorzaakt. Het zal in eerste instantie proberen, zijn slachtoffer(s) om te stoten en daarna bewusteloos te slaan. Dan trekken meerdere draden het lichaam naar het plafond, waar het helemaal door dit wezen bedekt wordt. De zoetzure vloeistof is niets anders dan spijsverteringssap en is alleen gevaarlijk wanneer men er langere tijd aan blootgesteld wordt. De lucht die zich hierdoor aan de held(en) hecht, is wel van belang voor ontmoeting 11. De verdikking aan het plafond is overigens niet het lichaam van dit wezen maar bestaat uit de half verteerde resten van een onoplettend pissebed.

Scores:

MO: -- ; AV: 8 ; AW 0 ; LE 80 ; BW 0 ; TP: 1D+2 ; MK: 5 per "bol".

Er zijn 8 bollen die ieder 10 LE bezitten. Waarschijnlijk zijn er dus meer dan 80 TP noodzakelijk om alle 8 uit te schakelen. Uiteraard is het zonder meer mogelijk om in een stormloop onder de Kleefkoppen door te duiken. Een gelukke BH-proef levert toch nog twee vrije aanvallen voor dit wezen op; een mislukte zelfs 4. Een 1 op de D20 is een hoofdtreffer en geeft dubbele schade.

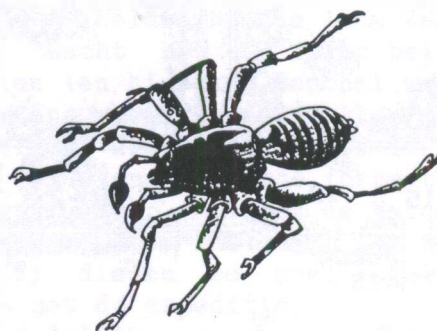
(4) Spin

Kort achter een buiging van 90 graden hangt er een vers spinneweb in de gang,

waaraan een onoplettende vooraan lopende held ongetwijfeld hangen blijft. Dit brengt de bezitter van het web in het geweer, die via een verbindingsdraad in zijn hol iedere beweging van het web onmiddellijk opmerkt.

Scores:

MO: 18 ; AV 8 ; AW 4 ; LE 40 ; BW 4 ; TP: 1D+5 + 10 SP gif (kan slechts één maal gebruikt worden; halveert alle eigenschappen van de held voor 2 SR). MK: 25.



Het hol van waaruit de spin opereert, bevat afgezien van enige onsmakelijke etensresten een zeer klein flesje (4 cm lang) met een gouden stop. Het etiket laat zich nog als een elixer herkennen. Het symbool van een gebalde vuist geeft aanleiding tot het vermoeden dat het om een moed- of krachtelixer gaat. Met een gelukke LK-proef laat zich de stolp verwijderen.

Meesterinformatie:

Het is inderdaad een moedelixer, maar de inhoud is helaas door de tand des tijds aangetast en een soort overmoedelixer geworden. Iedereen die hiervan drinkt, krijgt voor 7 SR drie extra MO-punten, maar verandert tevens in een uiterst arrogant persoon die in alles de leiding wil hebben en absoluut geen kritiek kan verdragen. Goed rollenspel mag hier een fikse AP-bonus opleveren.

(5) Pijp naar beneden

Een rond gat in de bodem van de buis geeft aan dat hieronder een verbinding met de hoofdafvoerbuis moet zijn. Aan de andere kant van dit gat loopt de buis weer schuin omhoog met een flauwe helling. Men kan het gat via de zijkanalen passeren. Het is niet mogelijk om de bodem van de hoofdafvoerbuis beneden te zien, aangezien deze zich zeker 60 centimeter verder beneden bevindt. De wanden van de buis zijn voor een afdeling zo goed als onbruikbaar; wel zijn er aan de bovenrand enige uitsteeksels waaraan men een touw kan bevestigen.

(6) Gang met mestkevers

De toch al niet even frisse geur wordt hier steeds meer overheerst door een sterke "poeplucht". In het donkere deel verderop in de buis kunnen helden na een gelukke zintuigproef een vreemd tikkend geluid horen.

Meesterinformatie:

Al naar gelang de constitutie van de helden zijn één of twee mestkevers druk doende een geschikte mestbol te vormen en voor zich uit de duwen. Hun kaken zijn enorm groot, groter dan de kop van de kevers zelf. Indringers die zich te ver in deze buis wagen, worden als vermeende concurrenten meteen aangevallen. Strijders die gewoonlijk met een voor meesters vaak frustrerend hoge BW rondlopen, krijgen hier een koekje van hun eigen deeg: kevers zijn bekend om hun buitengewoon dikke chitinepantser. Helden die uitdrukkelijk aangeven op de poten te slaan om de kever(s) zo immobiel te maken, zijn zonder enige twijfel op het juiste pad en verdienen extra avontuurpunten.

Scores:

MO: 16 ; AV 12 ; AW 3 ; LE 35 ; TP 2D+2
BW: 8 (kop/lijf) of 3 (poten) ; MK 30

(7) Afvoerbuis van toilet

De buis waar de helden (waarschijnlijk) vandaan komen, mondt uit in een verticale pijp die als afvoer van het toilet dient. Naar boven klimmen is onmogelijk en naar beneden bijzonder moeilijk. Helden die onverhoopt in de buis vallen wacht gelukkig een zachte val: er van uit gaande dat zij met de voeten naar beneden vallen, bevinden zij zich tot aan hun nek (Dwergen iets dieper) in een bijzonder onwelriekende massa waarvan de samenstelling zich laat raden.

(8) Hoofdafvoer met rattennest

De ruim 20 centimeter brede buis loopt aanvankelijk in beide richtingen horizontaal; dan echter gaat die naar de achterkant van Menchals woning langzaam maar zeker omhoog. Enige cilindervormige donkere keutels doen vermoeden dat hier tegenstanders van een onaangenaam kaliber huizen.

Meesterinformatie:

Eigenlijk zouden de helden geen enkele reden moeten hebben om de buis in deze richting te volgen (de lens zal ongetwijfeld niet naar boven afdrijven).



Genadige meesters kunnen een met een drumsolo vergelijkbare wenk geven door een "zacht" gepiep te laten klinken. Helden die hun grenzen nog steeds niet kennen, moeten het zelf maar weten: Om de volgende bocht stuit hij/zij op familie rat, die bijzonder verheugd is over dit smakelijke voorgerecht.

Scores:

MO: 20 ; AV: 14 ; AW: 10 ; LE: 80 ;
BW: 3 ; TP: 2D+10 ; MK: 100.

(9) Hoofdafvoer met afvalresten

Afvoerbuis 5 komt beneden uit in de hoofdafvoerbuis die van voor naar achter onder het huis door loopt. Onder de buis ligt een stapel afval die zich in de loop der tijden verzameld heeft. De stapel bestaat uit walnootdoppen, eierschalen, flesje lakgom, een gebroken kam, 9 tandestokers, een roestige naald met 12 cm. draad en nog meer ondefinieerbare rotzooi. Met goed zoeken kan men onderin de stapel nog een goudkleurige ganzenveer, een rode edelsteen en enkele diamantsplinters vinden

Meesterinformatie:

Het uitgelopen lakgom dat deze stapel bijeenhoudt, vormt voor een onbesuisde held een ware plakval: een mislukte BH-proef in de buurt van de fles kost hem gegarandeerd een schoen of laars (erg leuk als het slachtoffer voor veel geld een paar nieuwe heeft aangeschaft). De ganzenveer is slechts verguld en heeft geen magische waarde (maar geeft de scharrelaars onder de helden een interessante extra belasting). De rode edelsteen is een robijn van 13 karaat; de 2D6 diamantsplinters zijn tweede keus en leveren 6 daalders per stuk op.

(10) Zijbuis met tong.

Oplettende helden hebben al een paar keer een merkwaardig piepend geluid gehoord dat op een adembaling lijkt. Het geluid komt schijnbaar uit een zijbuis die aan de rechterkant opdoemt. Loopt men zonder voorzorgsmaatregelen aan deze opening voorbij, maakt men een goede kans om door een plotseling uitschietende tong te worden gegrepen. Helden die de tegenwoordigheid van geest heb-

ben om iets te gillen (HELP! is al voldoende), hebben een redelijke kans dit te overleven. In de buis bevindt zich namelijk het verwrongen lijf en hoofd van een gnoom die zich als Glinks voorstelt. Afgezien van het feit dat het vrij ongewoon is om een vastgeklemd gnoom in een rioleringsbuis aan te treffen, valt het op dat bij dit exemplaar een hand direkt tussen hals en schouder uit het lichaam groeit en dat het een tong van een slordige 20 cm. heeft. Glinks beweert, het slachtoffer van één van Menchals experimenten te zijn, die na een mislukte proef met een regeneratieëlixer door het riool gespoeld is. Door dit elixer groeide het lichaam echter weer aan, zij het dan in een wat ongebruikelijke vorm. Zijn tong is gedurende de jaren steeds langer geworden, omdat dit nagenoeg zijn enige hulpmiddel is om aan voedsel te komen (voorbijkomende insecten e.d.). Glinks smeekt de helden, zijn neus af te hakken en deze mee naar buiten te nemen. Volgens hem groeit door toedoen van het elixer zijn lichaam vanzelf weer aan.



Meesterinformatie:

Glinks verhaal is wat zijn theorie met de neus betreft helemaal waar. Hij verzwijgt echter, dat hij jaren geleden met behulp van een veranderingselixer als knaagdier het laboratorium van Menchal binnendrong. Net toen hij (letterlijk) zijn neus in een voor hem vreemd elixer stak, werd hij betrapt en door een vuurlans gedood. Menchal gaf zijn bedienden de opdracht, de resten van Glinks te verbranden, aangezien hij de kracht van het regeneratieelixer goed kende. Helaas hadden de bedienden hier geen weet van: zij gooiden de resten gemakshalve in het toilet en spoelden het door. Glinks bevindt zich nu in de onaangename positie dat hij zolang het elixer werkt niet kan sterven, maar dat hij tevens nooit uit de buis los zal komen waarmee hij volkomen vergroeid is. Het is aan de helden, of zij hem willen helpen of slechts voor de schijn op het voorstel ingaan.

(11) Afvoer van straatgoot

De helden mogen even genieten van wat frisse lucht: een opening in de bovenkant van de buis biedt een duidelijk

zichtbaar lichtschijnsel en veroorzaakt enige tocht. Hier zweven een viertal strontvliegen in de lucht, die zich in de richting van de helden bewegen om hun eetbaarheid te testen.

Scores:

MD: 12 ; AV: 10 ; AW 7 ; LB: 20 ; BW 4
TP: 1D+3 ; MK: 12

Meesterinformatie:

De vliegen komen vooral op de lucht van de helden af, in het bijzonder diegenen die aan het sap van de Kleefkoppen zijn blootgesteld. Uit angst voor hun vleugels zullen zij geen fakkeldragers aanvallen. Wanneer hun vleugels in het gevecht verwond worden, vluchten zij onmiddellijk. Men kan dit simuleren door bij iedere treffer nog een keer met een D6 te gooien. Werpt men een -1-, dan is de vleugel getroffen.

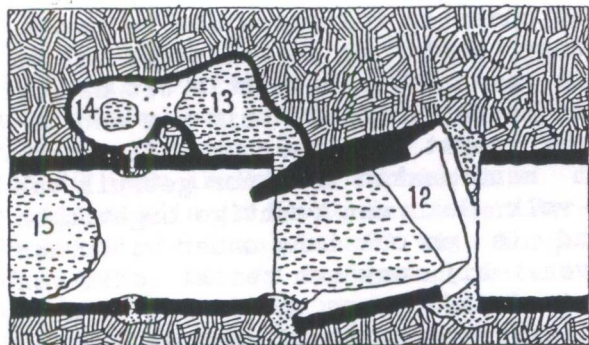
(12) Verzakt deel van hoofdafvoerbuis

Doordat één van de segmenten waaruit de hoofdafvoerbuis is samengesteld verzakt is, staat hier een voor 5 cm grote helden onaangenaam diepe drabberige waterpoel. Naar rechts toe is vlak boven de waterspiegel nog een donker gat te zien dat kennelijk de toegang tot een hol achter de buiswand vormt.

Het water is te diep om doorheen te waden: 15 cm op het diepste punt en ruim 40 cm in de lengterichting van de buis. Helden zonder een fatsoenlijk zwemtalent krûgen het hier zwaar te verduren, nog afgezien van de moeilijkheid om het licht in stand te houden. Diegenen die op het lumineuze idee komen om uit de houtresten en eierschalen en de nodige lakgom een vlot te bouwen, kunnen op een flinke AP-bonus rekenen.

(13) Hol naast de buis

De kleine verzakking die ook voor het wegzakken van de buis verantwoordelijk is, heeft hier een onregelmatig hol met een doorsnede van 50 cm doen ontstaan. Naar het midden toe staat het vol met water van een zeer twijfelachtige samenstelling. Wanneer de helden het probleem hebben opgelost, hoe ze een fakkel of een lamp door de smalle opening boven het wateroppervlak naar het achterliggende hol hebben gekregen, zien ze dat zich parrallel met de afvoerbuis nog een tweede hol moet bevinden: vlak boven de "water"spiegel kan men achterin het hol een gat ontwaren dat toegang geeft tot hol 14.



(14) Hol met lens en duizendpoot

Als men de "drempel" van dit hol overschreden heeft, ontdekt men een kleinere langwerpige ruimte met eveneens een diepe plas water (nou ja) in het midden. Vanuit de ingang gezien wordt de achterwand van het hol ingenomen door een fikse stapel rotzooi die in de loop der jaren door het gat van de rioolbuis is gespoeld. En daartussen, men waagt het niet te geloven, glinstert een rond stuk glas dat volledig aan de beschrijving van Menchals lens voldoet. De eerste held die zich langs de randen naar het doel van deze expeditie begeeft, heeft echter weinig tijd om zich hierover te verheugen: In de poel verbergt zich een tropische duizendpoot die bepaaldelijk vervolgen is over deze inbreuk op zijn privacy. Dit exemplaar behoort tot de soorten waarvan het eerste paar poten na de nodige evoluties in twee giftige kaakdelen is veranderd.

Scores:

MO: 16 ; AV: 9 ; AW: 3 ; LE: 90 ; BW: 4
TP: 3D6 (+1D+2 SP gif, max. 3x); MK: 50

Deze onaangename tijdgenoot heeft een lengte van 8 cm en is bijzonder beweeglijk - vandaar dat het een afweerwaarde van 3 heeft zonder dat het moeite doet om aanvallen te ontwijken. Zakt de LE onder de 20, is bij iedere gevechtssronde een MO-proef noodzakelijk. Mislukt deze, trekt de 122-voeter zich mokkend in zijn poel terug.

Behalve de lens kunnen hebzuchtige helden nog enige waardevolle artikelen vinden tussen de rotsen vinden: te denken valt aan een donker uitgeslagen zilveren ring van 25 z.d., een keurig doormidden gesneden stuk barnsteen van 12 karaat en enkele kleinere munten. Voor sadistische meesters die hun helden graag frustreren is dit de ideale ruimte om een voorwerp van onschatbare waarde te plaatsen waarvan hij/zij zeker is dat het van z'n-lang-zal-z'n-leven niet door 5 cm. grote helden kan worden meegenomen.

(15) Zijgang met amoëbe

Wanneer men de weg terug naar de hoofdbuis van het riool heeft teruggevonden, en de "oversteek" van het onder water gelopen buissegment met goed gevolg is afgesloten (Kajubo helpt), kan men de weg in de slijmerige buis hervatten. Na ongeveer 90 cm. ontdekt men een kleinere buis die vanuit de helden gezien schuin naar links beneden loopt. Verder de buis in kan men een lichtschijnsel waarnemen en zelfs de lucht lijkt uit die richting iets minder adembenemend.

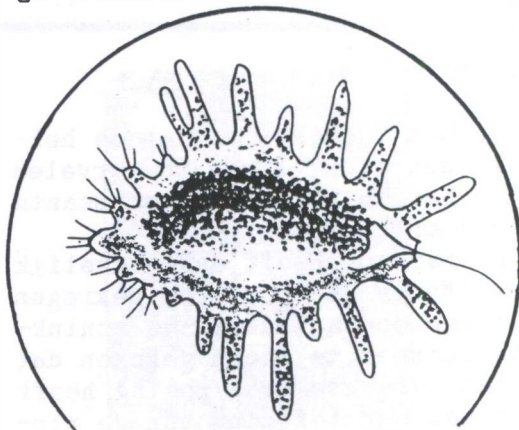
Eigenlijk zou het geen moment bij de helden mogen opkomen om door middel van deze buis het dieper gelegen oude rioolstelsel binnen te dringen. Mochten zij echter desondanks in een vlaag van verstandsverbijstering de zijgang inslaan, stuit men na ongeveer een meter op een amoëbe die de helden de juiste richting wijst. Dit wezen neemt de hele breedte van de buis in en laat het water door en over zich heen stromen om er de nuttige bestanddelen (en daar behoren ook helden toe) uit te halen.

Scores:

MO: 15 ; AV: 13 ; AW: 0 ; LE: 90 ; BW: 1
TP: 1D+3 TP/SP ; Snelh.: 6 ; MK: 60.

In tegenstelling tot de Reuzenamoëbe die de helden wellicht in hun normale leven wel eens zijn tegengekomen, is dit exemplaar allesbehalve langzaam: het voortbewegingssysteem van de amoëbe is ideaal voor onregelmatige en/of glibberige rioolbuizen. De amoëbe veroorzaakt geen trefpunten in de zin des woords, maar het door de huid uitgescheiden contactgif heeft 1D+3 SP tot gevolg. De BW van de helden helpt hierbij weinig: De maximale BW hiertegen is 1.

Nog even een geheugensteuntje: Alleen vuur veroorzaakt het volledige aantal TP; scherpe slagwapens (zwaard, sabel) geven halve TP, stompe slagwapens hebben geen enkel effect.



(16) Hoofdafwateringsbuis met put

Na enkele meters, waarbij het licht en de "frisse" lucht steeds duidelijker wordt, komen de helden uit in een dwars op hun weg buis van enorme afmetingen: De doorsnede bedraagt meer dan 80 cm. Naar boven toe loopt een brede doorgang welke uitkomt op een putrooster in het midden van de straat (de Peleistoslaan om precies te zijn). Wees genadig voor uw helden: werp dreigend met de dobbelstenen, doch gun hun een veilige klim naar het straatniveau (hopelijk zijn zij zelf zo slim om ge wachten tot het daar wat rustiger is).

Rinde van het Avontuur

Al naar gelang de staat waarin de helden verkeren, kan men hen bij hun tocht naar Menchals behuizing confronteren met een passerende huismuis of een andere onaangename tijdgenoot. Eenmaal in Menchals huis zal zonder dat de helden het merken een alarmmechanisme in werking treden. Menchal zal de helden in de ontvangsthal een ware doodsschrik bezorgen door deze keer in de gedaante van een kat op te treden. Wanneer men de lens bij zich heeft, staat niets een happy-end in de weg: Met de nodige beleefde verontschuldigungen krijgen de helden hun oorspronkelijke formaat weer terug en informeert Menchal naar een passende beloning. Geldbedragen tot 50 dukaten per persoon zijn voor hem geen probleem, maar hij is gaarne bereid een beloning in natura (elixers, bepaalde moeilijk verkrijgbare magische voorwerpen, enz.) te betalen. -Slimme helden zouden deze gelegenheid moeten waarnemen om zich in te dekken met zaken die zij anders òf niet, òf alleen tegen abnormaal hoge prijzen zouden verkrijgen. Belangrijker is echter nog, dat zij in Brabak een waardevolle kennis hebben gekregen die hen bij gelegenheid nog goede diensten kan bewijzen.

AANHANG

-A- De concurrentie

Wanneer men het idee krijgt dat de helden zich in het riool lopen te vervelen kan men de helden nog een interessante ontmoeting voorschotelen:

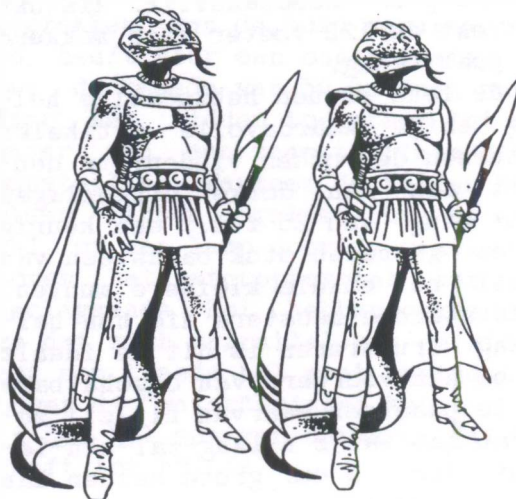
De magiër Arachnor heeft daadwerkelijk lucht van Menchals problemen gekregen en is via een contactman in de koninklijke bibliotheek te weten gekomen dat Menchal een (vruchteloze) poging heeft gedaan om aan een tekening van de rio-

lering onder de Peleistoslaan te komen. Arachnor dacht er zo het zijne van en rustte een eigen expeditie uit die de buizen onder Menchals huis aan een onderzoek moest onderwerpen. Als praktisch mens maakte Arachnor gebruik van een volk dat aan vochtige omgevingen gewend is en ook lang onder water kan blijven: hij nam een zestal leden van een in de moerassen van Brabak levende Hagedismensenstam in dienst en stuurde hen na een met veel ASP verkregen verkleining het riool in.

Hun scores zijn:

MO: 11 SL: 12 CH: 10 BH: 13 LK: 10
AV: 11 ; AW: 7 ; LE: 28 ; BW 3
TP: 1D+3 (sabel of drietand) ; MK : 15.

Twee van de hagedismensen dragen een werpspies (1D+2) bij zich waarvan de punt in Wurara gedoopt is: 1D6 SP per uur, 1D6 uren lang. Begin: 3e GR. Symptomen: koude rillingen en storingen in het gezichtsvermogen (SL, AV, AW en alle hierop gebaseerde talenten -2). De Hagedismensen zijn zelf niet erg blij met hun opdracht en voelen er niet veel voor om in Arachnors opdracht het loodje te moeten leggen. Wanneer de helden het goed aanpakken, zijn zij zonder meer bereid het op een akkoordje te gooien. Worden zij bedreigd, proberen zij eerst te vluchten en daarna een hinderlaag te leggen (Punt 12/13 of 15). Aan de dood van de helden ligt hen niets: wanneer dezen vluchten of hun buit afgeven zullen zij ze niet doden of achtervolgen. Omgekeerd hebben zij weinig te bieden: afgezien van hun wapens dragen zij twee werpnetten, buidels met voedsel, een dozijn fakkels en een magische lamp (permanente flim-vlam-fluister voor 24 uren) bij zich.



-B- Menchal

De oorzaak van alle opwindning voor de slachtoffers van dit avontuur is de nu 57-jarige tovenaars Menchal die sinds bijna 20 jaar in Brabak verblijft.

Na zijn studie in de Academie der Veranderingen te Tuzak bracht zijn honger naar kennis hem in toenemende mate in contact met de zwarte magie. Met de oprechte overtuiging dat het vergaren van nieuwe kennis in principe de middelen heiligt absolueerde hij een tweede studie in de Academie der Variabele Vorm te Mirham. In dienst van verschillende vorsten werd hij een befaamde magiër wiens naam langs de hele zuidkust bekendheid verwierf. Door zijn afkeer van de in AL`Anfa geconcentreerde slavenhandel vestigde hij zich in Brabak, waar koning Myzirion de tegen AL`Anfa gerichte politiek voortzette. Nadat hij meer dan 12 jaar in diens dienst aan het koninklijk hof verbleef had hij ondanks de nogal onregelmatige betaling zijn fortuin gemaakt. Hij nam ontslag en liet een woonhuis in de bovenstad voor zijn doelen ombouwen. Daar voert hij een rustig bestaan en wijdt zich aan zijn onderzoeken op het gebied van magische veranderingen van zowel dode als levende materie. Met de vervaardiging van elixers en amuletten kan hij zonder moeite in zijn onderhoud voorzien; bijzondere opdrachten neemt hij alleen nog maar aan als die hem interessant lijken. Ondanks het feit dat hij als magiër nog niet bijzonder oud is, zijn de wilde haren er bij Menchal inmiddels uitgegroeid; zijn eerbied voor het leven verhindert in het algemeen dat zijn "proefkonijnen" blijvende schade van zijn experimenten ondervinden. Het verhaal van de gevallen lens berust inderdaad op waarheid; Menchal zal echter bij voorkeur niet vertellen dat hij het zelf liet vallen omdat zijn handen na twee nachten doorwerken te zeer trilden. Doordat hij een opdracht aangenomen heeft die over enkele dagen

klaar moet zijn, heeft hij de lens nu dringend nodig; -vandaar de nogal ongebruikelijke aanwerving. Overigens was Menchal wel zo verstandig om enige helden uit te zoeken die niet of nauwelijks bekend zijn in Brabak en in geval van een "ongelukje" niet snel gemist worden.

Voor helden die ernaar solliciteren om de rest van hun "leven" als een met wratten bespikkelde kikvors of gewoon als hoopje rokende as door te brengen omdat zij graag een directe confrontatie met Menchal aangaan, volgen hier nog enkele scores:

Oude regels:

MO: 13; SL: 18; CH: 15; BH: 13; LK 10; LE: 44; ASP: 86.

Beheerst de eerste 5 stafbetoveringen en alle in het regelsysteem II vermelde toverspreuken. Voor noodgevallen draagt hij een Armakrodilt-amulet van eigen maaksel om zijn hals (BW 10 voor 1 SR).

Nieuwe regels:

MO: 14; SL: 18; CH: 15; BH: 14; LK: 10; BG: 2; HV: 4; CF: 3; GZ: 4; DA: 2. LE: 42; ASP: 101. Basis AV/AW: 8/8

Beheerst de eerste 6 stafbetoveringen en 4 betoveringen van zijn magische bol.

Bijzondere talenten:

Stompe slagwapens 8; Steekwapens 7; Alchemie 15; Stadsinstinct 11; Heelkunde giffen/ziekten/wonden 10; Lezen&Schrijven 12; Rekenen 9; Taalkennis 13.

Belangrijkste formules:

Arend, wolf en hamerhaai 13; Salander Moetander 13; Paralu Paralijn 12; Zwart en rood 10; Arcanovi 14; Objectum Fix 9 Reversalis Revidum 10; Destructibo Arcanicas 12; Gardianum Paradé 11; Veranderingen beëindigen 10; Ignifaxius Vlammenstraal 13.

Kent U dat ?

Dat feukende gevoel onder uw kleren nadat U in die herberg heeft overnacht ??

DAT MOOIT MEER !!!

Wu is er Het Beknopt Avontuurs
Herberg- en Kroegenboek

Onmisbaar voor handelaar, reiziger of avonturier: De enige betrouwbare gids voor een herberg die bij Uw persoon en Uw geldbuidel past !

U bestelt dit unieke overzicht door
f 12,50 + f 2,50 porto over te maken op
bankrekeningnr. 174168039 ten name van
DRAGONKNIGHT, Rabobank Roermond.



Monsters en Uitrustingsstukken

MO	= Moed	AV	= Aanval	SR	= Spelronde	BY	= Bijgeloof
LE	= Levensenergie	AW	= Afweer	GR	= Gevechtsronde	HV	= Hoogtevrees
BV	= Beveiliging	TP	= Trefpunten	BE	= Behendigheid	CF	= Claustrofobie
	Vapenrusting	SP	= Schadepunten	LK	= Lichaamskracht	DA	= Dodenangst
Snelh.	= Snelheid	MK	= monsterklasse	UI	= Uith. vermogen	BZ	= Hebzucht

GOBLINS

Onlangs mochten wij een bijdrage van de bekende magiër Ulbert Sikoliw ontvangen over het ras der Goblins. De gegevens die bij zijn beschrijvingen verwerkt zijn werden door eigen observatie verkregen - Meester Sikoliw was gedurende zeven maanden in de gelegenheid om een goblinclan te bestuderen toen hij assisteerde bij de bouw van de bekende nieuwe Traviatempel op de Goblinvlakte. Sinds die tijd geldt hij als een autoriteit op het gebied van de Goblins en het is ons dan ook een eer en een groot genoegen U hier een artikel van deze befaamde magiër voor te kunnen leggen.

Geachte redactie,

Aangezien het mij al geruime tijd tegen de borst stuit dat mensen een zo overdreven negatief beeld van de Goblins hebben, heb ik nu de pen ter hand genomen om U een ander (waarheidsgetrouwer) beeld van dit ras te schetsen. Ik kan mij hierbij op mijn persoonlijke ervaringen beroepen, daar ik kort geleden ruimschoots in de gelegenheid ben geweest om de Goblins in hun natuurlijke omgeving te kunnen observeren. Ik hoop en verwacht dat U mijn hieronder volgende artikel zult plaatsen ter leringe van de lezers van Uw periodiek.

Goblins leven van oorsprong in clans, die elk een eigen vast territorium kennen. Het leven in een dergelijke clan laat een heel ander beeld zien van de anders zo verachte Goblin: hier leeft hij in eendracht met zijn omgeving, met vaste gewoontes en een eigen religie. Deze "clan" goblins gedragen zich geheel anders dan hun soortgenoten die des Keizers wegen onveilig maken - dezen zijn geen maatstaf voor het ras, net zo min als een struikrover dat voor het menselijk ras is.

De clans hebben een gemiddelde omvang van $\pm$ 600 zielen, waarvan tweederde meestal door de kinderen wordt ingenomen. Het aantal volwassen goblinmannen kan men op 80 stellen. De taken van man

en vrouw zijn strikt van elkaar gescheiden: De goblinman vervult de taak van jager en soldaat, terwijl de vrouwen het kamp beheren en de algemene leiding hebben. De samenleving van de goblins is dus een zogenaamd matriarchaat, dat wil zeggen dat leiding en gezag via de vrouwelijke lijn worden doorgegeven. De verklaring voor deze vorm van samenleving moet gezocht worden in hun verering van de vruchtbaarheid. In dezen steun ik de theorie van de nobardische handelaar Allokis Keral, die als volgt formuleert: "De Goblins hebben zich weliswaar ver genoeg ontwikkeld om de instinktmatige voortplanting te overwinnen, doch zijn nog niet in staat om de mannelijke rol van de voortplanting intellectueel te bevatten. Dientengevolge beschouwen de goblins de geboorte van een kind als een wonder, met de belangrijke rol van goblinvrouwen als logisch gevolg."

Uit deze theorie kan men een aantal interessante conclusies trekken die veel verklaren over het gedrag van Goblins. Zo is hun sociale structuur (o.a. het ontbreken van huwelijken) geheel anders dan bij de meeste andere volken en zijn de mannen ten enen male niet in staat om belangrijke beslissingen te nemen - laat staan onderhandelingen te voeren. Deze twee punten, in combinatie met het voorkomen van zwervende gedegenereerde goblins, moeten als voornaamste oorzaak worden gezien voor de slechte naam die goblins meestal genieten.

Het voorkomen van zwervende groepen goblins kan worden verklaard uit het feit dat een clan zich altijd opsplijt als de snelle bevolkingsgroei hen daartoe dwingt. Eén van deze groepen gaat dan op zoek naar een nieuw stamgebied - een doel dat meestal op weerstand van de burens stuit (Elfen, Nivesen of een naburige goblinclan). Kan een stam zich door de omstandigheden gedwongen niet opsplitsen, verlaat een groot aantal jonge mannen de clan om op andere wijze in hun levensonderhoud te voorzien. Losgerukt uit het normale leven degene-

reren deze mannen snel en passen zich vaak aan aan de orks met wie zij veelal in aanraking komen.

Het dagelijkse leven in een Goblinskamp draait om het voortbestaan. Alle leden houden zich bezig met het verzamelen van voedsel voor de vele hongerige monden en gehoorzamen aan de belangrijkste wet:

Alleen de clan telt, niet de enkeling!

Het kamp zelf bestaat uit een honderdtal primitieve onderkomens, variërend van overdekte gaten in de grond tot hutten of tenten. In het centrum bevindt zich een grote open plaats waar twee beelden staan bij een vuur dat altijd brandend wordt gehouden. De beelden stellen de goden van de goblins voor: "Mailam Rekdaï", de godin van de vruchtbaarheid, en "Orvai Kurim", de god der jagers en strijders. Het kamp wordt bevolkt door ontelbare kinderen, een variërend aantal jagers en vele vrouwen die zich met het koken of met de bewerking van dierenvelen bezighouden. Daartussen lopen allerlei soorten pluimvee en vele wilde zwijnen, welke laatste de moedigste strijders soms als rijdier dienen. Het hoofd van de clan is de oudste vrouw, die veelal een grote kennis op het gebied van planten en kruiden bezit en vaak ook over bescheiden magische gaven beschikt. De jagers en krijgers kennen ook hun eigen hoofdman, maar diens invloed is slechts van toepassing op de speciale mannentaken. Hij is gewend om bevelen te geven, maar niet om over een beleid na te denken. Reizigers kan ik daarom aanbevelen om altijd naar de "Eerwaarde moeder" (of een soortgelijke titel) te informeren; met dezen valt zonder meer te praten.



Tevens wil ik reizigers er op wijzen, zich niet te laten irriteren door allerlei dreigementen, obscene gebaren of snoeverijen. Dit is het normale gedrag dat goblinmannen onder elkaar ten toon spreiden. In veel gevallen is het reeds voldoende om één goblin met zijn stevige zit op zijn rijzwin te complimenteren: De hele jachtgroep (want dat zal het vaak zijn) zal dan of op uw hand zijn, of binnen enkele seconden aan de onderlinge nijd en afgunst ten onder gaan.

de Acrobaat

In de nieuwe basisdoos bestaat de avonturier niet meer; hiervoor in de plaats zijn verschillende andere heldentypes gekomen - waaronder de acrobaat. Om het voor zowel de speler als de meester alwat duidelijker te maken, volgt hier een bescheiden aanvulling op de algemene beschrijving. Daarbij hebben we dankbaar gebruik gemaakt van de duitse "Aventurischer Bote" nummer 20, "Der Letzte Held" nummer 16, en natuurlijk onze eigen fantasie.

De acrobaat in het spel:

Om dit type goed te kunnen spelen, verwijzen wij eerst naar het aanvullende talent "Goochelen": Onder deze vaardigheid vallen alle talenten waarmee een goochelaar zijn geld pleegt te verdienen.

nen (of zijn leven tracht te redden als hij de keus heeft tussen het vermaken van een Oger of het dienen als voorge-recht): Jongleren, buikspelen, messenwerpen, vuurspuwen, enz. Om een bepaalde vaardigheid redelijk te beheersen, is de inzet van 3 talentpunten vereist. Is de held in het gelukkige bezit van 6 talentpunten, kan hij of een tweede vaardigheid kiezen, of de eerste tot de perfectie verhogen.

Voor verdere aanvullende talenten die betrekking hebben op de rol van goochelaar/acrobaat verwijzen we naar het tijdschrift JUST IMAGINE nr 4, waarin vorige maand een vertaling verscheen.

Aangezien de acrobaat al vanaf zijn kinderjaren meewerkt aan optredens, mogen we ervan uitgaan dat hij hij geen

volslagen leek meer is. Maar de keuze is wel bijzonder ruim! Te denken valt (naast de bovengenoemde vaardigheden) o.a. aan: boeienkoning, clown, dieren-temmer, waarzegger, muzikant, danser, evenwichtskunstenaar - en noem maar op. Aan het uitwerken van al deze mogelijkheden is men bij het schrijven van de basisdoos wijselijk voorbijgegaan - een voorbeeld dat wij opvolgen aangezien er ook nog andere artikelen in deze aflevering van de Bode geplaatst moeten worden. Helden die zich willen specialiseren, kunnen talloze mogelijkheden



vinden in het talentsysteem, waarbij wij hopen dat de bovenstaande tekst een hulp zal zijn. Eventueel zou het (in overleg met de meester) mogelijk moeten zijn om de basisscores van bepaalde talenten (met maximaal 2 punten) te verhogen. Dit zou dan ten koste moeten gaan van andere scores, waarbij elke punt verhoging elders twee punten moet kosten - en dan niet bij talenten waar de held toch al slecht in is..... Een boeienkoning zou zijn basisscore op deze manier van 5 naar 7 kunnen verhogen door 2 punten van zowel liegen als muziceren op te offeren.

Een ander probleem vormt het gemis aan attributen voor de acrobaat. "Wat heb je nodig als vuurspuwer en wat zijn de kosten daarvan?", is een vraag die menig meester te horen zal krijgen. Zonder ook maar een illusie van volledigheid na te streven, volgen hieronder enkele gegevens over speciaal op de goochelaar/acrobaat gerichte nieuwe uitrustingsstukken:

Een set van 5 goochelballen kost tussen de 10 en 50 ZD, afhankelijk van de gewenste versieringen.

Een kwart liter brandstof voor vuurspuwen kost tussen de 5 en 20 ZD, afhankelijk van de gewenste zuiverheid. Deze hoeveelheid is voldoende voor 6 tot 8 steekvlammen. Door een tondelbal te gebruiken kan een vonkenregen veroorzaakt worden (0.5 ZD).

Een schminckdoos kost tussen de 40 en 100 ZD, een fluit 10 ZD, een spel kaarten 15 ZD, een set dobbelstenen 2 ZD.

Walter Iggelaars Wandelstokken

*Geachte redactie van de Aventurijsche Bode,
Hooggeachte Leden van de Stadraad,*

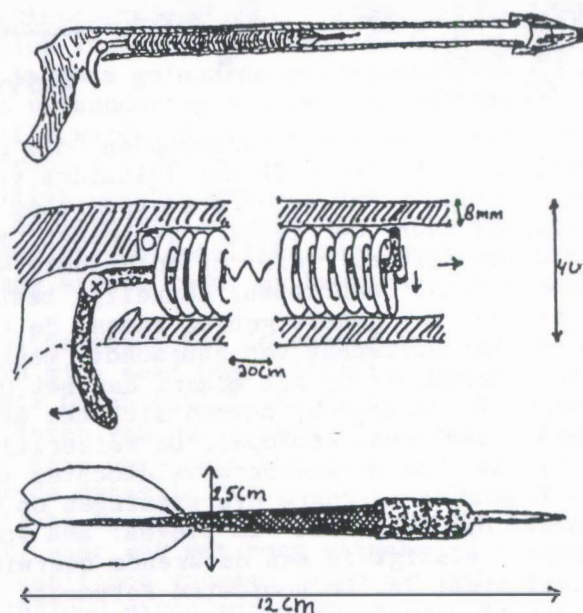
Het zal U wellicht bekend zijn, dat bepaalde wijken van onze geliefde stad Havena des avonds onzeker worden gemaakt door criminele elementen die elke rechtgeaarde burger naar diens leven en geldbeurs staan. Ondanks het wapen- en magieverbod en de patrouilles van onze dappere stadsgardisten kan men ronduit stellen dat men zich in Orkwijk niet in schemer of duister op straat moet begeven zonder de kans te lopen dat men de volgende morgen 5 liter bloed en een vermogen armer uit de goot wordt gevist. Een aantal van U zal misschien antwoorden, dat men in zulke gevallen maar een dolk of mes bij zich moet dragen. Voor een messenvechter met

enige ervaring is dit zonder twijfel juist, maar een bejaarde burger of een integere handelaar zonder gevechtsopleiding zal dit behoorlijk tegenvallen. Om deze voor de hand liggende redenen heb ik mij gespecialiseerd in het vervaardigen van wandelstokken dewelke uiterlijke elegantie combineren met een uiterst efficiënt handwapen. U kent wellicht reeds de in de gebieden buiten Albarnia zo beroemde Havenabuis: een holle wandelstok die met een snelle handgreep in een blaasroer veranderd kan worden. Deze en soortgelijke modellen vindt U in mijn kleine handwerkzaak nabij het Imman-stadion, doch zij zijn geen onderwerp van dit nederig verzoek om een bijdrage uit uw recentelijk geopende subsidiefonds. Mijn ideeën gaan momenteel uit naar een modieus wapen dat ook zonder opvallende handelingen

als het aan de mond zetten kan worden gebruikt; zoiets is misschien geschikt voor Moha's, maar niet voor mannen van stand. Nee, in plaats hiervan hoeft U na het verwijderen van de ijzeren punt slechts de stok op te heffen en een trekker over te halen - Het vergiftigde pijltje suist dan direct op zijn doel af en zal het met grote waarschijnlijkheid treffen.

De werking van mijn bescheiden uitvinding is als volgt: De schutter haalt de trekker over en doet daarmee het stangetje in de buis om een dwarsas draaien (zie het met -x- gekenmerkte deel van bijgaande tekening). De haak welke de strak gespannen veer in het inwendige tegenhield, zal naar beneden klappen, de veer ontspant zich en het pijltje schiet met enorme snelheid naar buiten. Tijdens dit schot mag de trekker niet losgelaten worden, opdat het haakje niet terugschiet en de veer alsnog tegenhoudt. Het herladen geschiedt door middel van een bijgeleverde laadstok: een precies karweitje dat enig geduld vergt en derhalve niet tijdens een gevecht kan worden uitgevoerd. Het beste materiaal voor deze buitengewone wandelstok lijkt mij het hout van de IJzereik uit Nostria - Entenhout zou nóg beter zijn, maar dat zal naar alle waarschijnlijkheid op bezwaar van de Ent zelf stoten. De met zorg uitgekozen rechte takken van deze boom moeten voorzichtig uitgehold en bewerkt worden voordat men het mechanisme kan inbouwen en de punt bevestigen. De metalen onderdelen kunnen het beste door een wapensmid vervaardigd worden die zich ook met de aanmaak van kruisbogen bezighoudt; wellicht kunt U mij er één aanbevelen. De pijltjes zijn eenvoudig te maken, mits men er rekening mee houdt dat zij exact de juiste breedte moeten

hebben. Veren zijn niet nodig; gezien de korte afstand die de pijltjes af te leggen hebben, voldoen een drietal vleugeltjes van rietvezels volkomen.



Ik kan U verzekeren, dat mijn vinding zonder meer uitvoerbaar is; een proefmodel bevindt zich ter bezichtiging in mijn werkplaats. Het zou een zegen zijn wanneer mijn ontwerp op grote schaal in productie zou kunnen gaan. Dit zou niet alleen de prijs zeer ten goede komen, maar met de publiciteit die hiermee gepaard gaat zal een hiervan op de hoogte gebrachte bandiet zich wel twee maal bedenken voordat hij een ongewapende heer met wandelstok overvalt !

Technische specificaties:

Lengte:	90 cm.	Breedte:	4 cm.
Gewicht:	50 ounce	TP:	1D+2 (0-3 m.)
Bereik:	±9 m.		1D+1 (3-5 m.)
Prijs:	10-25 Duk.		1D-1 (6-9 m.)

Bebeurtenissen en Lotgevallen

Niet ver van Varunk stuit een groepje strijdbare helden op een hinderlaag van een bende Orks die zich kennelijk in de ontelbare holen en gangen onder de stad verbergen. Een kort maar hevig gevecht ontbrandt, waarbij sommige helden meer schade oplopen door valpartijen dan in het handgemeen zelf. Wanneer de Orks zoals gewoonlijk op een paar vluchten na het onderspit hebben gedolven, begint de altijd even hebzuchtige elf Twaalf de onfris zakken van een Ork te onderzoeken die het net niet gehaald had. "-Vind ik nog dukaten in z'n zakken?" vraagt hij hoopvol. Rondragewijde Zadan werpt een kritische blik op de haveloze gestalten die zij overmeesterd hebben, en merkt op: "- Als hij dukaten bij zich heeft, mag ik dan zijn strijdros ?".

Een groepje helden bevindt zich op een groot zeeschip dat met een lading huurelingen op weg is naar een mysterieus eiland van een tovenaarskoning, ergens ten oosten van Maraskan. Twee leden van dit gezelschap, de elfin Gayelle en de onervaren doch slimme handelaar Konisch hebben de nachtwacht. Plotseling worden zij gealarmeerd door een piepend geluid en gefladder. Een snelle blik in die richting toont een witte schim die zich van het schip los maakt en de lucht in verdwijnt.

Reactie van de elfin: "Ik heb een olie-lamp bij me; kan ik zien wat het is ?" Daarop klonk het schampere antwoord van de achter haar staande Konisch: "Wat wou je doen: die lamp erachteraan gooien soms ???"



Novadi's



De geschiedenis van de Khommomaden, die sinds twee eeuwen ook Novadis genoemd worden, is onlosmakelijk met het volk der Tulamiden verbonden, die deze regio al sinds mensenheugenis bevolken. Reeds toen de eerste expedities van het Oude Keizerrijk bijna 2000 jaar geleden het rivierdal van de Yaquir verkenden, meldten dezen de ontmoeting met een groep woeste donkerhuidige ruiters, die op doldrieste wijze op hen afstormden en hen in een nauwelijks verstaanbare taal aanriepen. Kennelijk bestond er toen reeds een Tulamidenrijk, waarvan de bereden troepen het gehele gebied tussen de Hoge Eeuwigen en de Parelzee beheersten. Het was de tijd van het Sultanaat van Nubaschot, waarvan de gelijknamige hoofdstad later in Perricum zou worden omgedoopt. Op het moment dat het Oude Keizerrijk zijn grenzen naar het noorden en oosten begon te verleggen, bevond zich het sultanaat in een periode van burgeroorlog met een afgescheiden deel rond Anchopal. De keizerlijke troepen maakten hier handig gebruik van door op het juiste moment meerdere veldtochten te plegen. Nadat men 1874 voor Hal het rivierdal van de Yaquir na meerdere overwinningen op de Tulamiden veroverde, besluit men 9 jaar later een aanval op Nebuschoet te plegen. Een voor beide partijen verrassend treffen in de z.g. "Darpatoog" eindigt in een daverende overwinning van de keizerlijken en luidt de ondergang van het sultanaat in. De hoofdstad Nebuschoet wordt omgedoopt in Perricum. Keizer Belen-Horas is de eerste die de titel "Grootvorst der Tulamiden" aanneemt - een titel die tot vandaag behouden is gebleven. De Troloorlogen verhinderden voorlopig een verder opdringen van de keizerlijken, maar het was slechts uitstel van executie. Onder de regering van Fran-Horas "De Bloedige" maakt het keizerlijke leger gebruik van enige stamconflicten en dringt steeds verder in het zuiden door. Met de belegering van Anchopal werd het lot van het "oude" Tulamidenrijk bezegeld. Het bloedbad dat na de overgave onder de bewoners werd aangericht, is nu nog bekend als de "49 Klaagliederen van Anchopal". Het enige gebied dat niet door het Oude Rijk werd gecontroleerd was de Khomwoestijn, die toen overigens nog niet de huidige grootte had. Daar verzamelden zich de vrijheidslievende stammen van de Tulamiden. Met grote offers pasten zij zich aan de onherbergzame streek aan, leerden nieuwe technieken om te overleven en wachtten op een gelegenheid om terug te slaan. Deze gelegenheid kwam in de periode der "Donkere Tijden", na de tweede Gareth-opstand en de bijbehorende "Demonenslag". Een ruiterleger "dat zich over de gehele horizon uitstreckte" stormde vanuit de woestijn naar het oosten, bezette Fasar, Mherwed en Rashdul en veroverde het gebied dat heden ten dage Aranië heet. Slechts het standhouden van de marinevesting Perricum verhinderde een verder opdringen naar het noorden. Generaal-Hairan Idris Al-Khabib werd de eerste sultan van een nieuw sultanaat, dat als het "Diamanten Sultanaat" de geschiedenis zou ingaan. In deze tijd ontstonden de witte paleizen van Fasar en Rashdul, het mozaïkdak van de legendarische Rur-tempel te Kunchom (de behouden gebleven resten bevinden zich nu op Maraskan) en de straatweg van Zorgan naar Khunchom. Tevens verdreef men de Hagedismensen uit de omgeving van Unau en werd een uit het noorden komend Orkleger na aanvankelijke nederlagen bij Mherwed verslagen en in de woestijn gedreven. De glans die van het Diamanten Sultanaat uitging, zou voor de bewoners van het kwijnende Keizerrijk eeuwenlang onbereikbaar zijn.

Tenslotte echter worstelde zich het Keizerrijk uit de Donkere Tijden los en werd weer een militaire grootmacht. Tijdens de regering van Hela-Horas versloeg een keizerlijk leger onder generaal Murak de Tulamiden bij de monding van de Gadang. Samen met een expeditieleger dat in Khunchom aan land ging, werd het Diamanten Sultanaat systematisch veroverd. De laatste sultan Najara-Im-Bherani sloeg de hand aan zichzelf. Wederom werden de nog in vrijheid levende Tulamidenstammen gedwongen, zich in de Khomwoestijn terug te trekken. Doch deze keer zou het Tulamidenrijk niet weer opstaan. Gedurende de dynastie der "Wijze Keizers" maakt het Nieuwe Rijk door zijn prestaties grote indruk op de bewoners van de Khom. Keizer Gerbald II liet te Unau de beroemde Fregatta's bouwen, enorme waterreservoirs die via een ingewikkeld netwerk van kanalen de stad en haar omgeving van vers water voorzagen. Gezien de militaire oppermacht van de keizerlijken en de duidelijke voordelen die zich hen boden, onderwierpen de stamhoofden zich de één na de ander aan de Keizer te Gareth. Het Keizerrijk had gewonnen, maar deze keer zonder dat de wapens spraken.

Handel en economie beleefden een grote bloei in de Khomregio, en bleef door de afgelegen ligging ook aanhouden toen het Keizerrijk zich in de verwarringen van de Magiëroorlogen stortte. Maar dit alles veranderde drastisch toen Rastullah zich aan de bevolking van de Keft-Oase openbaarde. De daar levende Tulamidenstam der Beni Norad maakte zich op voor een heilige oorlog tegen alle ongelovigen en noemde zich vanaf dat moment Novadis. In hun bekeringsijver daagden zij ook het Keizerrijk, het bolwerk der 12 Goden, uit. Wederom

toonden de woeste stamkrijgers hun kracht, toen zij onder de leiding van de voormalige schermleermeester Hahmud Dhach`gamin door de woestijn trokken en in snel tempo de oases Achah, Yiyimris en Kireh in naam van Rastullah veroverden. Pas in de slag bij de oase Manesh boden haastig aangevoerde Keizerlijke troepen uit Aranië voor de eerste keer krachtig weerstand. De Keizerlijken delfden na een dapper gevecht het onderspit, maar Dhach`gamin overleed na de slag aan zijn verwondingen. Zijn leerling Malkillah zette de strijd echter onverdroten voort. Op het moment dat de Novadis -zoals zij zich inmiddels noemden- de stad Selem voor Rastullah innamen, sloeg het Keizerrijk terug: het in Unau gelegeerde gardeleger trok op naar de oase Keft en wist dit centrum van de Novadis met uitzondering van de citadel te bezetten. Terugkerend van hun barre tocht door de woestijn werden de Keizerlijken echter voor de poorten van Unau verrast door het in geforceerde marsen uit Selem teruggekeerde Novadileger. Zonder dekking was men aan de wolken van pijlen overgeleverd, die de ongrijpbare Novadiruiters steeds weer op hen afschoten. Na een dappere strijd werd hun weerstand door de overmacht van woeste ruiters gebroken en werden zij de dodelijke zoutmoerassen van het Cichanebimeer in gedreven. Daar dwalen de geesten nog steeds rond, en kwellen de Novadis als wraak voor hun laffe aanval. Malkillah werd door de verzamelde stamhoofden uitgeroepen tot de eerste Kalief van Unau, Heerser over alle Novadis. Zijn troonopvolger werd zijn neef Omar al`Karim, geboren uit de verbintenis tussen zijn zuster Nadima en de "Grote Dhach`gamin". Na de tijd van de "Grote Bevrijding", zoals de Novadis de eerste drie jaren van hun nieuwe tijdrekening noemen, stabiliseerde zich het kalifaat. Malkillah en zijn opvolgers breidden Unau uit tot een glansvolle hoofdstad en lieten een paleis voor de dynastie bouwen. Om in vragen van het juiste geloof raad en bijstand te krijgen en Rastullahs woord ook naar de onderste lagen der bevolking te brengen, werden Rechtsscholen gesticht, waar men met zorg uitgekozen leerlingen in de 99 wetten van Rastullah onderwees. Deze leerlingen vormden later het Mahdiyat, een collegium van schrifteleerden dat grote macht en invloed uitoefent op zowel het volk als de heersers. In het jaar 38 nieuwe telling formuleerde een conferentie van de eerwaarde Mahwdis, dat volgens het 7e gebod van Rastullah alle kaliefen uit één familie moeten worden gekozen. Hiermee doelde men op de nakomelingen van Dhach`gamin, waarin zich zowel het element van de vader als dat van vertegenwoordiger van het Ware Geloof verenigde. Gedurende de afgelopen tachtig jaar verminderde de drang tot verbreiding van het Rastullahgeloof door middel van een Heilige Oorlog. Momenteel concentreren zich Rastullahs aanhangers in de Khomwoestijn en het gebied van Selem tot Mherwed. Het valt te hopen, dat de recentelijk aan de macht gekomen kalief Abu Tarfidem het idee van de Heilige Oorlog geen nieuw leven inblaast en de gevreesde ruiterslegers zich weer noordwaarts bewegen: het zou de volkeren van Aventurië veel bloed en ellende besparen.

Dakatures en Aanbiedingen

*OPROEP**OPROEP**OPROEP*OPROEP**OPROEP*
O ik,
P
R Koning Myziron II van Brabak
O
E roep hierbij alle moedige ende
P ervaren kapiteins van Aventurië
* dewelke over een gevechtssklare
O bemanning beschikken op, zich
P in te schrijven voor een aantal
R profijtelijke expedities in de
O Parelzee ter bestrijding van de
E slavenhandel en andere tegen
P Brabak gerichte krachten in het
* algemeen.
O UV schip kan één van de drie
P zijn dat onder koninklijke vlag
R roem en buit kan vergaren!
O
E uiterste aanmeldatum: 30e Tsa.
P
*OPROEP**OPROEP**OPROEP*OPROEP**OPROEP*

U ZOEKT EEN GESCHIKTE WANDELSTOK?

Walter Iggelaar heeft wat U zoekt!

In ons assortiment vindt U de beroemde Havenaroeren, degenstokken, klimstokken, rokenloorders, geldstokken en tal van andere variaties in alle kleuren, vormen en maten - let U ook op ons nieuwe damesmodel met ingebouwde poederdoos!

Walter Iggelaars STOKKEN EN PROTHESEN

U vindt ons schuin tegenover de ingang van het Imman-stadion.

Onmisbaar voor de wandelaar:
een stok van Walter Iggelaar!

BURGERS EN HANDELAAR EN OPGELET!

Door een onverwachte samenloop van omstandigheden beschikken wij kortelings over een ruime partij echt Maraskaanse producten, zoals

- 731 flessen Jerganer Paddebron, jaargang 13 v Hal
- 65 beschilderde rugpanters van meerjarige Tarantulla's
- 26 fijn gesmede Tuzaksabels, compleet met zilveren klokjes
- 21 karaffes met de enige echte onverdunde lijn verkregen uit de Niluthpad (enige kennis voor opening vereist)
- 113 Balen zuivere zijde voorzien van traditionele Maraskaanse motieven.
- bij benadering 1922 stammetjes extra licht tropisch hardhout in de kleuren zwart en bruin
- 149 raszuivere Tuzakers, getraind en gegarandeerd ongevoelig voor het gif van de Maraskaanse Tarantulla - indien gewenst met echtheidscertificaat!

ZOLANG DE VOORRAAD STREKT - BIJ AANKOOP VAN GROTE PARTIJEN EXTRA KORTINGEN!!!!

Sarl Elroy Klande, Keizerlijk handelaar en opkoper te Perricum.

KVALITEIT KOST GEEN PRIJS

Mensen die tot dit juiste inzicht zijn gekomen, gaan naar

MENCHAL

Uw vertrouwde adres voor alle gewenste elixirs, amuletten, giften en tincturen

Ik lever uw bestelling in elk formaat!

Magister Menchal, Peleistoslaan, Brabak

Oh BOROW en HESINDE!

Met gepaste nederigheid vragen wij U om een laatste rustplaats voor onze vriend en metgezel

KEREN

Aan het einde van zijn astrale krachten schoot hij ons moedig te hulp tijdens onze strijd met een Harpy..... Helaas waren zijn aardse krachten te gering om enig gewicht in de schaal te leggen. Voor de rest van ons zo korte bestaan zal hij ons bij blijven als een moedige kamerad die zelfs op zinloze momenten bereid was om zijn leven voor ons op het spel te zetten.

Twaalf, Rare en Zadan.

AVONTUURIDEE:

Het nu volgende avontuur gaat ervan uit dat de helden op reis zijn en niet al te veel haast hebben. Aangezien het om een detektive-avontuur gaat, is de ervaringsgraad van de helden van minder belang; het geheel stelt echter wel zware eisen aan zowel meester als spelers! De meester zal veel voorbereidend werk moeten verrichten (en de geschiktheid van "zijn" spelers overwegen), voordat hij in staat zal zijn het avontuur vlot te leiden. Hij dient hier namelijk de rol van maar liefst 22 meesterpersonen te spelen !!!

Het avontuur is gesitueerd in het trainingskamp van een strijdersacademie, waar gevorderde leerlingen zich voorbereiden op hun examen. We hebben bewust geen plaatsnamen gebruikt, aangezien het avontuur zich in de buurt van elke stad van enige omvang (4000 of meer inwoners) af kan spelen.

Het meest stijlvol zou zijn om de helden aan het einde van de middag te confronteren met een zwaar gepantserde ruiter die hen het gebruik van een kleine brug betwist (lees voor de inspiratie eens iets over Koning Arthur...). Op een gegeven moment zal de ruiter (= Olav) de helden aanvallen. Helaas is Olav's enthousiasme duidelijk groter dan zijn paardrijdkunst, en voordat hij ernstige schade aan kan richten, valt hij uit



MOORD IN HET TRAININGSKAMP

het zadel (erg boos, maar in eerste instantie niet op de helden tenzij die hem uitlachen). De helden zullen nu vrij snel ontdekken dat zij in de buurt van een trainingskamp zijn, alwaar zij vriendelijk worden ontvangen. Men verontschuldigt zich voor het onstuimige gedrag van Olav en nodigt de helden uit om het feest bij te wonen dat die avond zal worden gehouden. Ze zullen dan de eregasten zijn en hopelijk een eigen bijdrage leveren in de vorm van enige vertellingen over het heldenbestaan of een demonstratie van bepaalde vaardigheden (de meester dient alles zo te plannen, dat de uitnodiging rond half vijf uitgesproken wordt). In de hieronder volgende gegevens is voldoende informatie te vinden over het verloop van het feest en het is de bedoeling dat de helden zich deze avond goed vermaken (rolvaste helden die het feest niet verstoren komen in aanmerking voor 15 tot 30 AP). Aan het einde van het feest blijkt er een leerling vermist te zijn, en vindt men (bloed)sporen die op een misdaad duiden. Korte tijd later wordt het lijk van de vermiste leerling gevonden....

Afhankelijk van hun "nuchterheidsgraad" kunnen enkele helden hier een rol in spelen. Ook zal hen (deze nacht of de volgende ochtend) verzocht worden om de dader op te sporen. Er zijn duidelijke aanwijzingen dat de dader in het kamp zelf gezocht moet worden (o.a. de gebruikte dolk en de kennis die de dader over het kamp had), en de helden staan als enigen buiten verdenking. Bovendien hebben de helden vermoedelijk al enige ervaring in het oplossen van raadsels, hetgeen hen extra geschikt maakt voor deze taak.

Het Onderzoek

De verschillende beschrijvingen zouden voldoende informatie moeten geven over het gedrag van de aanwezigen. Het staat de meester natuurlijk vrij om hier verandering in aan te brengen en geruchten als: "De leiding is verantwoordelijk, we moeten wenen aan de plotselinge dood" of extra aanwijzingen in te bouwen. Het spijt ons wel om te moeten melden dat ook de toekomstige strijders gewone mensen zijn; enkelen grijpen de

kans aan om anderen te belasten - en naijver, standsverschil, verstoorde relaties en dergelijke zijn een rijke voedingsbron voor enige wrok... De helden kunnen het probleem op zoveel verschillende manieren aanpakken, dat we hier geen plaats verspillen aan het uitwerken van een eventueel schema. Wel zijn er een tweetal zaken die steeds weer onder de aandacht gebracht moeten worden:

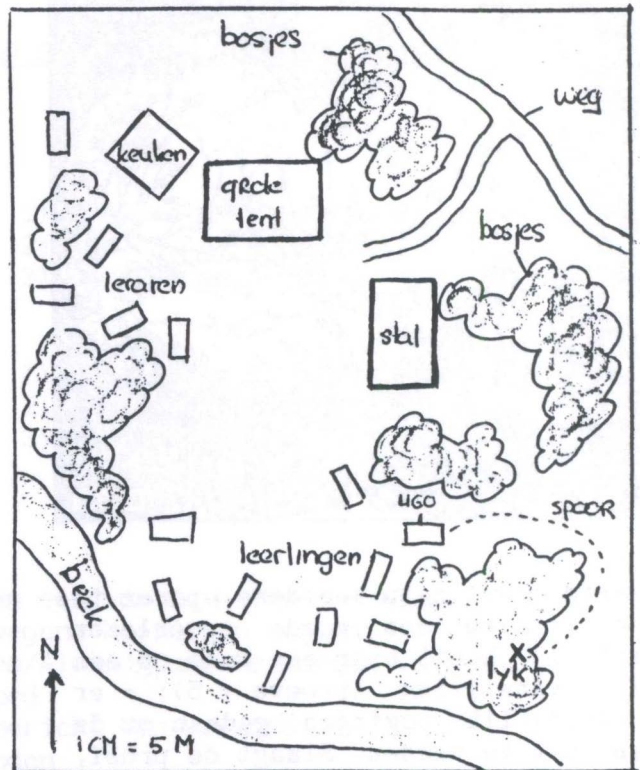
1) Vrijwel alle aanwezigen zijn (bijna) strijder, en hebben dus een bepaald gedrag en een eigen erecode. Als de helden hier geen rekening mee (willen) houden, maken zij zichzelf onmogelijk! Deze opmerking telt dubbel wat betreft de adellijke leerlingen.

2) Sommige helden zullen proberen de dader aan ter wijzen door het gebruik van magie. Ook als dit zou lukken (wat alleen kan als de groep volgens de nieuwste (duitse) magieregels speelt, zullen ze een aantal overtuigende argumenten moeten gebruiken, want: **DIT IS EEN STRIJDESKAMP, EN JUIST HIER STAAT MAGIE NIET AL TE GORD AANGESCHREVEN!** Alleen magie die gebruikt wordt om aanwijzingen te verkrijgen, is zinvol en kan AP. opleveren. De "oude" formule Sensibaar-waar-en-klaar is hier volslagen nutteloos, daar deze alleen de gevoelens ten opzichte van de vragers weergeeft (angst of onzekerheid, woede of leedvermaak) en niet of men al dan niet de waarheid spreekt.

DE OPLOSSING VAN HET RAADSEL

De helden zullen 1 tot 2 dagen bezig zijn met onderzoeken en (voorzichtige) ondervragingen, en langzamerhand alle informatie verzamelen. Via een eliminatieproces vallen er al snel een aantal verdachten af; enkelen hebben een goed alibi (het tijdstip van de moord kan door een goede genezer - desnoods Curieus - op omstreeks 23.00 uur gesteld worden) en als de helden de sporen vinden, vallen er nog een aantal mensen af wegens een te grote schoenmaat (Leyla, Olav, Sulya en Mark). Ulla en Baltram beschikken over de noodzakelijke aanwijzingen; verder zullen de helden zich met diplomatiek gedrag, geluk, mensenkennis en strikvragen moeten zien te redden.

De dader is Deredan, die door Ugo gechanteerd werd (hij is homoseksueel, iets dat volgens de avonturijnse begrippen niet past bij iemand van hoge



adel - en Deredan heeft nog geen eigen landgoed!). Dientengevolge had Ugo hem helemaal in de hand en moest hij flink betalen. Nu de opleiding bijna afgelopen is, moest dit probleem opgelost worden (- maar Ugo wou niet meewerken). Hoewel Deredan niet van moorden houdt, heeft hij geen spijt van zijn daad. Ugo heeft zijn kans gehad en bovendien was hij zowel moreel als qua afkomst een minderwaardig wezen (en vormt de rechtspraak niet één van de rechten en plichten van de hoge adel.....?).

Als de helden Deredan ontmaskeren, zal de kampleiding hen NIET dankbaar zijn. Er is gewoon een nieuw probleem opgedoken; Deredan is van hoge adel, en dus eigenlijk niet te berechten.. Hoe de uiteindelijke beslissing uit zal vallen is niet met zekerheid te zeggen. In ieder geval zal hij in leven blijven en op vrije voeten! Voor de helden is te hopen dat ze het motief van Deredan niet (te) openbaar hebben gemaakt, want anders zal Deredan op wraak zinnen. In zo'n geval hebben de helden er een invloedrijke vijand bij die geen gelegenheid voorbij zal laten gaan om hun naam door het slijk zal halen...

Het slachtoffer: UGO

Ugo is d.m.v. een dolksteek in het hart om het leven gebracht. De dolk zit nog in het lichaam en komt uit de wapenvoorraad van het kamp (vingerafdrukken worden in Avonturië nog niet als bewijs gezien). Vlak bij de plek waar het lijk



is verborgen, zijn meerdere sporen te vinden. Alleen een goede spoorlezer (talent 8) heeft hier een kans op een nuttige aanwijzing (proeve + 5); - er zijn duidelijk pogingen gedaan om de sporen uit te wissen. Slaagt de proef, is er nog een voetafdruk te vinden. De dader droeg laarzen (zoals vrijwel elke aanwezige) met een flinke, niet al te brede voet. Daarnaast zijn er nog enkele bloeddruppels te zien (eventueel heeft Deredan nog bloedsporen op zijn feestkleding. Hoewel bloed in dit kamp geen zeldzaamheid is, is bloed op feestkleding dat wel !).

Volgens de docenten (vaste staf) was Ugo een redelijke leerling; onopvallend ondanks zijn opvallende uiterlijk. De medeleerlingen vertellen een ander verhaal, hoewel niemand het zo sterk uitdrukt als hier beschreven (uit angst voor verdenking). Volgens hen had Ugo een bijzonder onprettig karakter, het was een gluurder en een bemoeial. Hij "chanteerde" degenen van wie hij iets minder aangenaams wist. Uitverkoren (bekende) slachtoffers waren de leerlingen van lagere afkomst en kunde.

DE ALIBI'S

(OF DAT WAT DAARVOOR DOOR MOET GAAN)

Voor de duidelijkheid zijn deze apart van de persoonsbeschrijvingen gehouden; deze aantekeningen zullen waarschijnlijk veelvuldig gebruikt worden. De informatie staat hier vrij overzichtelijk genoteerd, maar het zal de helden minimaal een hele dag kosten om alles te verzamelen, te controleren en op een rijtje te zetten. Vergeet bij het doorgeven van de informatie niet, dat de verklaringen niet altijd bewezen kunnen worden (en dat velen verontwaardigd zullen reageren; de vraag om een alibi

impliceert immers een mogelijke betrokkenheid). Daarnaast hadden de meeste mensen een behoorlijke hoeveelheid drank op, en waren de omstandigheden op die avond (donkere nacht met een groot kampvuur) ook niet bij uitstek geschikt voor duidelijke waarnemingen. Daar komt nog bij, dat enkele leerlingen de volgende ochtend een kater hebben, en die dingen hebben een slechte invloed op het humeur en herinneringsvermogen. Het animo voor ontbijten en vechten is de volgende ochtend dan ook opvallend gering. Als meester is het niet nodig om de helden te dwingen om de hele dag uit te spelen (dat kan erg saai worden), maar de helden zullen de probleemgevallen wel uit moeten spelen. Tevens dienen de helden aan te geven HOE ze alles aanpakken en HOE ze tegen de mensen optreden. Al naar gelang hun gedrag krijgen de helden meer of minder informatie. In feite kunnen alleen taktvolle en diplomatieke heldengroepen voldoende informatie verzamelen om de oplossing te vinden.

ALOWID:

Van 21.00 tot 22.30 heeft ze samen met Mattos opgetreden; daarna heeft ze wat rondgezworven en met diverse mensen gesproken (dit is alleen een alibi als ze lang met een held gesproken heeft).

ALLIS:

Zij is de hele avond (en als ze niet gestoord worden ook de nacht) in het gezelschap van Helm geweest. Ze hebben elkaar geen minuut uit het oog verloren en hebben veel gedanst. Vooral Mark zou kunnen getuigen dat dit waar is, maar die zal zijn jalouzie niet toegeven.

BALTRAM:

Is de hele avond in het gezelschap van Nana en Deredan geweest. Ze hebben samen gedanst en gedronken, maar iedereen is wel eens even weg geweest.

CURIKUS:

Tot ongeveer 22.00 uur volgde hij de discussie tussen Valsar, Sulya en Olav, daarna loste hij Alowid af (definitief om 22.30) als assistent van Mattos - en boekte veel succes met zijn magische show. Na afloop hielp hij mee met opruimen en zoeken.

DEREDAN:

Zie bij Baltram. Om ongeveer 23.00 uur was hij even weg en pleegde de moord.

TIJDSHEMA / DAGINDELING OP DE DAG VAN DE MOORD

08.00	uur:	opstaan	
08.15 - 08.45	uur:	ontbijten	
08.45 - 09.15	uur:	indelen in groepen*	1) sluipen en camouflage
09.15 - 12.00	uur:	les	2) smeden en repareren 3) ongewapend gevecht
12.00 - 12.15	uur:	verzamelen	
12.15 - 13.00	uur:	middageten	
14.00 - 14.30	uur:	indelen in groepen#	1) zwemmen, vissen en roeien
14.30 - 17.30	uur:	les	2) genezing van worden 3) zwaardoefeningen
17.30 - 17.45	uur:	verzamelen	
17.45 - 18.30	uur:	avondeten	
18.30 - 19.30	uur:	pauze	
19.30 - 20.45	uur:	lezing/vertelling van één van de helden of Alowid	
20.30	uur:	Ugo gaat naar bed; wegens hoofdpijn zegt hij tegen Leyla	
20.45 - 23.30	uur:	iedereen vrij; Mattos/Alowid/Cureaus zorgen voor shows	
23.30 - 24.00	uur:	verzamelen en naar bed	
23.50	uur:	Leyla komt met het bericht van vermissing	
00.30	uur:	het lijk wordt gevonden	

N.B. : De helden dienen bij voorkeur om 16.30 uur aan te komen.

*: groep 1 = Leiding Alowid en Kvikkjokse; Ulla, Tsjað, Ugo, Helm, Baltram
groep 2 = Leiding Leyla; Thorgan, Mark, Jule, Emano, Rurtin
groep 3 = Leiding Valsar; Nana, Olav, Allis, Deredan, Sulya

Presto, Steele, Mattos en curieus hebben corveedienst in het kamp

#: groep 1 = Leiding Kvikkjokse; Allis, Thorgan, Rurtin, Nana, Tsjað
groep 2 = Leiding Curieus; Helm, Baltram, Jule, Ulla
groep 3 = Leiding Valsar en Leyla; Sulya, Deredan, Ugo, Mark, Olav, Emano

Presto, Steele, Mattos en Alowid hebben corveedienst in het kamp

Deze dagindeling volgt het gebruikelijke patroon, d.w.z. dat de meeste dagen op een dergelijke manier zijn ingedeeld. Alleen de onderwerpen van de lessen variëren uiteraard per dag.

De indeling van de avond wijkt wel af van het patroon. Een dergelijke feestavond is er slechts één maal per week om de studenten en leraren de gelegenheid te bieden, zich te ontspannen. Op de andere avonden is er minder drank aanwezig en zijn er in plaats van shows studiegroepen op vrijwillige basis en naar zelfgekozen onderwerpen.

De helden zullen waarschijnlijk navraag doen naar speciale gebeurtenissen, maar zo gemakkelijk komen ze er niet van af: "Niets bijzonders" is het gebruikelijke antwoord op dergelijke vragen. Tevens moet men bedenken dat de in de persoonsbeschrijvingen genoemde tegenstellingen overdag nauwelijks te merken zijn: de onderlinge ruzies worden buiten de lestijden uitgevochten. Dit is niet verwonderlijk als je beseft dat dit kamp voor de meeste leerlingen de laatste kans is om wat nuttigs te leren. Ook de minder serieuze leerlingen houden hier terdege rekening mee !

N.B.: Naast Presto en Steele zijn er altijd nog twee leraren in het kamp aanwezig. Deze helpen zo nodig met de voorbereidingen voor de maaltijden en doen verder dienst als bewaking. Aangezien de wapentrainingen ook in het kamp gegeven worden, zijn daar altijd voldoende mensen aanwezig.

EMANO:

Heeft tot 22.45 uur zitten praten met Rurtin, daarna kwam Tsjað erbij en ging hij met haar dansen. Hij is om ongeveer 23.45 uur naar bed gegaan en is in de kritieke tijd op z'n hoogst even weg geweest (maximaal 1 minuut).

HELM:

Zie bij Allis

JULE:

Heeft de hele avond rondgezworven en zo mogelijk een held aan de praat gehouden over haar toekomstplannen. Ze heeft alleen een alibi als haar dit lukte.

LEYLA:

Heeft rondgezworven en dus geen alibi. Ze ging rond 23.45 uur even bij Ugo kijken, maar vond alleen wat bloedsporen. Daarna nam ze de noodzakelijke maatregelen zonder opzien te baren.

KVIKKJOKSE:

Heeft de hele avond rondgezworven en met diverse mensen gesproken. Tenzij de groep een Nivese telt heeft ze geen alibi. Wel hielp ze mee met schoonmaken en zoeken.

MARK:

Heeft de hele avond rond Helm en Allis rondgezworven en bezit dus geen alibi. Hij heeft zijn verdriet echter grondig verdrongen, zodat het waarschijnlijk is dat hij rond 22.30 uur onbekwaam tot welke handeling dan ook was - ook een soort alibi.

MATTOS:

Hij is van 20.45 tot 23.30 uur in gezelschap van Alowid of Cureus geweest - op twee korte sanitaire stops van een halve minuut na. Ook tijdens de korte pauzes was hij in gezelschap; die tijd werd gebruikt om het programma door te spreken. Om 23.30 uur was hij uitgeput.

HANA:

Zie bij Baltram.

OLAV:

Hij heeft samen met Valsar en Sulya (en tijdelijk ook Curieus) een boom opgezet over het onderwerp "passend gedrag van een strijd(st)er tijdens een feest". Om ongeveer 23.45 uur is hij (nogal) stomdronken met Sulya in een tent verdwenen. Valsar is niet weggeweest en ook het gezamenlijke alibi van Sulya en Olav is niet echt slecht: ze zijn beiden maar korte tijd weggeweest en waren bovendien verre van nuchter meer.

PRESTO:

Perfect alibi; als de drankvoorziening maar even was gaan haperen had iemand dat vast wel gemerkt.

RURTIN:

Heeft tot 22.45 uur met Emano zitten praten en is snel weggegaan toen Tsjað erbij kwam zitten (voelde zich teveel). Daarna heeft hij nog een drankje genomen en is tegen 23.15 uur gaan slapen. Zijn alibi is dus behoorlijk slecht.

STELE:

Zie bij Presto.

SULYA:

Zie bij Olav.

THORGAN:

Heeft zich goed volgegoten in het gezelschap van Ulla, met wie hij ook danste en flirtte. Hij is om ongeveer 23.15 uur in elkaar gezakt - kort nadat Ulla kwaad weggelopen was omdat hij haar onderkotste (een duidelijke formulering, nietwaar?). Men kan er gerust vanuit gaan dat hij na 22.45 tot niets meer in staat is geweest (behalve het heffen van zijn bierkroes uiteraard).

TSJAK:

Zij is na de lezing een eind gaan wandelen om tot rust te komen en heeft daardoor tot 22.45 uur geen alibi. Om die tijd is zij bij Emano gaan zitten, met wie ze wat dronk, een praatje maakte en danste. Ze is om ongeveer 23.30 uur naar bed gegaan.

ULLA:

Zie bij Thorgan. om 23.15 is ze witheet van woede weggelopen om zich te wassen en haar kleding te fatsoeneren. Tegen 23.40 uur is zij teruggekomen om te helpen met schoonmaken. In de tijd dat zij zich waste en verkleedde was ze dus in de buurt van de tenten.

VALSAR:

Zie bij Olav. Hij is om 23.45 uur komen helpen met schoonmaken en geholpen met zoeken.



UGO:

Het lijdende voorwerp van de moord is om ongeveer 20.30 uur met hoofdpijnklachten naar zijn tent gegaan en tegen 22.00 uur gaan slapen. Deze bezigheid heeft hij vervolgd tot het moment dat Boron er een definitieve wending aan gaf: Om 23.05 uur werd hij vermoord.

Om het bovenstaande relaas niet node-loos ingewikkeld te maken, hebben wij van de aardse klok tijden gebruik gemaakt. Uiteraard zullen de ondervraagde personen steeds verschillende tijdsaan-duidingen geven, zoals "toen Mattos, Alowid en Curieus samen op het toneel stonden" (=22.45 uur). Het wordt aan de meester overgelaten, in hoeverre hij deze realistische vorm wil toepassen.

DE LEERLINGEN:

Van de veertien overgebleven leerling-strijders zijn er maar liefst vier van adellijke afkomst; iets dat voor een extra complicatie garant staat. Adellijken hebben een bevoorrechte positie **EN GELOVEN OOK DAT ZIJ "BETER" ZIJN**. De helden zullen hier terdege rekening mee moeten houden; vooral Deredan, die van Hoge Adel is, zal alleen (en dan nog in beperkte mate) meewerken als hij correct behandeld wordt.

Hieronder worden de leerlingen afzonderlijk behandeld. Naast een uiterlijke beschrijving (onder andere weergegeven door een getal tussen de 0 en 7, waarbij een hoog getal een knap uiterlijk aangeeft) staan daar ook karakterschetsen en andere belangrijke gegevens. We hebben afgezien van een ellenlange beschrijving van onderlinge verliefdheden en relaties; die zijn wel uit de tabel of beschrijvingen af te lezen. Veel van deze relaties lopen toch al op hun eind aangezien de klas zich binnenkort over heel Avonturië zal verspreiden. Alle leerlingen zijn 16 tot 19 jaar oud; hun eigenschappen staan aan het einde van het avontuur beschreven.

DEREDAN :

Een knappe jongeman, 1.90 meter lang met blond haar. Hij laat weinig emoties zien, als lid van de Hoge Adel vindt hij dat ongepast. Mits op de correcte manier aangesproken, is Deredan geen onaangenaam persoon. Het is een goede leerling die weliswaar trots en zeker van zichzelf overkomt, maar niet verwaand is en zich niet op zijn rijkdom voor laat staan. Hij trekt veel op met

Nana en Baltram (niet met Helm), de andere adellijke leerlingen. Met de overigen heeft hij niet zoveel contact, maar alleen Ulla, Thorgan en Emano vallen buiten de boot.

Als meesterpersoon (MP.) is Deredan lastig te spelen. Hij houdt de adellijke voorrechten goed in het oog en helden die ernstige flaters begaan zullen ontdekken dat hij hen tegen gaat werken... - en hij heeft veel invloed! Deredan bechikt over geen enkele aanwijzing en zal alleen feitelijke informatie, afkomst en eigenschappen, geven. Sowieso voelt hij er als dader weinig voor om de helden te helpen, hoewel zijn erecode uitsluit dat hij valse aanwijzingen zal geven.



HELM :

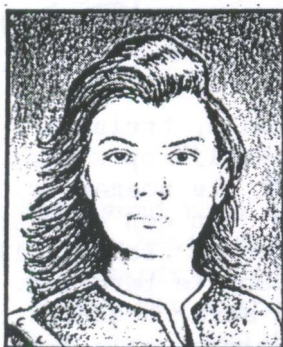
Een 1.85 meter lange, bruinhaarige jongeman wiens uiterlijk op z'n minst opvallend (lelijk) te noemen is. Hij is de oudste zoon van een onbelangrijke edelman en is hier om zich op zijn taak als landheer voor te bereiden. Hij is vriendelijk van aard, beschikt over de nodige mensenkennis en tilt iets minder zwaar aan het standsverschil. Hij trekt veel op met Allis en Baltram maar laat niemand links liggen. Hij grijpt dan ook regelmatig in als de pesterijen tegen Emano of Rurtin te erg worden en als een van de beste leerlingen en door zijn adellijke afkomst helpt dat ook.

Als M.P. is Helm vrij belangrijk en kan hij de helden belangrijke informatie geven - als die hem vertrouwen.... Hij heeft een goed inzicht in de verschillende karakters maar legt de nadruk altijd op de positieve punten. Hij waagt zich echter niet aan een oordeel over de leraren! Helm zal zelf ook nadenken en met hulp van Baltram aan het einde van dag 2 over de oplossing beschikken. Na een kort gesprek zal hij de redenen voor de moord accepteren en zijn kennis voor zich houden. De helden die opletten kunnen vanaf dag 3 een andere houding bij hem waarnemen, meer alsof hij er vrede mee heeft. Hij zal niet ontkennen dat hij de oplossing weet (hij liegt nooit) maar zal evenmin de naam van de dader noemen.

NANA :

Een 1.83 meter lange brunette, dochter van een edelman. Haar vader verwacht haar binnen twee manen terug i.v.m. een gunstig huwelijk - hem staat nog een teleurstelling te wachten. Nana is zeer zelfstandig, trots op haar afkomst en in het bezit van een vlijmscherpe tong waarmee ze het leven van "lagere" medeleerlingen zuur weet te maken.

Als M.P. is Nana onbelangrijk. Ze trekt veel op met Deredan en Baltram en weet haar oppervlakkigheid goed te verbergen. Ze heeft een hekel aan Helm, Olav, Ulla en Allis en voelt zich ver boven Emano en Thorgan verheven. Als ze de kans krijgt zal ze niet nalaten om Ulla of Allis in een kwaad daglicht te stellen en gaat dan niet voor een leugen (of zes) opzij. "Ik heb Ulla/Allis om ongeveer 23.00 uur naar de tenten zien gaan en een kwartier later weer terug zien komen ..."



BALTRAM :

Een "mooie jongen", 1.73 meter lang met lichtblond haar. Hij is erg onzeker en trekt daarom vreemd genoeg met zowel Helm als Deredan op. Door zijn onzekerheid zal hij zo min mogelijk zeggen; als de vragen al te dringend worden zal hij terugvallen op zijn gedrag als zoon van een edelman - gesloten en afstandelijk beleefd zonder echte antwoorden te geven.

Als M.P. heeft Baltram een belangrijke aanwijzing onder zijn hoede: Hij zag Deredan om ongeveer 23.00 uur naar de tenten lopen! Hij zal deze aanwijzing voor zich houden tot Helm op dag 2 met hem spreekt - hij wil geen aandacht trekken. De helden zullen dit niet zo snel horen; alleen als ze Baltram niet teveel lastig vallen en hem vertrouwen inboezemen zal hij ze inwijden. Helm zal op zwijgen aandringen en beloven om de zaak aan te pakken. Baltram heeft erg veel vertrouwen in Helm.

OLAV :

Een 1.83 meter lange, bruinhaarige jongeman met een stotend lelijk gezicht. Als zoon van een Rondrapriesteres was het zijn liefste wens om ook noviet te worden - maar hij werd afgewezen! Om toch iets in de juiste richting te doen ging hij maar naar de strijdersacademie. Hij is zich altijd bewust van de erecode en is een fanatiek Rondragelovige.

Als M.P. weet Olav niets. Wel zal hij een zware straf eisen. Hij trekt alleen op met Sulya en in mindere mate met Thorgan.

ULLA :

Een 1.87 meter lange strijdster met donkerblond haar die haar ideeën over bezitsspreiding zeker niet van haar vader (Rondrapriester) overgenomen heeft. Ze heeft nogal wat moeite met de erecode, vooral door haar grote hebzucht. Haar natuurlijke uitstraling, altijd goede humeur en onverbeterlijk optimisme maken het echter voor de meeste medeleerlingen gemakkelijk om te vergeven.

Als M.P. beschikt Ulla over een belangrijke aanwijzing: Deredan geeft minder geld uit dan hij krijgt en spaart toch niets - en Ugo had altijd wel veel geld. Het is voor Ulla vanzelfsprekend om zo iets te weten maar ze zal het niet snel vertellen. Ze trekt veel op met Allis en in mindere mate met Thorgan, en heeft een hekel aan Sulya en Nana.

JULE :

De 1.85 meter lange, donkerblonde dochter van een stadsgardist hoopt in haar vaders voetsporen te treden. Ze doet dan ook haar uiterste best en trekt zich verder van weinig wat aan. Dat zij doordoor buiten de groep valt, kan haar niets schelen. Wat haar wel dwarszit, zijn haar slechte ogen; ze is daarom geen goede waarnemer.

Het moge duidelijk zijn: Jule is domweg niet in staat om iemand in het donker te herkennen en weet dan ook van niets. Wel is ze een logische verdachte; door haar afzijdige gedrag heeft zij geen alibi en wel een motief! De helden kunnen van een praatgrage leerling (of vaste leraar) een onsmakelijk verhaal horen over Ugo en Jule. Ugo zag wel wat in haar, kreeg geen respons maar probeerde zijn zin door te drijven door haar 24 uur in een kleine kelder op te

sluiten (en Ulla heeft een claustrofo-
bie van 8!). Wat haar betreft is de re-
kening al manen geleden vereffend door
een kleine worstelpartij waarbij Ugo
een arm brak .

ALLIS :

Een 1.71 meter lange, zwarthaarige
schone - dochter van een stadsgardist.
Allis is een wat lichtzinnige jongedame
die haar pleziertjes op waarde weet te
schatten. Een van haar vaste uitdruk-
kingen is: "Als strijdster moet je alle
wapens gebruiken die je hebt, en hele-
maal zonder wapen ben je nooit .." Toch
is ze zeker geen slet (hoewel ve- len
dat wel denken); haar normen zijn
gewoon wat losser dan gebruikelijk. Ze
heeft een groot interesse voor de maat-
schappij en ziet de misstanden met een
scherp oog.

Allis is zeer wereldwijd en zal zich
niet snel verbazen. Over de moord weet
ze weinig en het heeft haar interesse
ook niet; Ugo kreeg wat hij verdiende.
Ze trekt veel op met Helm en Emano en
in mindere mate met Tsjaä en Ulla.

SULYA :

Deze 1.92 meter lange, zwarthaarige
jongedame is een pure strijdster. Als
dochter van een huurling hoopt ze meer
carrière te maken en heeft daar ook een
goede kans op. Samen met Helm is ze de
beste van de klas en ook haar postuur
en koppige karakter werken in haar
voordeel.

Als MP. is Sulya alleen van belang door
haar houding. Ze weet niets en heeft
dezelfde ideën over straf als Olav. Hij
de enige met wie ze regelmatig optrekt.
Verder is ze wel eens in het gezelschap
van Thorgan te zien. Ze heeft respect
voor Adel en gevechtsspekzaamheid en
heeft een hekel aan de lichtzinniger
leerlingen.

TSJAX:

Een 1.73 meter lange, blonde halfbloed-
nivee wier vader als huurling in deze
streken kwam. Ze kan bijzonder goed met
dieren overweg en hoort hier eigenlijk
ook niet thuis. Veel medeleerlingen
vragen zich dan ook af wat ze hier ei-
genlijk doet. Zelf maakt zij zich hier
geen zorgen over: ze is onder dak en
leert ook nog wat. Sinds het overlijden
van haar moeder was ze dakloos.
Naast Helm is Tsjaä de enige die tot
Baltram door kan dringen, vooral door

De onderlinge verhoudingen :

	D.E.R.	H.E.L.M.	N.A.N.A.	B.A.L.T.R.A.M.	O.L.A.V.	U.L.L.A.	J.U.L.E.	A.L.L.	S.U.L.	T.S.J.	M.A.R.K.	R.U.R.	T.H.O.	E.M.A.
DEREDAN		Δ	++	++	+	--			Δ				---	---
HELM				+				++	Δ	+				+
NANA	++	--		+	--	0		0				0	---	0
BALTRAM	Δ	Δ	+							+			-	-
OLAV	Δ					--		-	Δ			0	++	0
ULLA		+	--					++	Δ			0	++	
JULE	Δ	Δ	Δ	Δ				Δ					-	
ALLIS		Δ	+		-	++			-	++	-			++
SULYA	Δ	Δ	Δ	Δ	++	--	+	--					+	
TSJAA		+		+	-			Δ	-					+++
MARK	Δ	Δ	Δ	Δ			+++				0		0	
RURTIN		+	---		--	-					-			+
THORGAN	Δ	-	-		++	+		Δ						
EMANO	-	Δ	---	-	--		+	-	+++		+			

De horizontale kolom geeft aan hoe de
genoemde over de anderen denkt, de ver-
ticale kolom geeft aan hoe de anderen
over de genoemde denken. Geen markering
geeft aan dat er geen sprake is van
speciale voor- of afkeur.

- +++ : Hopeloos verliefd
- ++ : Uiterst positief/beetje verliefd
- ++ : positief
- +
- Δ : matig positief
-
-
-
-
-
- 0 : pesten
- Δ : Respect; vaak vanwege afkomst,
gevechtswaardigheden of karakter.

hun gezamenlijke liefde voor dieren. Ze
trekt regelmatig op met Allis en Emano
maar vindt het niet erg om alleen te
zijn - ze maakt regelmatig lange wande-
lingen, een liefhebberij die haar nu in
moeilijkheden kan brengen.

MARK :

Een 1.95 meter lange, zwarthaarige jon-
gen met een hazelip en bloemkooloren
die ook nog sinds 3 manen wees is (zijn
vader, een huurling, sneuvelde bij de
verdediging van een karavaan). Mark is
een eenling; of dit door zijn uiterlijk
of karakter gekomen is, valt niet meer
te achterhalen maar het is een feit dat
hij nogal kleurloos is. Het enige op-
vallende is zijn gevoel voor orde.
Mark weet niets en ziet niets. Hij is
tot over zijn oren verliefd op Allis
maar die wil niets van hem weten. Als
er een beroep op de erecode wordt ge-
daan zal hij echter uit zijn lethargie
ontwaken en naar beste vermogen helpen
(niet dat er resultaat zal zijn ..).

Eigenschapsscores der belangrijkste personen:

DEREDAN	: MO: 13, SL: 11, CH: 10, BH: 12, LK: 12. BIJ: 4, HV: 3, CF: 6, DA: 4, HZ: 5.	Uiterlijk: 6, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8
HELM	: MO: 13, SL: 13, CH: 12, BH: 12, LK: 13. BIJ: 4, HV: 3, CF: 7, DA: 5, HZ: 6.	Uiterlijk: 1, AV/AW: 11/9 Basis AV/AW 8, Werpw. 9
NANA	: MO: 13, SL: 12, CH: 10, BH: 10, LK: 12. BIJ: 6, HV: 3, CF: 11, DA: 2, HZ: 6.	Uiterlijk: 3, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8
BALTRAM	: MO: 12, SL: 9, CH: 11, BH: 10, LK: 12. BIJ: 10, HV: 6, CF: 3, DA: 3, HZ: 6.	Uiterlijk: 5, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 7
OLAV	: MO: 13, SL: 9, CH: 11, BH: 10, LK: 12. BIJ: 4, HV: 6, CF: 2, DA: 7, HZ: 6.	Uiterlijk: 1, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 7
ULLA	: MO: 12, SL: 12, CH: 14, BH: 12, LK: 13. BIJ: 4, HV: 4, CF: 5, DA: 5, HZ: 11.	Uiterlijk: 4, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 9
JULE	: MO: 13, SL: 11, CH: 11, BH: 12, LK: 12. BIJ: 4, HV: 5, CF: 8, DA: 5, HZ: 5.	Uiterlijk: 4, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8
ALLIS	: MO: 12, SL: 11, CH: 13, BH: 11, LK: 12. BIJ: 4, HV: 10, CF: 5, DA: 3, HZ: 4.	Uiterlijk: 5, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8
SULYA	: MO: 13, SL: 11, CH: 12, BH: 13, LK: 12. BIJ: 3, HV: 2, CF: 5, DA: 6, HZ: 2.	Uiterlijk: 4, AV/AW: 11/9 Basis AV/AW 8, Werpw. 9
TSJAA	: MO: 12, SL: 10, CH: 11, BH: 10, LK: 12. BIJ: 5, HV: 2, CF: 7, DA: 9, HZ: 4.	Uiterlijk: 6, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8
MARK	: MO: 12, SL: 10, CH: 9, BH: 11, LK: 12. BIJ: 3, HV: 3, CF: 8, DA: 4, HZ: 4.	Uiterlijk: 1, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8
RURTIN	: MO: 12, SL: 9, CH: 12, BH: 11, LK: 12. BIJ: 6, HV: 2, CF: 6, DA: 6, HZ: 5.	Uiterlijk: 6, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8
THORGAN	: MO: 12, SL: 8, CH: 10, BH: 9, LK: 12. BIJ: 7, HV: 4, CF: 8, DA: 5, HZ: 5.	Uiterlijk: 2, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 6, Werpw. 7
EMANO	: MO: 13, SL: 8, CH: 12, BH: 11, LK: 13. BIJ: 6, HV: 9, CF: 5, DA: 5, HZ: 4.	Uiterlijk: 4, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8
UGO	: MO: 12, SL: 11, CH: 10, BH: 11, LK: 13. BIJ: 7, HV: 4, CF: 3, DA: 6, HZ: 8.	Uiterlijk: 3, AV/AW: 10/8 Basis AV/AW 7, Werpw. 8

NB: Voor uiterlijk wordt bij OdM Leeuwarden een score van 1 tot 6 gehanteerd. Een -1- geeft aan dat de persoon aartslelijk is; een -6- geeft een goede kans bij de volgende schoonheidswedstrijd. Dit uiterlijk wordt bij het ontstaan van de held (U raadt het al) door een D6 vastgesteld.

Omdat veel spelers nog steeds volgens de oude basisregels spelen, vermelden wij zowel de gevechtsscores voor het oude (AV/AW, eerste regel) als voor het nieuwe systeem (Basis AV/AW, Werpw., tweede regel). Slechts twee van de bovenstaande leerlingen, namelijk Helm en Sulya, hebben volgens het oude systeem een hogere score dan de anderen, om zo aan te geven dat het al volwaardige strijders zijn.

RURTIN :

Een 1.87 meter lange, donkerblonde jongeman met ongewoon brede schouders. Hoewel hij knap en charmant is, is hij ook zo dom dat hij de rol als voetveeg van de groep heeft gekregen. Prototype van een domme strijder.

De kans is zeker aanwezig dat Rurtin wraak neemt (liefst op Nana) door valse aanwijzingen te geven. Helaas voor hem mist hij de hiertoe noodzakelijke sluwheid zodat hij zichzelf eerder verdacht zal maken.

THORGAN :

Een 1.75 meter lange bruinhaarige halfbloed-Thorwaler van onbekende afkomst. Niemand weet wie zijn ouders zijn (een adellijke jongedame en een "passerende"

Thorwal piraat), maar arm zijn ze zeker niet want hij krijgt een ruime toelage via Leyla. Natuurlijk gaan er verschillende theoriën de ronde, tot zijn grote ongenoegen. Hij heeft alle eigenschappen van de Thorwaler: vechtlustig, een onlesbare dorst en stijfkoppig als een oude muilezel. Hij zal elke mislukking negeren en het probleem voor de tiende keer op dezelfde (foute) manier aanpakken. Aangezien hij de slechtste leerling is, komt dit vaak nogal lachwekkend over - maar pas op ! zijn bokstalent is hoog (noodgedwongen)!

Thorgan weet niets en zal zich erg snel verdacht voelen (vragen stellen is al genoeg), wat hij altijd tracht op te lossen door redeloze beschuldigingen en een navolgende partij boksen. Door zijn natuur en erecode heeft hij alleen wat contact met Sulya en Olav.

EMANO :

Een 1.80 meter lange, bruinhaarige jongeman van zeer armoedige afkomst. De academie draagt zorg voor zijn onderhoud; iets waar vele medeleerlingen hem maar al te graag aan herinneren hij is hopeloos verliefd op Tsjaä maar durft er niet voor uit te komen; een eventuele afwijzing zou weer aanleiding geven tot nieuwe pesterijen....

Als de helden een goede daad willen verrichten kunnen ze het paar verenigen want Tsjaä ziet hem ook wel zitten. Ze zag de krampachtige houding alleen voor wat anders aan, anders had ze zelf het initiatief wel genomen. Emano weet van niets en zal zich ook nergens mee bemoeien; hoewel hij van zich af weet te bijten heeft hij allang door dat het beter is om niet te veel zelfstandigheid te tonen - pispaal van de groep ben je zomaar.

DE LEIDING IN HET KAMP:

De leiding bestaat uit een viertal tijdelijke en twee vaste leerkrachten plus een tweetal mensen voor de huishoudelijke dienst (en de paarden). Het hoge aantal tijdelijke leerkrachten is noodzakelijk om de rest van de academie ook door te laten draaien.

KVIKKJOKSE:

Een 1.75 meter lange Nivese met koperrood haar die haar leven als herder begon. Ze is de lerares voor "leven in de wildernis" en alle daarmee in verband staande vaardigheden. Hoewel ze al vele jaren in de "beschaafde wereld" rondzwerft, snapt ze de ingewikkelde onderlinge relaties (vooral in betrekking tot de adel) nog niet helemaal.

GRAAD:9, MD:14, SL:12, CH:11, BH:17, LK:16, Uiterlijk:3, BY:4, HV:3, CF:4, DA:10, HZ:4, BV:1, LE: 56.

Zwaarden: 9 = 14/13, kort zwaard 1D+3, Schietwapens: 11 = 21, lange boog 1D+4, spoorlezen: 11, vallen zetten: 9, vissen: 7, plantenkennis: 10, richtingsgevoel: 8, dierenkennis: 12, weersvoorspelling: 8, leven in de wildernis: 10, sluipen: 11, klimmen: 9, zwemmen: 8, roeien/zeilen: 9, zintuigbeheersing: 10, spoorlezen: 12, camouflage: 9, wagenmensen: 10, koken: 9

Kvikkjokse ziet het kamp met de ogen van een buitenstaander en vindt het geheel niet erg belangrijk (wèl amusant).

Zij zal als enige uitspreken wat ieder een denkt: een mooie opruiming! Hieruit volgt dat ze niet geïnteresseerd is in de naam van de moordenaar. Bij de leerlingen is ze niet al te populair; vooral haar onbegrip betreffende de erecode van de strijder is hier schuldig aan. Onder de minder fanatieke leerlingen heeft ze wèl een aantal supporters.

ALOWID:

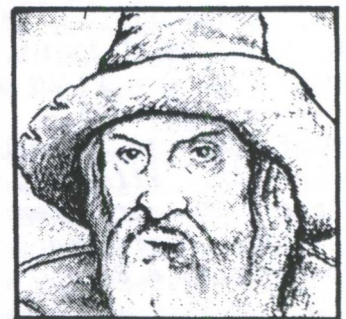
Een 1.82 meter lange donkerblonde vrijbuitster van onbekende afkomst. Ze is lerares mechanica en steekwapens en verzorgt demonstraties in de vaardigheden die in de stad zo buitengewoon nuttig zijn - en laat de leerlingen regelmatig met open mond achter .. Met de spreekwoordelijke soepelheid heeft ze zich (althans uiterlijk) geheel aan de gewoontes van het kamp aangepast.

GRAAD:13, MD:15, SL:13, CH:14, BH:17, LK:13, Uiterlijk:3, BY:4, HV:2, CF:2, DA:4, HZ:5, BV:1, LE:78.

Steekwapens: 13 = 14/17, 1D+4 dure dingen; Worstelen: 10 = 14/14; Werpwapens: 10 = 20.

Minnekunsten: 12, valsspelen: 14, stadsinstinkt: 13, verven/tekenen: 9, mensenkennis: 11, overreden: 14, liegen: 12, vermommen: 10, zakkenrollen: 14, camouflage: 12, gevaarinstinkt: 12, acrobatiek: 9, musiceren: 8, mechanica: 13.

Alowid is bij de meeste leerlingen tamelijk populair door haar goede humeur en onbezorgde gedrag. Haar vlijmscherpe tong heeft ze goed in bedwang. Alowid zou een grote hulp voor de helden kunnen zijn, maar helaas toont ze geen aanstalten in dit opzicht: ook zij vindt het een mooie opruiming.



CURIEUS:

Een 1.80 meter lange, lichtblonde tovenaars van burgerlijke komaf. Hij is leraar in de wetenschappen en een erkend demonbezweerder (als finale test moeten de leerlingen de aanblik van een demon doorstaan als bewijs van moed). Ook

zijn ruime kennis op het gebied van de genezing komt goed van pas. Curieus is een echte studeerkamer-magiër met weinig praktisch inzicht. Dit blijkt vooral uit het feit dat hij regelmatig in discussie gaat met Alowid (hij is een zg. "witte" tovenaars), tot groot vermaak van de toehoorders, hij heeft geen enkele kans!

GRAAD:8, MD:13, SL:15, CH:15, BH:13, LK:11, Uiterlijk:5, BY:2, HV:4, CF:4, DA:2, HZ:4, BW:1, LE:30, AE:76.

Stompe slagwapens: 9 = 10/13, toverstaf 1D+2.

Kennis van alchemie: 10, genezen gif:10 - ziekte: 11, - ziel: 9, - wonden: 10, lezen en schrijven: 8, rekenen: 8, talenkennis: 15 (spreekt vrijwel elke taal), demonbezwingen: 12.

Qua natuur zal Curieus de opsporing en bestraffing van de dader ten sterkste bevorderen. Het is een "witte" tovenaars die wet en orde voorop stelt (en de magie van Elfen, Heksen en Druïden als "smerig en goddeloos" ziet). Veel leerlingen drijven de spot met hem, hoewel ze zijn kennis en macht respecteren. Curieus betreurt zijn onkunde op het gebied van de informatieve magie ten eerste - hij beschikt niet over de noodzakelijke kennis en vaardigheid om zo de oplossing te vinden.

MATTOS:

Een 1.64 meter lange donkerblonde acrobaat/goochelaar die de eerste jaren van zijn leven in een kermiswagen heeft doorgebracht. Hij is aangetrokken als leraar der lichaamsbeheersing en als artiest. 's Avonds treedt hij op als danser, muzikant, choogelaar of vuurpuwer - soms samen met Alowid.

GRAAD:7, MD:14, SL:14, CH:12, BH:15, LK:14, Uiterlijk:4, BY:7, HV:1, CF:3, DA:6, HZ:3, BW:1, LE:51.

Steekwapens: 9 = 13/13 degen 1D+3.

Werpwapens: 12 = 22.

Knopenkunde: 10, acrobatiek: 11, goochelen: 12, klimmen: 9, sluipen: 9, springen: 10, africhten: 12, geluksspelen: 10, muziceren: 9, dansen: 8. werpwapens: 12 = 22.

Mattos is een vrolijke en onbezorgde man op wie niemand lang kwaad kan blijven. Hij heeft een grote voorkeur voor woordspelingen en subtiele steken onder de gordel en is tamelijk populair. Hij zal al zijn energie richten op het scheppen van een goede sfeer. De oplos-

sing van het raadsel vindt hij minder belangrijk; Ugo blijft toch dood.

LEYLA:

Een 1.93 meter lange strijdster met bruin haar en van adellijke afkomst. Ze is het plaatsvervangende hoofd van de academie en hoofd van dit kamp. Ze is nu 5 jaar aan de academie verbonden en neemt haar taak (opleiding en instructie in de erecode van de strijder) uiterst serieus. Leyla maakt zich zorgen over de kwaliteit van de opleiding en voert langzaam, maar zeker, een aantal veranderingen door. Dit kamp is één van haar ideeën.

GRAAD:11, MD:16, SL:12, CH:13, BH:13, LK:17, Uiterlijk:4, BY:3, HV:2, CF:4, DA:7, HZ:3, BW:3, LE:68.

Zwaarden: 11 = 15/14, zwaard 1D+7.

Alle wapenvaardigheden: 10, hruruzat: 5 paardrijden: 10, bogen maken: 10, wapensmeden: 8, BW-smeden: 8, overreden: 5, mensenkennis: 8.

Leyla zal er alles aan doen om de dader te achterhalen en die rechtvaardig te behandelen. Ze gaat ervan uit dat de dader een medeleerling is, want ze weet dat Ugo niet prettig in de omgang was. Ze had echter geen goede gronden om in te grijpen en vond bovendien dat toekomstige strijders hun problemen zelf maar op moesten lossen (maar niet op deze manier). Hoewel ze Ugo geen groot gemis vindt, is moord een strijder onwaardig en is het bovendien van belang voor de "naam" van de academie, om de dader te vinden.

VALSAR:

Een 1.78 meter lange, donkerblonde strijder van lage afkomst. Hij is één van de vaste leraren van de academie en een onvervalste strijder. Als zodanig wenst hij ook alle problemen op te lossen - iets wat hem vrij populair maakt, maar in dit geval ook nutteloos.

GRAAD: 10, MD:15, SL:11, CH:10, BH:14, LK:19, Uiterlijk:5, BY:2, HV:4, CF:8, DA:4, HZ:3, BW:4, LE:60.

Zwaarden: 12 = 17/12, zwaard 1D+9.

Alle overige wapenvaardigheden:10, hruruzat: 2, zwaarden: 12, paardrijden: 11 wapensmeden: 8, BW-smeden: 7, bogen maken: 8, pimpelen: 13.

Valsar loopt letterlijk met het zwaard in de hand door het kamp en zaait zo de nodige schrik om zich heen. Iedereen

weet dat hij de dader een eervolle dood wil laten sterven en gaat hem zoveel mogelijk uit de weg. Hij is echt in de stemming om een dozijn orks aan te vallen en daarna hongerig uit te kijken naar meer... Als de helden een verdachte plus een theorie (of bewijzen) hebben, doen ze er verstandig aan om dit voor Valsar verbergen: In deze stemming is hij niet tegen te houden, al zal zelfs Valsar wel even moeten slikken als hij hoort dat Deredan de dader is.



PRESTO EN STELE:

Dit burgerrechtspaar is vast aan de academie verbonden als leden van de huishoudelijke dienst (en ter verzorging van de paarden). Hier in het kamp zijn ze verantwoordelijk voor de proviander (en drank) en doen ze dienst als vertrouwenspersoon voor de leerlingen.

Het zijn beide burgers van de tweede graad wier eigenschappen en vaardigheden zowel laag als onbelangrijk zijn. We kunnen volstaan met de mededeling dat ze geschikt zijn voor hun taak, hoewel de verantwoordelijkheid Presto zwaar ligt en hij snel advies van Leyla zal vragen.

LEEFTIJDEN:

Kvikkjokse en Alowid zijn nog vrij jong (rond de 30), alle andere leden van de staf zijn 40 - 55 jaar oud. De leerlingen variëren van 17 tot 20 jaar.

RELATIES LERAREN - LEERLINGEN:

Ook de leraren hebben zo hun voorkeuren, maar laten die minder makkelijk blijken. Uit de verschillende persoonsbeschrijvingen zijn voldoende gegevens te halen over de onderlinge relatie tussen leraren en leerlingen. Tussen de leraren onderling bestaat ook de nodige spanning; Valsar en Curieus staan tegenover Alowid en Mattos. Slechts de aanwezigheid van de neutrale Kvikkjokse en het gezag van Leyla zorgen ervoor dat er nog een werkbare sfeer is. Het moge duidelijk zijn dat de helden een grote invloed op dit wankel evenwicht uit kunnen oefenen.

Recensies en Besprekingen

Wizzard's Quest / Marnon

Reis mee naar de donkere tijden, waarin magie en monsters de werelden beheersten, naar het koninkrijk MARNON.

Marnon was een verloederd koninkrijk op een eiland in een verre oceaan, waar plaatselijke heersers gedurende vele jaren oorlog voerden om de opperste macht, het koningschap.

Het eiland werd ook bewoond door een zeer agressief orkenras, dat met grote regelmaat als een bloeddorstige orkaan over het land trok.

En laten we vooral de draak niet vergeten, die van gebied naar gebied trok, op zoek naar smakelijk mensenvlees.

De conflicten tussen de verschillende groepen duurden dermate lang en waren dusdanig heftig, dat uiteindelijk een machtige tovenaars, Vredestichter genaamd, tussenbeide kwam. Hij verzamelde de verschillende heersers om zich heen

met het doel om de uitzichtloze oorlogen om te zetten in één allesbeslissende wedstrijd, waarvan de winnaar de rechtmatige koning van Marnon moet worden. Iedere heerser kreeg drie schatten, een magische ring, een kroon en een schatkist, welke hij met zijn eigen identificatieteken moest waarmaken. Vervolgens werden de schatten weer ingeleverd bij de Vredestichter, die ze op zijn beurt op zo'n manier verdeelde, dat iedere heerser de schatten van een andere heerser onder zijn beheer kreeg. Iedere heerser kreeg de opdracht om de schatten van zijn tegenstander(s) goed te verbergen en te bewaken, om vervolgens te proberen, de eigen schatten weer in handen te krijgen. Vredestichter verklaarde dat hij diegene tot koning zou uitroepen, die als eerste zijn eigen drie schatten zou hebben her-

overd. Daarop trokken de heersers naar hun kastelen, om zich voor te bereiden op de laatste en beslissende strijd.

In het bordspel Wizard's Quest nemen 2 tot 6 spelers de rol van een heerser voor hun rekening, en moeten zij proberen, als eerste hun eigen drie schatten te veroveren.

Het spelbord waarop zich alles afspeelt bestaat uit een mooie gekleurde kaart van Marnon, verdeeld in 6 regio's, die elk uit 6 gebieden bestaan. Elke regio kent zijn eigen landschap: vlakte, woud of bergen. Naast deze in totaal 36 gebieden bevat de kaart ook nog 8 kastelen. Aan het begin van het spel kiest de speler één van deze 8 kastelen, dat vanaf dat moment dient als basis voor zijn eigen kleine rijk. Hierop plaatst hij zijn manschappen, uitgebeeld door z.g. "counters" in zijn eigen kleur. Vervolgens bepaalt men de gebieden waar de orks geplaatst moeten worden. De resterende gebieden worden daarna gelijkelijk onder de spelers verdeeld. Dan worden de schatten en enkele extra manschappen geplaatst. Als een speler dat wenst, kan hij tegen de inlevering van enkele manschappen een held en/of een magiër inhuren, die zijn gevechtskracht flink kunnen verhogen.

Nu alle counters geplaatst zijn, kan het spel beginnen.

Wizard's Quest wordt gespeeld in beurten, die elk uit 4 fases bestaan:

In de eerste fase zijn de orks aan de beurt. Door een dobbelsteen wordt bepaald waar zij zich vermenigvuldigen. Als er op die manier 4 ork-counters in één gebied komen te staan, worden ze dol en trekken ze tegen de legers van de spelers ten strijde.



In fase twee wordt de grote schrik van de spelers actief: De altijd hongerige draak vliegt over het eiland, landt in een door een dobbelsteen bepaald gebied en doet zich daar aan de aanwezige manschappen te goed. Helaas wordt zijn honger niet gestild door orks en gaat hij net zo lang door totdat hij één of meer mensen weet te verschalken.

In de derde fase beweegt Vredestichter zich over het bord en zal hij het gebied waar hij terecht komt (dobbelsteenworp) met extra troepen zegenen (mens of ork). Bovendien beschermt zijn aanwezigheid alle zes gebieden in deze regio. Hier mag in die beurt niet aangevallen worden.

In fase vier zijn de spelers eindelijk aan de beurt. De volgorde wordt hierbij elke beurt opnieuw bepaald.

Allereerst mag de speler een verzoek doen aan Vredestichter, door het trekken en spelen van een petitiekaart. Dit kan zowel positief als negatief uitvallen. Men mag de kaartjes ook bewaren om ze op een geschikter moment uit te spelen. Vervolgens ontvangt de speler versterkingen in de vorm van manschappen, afhankelijk van het aantal met elkaar verbonden gebieden dat hij bezit.

Tenslotte kan hij een aanval ondernemen tegen een medespeler of een groep orks. Door aan te vallen probeert hij het leger van de tegenstander te vernietigen, om vervolgens het betreffende gebied in te nemen. Op deze manier komt hij dan langzamerhand in de buurt van zijn eigen schatten.

Het gevechtssysteem is eenvoudig en goed speelbaar. Het resultaat wordt door de dobbelsteen bepaald, waarbij de partij met de meeste manschappen de grootste kans heeft om als overwinnaar uit de strijd te komen.

Al met al is Wizard's Quest een boeiend en leuk bordspel. De doos, de counters, de kaartjes en het spelbord zijn van de gebruikelijke (lees: goede) Avalon Hill kwaliteit. De regels zijn beperkt van omvang (4 blz !) en eenvoudig te lezen. Toch bieden zij voldoende stof voor langdurig speelplezier.

En natuurlijk geldt hier de regel: hoe eenvoudiger het systeem, des te meer tijd blijft er over voor tactiek en speelplezier (een spel SPELEN is leuker dan oeverloos geblader in regelboeken). Voor de germanofielen onder ons bestaat er ook een Duitstalige variant op dit spel, MARNON genaamd. Op een paar kleine wijzigingen na zijn de regels hetzelfde, en is het spelbord zelfs van betere kwaliteit. MARNON wordt uitgegeven door de bij OdM-ers zo innig geliefde firma Schmidt Spiele & Freizeit.

WIZARD'S QUEST

Uitgegeven door
Avalon Hill Game
Company

Prijs: 40-50 gulden

MARNON

Uitgegeven door
Schmidt Spiele &
Freizeit

Prijs: DM 35-40,-

Schimmen en Schaduwen

Schimmen en Schaduwen is van oorsprong een nederlandstalig rollenspel, met het grote voordeel dat kwaliteitsverlies door vertaling vermeden wordt. Hoewel er meer nederlandstalige rollenspelen op de markt zijn, is S&S het enige spel dat aanspraak kan maken op het feit dat zowel idee als regelsysteem van oorsprong Nederlands (Vlaams) zijn. Het goed verzorgde regelboek biedt de lezer vele voorbeelden, regelverklaringen en achtergrondverhalen, veelal voorzien van enige humoristische kanttekeningen. Het geheel wordt ondersteund door een (nog beperkt) aantal avonturen en een tweemaandelijks blad (dat regelmatigiger uitkomt dan menig andere periodiek in dit genre), genaamd: **Schaduwrijders**.

Alle avonturen spelen zich af op de wereld Dor; welke met zijn vele verschillende landschappen, rassen en klimaten een kleurrijke achtergrond voor de helden en hun avonturen biedt. Wat dat betreft, krijgt de speler trouwens een grote keuze voorgeschoteld; naast de vele heldentypes (spelerskarakters) zijn er maar liefst 100 verschillende beroepen uitgewerkt. Uit de beschrijvingen hiervan is tegelijk goed af te leiden, hoe de held verondersteld wordt zich op Dor te gedragen. En als het uitgedobbelde beroep niet bevalt, is een kleine hoeveelheid ervaringspunten al toereikend om over te kunnen stappen naar een meer gewenst beroep. Op het (gedeeltelijk afgebeelde) karakterdokument staan de belangrijkste eigenschappen, nl.:

Moed, Kracht, Weerstand, Intelligentie, Behendigheid, Spirituele weerstand, Omvang, Beweging, Opmerking en Charisma.

Schimmen en Schaduwen wijkt af van bv. het O.d.M. doordat het aantal levenspunten per held verschillend is - dit aantal is afhankelijk van de scores voor Weerstand en Omvang. Bovendien kan elke held de beschikking krijgen over een aantal speciale vaardigheden:

telepathie, nachtzicht, moreelzicht, koudezicht en warmtezicht.

De kans op één of meer van deze aangeboren vaardigheden is vooral afhankelijk van het ras. Wat de gevechtsregels aangaat, ontbreekt de ruimte om hier dieper op in te gaan, maar ze zijn tamelijk complex. Buiten de uitleg over de verschillende beroepen, het globale regelsysteem en het gevechtssysteem, biedt het boek ook een uitgebreide beschrijving van de doriaanse wereld: die voor het "betere rollenspel" van groot belang is. Ook een opsomming van de



monsters (geen hakvoer) ontbreekt niet. Als laatste volgt de magie, die in 12 klassen uitgewerkt is en uit 260 formules bestaat (uitbreiding volgt binnenkort). Hoewel er vele magische types in S&S voorkomen, hebben deze geen automatische toegang tot alle spreken. Alles hangt af van de ervaringsgraad en de benodigde ingrediënten. Vaak vormt het verkrijgen van deze ingrediënten een avontuur op zich...

Al met al vormt Schimmen en Schaduwen een tamelijk "beregeld" spel, waarbij het gebruik van vele dobbelstenen sommigen af zal stoten. Dezelfde dobbelstenen maken voorspellingen over kracht van tegenstanders echter zeer moeilijk; elke soort kent bij S&S zijn sterkere en zwakkere broeders - wat het realisme zonder meer ten goede komt.

De prijs (1200 BFr. = rond de 65 gulden) lijkt in eerste instantie vrij hoog, maar de koper krijgt wel in één klap een compleet regelsysteem, en hoeft zich niet arm te kopen aan allerlei noodzakelijke uitbreidingen. De vrij uitgebreide regels hebben wellicht het nadeel dat zij beginnende spelers kunnen afstoten. Voor die spelers die van een doordacht regelsysteem houden waarin met (bijna) alles rekening gehouden is, zal de aanschaf van dit spel echter zeker het overwegen waard zijn.

FANTASTIC SHOP

ROLLENSPELEN - SCIENCE FICTION SPELEN - FANTASY SPELEN

Konkordiastr. 61 - Postfach 260 165 - 4000 Düsseldorf

Tel.: 0211 - 397667

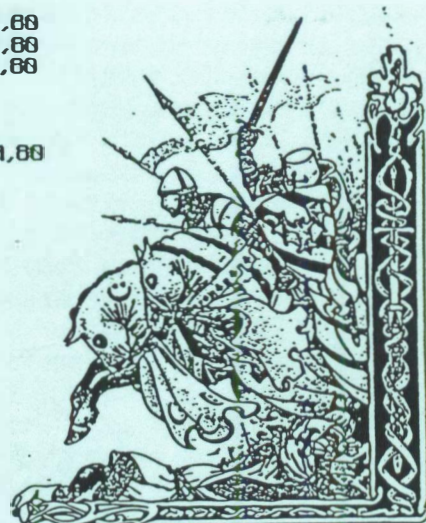
Wij zijn specialist in alle vormen van rollenspelen - zowel Engels- als Duitstalige !

In ons assortiment vindt u
alle verkrijgbare DSA-artikelen
zoals:

- > Die Helden des Schwarzen Auges DM 29,80
- > Die Magie des Schwarzen Auges DM 39,80
- > Die Götter des Schwarzen Auges DM 14,80

en binnenkort ook:

- > Das Land des Schwarzen Auges DM 49,80



Wij verkopen materiaal bij
alle bekende rollenspelen,
maar ook miniaturen, bord-
spelen, 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

Aventurijsche Bode nr 9/10, jaargang 3

Prijs voor dit dubbelnummer: f 6,50

Prijs voor andere nummers: f 3,25

(Prijs jubileumsnummer 6: f 4,00)

portokosten bij verzending: f 2,00

Abonnementskosten: f 23,50 per jaar

Bestellingen van abonnementen of losse
exemplaren kunnen geschieden door over-
making 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 streeft er naar,
vijf maal per jaar te verschijnen.

Deze keer hoeven we er bepaaldelijk geen doekjes
omheen te winden, beste lezers: wij hebben alle
halfslachtige beloftes omtrent onze verschijnings-
datum met voeten getreden. De meesten onder jullie
hebben inmiddels een kaartje over dit thema
ontvangen. Diegenen die dit niet hebben gehad (wij
verstuurden de kaarten aan de hand van een
verouderde adressenlijst en de PTT weigerde de
kerstzegels op de post naar België) kunnen we nog
kort mededelen dat de Aventurijsche Bode 9/10
ernstig te kampen had met werkdruk, het wegval-
len van een belangrijke medewerkster en een technische
storing aan onze computer.

In ieder geval hebben we geleerd dat wij geen
dubbelnummers moeten uitgeven om achterstanden in
te halen; - dit blijkt in de praktijk averechts te
werken. Ondanks de 48 pagina's hadden we weer een
gigantisch plaatstekort, hetgeen vooral ten koste
van "Berichten en Lotgevallen" is gegaan (sorry,
Peter; sorry Martin). Gelukkig zit hier ook een
goede kant aan: voor de volgende Bode hebben we al
een aardig aantal kant- en klare bladzijden.
Die lezers die ondanks onze nogal willekeurige
verschijningsdata nog niet (helemaal) het vertrou-
wen in ons verloren hebben willen we nog atten-
deren op onze tweede jubileumsuitgave, de nr. 11.
Afgezien van het tweede deel over demonen
verschijnt hierin een eerste beschouwing van de
superdoos Das Land des Schwarzen Auges en besteden
we aandacht aan het Nederlandse D & D.
En voordat we het vergeten: we wensen al onze
lezers een gelukkig en spelrijk 1990 !