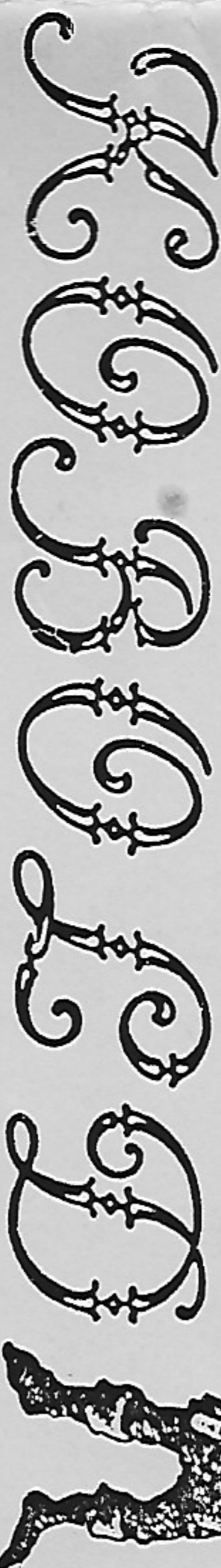
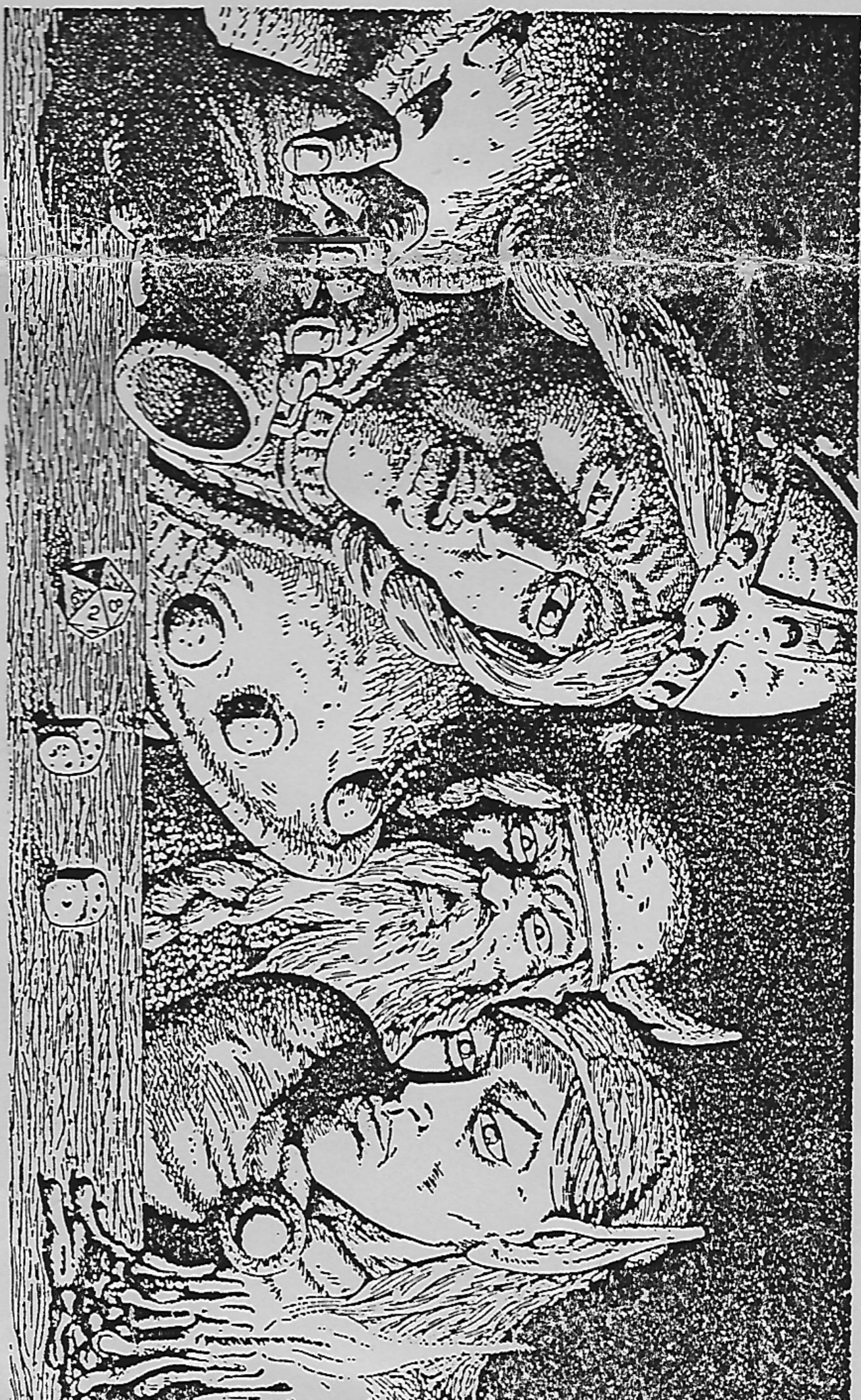


Drukwerk

HET OOGDESMEESTERS FANTASY-SPELLEN



"BUT AS YOU TREAD
THE HALL'S OF SANITY? YOU'RE SO
GLAD TO BE UNABLE TO GO BEYOND"

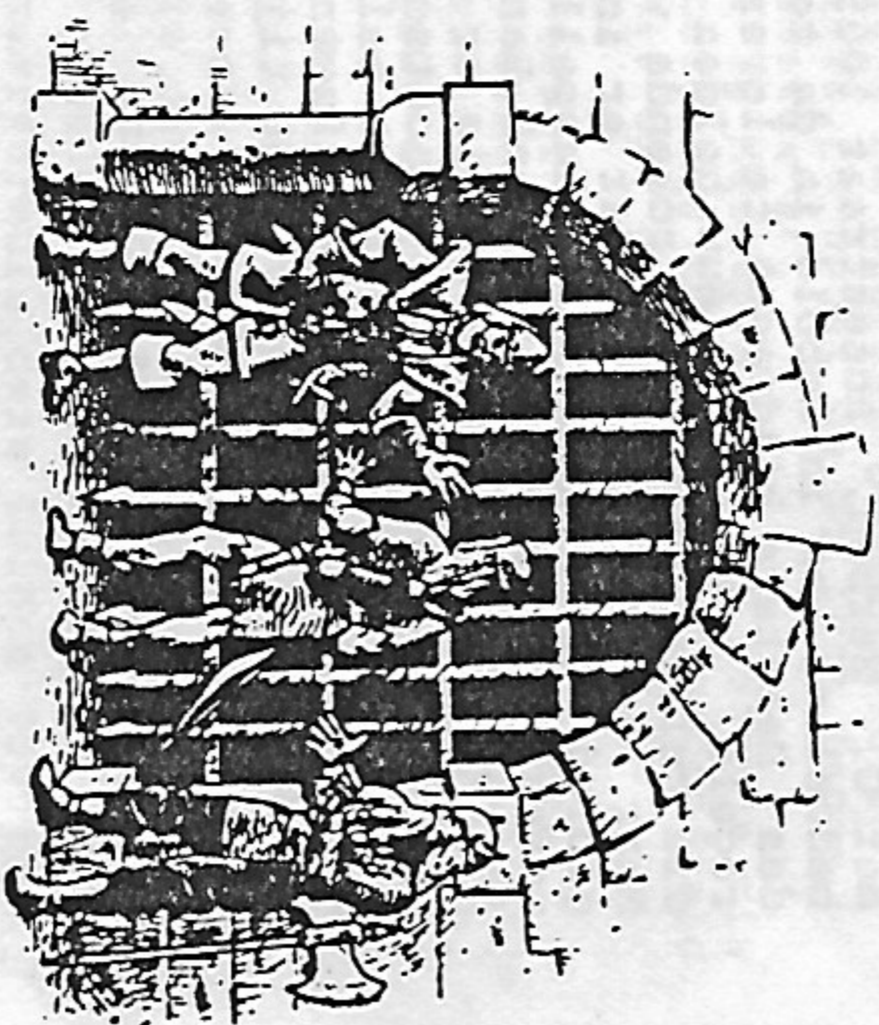


KOBOLD

Hoofdredacteur: Anton Beks
 Centrale redactie: Rick Heesakkers
 Nicole Helwes
 Rico Rinkel
 Eindredactie: Marc Tooten
 Kobold verschijnt 6 maal per jaar
 Oplage: 300 stuks
 Losse nummers: f 3,50
 Abonnementen: f 7,00 voor nummer 4 en 5
 f20,00 voor jaargang 2
 Betaling: Gironummer 4528845
 T.n.v.: M. Tooten
 Hoofdstraat 25
 5461 JC Veghel
 O.v.v.: Abonnement Kobold
 Ons adres is: Redactie Kobold
 Plevierdonk 21
 5467 CT Veghel

In dit nummer

Voorwoord 2
 Het Lancia Kristal 3
 Auvidenkunst deel II 6
 Het slijpen van edelstenen deel I 8
 H. A. Stator veroordeeld 10
 Thangroth 11
 Geschenk aan Aurora 14
 Van de redactie 15
 De 6 appels van Ur 16
 Tussen magie en curiositeit 19
 Monsteralmanak 20
 Tenslotte... 24



VOORWOORD

Het Fantasy-rollenspel is in Nederland in zijn Engelstalige vormen al heel lang bekend, nu al bijna 10 jaar. Net als in Engeland en Amerika kwam het al gauw in een vereniging terecht, de vereniging DUCOSIM. Maar door het Engelstalige karakter en de moeilijkheden om aan spelen te komen, bleef het begrip "fantasy-rollenspel" hier helaas tot een kleine groep mensen beperkt. Dit in tegenstelling tot Engeland en Amerika, waar het spel in allerlei vormen grote vluchten nam, en ook al gauw tijdschriften als "the White Dwarf" en "the Dragon" verschenen.

Nu is het Oog des Meesters al meer dan een jaar uit, en heeft in die tijd door de Nederlandse taal en de relatief makkelijke bereikbaarheid veel mensen enthousiast gemaakt voor het Fantasy rollenspel. Helaas weet natuurlijk de ene groep spelers niet van het bestaan van een andere groep af, en heeft daar dan ook geen contact mee. Weliswaar probeert het Secretariaat onderlinge contacten te bevorderen, maar eigenlijk is een tijdschrift noodzaak om informatie onderling te kunnen uitwisselen. Er komen en kwamen bij het Secretariaat dan ook veel kreten om een tijdschrift binnen.

Helaas was het ons, van Het Oog des Meesters zelf, door allerlei omstandigheden niet mogelijk om een tijdschrift uit te brengen. Gelukkig hebben een aantal spelers (en Meesters, natuurlijk) zelf een tijdschrift opgezet. Daarom ligt nu dit nummer van "Kobold" voor u. Sommigen onder u kennen het al, maar voor velen van u is het nieuw in de bus gerold. Het Oog des Meesters heeft namelijk besloten om iedereen, die bij het Secretariaat bekend is, met dit uitstekende initiatief kennis te laten maken. U heeft de mogelijkheid om ook de volgende nummers toegezonden te krijgen, als u contact op neemt met de redactie en het luttel bedrag overmaakt.

Ook in Rotterdam is een tijdschrift uitgekomen, "de Morgenster". Indien u hier meer informatie over wenst, kunt u contact op nemen met C. Herben, Rosestraat 1005, 3071 AL te Rotterdam. Het is de bedoeling om in Kobold in de toekomst nog enkele "officiële" Oog des Meesters bijdragen te leveren, o. m. aanvullingen op de regels, zoals een nieuw helden (?) type: de hobbit. Inderdaad, die keline, gezellige, rokende wezentjes.

Maar vergeet u niet, dat er in Nederland nog meer omgaat in het gebied van Fantasy rollenspellen. Aan de ene kant is daar de vereniging DUCOSIM (p/a Henk Langeveld, Uranusstraat 68, 3331SV in Zwijndrecht) en verder is er natuurlijk nog, voor de Tolkien fanaten, het Tolkien Genootschap Unguendor. (Cruquiuslaan 164 2332EA in Leiden). Maar het belangrijkste is, dat ik nu alle Oog des Meesters enthousiastelingen veel plezier, voor nu en in de toekomst, kan wensen met het tijdschrift "Kobold"!

Secretariaat Oog des Meesters
Mark van Iatzen.

HET LANCIA - KRISTAL (door Nicole Helwes)

HELDEN: Gracia, Gimli en Morwen van Forcor
MEESTERS: John en Noortje

Maar ik werd natuurlijk ook niet met rust gelaten, want net toen ik lekker zat te ontbijten kwam er een nazguli binnen met de post. Naast de gebruikelijke zeurbrieven van Gondor over de horizontvervuiling van mijn rokende berg, zat er een geschied bij dat mij verzocht mee te helpen om het Kristal op te zoeken en het waar in het altaar waar het hoorde terug te zetten. Het Kristal was op kwade dag door een naargeestig personage gestolen omdat die wist dat de wereld in ellende zou worden ondergedompeld als het Kristal niet langer in het altaar zou staan. Ik had die dag niks te doen en was praktisch platzak en het vooruitzicht op avontuur en misschien een aardige schat sprak me wel aan, en ik besloot het te doen.

Ik zag ineens dat de nazgul nog een gevangene bij zich had, en dat was een klein ventje met behaarde voeten die zich voorstelde als Sam Gwisssies en die om onduidelijke redenen in Minas Morgul rond liep te spaken. Ik bood hem een kopje thee aan, hij moest er prompt zes klontjes in, ZES. En dat terwijl er nauwelijks suiker meer is, omdat die vanuit Gondor wordt ingevoerd en we om een of andere onbegrijpelijke reden steeds door dat land worden gebocycot.

Ik wilde net een hardgekoekt eitje op de rand van de tafel kapot slaan, toen ik zag dat die nazgul er nog steeds stond. Ik vroeg: "Wat moet je hier nou nog man, peer 'm, ik zit te eten."

Maar hij zei: "Vrouw Morwen, moet u zien, er zijn gisteren een stel duazen Minas Morgul binnen gedrongen en ze hebben mijn ring afgepakt. Nou liet hij zijn verminkte hand zien en de losse vinger die Gilles eraf gekliefd had. Ik deed natuurlijk net of ik gek was en van niets wist en zei: "He ja, wat vervelend nou he, kom dan maar even mee naar de Vuurkamers dan smeed ik wel weer een nieuwe.", en aldus geschiedde.

Nadat ik nog enige staatszaken had afgewikkeld en mijn tanden gepoetst, haalde ik mijn wapenrusting tevoorschijn en ik draaide wat Heavy Metal om vast in een geschikte hak-en klief stemming te komen, en constateerde taverden in de spiegel dat ik er wel overonderend genoeg uit zag en ging op weg.

Ik leende de nazgul zijn vliegende verschromping even, want het kasteel Roosen-de Greeuw, waar het avontuur zich af zou gaan spelen bleek helemaal in Forodwaith te liggen en dat vond ik te ver om te lopen. Ik verhef me met een ijsselijke kreet in de lucht om buurman Denethor uit zijn bed te lichten, en ik vloog noordwaarts. En omdat we er toch langs kwamen zette ik gelijk Sam even in Hobbitstee af.

Ik bleek niet de enige held te zijn, want de Meesters John en Noortje die het heldenduo Gilles-Elanore vormen, hadden nog twee helden opgetrommeld. Ik maakte kennis met een stoere strijdster die Gracia heette en de wijze dwerg Gimli.

Toen ik woord 'Kristal' hoorde dacht ik eerst dat het om het Donkere Kristal der Skeksis ging, en was eigenlijk oest wel van plan het een beetje in te pikken, teneinde het thuis in Morcor op mijn nachtkastje te zetten. Maar dat was niet, althans, het werd gauw door de Meester veranderd in het Blauwe Lancia-Kristal.

In de vette doemden de omtrekken van de imposante burcht voor ons op, dichterbij gekomen bleek er een vrede slotgracht omheven te zijn waar voor twee kleine huisjes stonden. Deze velden bevoond door leden van het Jurriaanse volk maar er was niemand thuis, dus sloften we ongestoord naar binnen. De Jurriaanse invloed bleek duidelijk aan de inrichting, want de schilderijtjes die er hingen stelden volgens de Meesters nameleien voor.

Toch vonden we er ook een deel van de coverformule, deze luidde Toyota Carona Lancia Hartop 2000 De Luxe. Hier zagrenen wij geen barst van, we stonden voor een raadsel, daar hielden zich meestal te voet of een enkele

op een paard of een draak verplaatsten, maar we namen het maar voor lief daar de meeste toverspreuken belachelijk zijn.

Ik sloopte nog maar per ongeluk dat expres een bed en Gracia harkte met haar entemes enige vaasjes van een kast, dit vond Gimli niet goed. Er sprong nog een agressieve Kobold uit een kist maar Gracia sneed hem bliksemsnel een door af.

Nadat we in de keuken nog enige Gremilins met de grond gelijk hadden moeten maken, ik zocht tevergeefs in hun smerige zakjes, verlieten we de Jurriaanse huisjes weer. We hadden het Kristal nog niet dus moesten we de burcht maar eens nader gaan bekijken. We liepen over de ophaalbrug op het sprookjesachtige slot af. We kwamen geen eens wachtposten tegen en liepen op ons doolie gemakke naar binnen, ook viel er geen hek dicht.

Meester John die op mijn document het wapen van Mordor zag staan, vermoedde wel dat er ten aanzien van mijn persoon enige stront aan de knikker was, en laadde het kasteel uit voorzorgmaatregel met zo'n waanzinnige magische em: gie op dat er geen enkele andere toverkracht van toepassing was.

We stonden nu in de grote koole hal van het kasteel en onder het kleeed dat op de grond lag zag ik enige bubbels, dat vond ik spannend dus ging ik er op staan. Auw, het bleken twee cobra's te zijn die het niet lekker vonden door een elf platgetrapt te worden en begonnen te bijten. Daarna vielen ze de strijdster aan maar die wist de beesten te ontwijken. Ik ging weer eventjes naar buiten om een geneeskragtige toverspreuk te plegen.

We drongen verder het kasteel in en belandden in de bibliotheek. Alle boeken waren van een dikke stoflaag voorzien; ofwel dit kasteel was onbewoond, ofwel de bewoner was analfaabeet. Alle boeken bleken in braille opgesteld en wij waren niet intelligent genoeg om dat te kunnen lezen. Gimli ging ineens aan de kroonluchter hangen.

We verlieten de bibliotheek weer en gingen eens verder kijken, nu wachtte ons een grote verschrikking. Want wat eens de fiere ridderzaal was geweest bleek nu de slaapstee van een hongerige draak, en die vond het helemaal prettig in zijn drake-overpeinsingen gestoord te worden, hij begon veraalijk naar ons te snuiven. Rookkolommen stoomden uit zijn neusgaten omhoog. Ik deed in paniek onmiddellijk mijn Ring om om het beest ongemerkt te kunnen benaderen, maar volgens Meester John viel mijn Ring ook onder Geen Enkele Andere Toverkracht, dus bleef ik tot mijn totale wereldverbijstering gewoon zichtbaar. Toch zag ik de meester aan de andere kant van de tafel wel even verbleken, toen hij hoorde dat ik in het bezit was van de Ene. En aangezien ik als elf ook niet tegen de weerzinwekkende stank van een draak kan, bleef ik maar werkeloos in het halletje toezien hoe Gimli en Gracia de strijd aan gingen vinden en trachten dat beest omver te leggen.

Ik schoot uit balorigheid nog een pijl af maar die knakte om tegen een muur en ik zocht eens in mijn tas, want ik moest nog een worst en een brood bij me hebben en dat ging ik toen uit verveling maar op zitten eten. Ik was toeschouwer van de wanhopige strijd van de twee, vooral Gimli werd menigmaal door de draak opzij geschoven als was een lastige vlieg, en door zijn geringe postuur viel de strijd hem extra zwaar. Toch werd de draak zijn overmoedigheid hem tenslotte noodlottig, want toen hij zich dreigend oprichtte om zijn tegenstanders te verpletteren stak Gracia toe, midden in zijn zachte onderbuik, rochelend zakte het monster in elkaar en de dappere helden strompelden naar buiten, dat kwam mooi uit want ik had ook net mijn brood op. 'Nou, hoe vond je me?', riep Gimli trots. 'Ja, netjes', zei ik jaloers omdat ik niet mee had kunnen hakken.

We waren eigenlijk nog niet eens van de schrik bekomen of we werden plotseling omver gekronkeld door een 10 meter lange, 3 meter dikke lint-wurm, we hadden geen meeltint bij ons, de meester deelde dit mede. Ik schoot een pijl in zijn oog maar die ketste af omdat dat oog het Kristal bleek te zijn. Gracia slagerde het oog er uit want dat vond ik goor werk.

Helaas moest de strijdster ons halverwege het avontuur verlaten omdat ze naar kickboksen moest, dus moest ik samen met Gimli de opdracht vervullen.

We vertelden ook nog in een kortelc waar ik dat ongeluk te gesten opwekte van twee doolie koeien. Ik was niet in staat me te verdedigen omdat ik in slappe lach over de grond hing.

We vonden de rest van de formule in de daren van een vleslacht varken, en we vonden ook een mysterieuze blinde muur die in elkaar zeeg toen we de formule uitspraken. Nu konden we de trap op naar de tweede verdieping en we kwamen uit op een soort dakterras. Ik spiedde in het rond of er niks vloog. Er vloegen geen enge gedrochten en er vielen volgens de Meester ook geen eieren uit de lucht. Toch zette ik een pijl op mijn kruisboog. John: 'Ja hoor, laad jij die artillerie maar op.'

Hier vonden we het altaar waar het Kristal op thuis hoorde maar dit werd bewaakt door een punk-leeuw. Had ik dat eerder geweten dan had ik mijn worst bewaard om hem aan dat beest te voeren, maar nu moest het pleit weer met de wapenen beslecht worden, wat ons, noeste helden, natuurlijk wel lukte.

Nadat we het Kristal hadden geplaatst klonk er hemelse muziek van uit de wolken en het begon stuivers te regenen, ach, wie het kleine niet eert... Ik gaf Gimli noch een lift huisswaarts, maar voor de poort moest hij maar op Smaug overstappen want naar de Ijzerbergen is niet te naar zo'n eind om en er zat een steentje in mijn schoen.

Thuis in mijn Toren begon ik eens even na te denken hoe ik het de andere helden weer moeilijk zou kunnen maken, en de nazgul vroeg of hij zijn draak weer terug mocht, ik zag wel dat hij stiekum keek of ik zijn rij-dier niet al te erg beschadigd had, want ik sta als vrij drijsting bekend. Aha, er schoot mij een droevige situatie te binnen die dappere helden zouden moeten oplossen.

Tot zover, de belevenissen van de helden uit spelersgroep Noord-Avonturii, opgetekend door Morwen.

Verzamelde Opmerkingen

- Mijn broer (Faknir) slaat met zijn brommer over de kop. Ik vraag of het pijn doet. "Nou, ik had mijn gewone kleren aan, dus die vangen één trefpunt op" kreunt hij moeizaam.

-Morwen van Mordor-

- Loop je in de V&D, loopt er iemand tegen Joost (Cerberus) op. "Kijk een beetje uit stomme ork, anders zal ik mijn barbarenstrijdbijl er even bij halen".

-Morwen van Mordor-

- Als ik later heel rijk ben, koop ik een dozijn orken en dan ga ik er af en toe met eentje spelen.

-Glot Begeer-

- Ik hou mijn boog gespannen!

-Theorgrinus-

Deel II van de KRUIDENKUNST

In deze aflevering worden behandeld de Sachets, Olfen en Amuletten. Al de bereidingen dienen vóór of na een spel-sessie te gebeuren.

In de volgende afleveringen komen de Wieroken, Zalven en de magische handelingen m.b.v. kruiden aan de orde. Daarna worden de afzonderlijke kruiden besproken.

Amuletten

Amuletten zijn gedurende een spel werkzaam. Na het plukken van het kruid wordt hierover een bezwering uitgesproken. Deze kost de Magiër 2.ASP. Indien de bezwering m.b.v. een toverstaf wordt uitgesproken, (minimaal eerste stafbetovering) kost de bezwering slechts 1 ASP. De amulet wordt aan een touwtje onder de kleren om de hals gedragen. Na afloop van het avontuur is de magische kracht uit de amulet verdwenen en deze is waardeloos geworden. Hij kan niet opnieuw bezworen worden. Het kruid wordt in de grond gestopt.

- +1 moed: verse koningskaars
- +1 charisma: verse heliotroop
- +1 behendigheid: verse verbend
- +1 aanvalscore: verse lieverrouwbedstro
- +1 afweerscore: verse smeerwortel

- voor het verdrijven van wilde dieren:
 een vers takje nagelkruid
- voor het niet dronken worden:
 een halssnoer van gedroogde saffraan, peter-selje en wijnrut
- tegengif (niet tegen gif van beten):
 een vers takje betonte
- bescherming tegen magie (+5 bij de magiegevoeligheid):
 een halssnoer van gedroogde en gesneden wortels van de klis

Sachets

Sachets zijn gedroogde kruiden die in kaas- of neteldoek of in een katoenen zakje om de hals worden gedragen. Zij zijn gedurende 1 spel werkzaam. Over het sachet wordt een bezwering uitgesproken. Deze kost 2 ASP. M.b.v. een toverstaf 1 ASP.

- +1 dwergeninstinct (+1 bij de worp van het dwergeninstinct)
- vijfvingerkruid in een katoenen zakje.
- +1 charisma
- citroenmelisse in een zakje van kaas- of neteldoek.

Olfen

Vul een pot met de benodigde kruiden en giet er olie overheen. Deze moeten de kruiden geheel bedekken. Herhaal dit met verse kruiden maar met dezelfde olie. Doe dit in totaal drie maal. Laat iedere keer de olie drie dagen op een warme plaats rusten. Filtreer na afloop de olie, en spreek over de olie een bezwering uit. (kosten 2 ASP, m.b.v. toverstaf 1 ASP) Bewaar de olie in een fles. Deze kan 15 spellen bewaard blijven.

BESCHERMENDE OLIE

- +1 BW gedurende 1 gevecht.
- Olle van de rozemarijn, rose geranium en cypress.
- Men wrijft de borst in met olie. Deze begint na een halve spelronde te werken.

HELENDE OLIE (alleen bij openwonden)

- D6 LE terug. (eenmaal bruikbaar per wond.)
- Olle van de anjelier.
- De open wond wordt met olie besprenkeld.

VERSTERKENDE OLIE

- 5 LE terug tijdens overnachting.
 olie van de anjelier.
 Inwrijven van het lichaam.
- 2 ASP terug tijdens overnachting
 olie van de acaacia
 Inwrijven van het voorhoofd

VERHOGENDE OLIE (gedurende 1 gevecht of 5 spelronden)

- +1 moed
- olie van de pepermunt
 Inwrijven van het voorhoofd
 werkt na 1 spelronde
- +1 slimheid
- olie van de kamfer en de magnolia
 Inwrijven van de wenkbrauwen
 werkt na 1 spelronde
- +1 charisma
- olie van de avonturijnse liss
 Inwrijven of besprenkelen van de kleren
 werkt meteen
- +1 behendigheid
- olie van de rozemarijn
 Inwrijven van het lichaam
 werkt na 2 spelronden
- +1 lichaamskracht
- olie van de hysop
 Inwrijven van benen en armen
 werkt na een halve spelronde
- +1 aanvalscore
- olie van het vijfvingerkruid
 Inwrijven van de armen
 werkt na een halve spelronde
- +1 afweerscore
- olie van de mirre
 Inwrijven van de armen
 werkt na een halve spelronde

HET SLIJPEN VAN EDELSTENEN I

Algemeen

Tijdens de Oudste Tijden kende men alleen het polijsten en later slijpen van stenen op een vaste onderlaag. De onderkant van de bewerkte steen bleef meestal vlak, maar de bovenkant werd rond. Toen men het facetteren uitvond, werd deze rond-slijpmethode vrijwel alleen nog bij ondoorzichtige of troebele stenen toegepast. Tegen het einde van de Verlichte Tijden werd de slijpschijf ingevoerd en kon men doorzichtige stenen een optimale schittering geven door het slijpen van afzonderlijke platte vlakjes (facetten).

De onbewerkte diamant die in de natuur meestal in de kristalvorm van de octaëder (achtvlak) (fig. 1) voorkomt, werd puntsteen genoemd. Uit deze ruwe diamant ontstond door het slijpen van een tafelfacet (tafelslijpen) de 'dikke steen' (fig. 2) en door het afslijpen van de beide punten van de octaëder de 'vlakke steen' (fig. 3).

In de tijd van vóór de Tovenaarsoorlogen werd bij het slijpen het aantal facetten uitgebreid. Een voorbeeld daarvan was de ontwikkeling van het Mazarin-slijpsel, dat een twaalftzijdige afgestompte kwadraat als rondist (grootste omtreklijn) vertoonde, met aan de bovenzijde een tafel en 16 zijfacetten. Het is uit deze slijpvorm en de Peruzzi-vorm en de Oude slijpvorm (fig. 5 en 6) dat ik de Begeeriaanse slijpvorm ontwikkelde (fig. 7 en 7a en 'De Begeeriaanse slijpvorm').

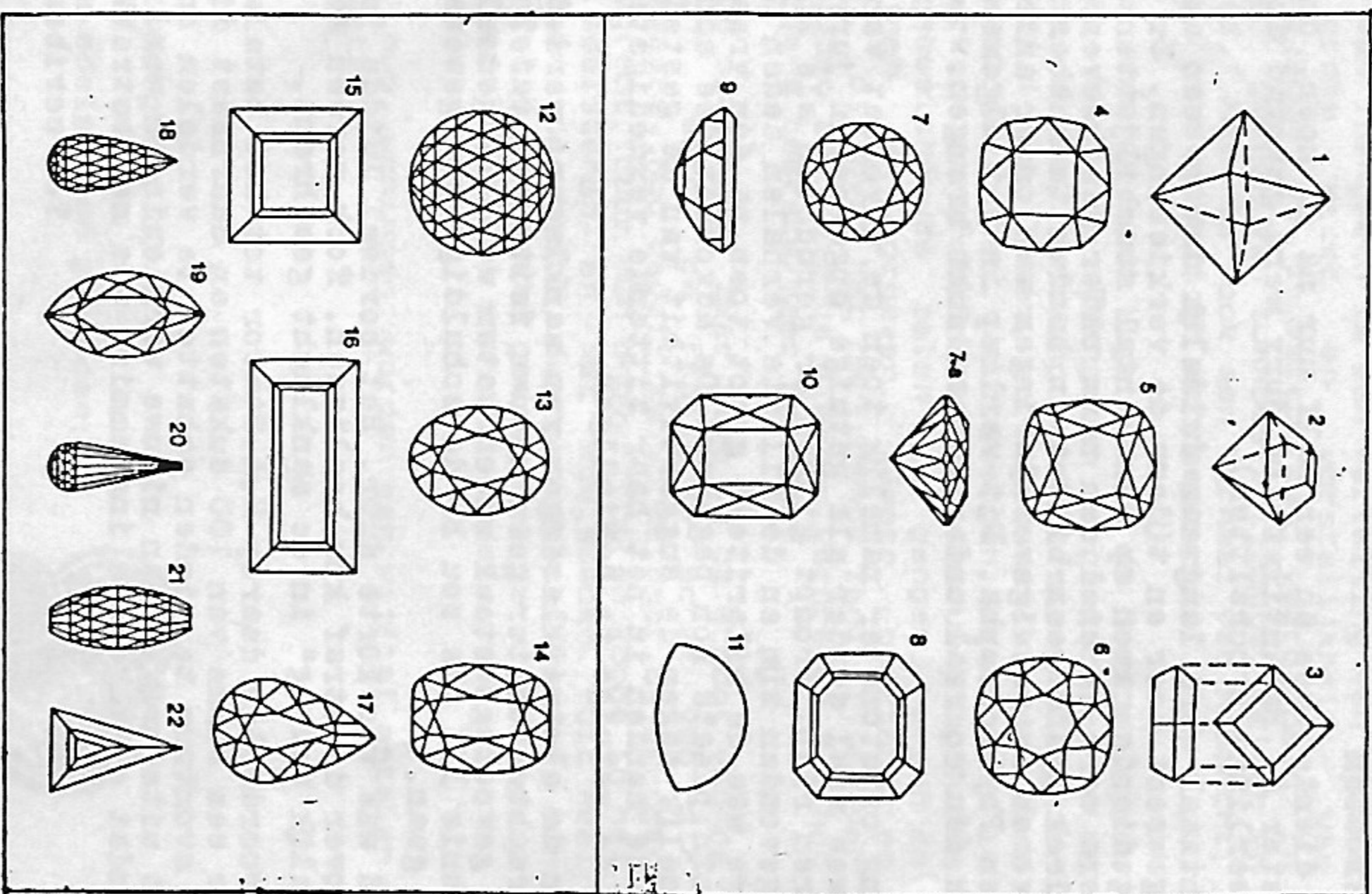
Anderen bekende slijpvormen voor de diamant zijn de trapslijpvorm, de tableaувorm, de schaarvorm en de cabochon (fig. 8, 9, 10 en 11).

Dit zijn de al wat oudere slijpvormen en hun schittering doet dan ook zeker onder voor de Mazarin-, de Peruzzi- en de Oude en Begeeriaanse slijpvorm.

Zeer dikwijls wordt het rond- en facetslijpen op dezelfde steen toegepast (Gemengde slijpvorm). Tot deze manier van slijpen behoren de pendeloque, de markies, de halve maan (niet afgebeeld) en de navette (fig. 19).

De kogel, de ovaal, de antiek-avonturijn, de carré, de baguette, de peervorm, de briolet, de navette, de pompel, de oljif en de driehoek:

zijn slijpvormen die meestal niet worden toegepast op de diamant. Een uitzondering hierop vormt wel de carré. Fig. 12 t/m 22 tonen de genoemde slijpvormen.



Girot Begeer

-wordt vervolgd-

H. A. STATOR VERDOORDEELD ! Eis Phylidrophia wordt niet ingewilligd

(van onze verslaggever Scribo Magister)

Brabak, 4 mei.

Onder grote belangstelling heeft de rechtzaak gediend tegen H.A. Stator naar aanleiding van de door Phylidrophia ingediende aanklacht tegen eerstgenoemde. De aanklacht hield het volgende in: H.A.S. zou malversatie gepleegd hebben bij de namensverkiezing van dit blad en hij zou hierbij mede-avonturijnen opzettelijk hebben bedrogen.

De eis van de advocaat der aanklager, Glot Begeer, luidde:

-Nieuwe verkiezingen
-49 Dukaten uitbetaling aan aanklager Phylidrophia
-Betaling proceskosten

De rechtszaak diende twee en een half uur na de noon, onder leiding van rechter-meester A. Palantir. De jury werd gevormd door I. Solér, P. Beks en H. Geerlings (voorzitter).

Tijdens de rechtzaak werd langzaam duidelijk dat er een aantal dingen niet juist zijn geweest voor en tijdens de verkiezingen. Zo waren de door Phylidrophia ingediende namen op een aantal stembiljetten niet vermeld, bij andere stemmers werd er snel een naam onder geschreven en één potentiële stemmer bleek zelfs geen biljet in handen te hebben gehad. Feiten kwamen naar voren in getuigeverklaringen van onder andere C. Coronis III, Solér en Phylidrophia. Dit verliep in het algemeen vrij rustig, maar toch wil ik één voorval onder uw aandacht brengen.

Veel verwarring ontstond er namelijk toen de advocaat van H.A.S., Aurora, het, al twee maal eerder als getuige opgeroepen jurylid I. Solér wederom naar voren riep. Prompt gingen er geruchten als zou er nieuw bewijsmateriaal gevonden zijn en de wildste verhalen deden dan ook de ronde. Dietsengevolge was de hilariteit groot toen na één vraag I. Solér zich weer naar zijn plaats kon begeven. De advocaat des aanklagers, G.B., protesteerde namelijk tegen de suggestiviteit van de gestelde vraag en dit deed de met de handen in het haar zittende verdedigster besluiten het verhoor van de getuige te beëindigen.

Hierna volgden de slotverklaringen van aanklager, verdediger en aanklaagde. Deze brachten echter geen nieuwe feiten op tafel (hoewel er door Aurora een gevoelige steek onder water werd uitgedeeld in de richting van C. Coronis III als zou hij de schuldige zijn geweest!) en de jury kon in conclaaf gaan.

Het juryberaad was van korte duur. Het oordeel luidde "schuldig", zodat de rechter over de straf kon beslissen. Toch werden wel eerst de woorden "opzettelijk bedrog" in de aanklacht geschrapt.

De rechter veroordeelde daarop H.A. Stator tot het betalen van de proceskosten, zijnde een somme van 100 dukaten en daarnaast diende hij zijn in het volgende avontuur te vinden schatten te verdelen onder de mede-avonturijnen. Het uitschrijven van nieuwe verkiezingen werd niet noodzakelijk geacht, omdat er algemene instemming was met betrekking tot de naam "KOBOLD".

Tot scribes, magister.

(Van de rechtzaak is op aanvraag bij M. Tooten een geluidscassette te leen met hierop de gehele zitting)

De redaktie

Scribo Magister

THANGROTH

De letterlijke betekenis van THANGROTH is:
Benaamd Graafwerk.

Van alle machtige werken in steen die de dwergen van Avonturië schiepen, was er geen groter en befaamder dan de uitgestrekte, ondergrondse stad van de dwergenkrocht, die bij iedere avonturijn bekend is onder de naam "Thangroth".

Het verhaal van Thangroth is een vertelling van enorme prestaties, grote macht en vorstelijkheid. Van onmetelijke rijkdom en onovertroffen vaardigheid in steenbewerking, graven van tunnels, mijnbouw, delven en handvaardigheid. Het is ook een verhaal van hebzucht, zelfvoldoening, bezetenheid en schraappzucht.

Het ontstaan van de stad ligt ver in de Oudste Tijden van Avonturië. Waar nu Thangroth is gevluchten in de schoot van, de aarde, ontving de Eerste Koning der Dwerger, Nogrol I, een Teken, en hij beschikte dat hier zijn stad moest verrijzen. Vele dwergen kwamen toen in deze stad werken en transformeerden de ruw uitgehakte grootten in gebeeldhouwde zalen en gangen, wegen en tunnels, mijnen en groeven. Grote poorten en uitzichtposten, die over het omringende land mijlen ver uitkeken, bouwden zij. Uit de diepten verdreven zij het duister en nergens heerste meer de nacht.

In een van de spelonken, zeer diep in de schoot van de aarde gewrocht, wordt de fablieuze schat van dit dwergenvolk bewaard. Nog dagelijks wordt door de dwergen de schat vergroot, door hun onovertroffen kunde in het slijpen van edelstenen en het edelsmeden. Uit heel Avonturië komen de beste dwergenambachtslieden hun kunnen in Thangroth ten beste geven. Uit de mijnen komen de mooiste edelstenen en de beste wapens en wapenrustingen.

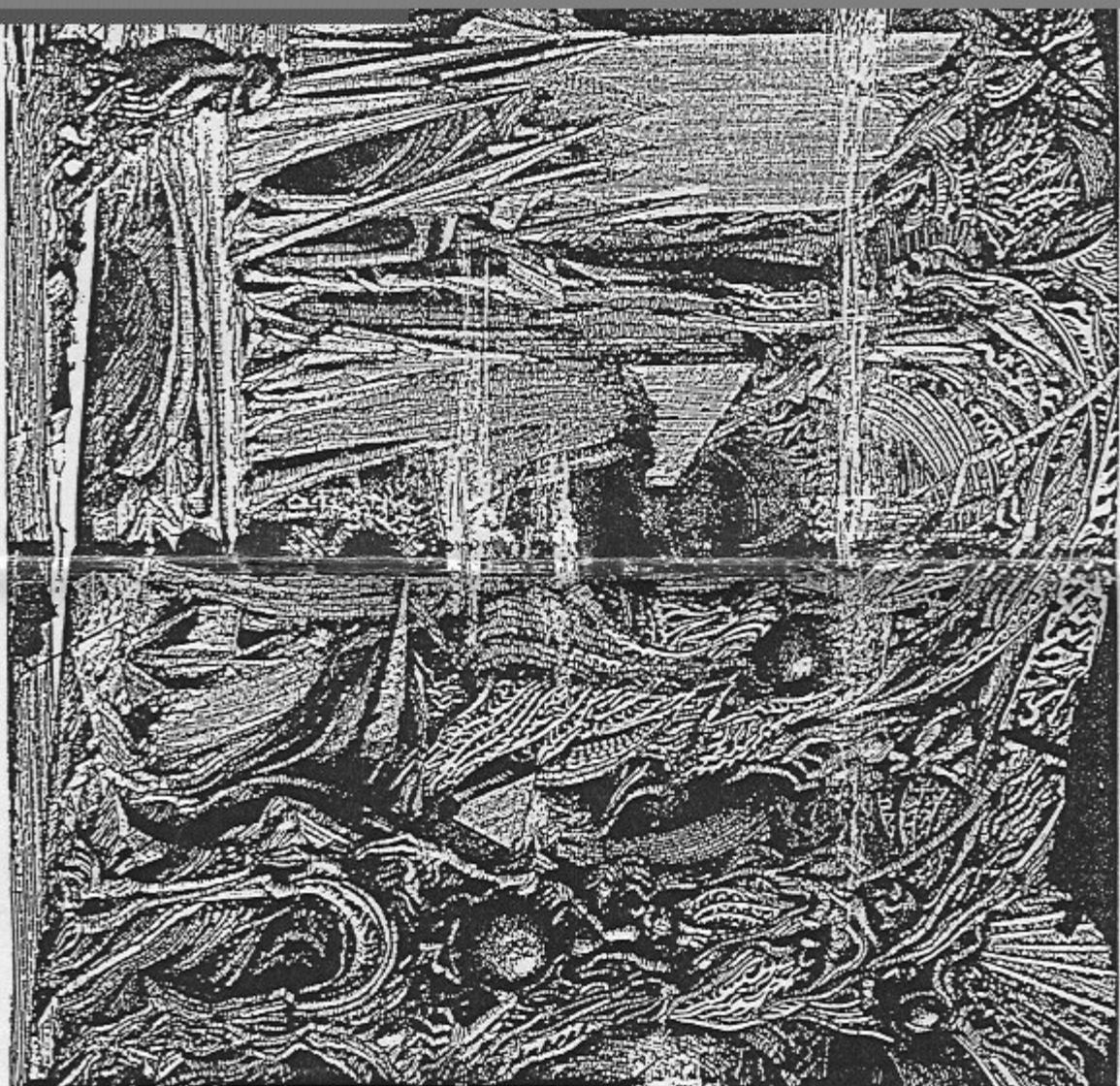
Diep onder hun woningen worden een vijftal metalen gedolven, te weten:

- Goud
- Zilver
- Platina
- Ijzer
- Thingal (dwergerengoud)

en de volgende edelstenen gevonden:

- Diamant
- Barnsteen





THANGROTH

■■■■■■■■■■

Het oudste en
befaamdste
dwergerijk van
Avonturie,
gesticht door
Nogrod I.
Thans woonplaats
van vele dwergen

GESCHENK AAN AURORA VAN GILOT BEDEER

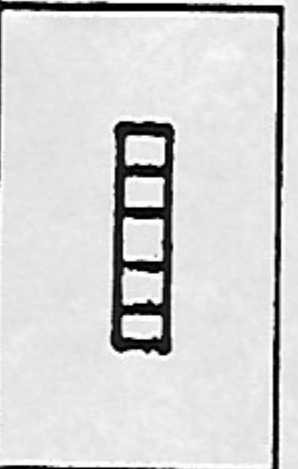
Het was tijdens het avontuur "Door de toegangspoort der wereld" dat ik u voor het eerst ontmoette. Ik leerde u kennen als een liefstallige Elf waar wij Dwerfen helaas zeer weinig mee plachten om te gaan.

De tweede keer ontmoette ik u, tesamen met Iphigénie 'de Botte', tijdens een wrakactie jegens Graaf Baldur Grefax die eigenaar is van een zilvermijn. Hier werd Iphigénie eens gevangen genomen en veroordeeld om er te werken.

Eenmaal in de toren gekomen, die toegang gaf tot de mijn, moesten we spoedig harde en bloedige gevechten leveren met een aantal huurlingen. Ikzelf stond daarbij tegenover twee huurlingen. Nadat ik er één had verslagen, kwam de hoofdman de trap af om zich in het gevecht te storten. Tegen deze overmacht moest ik het afleggen. De hoofdman trof mij enkele malen met krachtige slagen. Ik zou zeker zijn doodgebloed indien u niet tijdig had ingegrepen met een van uw krachtige toverspreuken. Ik besef dat ik mijn leven aan u te danken heb.

Voorstaan zal deze Dwerg dan ook met achting spreken over de Elfen, met name die ene wonderschone, sterke Elf Aurora, die ik met dit eenvoudige geschenk wil belonen.

Hopend op uw blijvende vriendschap,



Zijneanzichten van Aman-Ya.

Ring: Materiaal: Goud (750/1000) in een legering met zilver (250/1000).

Gewicht: Goud: 4 ounce = 100 gram.

zilver: 33 gram.

totaal: 133 gram.

Diameter: 1,5 cm.

Breedte: 0,5 cm.

Dikte : 0,3 cm.

Vlakjes: Materiaal: zilver (1000/1000).

Lengte: 0,4 cm.

Breedte: 0,2 cm.

Diepte: 0,1 cm.

Aantal: 17 vlakjes.

Tot. Gewicht: 17 gram.

Totaal gewicht: 6 ounce = 150 gram.

VAN DE REDAKTIE

Een schrijven over zelf geschreven verhalen.

Uit nogal wat reacties van lezers blijkt, dat veel spelers van het Oog des Meesters de frequentie van het verschijnen van nieuwe verhalen veel te laag vinden.

Omdat men toch wil spelen, gaat men dus zelf verhalen schrijven. Een niet onaanzienlijk karwei, wil het verhaal goed en logisch in elkaar zitten. Wij vinden het daarom ook jammer dat deze eigen wrochtsels niet bij een breder publiek bekend worden.

Nu verschijnt er in de volgende editie van Kobold wel een groepsavontuur, maar wij van de redactie vinden dit geen ideale oplossing. Daarom is er na rijp beraad besloten om zelf, losse verhalen, te gaan uitgeven.

Wij roepen daarom alle spelers, die zelf verhalen schrijven, op, hun avonturen naar de redactie op te sturen. De bedoeling is dat deze manuscripten voorzien zijn van plattegronden, tekeningen, nieuwe monsters, achtergrondverhalen, beschrijvingen van de ruimtes, evt. in telegramstijl, enz. enz. Wij verwerken deze dingen dan tot een boekje welke wij de abonnees dan aanbieden tegen de kostprijs. Deze schatten wij rond de Fl 5,-. In Kobold zal dan een overzicht komen van het aanbod welke de redactie op voorraad heeft.

We hopen op deze manier aan de wens tegemoet te komen, dat er meer fantasy-verhalen in de roulatie komen. Wil je nog wat meer informatie hierover, schrijf dan even naar:

Nicole Helwes
Pharus 336
1503 EE Zaandam

De Redactie

DE 6 APPELS VAN UR (1)

INLEIDEND VERHAAL

De Zes Appels van Ur is een groepsavontuur dat in ongeveer 10 delen in Kobold zal verschijnen. Deel 1 zal gaan over de inleiding en het verdwijnen van de Zes.

Het gehele verhaal draait om een strijder, die van de koning van Ur de opdracht krijgt om de Zes Appels, die lang geleden uit de paleistuin van Ur zijn geroofd weer op te sporen en naar hun oorspronkelijke plaats terug te brengen. Het is deze strijder toegestaan om enkele helpers aan te trekken om hem in zijn queeste bij te staan. Met deze groep zullen zij eerst informatie moeten inwinnen, want deze wordt hen door de meester niet gegeven. Hebben zij voldoende inlichtingen ingewonnen, dan begint hun speurtocht. Deze zal gaan op een schip naar een grote groep van eilanden, enkele honderden mijlen van Ur verwijderd. Op deze eilanden worden de verschillende Appels bewaard en hun taak zal zijn om uit te zoeken, waar!

Enkele mededelingen aan de meesters die dit willen spelen:

- Op het hierna volgende blad is de voorgeschiedenis afgedrukt van de Appels, deze kan aan de spelers worden verteld.
- Op het volgende blad is een schematisch overzicht gegeven van hoe de appels in de loop der jaren zijn verspreid. Deze is alleen voor de meester bedoeld als hulp.
- In de volgende afleveringen komen tips over wanneer, welke informatie aan de spelers moet worden verstrekt. Hoofdzakelijk is, dat de spelers in het begin zo min mogelijk weten. De eerste echte tips kunnen zij pas krijgen op het voormalige pirateneiland, maar daar in het volgende deel meer over.

vle lentes geleden, toen de huidige koning van Ur, Horan VI nog niet geboren was en zijn grootvader, Horan IV aan het bewind stond van het minikoninkrijk Ur, genoten de paleistuin van Ur een grote faam. Nergens groeide bloemen uitbundiger, werden bomen groter en was de oogst overvloediger dan in deze tuinen. Ja, zelfs 's winters waren de tuinen nog een bloemenzee.

Om dit alles beter te begrijpen, moeten we enkele eeuwen terug, toen Horan I, de stichter van Ur tijdens een jacht een besnif reddde uit de klauwen van een groep Orken. Uit dankbaarheid gaf zij hem zeven gouden appels met zeven zilveren bladeren eraan vast. De koning liet in een hoge toren speciale bewaarplaatsen maken, waarin de Zeven Appels gevat werden. Van hieruit werkten de magische krachten die de Zeven uitstraalde, harmonieus op elkaar in en werd het land vervuld van een licht en warmte waarin zelfs de zonnestralen verbleekten. Nooit waren in deze jaren meer kilheid in de harten van de mensen of andere slechte dingen. Alles bloeide en de oogst was ieder jaar weer rijker dan het voorgaande jaar. Nog dagelijks wordt de pracht van toen bezongen in de Oude Liederen, want slechts twaalf jaar duurde deze overvloed. Een van de wachtters van de Toren, Celtus, roofde op een kwaad moment de Grootste Appel en vluchtte er het land mee uit. Op zijn vlucht door het Kos-gebergte liep hij in de val van een reuzedraak, die hem met huid en haar en appel verslond. En zo kwam er een einde aan de Regerende Appel, die ook wel de Eerste werd genoemd vanwege zijn gave om de andere krachten van de Zes te bundelen en ze harmonieus werkzaam te laten zijn. En lange tijd lag het land er verwaarloosd bij en kwade dingen slopen in de harten van de mensen. Toen de bosnif dit zag, werd zij vervuld van een groot medelijden en zij herschikte de Zes en plaatste ze op zes zulen in de tuin van het paleis. Alhoewel de Zes niet meer de macht hadden, als toen de Eerste hen nog regeerde, werden de Tuinen toch nog vervuld van hun heerlijkheid en zijn zo een afspiegeling van een oude glorieuze tijd; want wat eens werd verwaardigd, kan niet voor een tweede maal worden gemaakt.

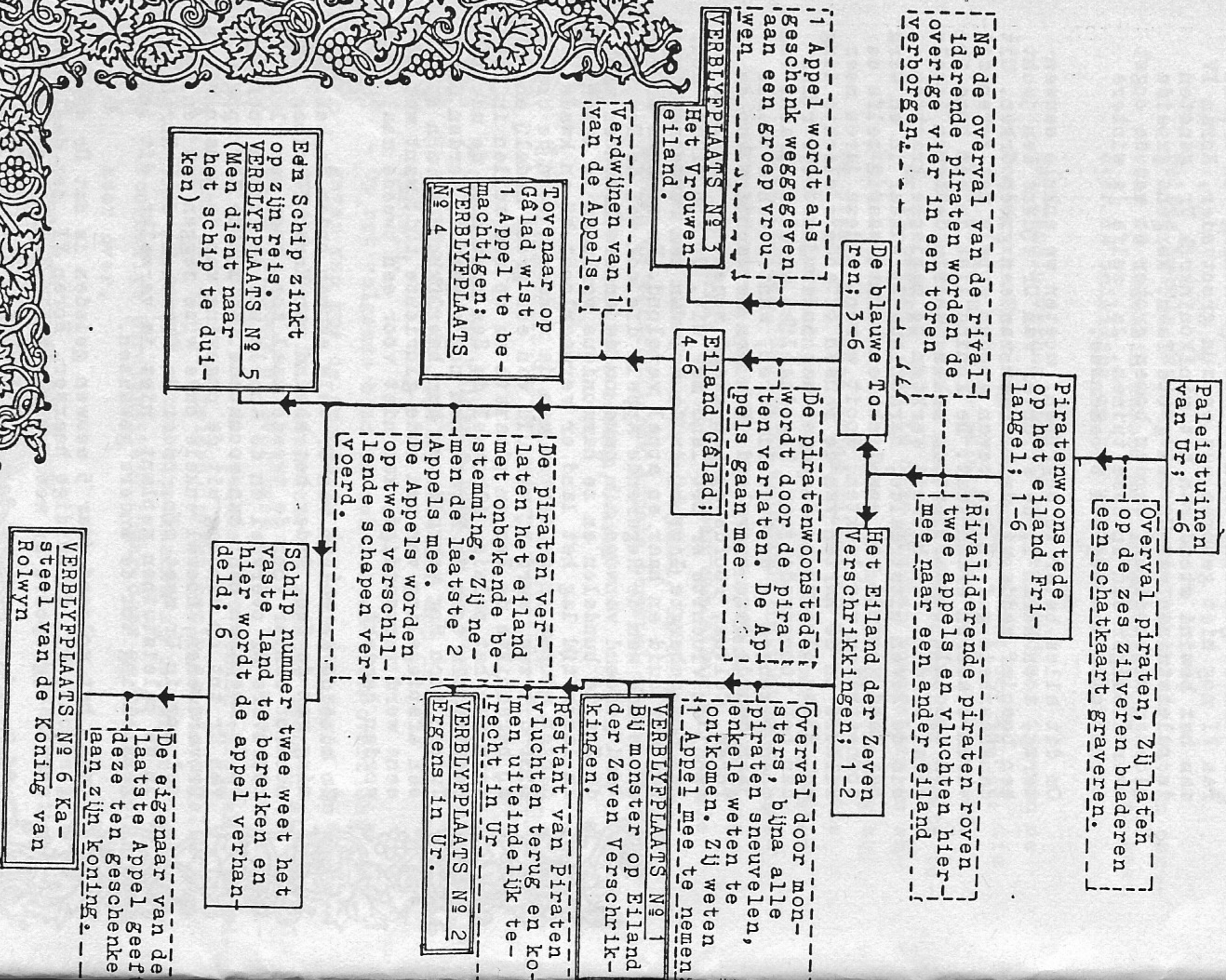
Zo bloeide de Tuinen van Ur vele eeuwen onder de bescherming van de Zes. Onder het bewind van Horan IV sloeg het noodlot echter voor de tweede maal toe, toen een vloot zeerovers Ur overviel en de Appels uit de Tuinen roofde en Ze meenamen naar hun woonstede. Zo zijn de Zes Appels van Ur tot op vandaag uit de omgeving van de mensen van Ur verdwenen, hoewel enkele oude wijze zeggen dat één appel nog in Ur moet zijn, omdat de Stamboom, door Horan I in de paleistuin geplant, niet is verwelkt, dit in tegenstelling tot de andere gewassen.

Omdat het volgende jaar 5 eeuwen geleden is dat Ur werd gesticht, wil de huidige heerser, Horan VI, dat de Zes worden opgespoord en weer op hun zulen worden geplaatst.

Veel plezier

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

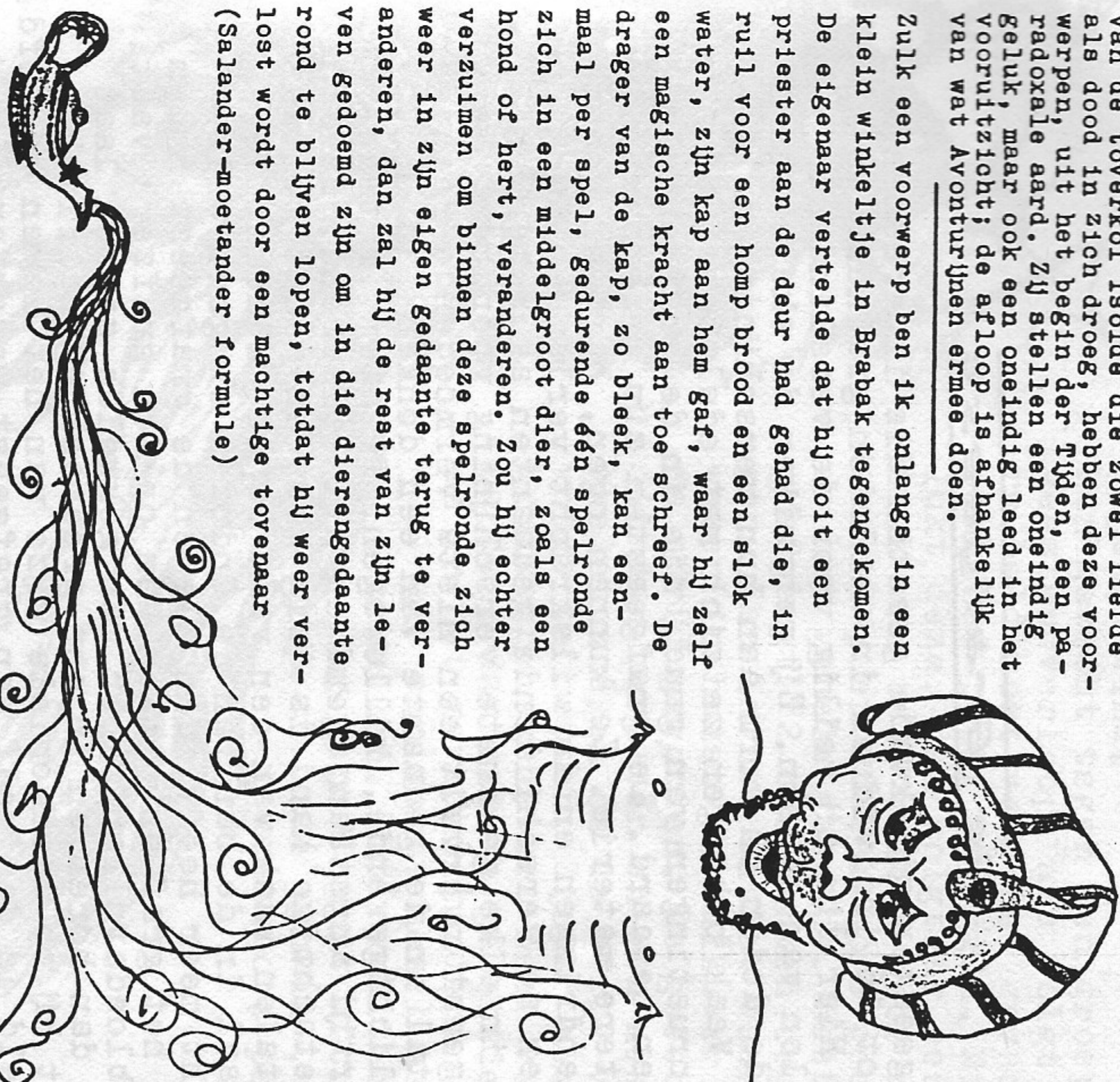
Schematisch overzicht van de tocht der Zes Appels en hun huidige verblijfplaats.



Tussen Magie en Curiositeit

Veel magische voorwerpen zijn nimmer van zichzelf goed of kwaad. Net zoals de wijn van de toverkol Isolde die zowel liefde als dood in zich droeg, hebben deze voorwerpen, uit het begin der Tijden, een paradoxale aard. Zij stellen een oneindig geluk, maar ook een oneindig leed in het vooruitzicht; de afloop is afhankelijk van wat Avonturijnen ermee doen.

Zulk een voorwerp ben ik onlangs in een klein winkeltje in Brabak tegengekomen. De eigenaar vertelde dat hij ooit een priester aan de deur had gehad die, in ruil voor een homp brood en een slok water, zijn kap aan hem gaf, waar hij zelf een magische kracht aan toe schreef. De drager van de kap, zo bleek, kan eenmaal per spel, gedurende één spelronde zich in een middelgroot dier, zoals een hond of hert, veranderen. Zou hij echter verzuimen om binnen deze spelronde zich weer in zijn eigen gedaante terug te veranderen, dan zal hij de rest van zijn leven gedoemd zijn om in die dieregedaante rond te blijven lopen, totdat hij weer verlost wordt door een machtige tovenaar (Salander-moetander formule)



Zo ook een andere held, die eens een flessegeest gevonden had, die hem onbeperkte macht kon schenken. Deze bleek echter na iedere keer dat hij de held te hulp was geschoten, een gedeelte van zijn ziel te hebben ontnomen. Dit resulteerde in 1 punt blijvende charisma-af trek. Hij had, zo verteld het verhaal verder, de geest zoveel malen te hulp geroepen, dat zijn charisma tot nul was gedaald. Hij is toen als een schim opgelost en niemand heeft nog ooit iets van hem vernomen.

MONSTER-ALMANAK

De Grafgeest

Grafgeesten zijn kwade geesten die in groepen van 10 tot 16 individuen in verlaten grafheuvels wonen. Hier zijn zij veilig voor de verslindende stralen van de zon. Zij gebruiken de skeletten van de doden om vorm aan hun verschijning te geven. Vaak behangen ze zich met edelstenen en wapenrustingen van goud, die in de grafheuvels worden bewaard. De grafgeesten zijn wezens van duistere materie. Ze kunnen ogen, hart en geest binnendringen en de wilskracht verlammen. Ook kunnen ze verschillende gedaanten aannemen en zich in elke gewenste verschijning voordoen. Een grafgeest overvalt een niets vermoedende reiziger meestal in de gedaante van een donker fantoom, met lichtgevende, kille ogen. De stem is tege-lijkerijd angstaanjagend en hypnotiserend, de skeletachtige hand is ijzig koud en slaat toe als de stalen kaak van een val. Is het slachtoffer eenmaal in de ban van de Ondoden en geen wilskracht meer heeft, dan slepen de grafgeesten hem naar het graf en binden hem op een grafzerk vast. Een bloedstollend koor van gekwelde zielen laat zich dan horen en in een groenachtig halflicht wordt hij op ceremoniele wijze van het leven beroofd. De held is dan zelf een grafgeest geworden.

De grafgeest in het spel:

In het duister zijn deze geesten zeer machtig en alleen met zeer krachtige magie in bedwang te houden. Ze kunnen alleen worden vernietigd door ze

aan direct zonlicht bloot te stellen. Zonlicht is wat ze het diepste haten en vrezen. Kunstlicht of vuur deert ze niet. Wordt een crypte of grafheuvel opengelgd, zodat het zonlicht binnenstroomt, dan lossen de geesten als een nevelvlaag voor de zon op en verdwijnen voor al-

tijd met een verstervende gil van jagende wind.

Een gevecht tegen een groep grafgeesten verloopt als volgt: Iedere held moet voor het gevecht een moed-proef afleggen. Mislukt deze, dan volgt er een aftrek van twee punten voor de aanval-, en afweerscore gedurende het gehele gevecht. Heeft een grafgeest 12 trefpunten opgelopen, dan is het skelet waar zijn wezen in huist onbruikbaar voor de strijd geworden. De geest zal dit dan verlaten en een nieuw skelet zoeken om de strijd verder voort te zetten. Zijn er geen bruikbare skeletten meer voorhanden, dan zal de geest de helden in het gevecht hinderen door als een soort nevel hem te omhullen. Dit resulteert in nog eens 1 punt aftrek van de aanval-, en afweerscore per geest



Zijn alle geesten uit hun skelet verdwenen, dan zullen zij nog de strijd voortzetten door gebruik te maken van rondslingerende wapens. De helden moeten zich dan tweer stellen tegen rondvliegende wapens. Voor deze wapens geldt dan een aanvalscore van 12. Een tovenaar kan de geesten echter voor een tijdje verdrijven met de formule "Horriphobus Pokkephijn". Hij moet dan een puntentotaal proberen te overtreffen van twee per geest. Dan zal de groep helden gedurende de betovering geen last meer van ze hebben.

Een andere taktiek is dat de grafgeest de held probeert te hypnotiseren en zodoende in zijn macht krijgt. Deze hypnose lukt indien de monsterklasse van de grafgeest de magiegevoeligheid van de held overtreft en een slimheidsproef van de held mislukt. Hij is dan volledig overgeleverd aan de geesten en slechts buitenstaanders kunnen zijn leven nog redden.

SCORES:

MO: 16 AV: 10/12
 LE: 12 AW: 9
 BW: 0-6 TP: 1D+5
 MK: 20

OPPROEP

OPPROEP

Oproep aan alle beschikbare helden, voorzien van enige ervaring (4e tot 8e Graad).

Huur zo snel mogelijk de beste paarden die je kan bemachtigen en kom naar Felor, de hoofdstad van Zuidmark. Voeg je bij de officier van de wacht van de Windeburcht. Kom spoedig! Kwestie van levensgevaar - Fedustel, prins van Zuidmark

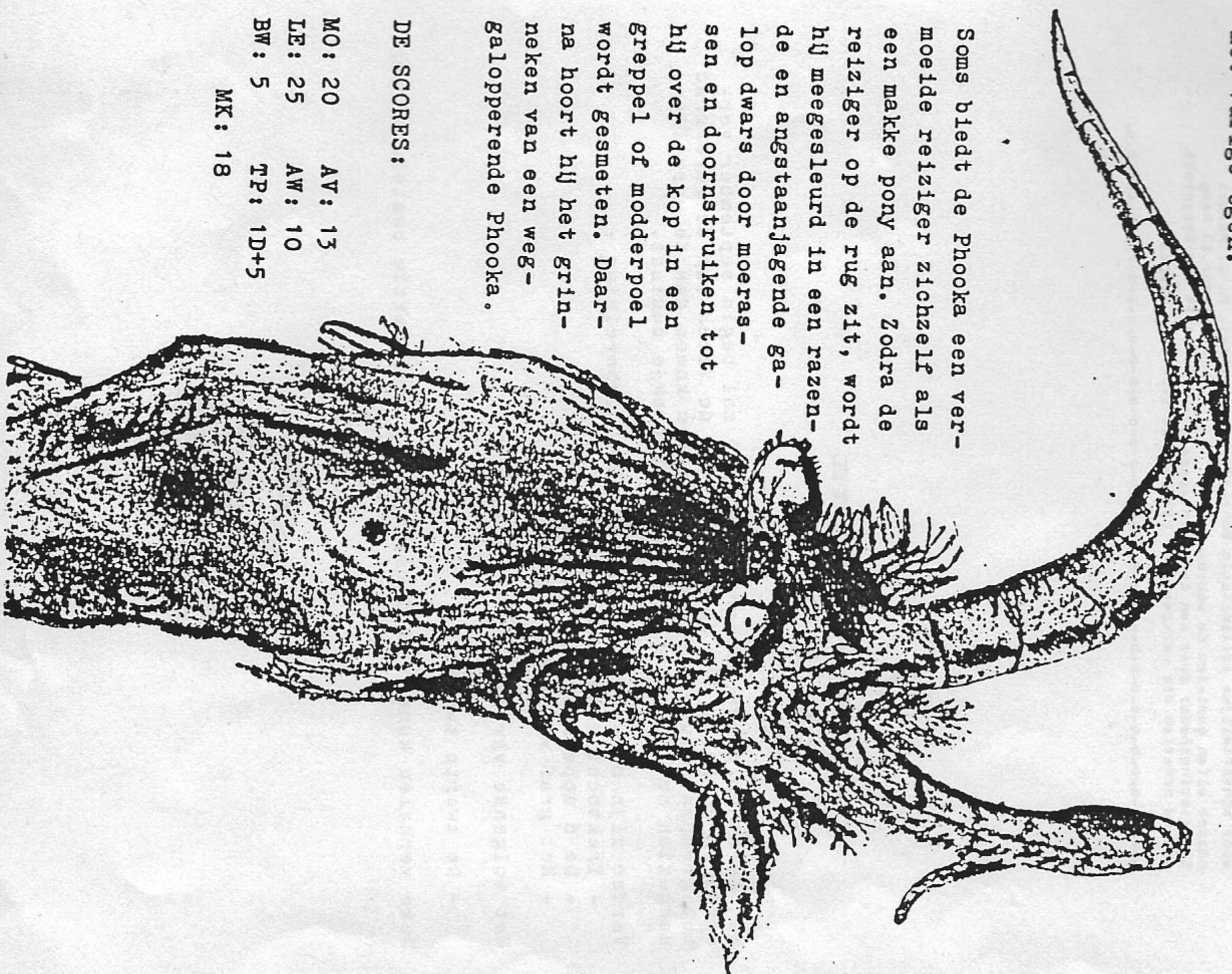
Elke heldengroep die zin heeft het door mij zelf geschreven avontuur "De Zwarte Tweeling" te spelen, kan mij een brief sturen of opbellen voor informatie. Tegen vergoeding van portokosten ben ik bereid dit avontuur op te sturen. Het avontuur is geschikt voor 3 tot 6 helden met graad 4-8. Het is een lang avontuur (mijn spelersgroep deed er ongeveer 18 uur over) en beslaat 4 plattegronden, die gezamenlijk rond de 80 ruimtes en ontmoetingsplaatsen bevatten. Elke ruimte is op de gebruikelijke wijze van algemene, speciale en meesterinformatie voorzien. Tevens bevat het avontuur een aantal raadsels, nieuwe monsters + beschrijvingen, tekeningen, nieuwe magische voorwerpen en valstrikken. Heeft u interesse, bel of schrijf dan naar :

Peter Struijff
 Grootesloot 121
 1754 JD Burgerbrug (N-H)

telefoon 02268 - 1358

De Phooka

De Phooka is een famillied van de kobolden. Hij komt veel voor op de eilandengroep ten westen van Avonturik. Als hij zich vertoont, is dat in een grote verscheidenheid van beestachtige gedaanten. Soms verschijnt hij als een hond of paard, dan weer als stier. Normaal is hij echter zwart met vurige ogen.



Soms bloedt de Phooka een vermeelde reiziger zichzelf als een makke pony aan. Zodra de reiziger op de rug zit, wordt hij meegesleurd in een razende en angstaanjagende galop dwars door moeras- en en doornstruiken tot hij over de kop in een greppel of modderpoel wordt gesmeten. Daarna hoort hij het grinnen van een weggalopperende Phooka.

DE SCORES:

MO: 20 AV: 13
 LE: 25 AW: 10
 BW: 5 TP: 1D+5
 MK: 18

