

Aventurijnfche-Bode

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

de keizerlijke kroniek- schrijvers en historici.

Officiële handelsprijs: Gareth gratis; alle steden en plaatsen van het Middenrijk inclusief Karackan 2,5 zilveren daalders; Havenna, Beilunk, Noctria 1 dukaat; overige gebieden 2,5 dukaten. Verschijnt 6 maal per jaar na twee maanden lopen. De redactionele verant-

woording ligt bij erkende schriftgeleerden aan het Keizerlijk hof te Gareth.

De uitgever kan geen garantie geven voor de levering van de Aventurijnfche Bode aan ter verwijderde gebiedsdelen. Naar Thorwal, Al'Anfa en het Orkland worden geen Bodes verzonden.

7

OVER HITTE, ZON EN ZAND



Uitgever: OdM Leeuwarden
Redactie: Bob Schubert
Hans den Draak
Medewerkers: Erwin Broens, Peter Hlzinga, Robert Haandijk, Tho Wanders of Light, Branco Collin.
Redactieadres: Gerben Colmjonwei 151
8915 GK Leeuwarden
tel.: 058 - 150077
bpg.: 058 - 153926

Gelijkenis met lovende of reeds gestorven personen, alsmede uitgaven van concurrerende organisaties is maar al te vaak opzettelijk. Het in dit tijdschrift centraal staande spel Oog des Meesters is een beschermde naam van Selecta Spel & Hobby, Barnaveld.
Prijs losse verkoop: f 3,25
Abonnementsvoorwaarden: zie achterkant.

Angstvallig de lucht in de gaten houdend, verlieten wij het bergmassief en zagen voor ons een nagenoeg kale stenen vlakte, die in de verte overging in een glooiend, geelgouden landschap: de Khomwoestijn. Tot zover hadden we het dus gehaald. Nu brak de (zoals gewoonlijk weer langdurige) discussie over de verdere gang van zaken los. We moesten zo snel mogelijk het territorium van de vuurdraak verlaten; een nieuwe aanval van zijn zijde zouden we beslist niet allemaal overleven. Jor-El, zwervend avonturier van beroep, scheurde mismoe-dig een stuk leren uitrusting zo groot als een hand van zijn heup: deze beveiliging had geen nuttige waarde meer. En daarbij zwijgen we nog over het esthetische aspect, maar in dat opzicht had Jor-El nog nooit erg hoog gescoord. Ook Moehallad Var-Kemal had een pesthumeur, nu hij zijn dure kaftan letterlijk in rook had zien opgaan. Bij een Novadi heeft dat een extra sterke uitwerking, dus wat hem betrof vermeden we iedere vorm van irritatie.

Maar overleg was dringend noodzakelijk. Dwerg Kromar achtte het 't beste, om ergens een grot of een diep hol te zoeken en daar de nacht af te wachten, maar daar was onze Elf Dayelle fel op tegen (claustrofobie »8« sinds ons avontuur in die door Orks veroverde dwergenmijn). De rest was er trouwens ook niet zo happig op om als konijntjes in een hol te zitten wachten totdat je werd uitgerookt. Moehallad merkte weliswaar op dat het nu ook weer niet zo'n groot verschil was om door de zon te worden gestoofd i.p.v. door een draak gegrild, maar meeste stemmen gelden....

Met een voortdurende respektvolle blik richting hemel strompelden we over die zandstenen bakplaat welke volgens onze informatie het territorium van de Vuur-draak zou begrenzen.

Praios, ahum: Rastullah liet zich van zijn beste zijde zien (helaas) en na een uurtje hadden we aardig door wat Moehallad bedoelde. Vooral Kromar vloekte haast aan één stuk door in minstens 3 talen totdat zijn droge keel hem vanzelf de mond snoerde. Zijn koppigheid om geen afstand van zijn maliënkolder te willen doen, bevestigde alleen maar mijn persoonlijke vermoedens, dat dat ding als een soort korst aan zijn huid was vastgegroeid; - de door hem verspreide

lucht gaf in ieder geval een aanwijzing in die richting. Kort na de middag was het echt niet meer te harden. Afgezien van Moehallad (die er overigens met zijn over het hoofd geslagen deken nogal potsierlijk uitzag) was iedereen aan het einde van zijn krachten. Kromar hadden we al een paar keer in het nekvel moeten grijpen, omdat hij in zichzelf mompelend een andere koers wilde inslaan. Maar het zand was in ieder geval bereikt. Mismoedig zaten we tegen elkaar aan onder de geïnproviseerde zonwering van 't tentzeil-met-twee-speren. De waterzakken klonken hol, ons zweet was op. Verd het maar eindelijk nacht...

INHOUDSOPGAVE

Blz

Voorplaat, colofon en inleiding	1
Inhoud, Regelzaken & Regelvragen ...	2
Besindes Vonderen der Magie	3
Berichten uit de Provincie	5
De Familiaal van de Heks	6
AVONTUURIDEE : Speurtocht door de Khomwoestijn	9

Door de Spiegelpoort der Verelden ..	17
Monsters en Uitrustingsstukken	18
Vacatures & Advertenties	19
Gebeurtenissen en Lotgevallen	20
Recensies en Besprekingen	22
Redactioneel slotwoord	24

Regelzaken en Regelvragen

IN DE REGELS STAAT DAT DE VUURADEM VAN DRAKEN 1 BW-PUNT PER GEVECHTSRONDE KOST EN ALS DE BW VEG IS 1 LE PER GEVECHTSRONDE.

IS ER DAN GERN VERSCHIL TUSSEN LEREN EN METALEN UITRUSTINGEN ?

Inderdaad vinden wij deze regel ook niet zo logisch. OdM Leeuwarden gebruikt de volgende regels, waarbij wij van de veronderstelling uitgaan dat:

- 1) De BW van een uitrusting pas na min. 10 GR definitief verloren gaat, en
- 2) De BW van een metalen uitrusting minder snel wordt beschadigd, maar dat de drager ervan meer SP lijdt.

Schematisch kan men dit zo weergeven:

soort rusting	def. beschadigd na
houten schild	3 GR
ijzerbesl. schild	7 GR
gewatt. wapenrok	-1 BW per 5 GR
leren uitrusting	-1 BW per 5 GR
metalen uitrusting	-1 BW per 12 GR

Iedereen die deelneemt aan het gevecht en in staat is om de draak binnen 1 GR te raken, heeft ook last van diens vuuradem.

Als de BW van een niet-metalen uitrusting méér GR in contact is geweest met vuuradem dan het aantal BW-punten, luidt de drager volgens de oorspronkelijke regels 1 SP per GR.

Bij een metalen BW treedt na de 10e GR een wijziging in: omdat de BW van de drager nu als een soort oven gaat werken, verliest hij/zij nu 2 SP per GR.



De ervaring heeft ons geleerd, dat na de toepassing van deze regel het voortbestaan van de Draak in Aventurië zo goed als zeker is. In onze spelgroepen maken de spelers met een dure uitrusting zelfs bij een simpele Boomdraak liever een klein ommetje om hun dierbare bezit te beschermen.....

IN DE WOESTIJN IS WATER HEEL BELANGRIJK - DAT VEET IEDEREEN. NAAR HOU VERTAAL IK DAT IN ODM-REGELS ?

De gemiddelde held heeft 5 liter water per 24 uur nodig als hij overdag rust en 's nachts reist (!). Bij reizen onder de felle zon is tenminste 8 liter noodzakelijk. Gebruikt de held/speler minder water, zal hij vroeg of laat moeilijkheden krijgen. Dit uit zich in verlies van LE en eigenschapspunten. Een op deze wijze verkregen verlies kan niet door kruiden of genezingselixers te niet worden gedaan: Alleen rust en ruimschoots voldoende water geven de held kans om te herstellen - en wel maximaal +10% LE en 2 eigenschapspunten per dag.

Zie voor het verlies onderstaand schema

Liters per dag

reist bij:

dag	nacht	Dag 1	Dag 2	Dag 3	Dag 4	Dag 5	Dag 6	Dag 7
6	4	niets	-5% LE	-10% LE	-10% LE	-10% LE	-10% LE	etcet.
				-1LK	-1LK	-1LK/BH	-1LK/BH	dood op dag 12
					-1SL	-1SL	-1SL	
5	3	-5% LE	-10% LE	-10% LE	-10% LE	-15% LE	-20% LE	etcet.
				-1LK	-1LK/BH	-1LK/BH	-1LK/BH	dood op dag 9
					-1SL	-1SL	-1SL	
3	2	-10% LE	-10% LE	-20% LE	-20% LE	-20% LE	dood	
			-1 LK	-1LK/BH	-1LK/BH	-3LK/BH		
				-1SL	-1SL	-2SL		
2	1	-15% LE	-20% LE	-25% LE	dood			
		-1LK/BH	-1LK/BH	-3LK/BH				
		-1SL	-1SL	-2SL				
0	0	-40% LE	-40% LE	dood				
		-2LK/BH	-5LK/BH					
		-2 SL	-4 SL					



Bovenstaande cijfers gaan ervan uit dat een speler/held zo verstandig is om lichtgekleurde kleding te dragen en af te zien van metalen wapenrusting. Elke metalen BW-punt (geen schilden) kost 0,5 liter water per dag extra !

Desindes wonderen der



Brief van een Magiër:

Magie

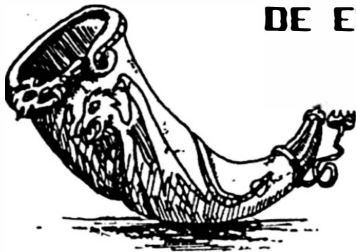
Gachte redactie,

Als tovenaars dien ik natuurlijk iets van de materie af te weten, maar dat doet niets af aan het gevoel van schaamte welke ik ervaar tijdens het schrijven van deze brief. Schaamte, omdat ik met dit epistel de oudere en wijzere magiërs, die niet bij machte waren de onzichtbaarheid toe te lichten, in diskrediet breng. Desondanks is het onderwerp te belangrijk om geheel in duisternis gehuld te laten. Uit magisch oogpunt bezien is onzichtbaarheid in twee categorieën in te delen: onzichtbaarheid door telepathie (gezichtsbedrog, waan) en door telekinese (materiële onzichtbaarheid). Bij gezichtsbedrog dwing je levende wezens in je omgeving bepaalde zaken niet te zien. Deze zaken kunnen van alles inhouden, maar het meest gebruikt is de verdwijning van de eigen persoon. Gezichtsbedrog wil zeggen dat de hersenen de prikkels van het oog niet als gebruikelijk interpreteren. Zoiets kan variëren van het verkeerd inschatten van afstanden tot complete waanvoorstellingen, waarvan mijns inziens de onzichtbaarheid nog één van de mildste is. Telepathische onzichtbaarheid heeft een aantal voordelen: je kan zichtbaar blijven voor jezelf en je vrienden, maar vooral van belang is dat je de kijker het werk laat doen, d.w.z. je verandert niet de fysieke gegevens maar de visuele interpretatie ervan. Nadelen zijn natuurlijk dat de tovenaars zich voortdurend moet concentreren op degenen die iets (of hem/haar) niet mogen zien, en dat niet elk wezen even vatbaar is voor bepaalde vormen van telepathie.

Materiële of fysieke onzichtbaarheid wordt verkregen door veranderingen in de atomaire structuur, zodat licht niet weerkaatst of breekt. Fysieke onzichtbaarheid heeft grote nadelen: ze is zeer moeilijk te bereiken omdat hierbij elk atoom gedefiniëerd moet worden. Bij gezichtsbedrog daarentegen zeggen de hersens van de

bedrogene als het ware: "Zie je die persoon met die gekapte mantel en dat gloeiende oog op het voorhoofd? Die zie je niet!". Fysieke onzichtbaarheid duurt ook nooit lang. Chemische veranderingen, stofafzettingen, etc. maken op z'n minst de omtrekken van het onzichtbare weer zichtbaar (denk aan vuile vloeren). Tenslotte geldt fysieke onzichtbaarheid voor iedereen, dus ook voor de onzichtbare zelf. Vergelijken wij deze gegevens met hetgene dat in de *Aventurijsche Bode* nr 4 gesteld werd, dan valt op dat het voor jezelf onzichtbaar zijn alleen geldt bij een materiële onzichtbaarheid, en dat schaduwen alleen voorkomen bij domme leerlingen die gezichtsbedrog gebruiken en vergeten de eigen schaduw hierin te betrekken. Tenslotte wil ik erop wijzen dat onzichtbaarheid in feite alleen maar zin heeft wanneer men verwarring wil zaaien. In alle andere gevallen zijn er veel handigere manieren en betere spreuken voorhanden om een bepaald doel te bereiken. Om bij de ongetwijfeld als voorbeeld bedoelde inleiding van de *Aventurijsche Bode* IV te blijven: een tovenaars zou onzichtbaarheid moeten gebruiken bij een ontsnapping, niet bij een inbraak. Slechts een magiër die alle voorzichtigheid uit het oog verliest zal zo iets doen. Ik zelf verlies veel, maar nooit iets uit mijn oog - en daar heb ik er drie van!

Branko, magiër



DE EFFERDHOORN

Deze aan de God Efferd gewijde hoorn heeft de bijzondere eigenschap, dat hij behalve als drinkhoorn ook als muziekinstrument te gebruiken is. Men hoeft daarvoor alleen het dopje aan de onderkant los te halen. Door zijn vreemde vorm is het echter bijzonder moeilijk om een zuivere toon te produceren (proeve op talent Musiceren +3 of BH +5). De magische kracht van de hoorn maakt het voor de gebruiker mogelijk, in zekere mate de wind te beheersen. Uitgaande van windkracht 4 (20-28 km per uur, matige wind), verhogen hoge tonen de windkracht met 4, terwijl lage tonen het omgekeerde effect bewerkstelligen. De windrichting is eveneens te beïnvloeden, maar dat stelt buitengewoon hoge eisen aan de gebruiker: een toonladder van hoog naar laag laat de wind naar het noorden, een toonladder van laag naar hoog naar het zuiden draaien. Hier

is echter een proef Musiceren+8 (BH+12) voor noodzakelijk. Priesters van Efferd hebben dit handicap niet; op Druïden is een halve handicap van toepassing. Het mislukken van de proef kan bijzonder ernstige gevolgen hebben. Bij een klein verschil gebeurt er niets, maar als de proef ruim mislukt (5 of meer), zal er een enorme storm opsteken die uit alle windrichtingen lijkt te komen. De gevolgen hangen af van de plek waar men zich bevindt:

Op zee: 90% kans op vergaan.

In de woestijn: 1D20 + 10 uren durende zandstorm.

In de bergen: Lawines en instortingen.

In het bos: Omvallende bomen (2D20 SP).
(reizen kun je vergeten)

Vlakte: 70% kans om meegesleurd te worden (1D20 + 10 SP bij landing).

Bij in cultuur gebrachte gebieden wordt bovendien de aanplant verwoest (geen oogst dus).

In de stad: Instortingen, hele daken en allerlei huisraad vliegen door de lucht (Trefpunten variabel).

De hoorn werkt in op een gebied met een doorsnede van ± 1 km. Hij kan maximaal twee dagen voortduren (2D20 uren, maar weest u toch genadig voor uw helden).

DE MAGISCHE VUURMAKER

Dit merkwaardige voorwerp ziet er uit als een kubus van massief ijzer die aan één kant een 5 cm. diepe uitholling heeft. Door het bevel "*Maak Vuur!*" zal er in de holte een magisch vuur gaan branden dat alle eigenschappen heeft van een flink kampvuur. Het is direct heet en heeft als voordeel dat het geur en rookloos is. Ook de lichtontwikkeling is gering: bij nacht is het vuur op 100 m. afstand niet meer zichtbaar.

Het tegenbevel luidt "*Doof Vuur!*".

Er zijn slechts weinig magiërs die zich in de vervaardiging van dergelijke objecten hebben gespecialiseerd. De bekendste is wellicht Paklis Kluan in de bergen ten westen van Thalusa, die verstiten door de magiërgilden een eigen bedrijfje in magische voorwerpen heeft opgezet. De prijs varieert tussen de 80 en de 150 dukaten. De magische lading zorgt voor maximaal 12 branduren.



Berichten uit de Provincie

Leonardo krijgt voorwaardelijke straf

Onze correspondent in Havana meldt: Zojuist heeft het Hof van Havana uitspraak gedaan over de geruchtmakende zaak tegen de bekende geleerde Leonardo, bijgenaamd "de Mechanicus". De zaak betrof een voertuig dat zichzelf zonder trekdieren voortbewoog en kennelijk op magische wijze werd aangedreven. Het verweer van de geleerde dat het hier ging om een zuiver mechanische kwestie die te maken had met kokend water werd na een korte studie door een college van geleerden als belachelijk van de hand gewezen. Een aanwezige Gewijde van Efferd eiste zelfs een verzware van de aanklacht wegens de bemoeienis met aan Goden voorbehouden krachten. De rechtbank besliste dan ook dat Leonardo schuldig moest worden geacht voor het gebruik van magie binnen de stadsmuren. Het vonnis was echter verrassend mild te noemen, wellicht door de grote diensten die Leonardo de stad al bewezen had. Hij werd veroordeeld tot een flinke geldboete ter hoogte van het bedrag dat de stad hem nog schuldig was, en het voertuig in kwestie diende te worden vernietigd. Men mag hopen dat deze les voldoende was en de geleerden in het vervolg de grenzen tussen magie en wetenschap wat beter in het oog houden.



LOWANGEN PROTESTEERT

Lowangen. De stadraad van de vrije handelestad Lowangen heeft met een officiële afvaardiging zijn beklag gedaan bij vorst Thingol van Nostría, welke in naam heerser is over de gehele bovenloop van de Svelt tot aan de monding van de Orkwater, haar belangrijkste zijrivier. Reden van hun ontevredenheid is de jongste aktie van de bezitters van de enorme blokbat "Natur's Law", welke hun gebouw onlangs als herberg hebben opengesteld. Om het handelsverkeer naar zich toe te trekken, werven zij daarbij zelfs met een tolvrije brug over de Svelt.

De stadraad van Lowangen acht het een bewezen feit, dat de exploitanten van Natur's Law geen concessie voor één van deze activiteiten hebben aangevraagd bij het wettelijke bestuur over deze regio. Zij verzoeken de vorst derhalve met klem, scherp op te treden tegen deze "staatsgevaarlijke, gezagsondermijnende en op prijsbaderf gerichte activiteiten".

Of vorst Thingol hier ook desgewenst op wil reageren, zal nog moeten blijken. Natur's Law is niet alleen een harde noot om zonder belegering te kraken, maar heeft ook een zekere reputatie opgebouwd in het "orkvrij" houden van deze regio. Doch ook de door Lowangen uitgeoefende druk (uitgedrukt in harde Dukaten) kan in deze kwestie van beslissend belang zijn.....

GREIFAX IN HET NAUW

ANGBAR. Vanuit goed geïnformeerde kringen aan de andere zijde van het Kosch-gebergte bereikte ons de opzienbarende mededeling dat het grote contingent huursoldaten dat onder Graaf Greifax leiding de plaats Vengenholm belegerde, openlijk tegen haar aanvoerder in opstand is gekomen. Met uitroepen als: "echte Daalders, géén loze kreten!" en "wie met valse Daalders betaald, moet maar valse soldaten zoeken!" werd de gravelijke tent met huisvuil en kopermunten bekogeld. Om het beleg bekommende zich niemand meer. Volgens ooggetuigen moest de schuimbekkende Graaf Greifax door zijn persoonlijke lijfwacht worden weggevoerd, waarbij hij dezen soms lelijk met zwaard en dolk toetastelde. Hierna sprong hij op een paard en reed ondanks de schemering in galop het kamp uit, richting oosten.

Oorzaak van de muiterij was het geknoei met zilveren Daalders waarover wij U reeds in de vorige Bode berichtten. Deze kwamen kennelijk inderdaad uit Greifax eigen muntslagerij en werden gebruikt om de vele huursoldaten te betalen - met fatale gevolgen.

Hopelijk vormt dit voorval voldoende aanleiding om bij Keizerlijk decreet een nieuwe graaf voor de provincie Gratenfels te benoemen; Vorst Bennaïn van Albernia -sinds kort de westelijke buurman van het uitgegroeide Gratenfels- heeft reeds een dergelijk verzoek aan onze hooggeëerde Keizer Hal gericht.

GANO-EILANDEN ONAFHANKELIJK ?

Uit de noordwestelijke delen van ons gezegende Middenrijk bereikte ons de verbazingwekkende proclamatie dat de Gano-eilanden zich volgens eigen zeggen los hebben gemaakt van het Keizerlijke gezag en voortaan totaal onafhankelijk wensen te zijn. Hiertoe zouden zij een waarachtig heroïsche strijd hebben geleverd tegen een Keizerlijk leger van rond de 100.000 man, dat mede door het ingrijpen van een kleine groep superhelden nagenoeg voltallig werd afgeslacht. (Voor de niet-geografeerden: De Gano-eilanden zijn een kleine archipel in Iffras Oceaan ten noordwesten van de Thorwal-stad Prem).

Het bericht zorgde voor enige vraagtekens aan het Keizerlijk Hof, aangezien de Keizer niet op de hoogte was van het feit dat deze eilanden ooit deel uitmaakten van Zijn gebied, noch dat zo'n koude, door geyers en vulkanen geteisterde eilandengroep voor het Middenrijk van interesse zou kunnen zijn. Zelfs de Thorwal-piraten laten ze links liggen, en dat is toch waarachtig een volk dat niet bekend staat om zijn kieskeurigheid.

Mocht de proclamatie inderdaad serieus bedoeld zijn, dan zullen nieuwe berichten over dit thema ongetwijfeld tot nog meer hilariteit bij des Keizers legeraanvoerders leiden. Bij navraag deden zij één van onze redactieleden mede, dat bij hun weten nog geen Keizerlijk soldaat op bevel een voet op één van de Gano-eilanden heeft gezet, laat staan dat er een garnizoen in deze richting werd uitgevaardigd. Ter aanvulling merkte de bevelhebber nog op dat sinds de onafhankelijkheidsstrijd van ons Middenrijk, nu 1000 jaar geleden, geen legers meer op Aventurië hebben bestaan die de honderdduizend ook maar benaderden. "Vanneer men op de Gano-eilanden op militair gebied iets wil presteren, dan moet men eerst maar eens het vak 'rekenen' op de scholen invoeren", bulderde hij tussen twee lachbuien door. "Stel je eens voor: een leger dat meer mensen telt dan onze hoofdstad Gareth op een stel kleine eilanden! Vaar moeten ze in Rondra's naam van leven?". Helaas kreeg onze bevelhebber op dit moment een heftige astma-aanval, zodat hij van verdere uitwijdingen moest afzien.

Het wachten is nu op een dictaat van de koning (?) van Gano, die onze goede Keizer Hal beveelt, zich aan hem te onderwerpen.

DE FAMILIAR



VAN DE HEKS

Veel Heksen nemen een dier onder hun hoede, welke zij tot hun vertrouweling maken. Deze dierlijke vertrouweling, ook wel "Diervriend" of "Familiair" genaamd, verkrijgt door dit speciale contact bijzondere gaven, en onderscheidt zich van de andere exemplaren van zijn ras door een hoge intelligentie en boven alles door het vermogen om met bepaalde vormen van magie om te gaan. Ook uiterlijk kan men ze vaak aan hun buitengewone grootte en prachtige bouw herkennen. Door de magische binding die zij met hun meester(es) onderhouden, worden zij in de volksmond echter vaak voor "toverdier" versleten.

Scores van een Familiair (bij ontstaan)

	Kat	Uil	Raaf	Pad	Slang
MO	1D+4	1D+4	1D+5	1D+4	1D+2
SL	1D+1	1D+3	1D+3	1D+1	1D
BH	1D+8	1D+3	1D+5	1D	1D
LK	1D+1	1D+1	1D+1	1D:2	1D+1
LE	1D+4	1D+4	1D+4	1D+4	1D+4
ASP	5	7	6	15	8
UI	Lichaamskracht plus levensenergie				
BV	1	1	1	0	1
AV	12	10	11	0	10
AV	6	6	7	0	0
TP	4 SP	3 SP	3 SP	0	3 SP
Snhd	8	12/1	13/1	0,3	5
MK	6	6	6	7	6

Opmerking: De Familiairs richten hun aanval altijd op het gezicht van hun tegenstander. Bij een aanvalsworp van -1- en mislukte afweer van de tegenstander wordt het oog van de desbetreffende geraakt: het slachtoffer kan dit oog dan een maand lang niet meer gebruiken.

Voordat men een dier daadwerkelijk de Familiair van een Heks kan noemen, moet een "zinnelijk contact" tussen de beide partners tot stand komen. In het algemeen zal een Heks een door haar uitverkoren dier al kort na de geboorte uit een nest halen, om het zelf op te voeden. Wanneer het dier een half jaar oud is, zal zij het meenemen naar een eenzame plek waar voor haar gevoel de aardse magie sterk aanwezig is. Daar houdt zij het onder het licht van de volle maan in haar armen en wacht tot de bovennatuurlijke brug tussen meesters en Familiair een gesloten band is geworden. Vanaf dat moment verstaat de Familiair de menselijke taal en is in staat om eenvoudige opdrachten uit te voeren. (Uiteraard moet hierbij worden vooropgesteld dat het er lichamelijk toe in staat is en ook geestelijk niet overbelast wordt. In geval van twijfel kan een meester een slimheidsproef van de Familiair verlangen om na te gaan of het een dergelijke opdracht bevatten kan. Tenslotte is de intelligentie van een Familiair hooguit te vergelijken met die van een achterlijke mens.

Het innige contact tussen meester(es) en Familiair kan alleen door de dood van één van beiden verbroken worden. De Familiair blijft altijd absoluut loyaal.

Een Familiair krijgt van de spelmeester eigen avontuurpunten voor alle acties die het zelfstandig onderneemt. Wanneer een algemene bonus aan avontuurpunten wordt verleend (zoals bijvoorbeeld aan het eind van een avontuur), zou de Familiair 25% van de avontuurpunten moeten krijgen die de Heks zelf verdiend heeft (zonder dat dit van de Heks afgetrokken wordt).

Een Familiair stijgt net als een gewone held in graad, namelijk bij 100, 300, 600, enz. avontuurpunten. Ook hij/zij mogen dan hun aanval of afweer met één punt verhogen, respectievelijk 1D6 aan hun Levensenergie toevoegen.

NB: Astrale energie kan een Familiair alleen via de Heks verkrijgen.

Iedere Heks kan één maal per maand (uiteraard bij volle maan) naar eigen believen eigenschapspunten van zichzelf op de Familiair overdragen. Dat geldt ook voor levens- of astrale energie. Deze overdracht van punten is echter alleen in één richting mogelijk en is bovendien permanent. Eens gegeven, kan zo'n overdracht dus niet meer ongedaan worden gemaakt.

Kleine opmerking: Aangezien een Heks de Familiair zeer vaak gebruikt om haar

vijanden te bespioneren en omdat de Grote Heksenvloeken (speciale magie voor hogeregraads Heksen) meestal door het optreden van een Familiaal worden aangekondigd, hebben deze dieren in het volksgeloof een slechte naam gekregen: Het verschijnen van een Raaf of een zwarte kat wordt door vele Avonturijnen dan ook als een boos voorteken beschouwd.

DE MAGIE VAN EEN FAMILIAIR

In verbinding met hun meester(es) (en soms ook onafhankelijk) beschikken de Familialen over een eigen magie, waar zij met hun eigen kleine voorraad aan astrale energie over kunnen beschikken:

GEVOLKSPREILING

Deze betovering kan alleen plaatsvinden wanneer er een daadwerkelijk lichamelijk contact tussen Familiaal en Heks aanwezig is. De Familiaal peilt de stemming van een gesprekspartner van de Heks, versterkt deze waarneming en geeft ze aan zijn meester(es) door. Op deze manier kan een Heks zich een goed beeld van de gevoelens van haar tegenovermaker: Vreugde, woede, vijandigheid, achterdocht, enz. kan zij zo duidelijk bespeuren.

Kosten: 2 ASP
Reikwijdte: 5 meter
Duur: 1 Spelronde

HEKS VINDET

De Familiaal kan zo zijn meester(es) ook over grote afstanden peilen, door zich op zijn/haar specifieke magische uitstraling te concentreren.

Kosten: 2 ASP
Reikwijdte: Graad van de Familiaal plus die van de Heks in km.
Duur: Ten hoogste 2 dagen; daarna moet nieuwe ASP worden geïnvesteerd.

ZINTUIGOVERDRACHT

Ook bij deze betovering is een direct contact tussen Heks en Familiaal vereist. De Familiaal "leent" de eigen zintuigelijke waarneming daarbij aan de Heks. Al naar gelang het diersoort zal het waarnemingsvermogen van de Heks daardoor sterk worden uitgebreid.

Hij/zij kan zo dingen waarnemen die door menselijke zintuigen niet zouden worden opgemerkt.

Kat: nachtzicht, gehoor

Uil: nachtzicht

Raaf: zeer scherp zicht bij dag

Pad: Waarneming van magie. Voor de ogen van de Heks ontstaat een magisch aura om voorwerpen of levende wezens. Deze waarneming blijft doorwerken tot 2 uren nadat een plek door zo'n wezen of voorwerp verlaten werd.

Slang: Reuk

Kosten: 3 ASP

Reikwijdte: nachtzicht 50 meter; Scherp zicht 1000 meter; Reuk 1 m; Gehoor 50 meter; Waarneming van magie: 10 centimeter.

Duur: Zolang als de Heks zich op dat zintuig concentreert, maar nooit langer dan 6 uren. Hierna is een nieuwe inzet van ASP noodzakelijk.

DE VIJF TOT NU TOE BEKENDE FAMILIAIRSOORTEN



KAT

Heksen hebben een voorkeur voor grote, zwarte exemplaren - meestal katers. Familialen van het ras der katten hebben de bekende voordelen van hun niet-magische soortgenoten: buitengewone behendigheid, een goed nachtzicht, prima oriëntatievermogen, enz. Aangezien gecastreerde dieren niet in aanmerking komen, wordt de betrouwbaarheid van deze Familialen soms overheerst door hun nogal sterk ontwikkelde geslachtsdrift. Het geduld van menige Heks werd door hun nachtelijke escapade op de proef gesteld en het schijnt ook meer dan eens te zijn voorgekomen dat zo'n "trouwe" Familiaal door middel van een knolse kat werd ontvoerd.

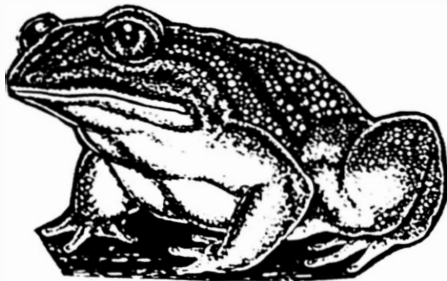
UIL

Uilen zijn pure nachtdieren. Hun nachtzicht wordt dan ook door geen enkele andere Familiaal overtroffen. Met hun klauwen zijn zij in staat om allerlei verrassende handelingen uit te voeren, zoals het omdraaien van de sleutel in een slot.

Met uitzondering van de LE, ASP, BW en NK moeten alle scores van de Uil overdag worden gehalveerd.

RAAF

Het scherpe gezichtsvermogen van een Raaf kan met iedere roofvogel wedijveren. Als enige van de Familiairen is hij in staat om korte zinnen te leren en ze -dankzij zijn magische gaven- ook op een zinnige manier te gebruiken. Op deze manier kan hij dus voor het overbrengen van berichten worden ingezet. Met uitzondering van de LE, ASP, BW en NK dienen alle scores van de Raaf bij nacht te worden gehalveerd.



PAD

Van de vele paddesoorten die Aventurië rijk is, is alleen de Koschpad geschikt voor een leven als Familiaal van een Heks. Dit soort wordt ongeveer 20 cm. groot, heeft een mat glanzende chocoladebruine huid en over zijn hele lichaam verdeeld ontelbare okergele spikkels en wratten.

Zoals de meeste andere padden kan de Koschpad een huidgif afscheiden dat op de mensenhuid heftig brandende plekken zal veroorzaken. Aangezien padden zich op het land slechts moeizaam voortbewegen, worden zij meestal door de Heks gedragen. Vaak maken Heksen hierbij gebruik van een speciaal paddenmandje, want ook zij zijn niet immuun voor het paddegif. Doordat de pad zijn gif in geval van opwindning of gevaar ook onbewust afscheidt, kan hij zijn eigen meester(es) zo gemakkelijk verwonden.

Onder de Familiairen neemt de Koschpad een bijzondere plaats in, want hij heeft niet alleen een extreem hoge astrale energie, maar beschikt ook over drie eigen betoveringen:

-1- Camouflage

De pad maakt zich zo klein mogelijk en drukt zich tegen de grond aan. In deze toestand is zijn door magie ondersteun-

de camouflage zo perfect, dat het praktisch gelijk staat aan onzichtbaarheid. De pad kan en mag zich hierbij echter absoluut niet bewegen.

Kosten : 2 ASP

Reikwijdte: 0

Duur : 3 Spelronden

-2- Paddegif

Het huidgif van de Koschpad veroorzaakt normaal heftig jeukende vochtblaasjes op de onvoorzichtige hand die hem vastgrijpt. Met behulp van zijn magische gaven kan de pad echter de uitwerking zodanig wijzigen, dat de gehele hand door een vette en met wratten bezaaide paddehuid wordt bedekt. Tot nu toe heeft men nog geen afweer hiertegen ontdekt, laat staan een betovering die deze magie weer omkeert (hoewel men niet uitsluiten mag dat een gulle offergave in de Peraine- of Tsa-tempel hier verandering in kan brengen). Zo'n "paddehand" betekent voor zijn/haar dra(a)g(st)er 2 punten aftrek op Charisma en 1 punt op Behendigheid (om over het talent "verleiding en minnekunst" maar te zwijgen).

Kosten : 4 ASP

Reikwijdte: 0

Duur : permanent

-3- Paddebliksem

Vanneer de Pad en/of zijn meester(es) door gevaarlijke tegenstanders worden aangevallen, kan hij zijn astrale energie in een enkele magische ontlading op een vijand richten. De Koschpad zal hiertoe altijd alle ASP verbruiken die hem ter beschikking staat; de "Paddebliksem" veroorzaakt daarbij net zoveel schadepunten als de ingezette ASP.

Kosten : alle beschikbare ASP

Reikwijdte : 2 meter

Duur : ogenblikkelijk

SLANG

Er bestaan twee slangensoorten die voor de Heks als Familiaal geschikt zijn: De Smaragdadder en de Pekadder. De eerste is glanzend groen, de tweede heeft een glanzende zwarte huid. Beide soorten zijn niet giftig en worden ongeveer 2 meter lang.

De godin Hesinde kijkt met welgevallen naar op de Heksen die het aan haar gewijde dier als Familiaal verkiezen. Zo een Heks mag er daarom op hopen, dat de godin haar van tijd tot tijd met een wonder bijstaat.

AVONTUURIDEE

Speurtocht door de Khomwoestijn

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

1) De Werving

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

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

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

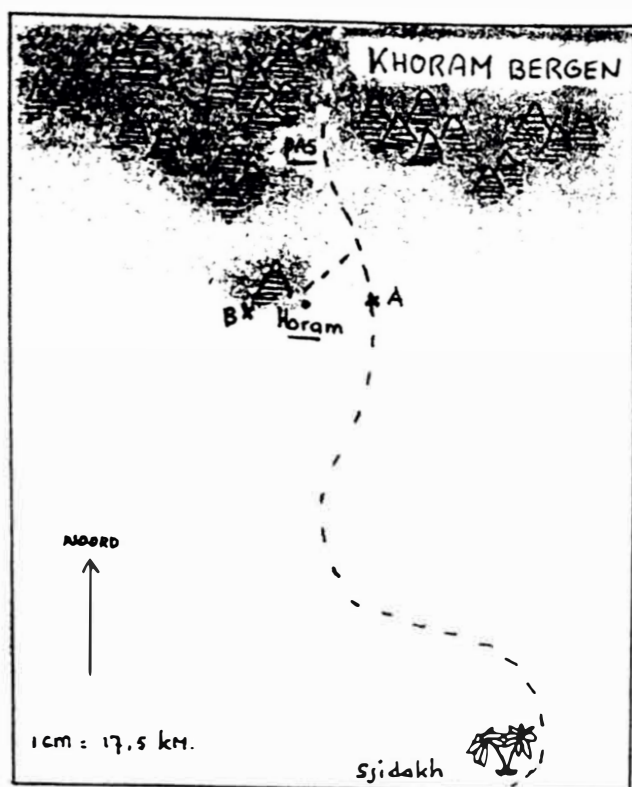


zou niet alleen gevaarlijk, maar ook te opvallend zijn. Tevens adviseert Baghi om geen dienst te nemen als bewaker van de karavaan om zo een grotere vrijheid van handelen te behouden.

2) De karavaanreis

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

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



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

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

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

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

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

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

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

3) Op zoek naar de Nomaden

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

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

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

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

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

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

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

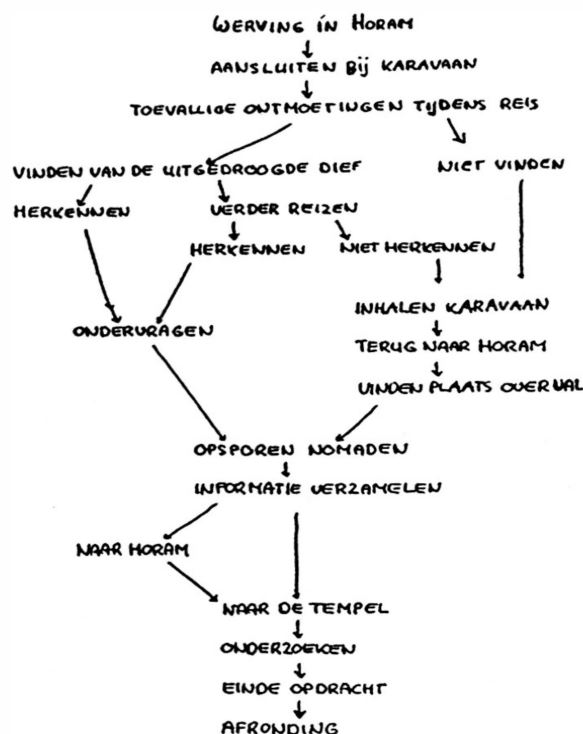
Als de helden uiteindelijk na veel zoeken het Nomadenkamp (B) hebben gevonden is het te hopen dat zij niet zonder nadenken het kamp binnenstormen om daar een roemrijke doch nutteloze dood te sterven. Beter zou het zijn om het kamp eerst te observeren en op een gelukkig moment een alleenrijdende Nomade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

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

4) Extra informatie en Avontuurschema

AVONTUURSCHEMA

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



De EFFERDKRING

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

DE BENDE

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

De namen van deze leden zijn eveneens in de beschrijving van Horam te vinden. Dat de Efferdhoorn in de handen van de Nomadenbende is gevallen, is niet meer dan een groot toeval. Zij zelf hebben er geen flauw idee van dat deze in het dorp zelf gestolen werd.

DE NOMADEN

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

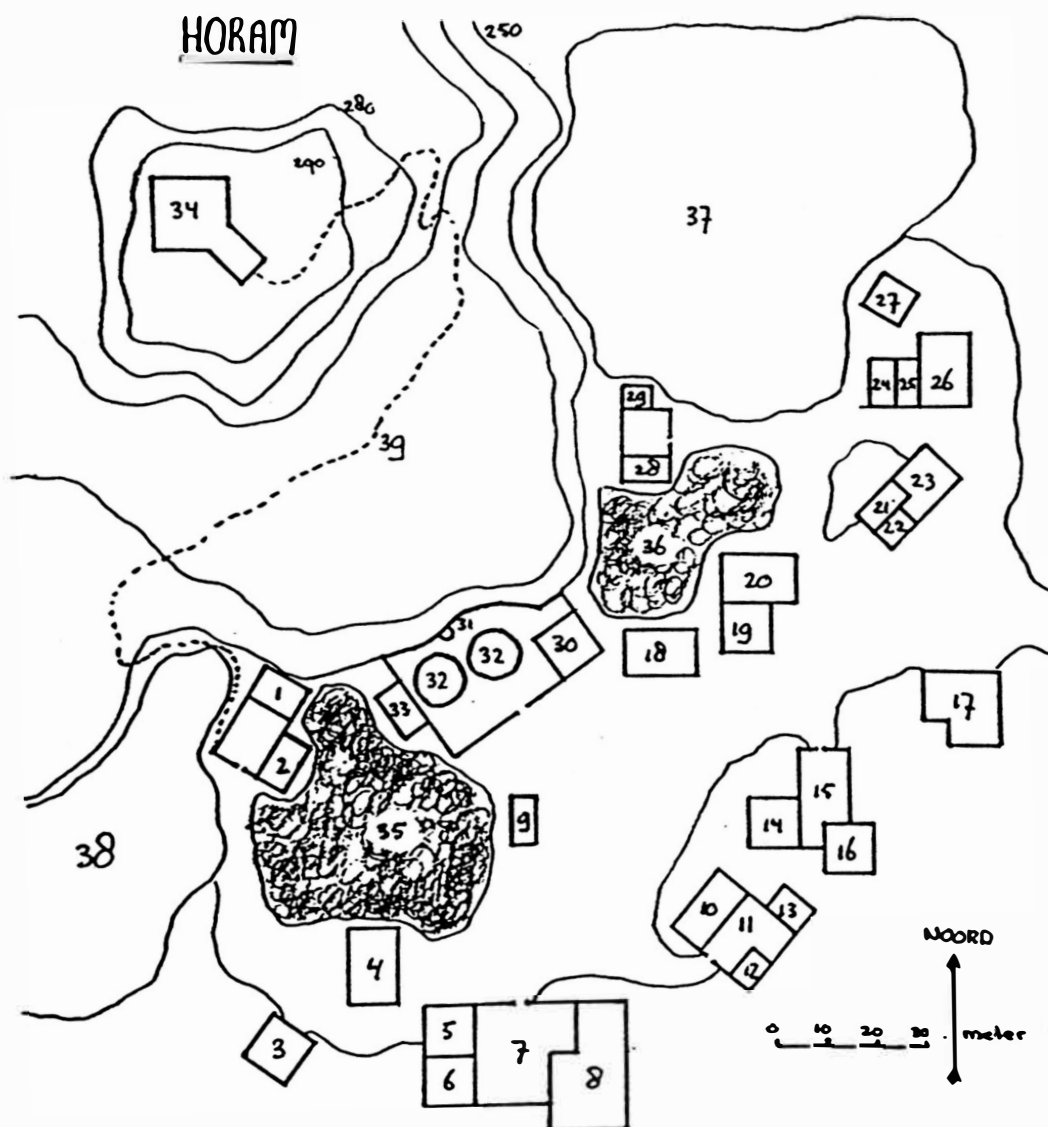
westen van Horam. Het bestaat uit acht grote tenten die met opzet half inge-
graven zijn in de dalkom van een kloof-
achtige uitloper van het gebergte waar
ook Horam aan grenst. Het herbergt 30
man en 40 kamelen onder leiding van
Ghadaf El Ybrihit, een sluwe éénogige
zwaardvechter van 42 jaar. Iets dieper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

HET DORP HORAM

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

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

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



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

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

02) SCHUUR: Hier slaat Kamal zijn oogst — op. Het gebouw is veel te groot.

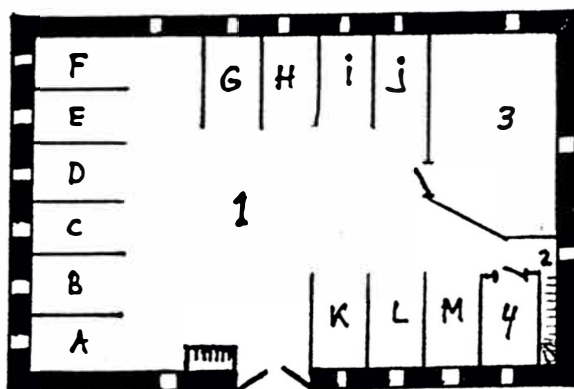
03) HERDER: Herder Nasr Ibn Hamal woont — hier samen met zijn zwangere vrouw en de geiten onder één dak. Meestal is hij met zijn geiten op pad, tenzij de oudste zoon van Kamal (1) hem vervangt.

04) STAL: Bani Ibn Saïd leeft hier met — zijn twee knechts Walid en Malid. De goedlopende stal is gespecialiseerd in kamelen; voor paarden e.d. wordt men naar Rufus Embesta (10) verwezen. Op dit moment zijn er 5 kamelen te koop.

* In werkelijkheid is de stal slechts een dekmantel. De knecht Malid is het hoofd van de bende in dit dorp, en ook Bani en Walid zitten in het complot. Omdat dit pand een grote rol speelt in dit avontuur, volgt hier de uitwerking:

A BEGANE GROND

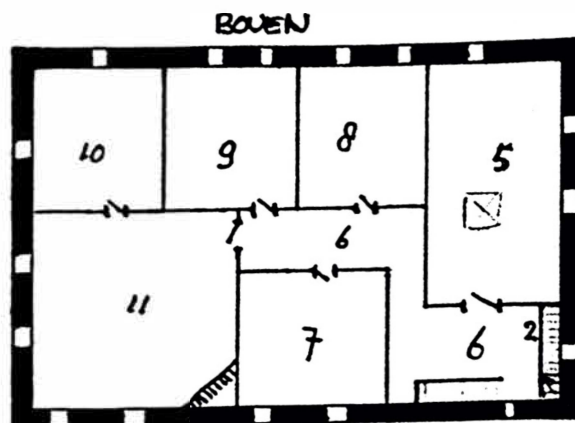
A1 De hele ruimte wordt in beslag genomen door boxen voor de kamelen. In box a t/m e staan de kamelen voor de verkoop, in box k, l, m staan de kamelen van de bewoners. Een grote haard vlak naast de ingang zorgt voor warmte gedurende zeer koude nachten. De deur van de ingang is met een zware balk van binnen uit te vergrendelen. Ruimte 1-c is van groot belang omdat zich daar de ingang van de geheime gang naar de tempel bevindt (dwergeninstinct 11). Ook staat een kameel in de box; mensen die niet met kamelen kunnen omgaan, zullen het valluik slechts met (grote) moeite kunnen gebruiken.



A2 Zeer smalle trap naar boven.

A3 Opslagruimte voor voedsel, dekens, tuigage en andere noodzakelijkheden voor een stal. Een nauwelijks zichtbaar luik (dwergeninstinct 6) in het plafond geeft toegang tot ruimte 5.

A4 Toilet en wasgelegenheid.



B BOVENVERDIEPING

B5 Opslagruimte. Hier liggen de voorraden en werktuigen die niet onmiddellijk nodig zijn.

B6 Hal en gang. De tweede trap geeft toegang tot het dakterras.

B7 Werkkamer. Hier worden beschadigde of kapotte werktuigen hersteld, voor zover dat mogelijk is. Bovendien bewaren de bewoners hier hun leren uitrustingen.

B8 Kamer van Walid. Een bed, een paar goedkope tapijten, een waterpijp en 4 zitkussens vormen de hele inrichting. Walid bewaart hier zijn deel van de buit in één van de zitkussens (munten en edelstenen ter waarde van 45 dukaten).

B9 Kamer van Malid. Deze kamer is een kopie van kamer 8, inclusief de originele verstopplaats voor de buit. Een geheim vak achter een uitneembare, maar naadloos passende steen in de westmuur (instinct 12) bevat enkele magische voorwerpen, waaronder de Efferdhoorn (Malid weet eigenlijk niet zo precies wat hij er mee aan moet).

B10 Kamer van Bani Ibn Saïd. Wederom een kopie van kamer 8, alleen is de inrichting van betere kwaliteit en bevindt zich onderin de waterpijp een afschroefbare bodem met Bani's deel van de buit (waarde 75 dukaten).

B11 Woonkamer. De kamer heeft een open haard en is verder spaarzaam ingericht. Hier bewaren de bewoners hun wapens (kromzwaarden en dolken).

05) SCHUUR HERBERG: Deze ruimte dient — als opslagplaats voor de herberg. Het is een solide gebouw zonder ramen en met een van een goed slot voorziene

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

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

07) BINNENPLAATS: Al naar gelang de behoefte dient hij als stal, opslagplaats of gelagkamer.

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

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

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

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

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

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

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

15) BINNENPLAATS: Werkplaats van de wagenmaker Muktadis.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

26) BAZAR: Kamal Aldarazi verkoopt alleen uitrustingsstukken voor woestijn en berggebieden. De kwaliteit is goed, de prijzen zijn hoog. Kamal woont samen met zijn vrouw in een afgescheiden deel van de winkel.

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

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

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

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

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

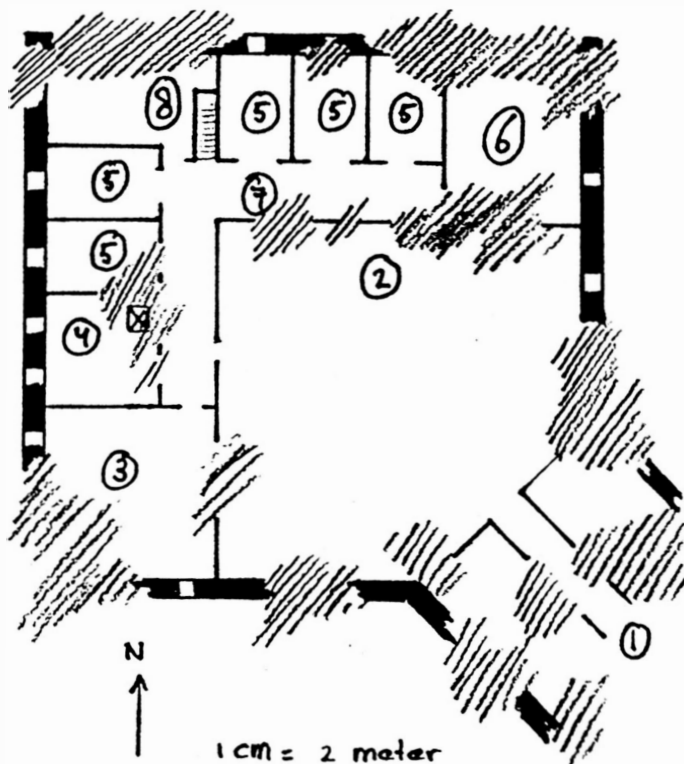
32) WATERVERGAARBEKKEN: 2 Grote waterbakken bevatten het direkt beschikbare water. De bakken worden om de beurt schoongemaakt; één van de twee bevat dus slechts een bodem water. Het schoonmaakwater geeft Abdu daarna aan Kamal Alkalama (01). Het hele terrein is verboden gebied; Abdu is als de dood voor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

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

34) VERVALLEN EFFERDTENPEL: Deze tempel — werd eeuwen geleden verwoest door een aardbeving die ook de onderste ingang van het waterreservoir blokkeerde en het toenmalige dorp verwoestte (hoe de aanhangers van Rastullah dit uitlegden zal een ieder duidelijk zijn). Ruim 20 jaar geleden herstelde een aardverschuiving de oude situatie weer. De dorpsbewoners mijden de tempel angstvallig; iets waar de bendeleden dankbaar gebruik van maken. Omdat de tempel van centrale betekenis is in dit avontuur, volgt een volledige beschrijving:

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

A1 Droevige restanten van de eens zo indrukwekkende ingang.



A2 Gebedszaal. Zoals elders ook is het dak verdwenen.

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

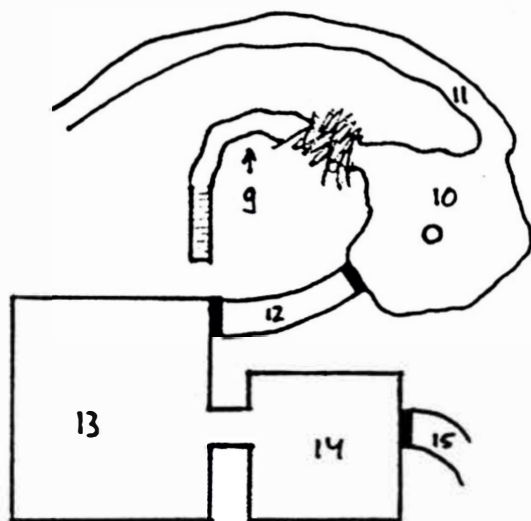
A4 Voormalige keuken. Onkundige bezoekers zullen dit niet snel kunnen herleiden, aangezien er geen vuurplaats is. In Efferdtempels is het gebruik van vuur immers verboden. Onder het puin in de noordoost-hoek is een verborgen luik (dw.instinct 9). Dit puin wordt steeds weer opnieuw door de bendeleden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

A5 Voormalige priesteronderkomens.

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

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

A8 Verblijf van de hogepriester. Vroegere plunderaars hebben hier geen steen op de andere gelaten.



B) KELDERVERDIEPING

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

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

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

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

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

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

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

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

36) DADELPALMEN: Eigendom van Bachaddin (29).

37) BONENVELDEN: Eigendom van Bachaddin

38) BONENVELDEN: Nu van Kamal Alkamala.

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

SCORES DER BELANGRIJKSTE PERSONEN:

Al Sadir, 6e graads Streumer/Vrijbuitter

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

Bani Ibn Sa'Id, 5e graads handelaar

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

Formas van Fasar, 9e graads handelaar

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

Ghadaf El Ybrihif, 9e graads Novadi

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

Typische nomade, 4e graads Novadi:

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

Typische bronbewaker, 3e graads strijder

MD 12 : SL 10 : CH 9 : BH 11 : LK 15 : LE 36 : UI 51
 AV 13 : AV 8 : BV 5 (leer + ijzeren schild)
 TP 1D+5 (1. zwaard)
 Iwe. Basisregels: AV/AV 8/8 (+6 zwaarden)

Valid, 4e graads Streumer/Vrijbuiters

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

Valid, 10e graads Streumer/Vrijbuiters

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



Drie maanden zijn een hele tijd om in een korte rubriek als deze samen te vatten. Dat blijkt ook deze keer weer, want het kleine rollenspel-wereldje in Nederland en België heeft intussen niet stilgezeten. De belangrijkste evenementen liggen inmiddels alweer een tijdje terug: De PALANTIR-conventie in Antwerpen van 18/19 november en de DUCOSIM-jaarconventie een week later.

PALANTIR had er alles aan gedaan om er een geslaagd evenement van te maken. Het plannen van de eerste dag op een vrijdag bleek echter een misrekening, want het aantal stand-medewerkers overtrof toen haast het aantal bezoekers. Ook verder had men weer de nodige tegenslagen te verduren: De aangekondigde Don Lawrence was verhinderd wegens zijn verjaardag (!) en Ulrich Kiesow bleef zonder opgaaf van redenen weg (wegens ernstige rugklachten, bleek achteraf). De zaal zelf was wat kleiner dan verwacht, maar bood ruim voldoende gelegenheid tot vertier en/of het maken van contacten. Zo ontmoetten wij ook de heer van Ginkel van de firma Selecta, medeverantwoordelijke voor de ontwikkeling en verkoop van de Nederlandstalige Dungeon & Dragons en de nieuwe OdM-basidoos. Hij toonde ons blauwdrukken van de D&D-doos en vertelde interessante informatie: o.a. dat de D&D-doos in januari 1989 en de OdM-doos in augustus zou uitkomen. Velnu, januari is inmiddels voorbij en er ligt nog steeds niets in de winkel (volgens de geruchten wegens problemen met de rechten op de vertaling), maar Selecta deelde ons onlangs mede dat het spel reeds op de speelgoedbeurs in Neurenberg werd voorgesteld en het nu ieder moment zo ver moest zijn....

De DUCOSIM-conventie was vergeleken met Antwerpen weer totaal anders. Mede door de samenwerking met de Play-By-Mail spelers van Fantasy-Arena barstten de beide zaaltjes en de bijbehorende bar haast uit hun voegen. De rollenspelers gingen in dit gewoel van bord- en computerspelers haast ten onder, maar gelegenheid tot vermaak was er volop. Als men geluk had, kon men op de veilings van de tweede dag nog enkele leuke spelen verschalken - mits enige fanatieke bidders (die soms duidelijk commerciële belangen hadden) geen roet in het eten gooiden. Tot zover de conventies, en over naar het andere nieuws. PALANTIR heeft zijn opzet inmiddels ingrijpend gewijzigd: De vereniging heeft nu een eigen gebouw met winkel en speelkelder. De Scryers Kronieken wordt niet meer uitgegeven, in plaats daarvan komt een blaadje met puur verenigingsnieuws. Daarnaast gaat men een professioneel magazijn voor rolspelers uitgeven, dat JUST IMAGINE moet gaan heten (een oordeel hierover kan nog niet worden gegeven; van beide bladen hebben we nog geen voorbeelden). Door hun samenwerking met Selecta (welke firma momenteel streng de OdM-rechten beschermt) zal PALANTIR voorlopig ook geen eigen OdM-avonturen meer uitgeven. Om niet

geheel met de duimen te moeten draaien (grapje) heeft men inmiddels wel een éénpersoons-avontuurboek uitgegeven, met een simpel spelsysteem dat wel wat weg heeft van de goede oude "Fighting-Fantasy"-pockets (eertijds in Nederland door uitgeverij Bert Bakker op de markt gebracht). De titel is "Het Magische Octagoon". Om tot nu toe nog onbekende redenen heeft een groep Belgische spelers zich van Palantir afgesplitst en de schouders onder een eigen blad gezet: SCHADUVRIJDEES genaamd (zie inlegvel). DUCOSIM is zich door de relatief grote toeloop van rollenspelers ook wat meer op dit genre aan het concentreren. De door hun uitgegeven Conflict-Gazet van januari was een speciaal themanummer hierover, waaraan zowel ERG, de Morgenster als OdM Leeuwarden hebben meegewerkt. Over Morgenster gesproken: of zij worden geplaatst door tijdsgebrek, hun kopieermachine heeft het begeven, of hun abonnementsadministratie is onlangs verbrand. Wij mochten in ieder geval al sinds maanden geen nieuwe uitgave in onze brievenbus vinden. Jullie gaan ons toch niet nadoen, jongens? (PS: bij het ter perse gaan van deze Bode ontvingen we de november '88-uitgave).

De Eindhovense Rollenspelgroep timmert als vanouds verder aan de weg. De Ergernissen heeft een nieuw jasje gekregen, met verbeterde lay-out en vooral zeer mooie (eigen) tekeningen. Inhoudelijk behoren hun artikelen nog steeds tot de beste hier in Nederland - men vindt ze niet voor niets steeds in andere bladen terug.

De THANAG kan niet helemaal de frequentie aanhouden die men aanvankelijk beloofde (jaja, zij zijn niet de enigen), maar de nummer 3 is inmiddels uit. Een groot deel wordt momenteel ingenomen door een project van een Fantasystad voor rollenspelers. Op zich is zij universeel bedoeld, maar in de praktijk vooral voor AD&D-spelers van belang. Andere artikelen komen hierdoor in het gedrang, en dat is soms wel jammer. Van de Vagingse FANTAZINE is er momenteel geen nieuws. Zoals wij op de DUCOSIM-conventie mochten vernemen, waren zij nogal verrast door de nationale belangstelling voor hun blad ("zelfs uit Leeuwarden!"). De heren kwamen sympathiek over, maar hebben de conventie nogal vroeg verlaten. Hopelijk valt er de volgende keer meer te melden. Dat geldt eveneens voor KABATOR ENHAR, want ook van hen hebben wij zeer lang niets vernomen. De spelgroep Palantir in Kampen (niet de verwarring met de Belgische VZW) kon het inmiddels ook niet laten om een eigen blad uit te brengen - zie "Vacatures en Aanbiedingen". Peter Elzinga heeft geen telefoon, maar zal iedere aanvrager met plezier schriftelijk informeren.

verder op blz. 24

Monsters en Uitrustingsstukken

NO = Noed
 LE = Levensenergie
 BV = Beveiliging
 Vapen = Vapenrusting
 Snelh. = Snelheid
 AV = Aanval
 AF = Afweer
 TP = Trefpunten
 SP = Schadepunten
 MK = Monsterklasse

SR = Spelronde
 GR = Gevechtsronde
 BH = Beheersing
 LK = Lichaamskracht
 UI = Uithoudingsvermogen

De Kameel



Bij het verzamelen van de benodigde informatie overkwamen ons enige twijfels of wij het kameel bij de monsters of uitrustingsstukken moesten indelen. Gelukkig dekt deze rubriek de lading in beide gevallen, zodat we het eindoordeel aan de lezer zelf overlaten:

Door zijn aanpassing aan een droog klimaat is dit dier bij uitstek geschikt als vervoersmiddel in de woestijn. Het kan 2 weken lang zonder water en is in staat om 100 kg. (4000 Ounces) over een grote afstand te dragen.

Het heeft de volgende eigenschappen:

NO: 12 AV: 11/9 (beet/trap)
 LE: 35 AF: 2
 BV: 2 TP: 1D+3 (beet)*
 SR: variabel 2D (trap)
 MK: 18 UI: zie snelheid

* = 10% extra kans op wondkoorts

De snelheid is afhankelijk van de gedragen last. Daarnaast kan een kameel niet meer dan 8 SR in draf en 4 SR op topsnelheid (geen galop!) blijven lopen. De cijfers in de tabel geven de m/s aan:

gewicht	stapvoets	draf	topsnelh.
0-400	2.5	8.0	13.0
401-1000	2.0	7.0	11.5
1001-2000	2.0	6.0	10.0
2001-3000	2.0	5.0	8.5
3001-4000	2.0	4.0	6.0
4001+	1.0	2.0	4.0

De waterbehoefte v/e kameel bedraagt 3 tot 4 liter per dag (25 l. per week). Hoewel het 2 weken zonder water kan, zakt de maximale draagkracht na de 7e dag met 200 Ounces per dag (voor de tabel zijn deze als bagage te rekenen). Laat men toch méér op, zal het dier weigeren om zich te verheffen of op andere wijze in beweging te komen. Na de 14e dag blijft de kameel nog 3 dagen leven, maar kan zich zonder belasting nog slechts met 1 m/s voortbewegen. Een dergelijke behandeling tast de eigenschappen voor langere tijd aan.

De kameel kan voor 120 maanden 1000 O. minder dragen (steeds 1000 extra bij het gewicht van de tabel optellen). Daarna wordt het draagvermogen nog 120 maanden met 400 O. verminderd voordat het weer op volle krachten is.

Scrupuleuze handelaren willen deze kamelen nog wel eens aan nietsvermoedende reizigers verkopen (bij voorkeur aan "ongelovige heidenen") - tegen het volle pond uiteraard. Men kan er bij zo'n verkoop van uitgaan dat de kameel 2D6 weken herstellende is.

Mensen die niet goed met kamelen kunnen omgaan (CH-proeve +3 of toetsing van het talent "kennis van dieren"), zullen regelmatig kennis maken met hun pakkig karakter. Dit uit zich voornamelijk in het weigeren om snel(er) te lopen, of zelfs om op te staan. Bij verkeerde reacties (vanuit de visie van de kameel) zal het zijn berijder zelfs aanvallen. Van gerichte aanvallen op bevel is overigens geen sprake, zelfs niet bij "dourge" winter de nomades.

Door de vreemd wiebelende gang van een kameel is een rijproeve nodig om het tot een draf aan te zetten, of topsnelheid zelfs met een handicap +2. Het duurt enkele weken totdat de berijder zo aan de wiebelende gang gewend is dat de hoveven kunnen vervallen. Overigens komt het regelmatig voor, dat onervaren ruiters op de rug van een kameel aanvallen van zeeziekte krijgen.....



De Kaftan

Deze typische kleding der woestijnbewoners is over het algemeen gemaakt van grove, gebleekte stof die op het hoofd na het hele lichaam bedekt. Samen met een hoofddoek, tulband of hoed heeft men dan een goede bescherming tegen de felle woestijnzon. De ruimvallende man-

tel reikt tot aan de voeten en is (dus) bij uitstek geschikt als verhullende kleding. Krijgers die ondanks de uitputtende bijverschijnselen geen afstand kunnen doen van hun maliënkolder, dragen deze onder de Kaftan.

De Gekke Gewijde

Deze bijzondere volgeling van DE ENIGE GOD Rastullah, door de lokale bevolking ook wel "Derwish" genoemd, leeft afgezonderd van de andere mensen in de woestijn, om daar door langdurige meditatie één te worden met de door hem aanbeden godheid. Hij geniet grote faam vanwege zijn wijsheid, zijn kennis van de woestijn en het vermogen om bepaalde toekomstvoorspellingen te doen. Hij wordt echter ook gevreesd, want zijn reacties zijn soms onberekenbaar, en zijn woede kan vreselijk zijn.

Een Derwish kan men overal in de Khom ontmoeten, soms reizend, maar vaak zit hij simpel op het kokend hete woestijnzand te mediteren, naakt tot op een lendedoek na.

Op vragen antwoordt een Derwish in vage en soms onbegrijpelijke bewoordingen. Ook komt het voor, dat hij een betoog plotseling onderbreekt met een visioen (heden, verleden, of toekomst, -alles door elkaar) welk hij op dat moment op eens helder voor ogen ziet. In het algemeen wil een Derwish liever niet gestoord worden (al zal hij mensen in nood niet laten stikken). Stelt men hem te veel vragen, trakteert hij zijn gespreksgenoten nog op één wijze raadgeving, om hen vervolgens te negeren.



Voor de scores van een Derwish kan men die van een minimaal 5e graads Druïde gebruiken (men zou hen ook "de Druïdes van de woestijn" kunnen noemen). Zij beschikken over één of meerdere van de volgende magische vermogens:

- *Materieverandering (zand kan hiermee in water of voedsel worden omgezet)*
- *Dwingdans (zie de Druïdenspreuk)*
- *Heerser over woestijndieren*
- *Oproepen van een zandstorm*
- *Toekomstblik (maximaal D6 dagen ver. Niet te verwarren met de bovengenoemde visioenen; die zijn willekeurig).*

Pakatures en Aanbiedingen

Geleerden en uitvinders opgelet !

De Stadsraad van Havana beschikt sinds kort over een speciaal fonds waarmee zij minder draagkrachtige uitvinders de gelegenheid wil geven, hun ideeën te ontplooiën. Diegenen die in aanmerking willen komen voor een bijdrage uit dit fonds, dienen een voorlopig ontwerp in te zenden aan het adres van de Aventurijsche Bode. Een deskundige commissie van geleerden en wetenschappers zal zich over uw bijdrage buigen en een advies uitbrengen.

AANGEBOEDEN:

Prima Kamelen, sterk, mak, gehoorzaam en in de kracht van hun leven !

PRIJS: 250 Dinaren (of 275 Dukaten)

Al onze Kamelen zijn langdurig getest op hun resistentie tegen watergebrek tijdens expedities in de Khom-woestijn!

Golda & MuYr, meesterfokkers te Unau.

HET SPOED GEZOCHT:

Moedige bode, die namens De Keizer een belangrijke boodschap aan de heersers van de Gano-eilanden wil overhandigen. Inventiviteit, een goed uithoudingsvermogen en resistentie tegen zeeziekte zijn een eerste vereiste. Kandidaten zonder familie genieten de voorkeur. Sollicitaties zijn te richten aan de garnizoenscommandant te Gareth.

Noe van de reis, en slechts een kale, onbetrouwbare blokhut in de buurt om te overnachten ?

Reis toch even door naar Lowangen !!!
Onze keuze aan accommodaties is groot:
Voor iedere beurs wat wils !

Lowangen bezit de enige stenen boogbrug over de Svelt in de gehele regio.
Kies voor rust en veiligheid.....

KIES VOOR LOWANGEN !

BINDELIIK IS HET ER DAN: Een niet op Duitsland georiënteerd ODM-blad !
Geen stomvervelende nieuwe regels meer (die je toch al lang in je bezit had),
- maar wat dan wel ?

AVONTUURVERSLAGEN, PROVINCIEBESCHRIJVINGEN, EN NIEUVE (niet uit Duitsland afkomstige) ODM-REGELS.

Zo zullen in het eerste dubbeldikke (!) nummer de volgende dingen staan:

- het soloavontuur "De bron van onsterfelijkheid"
- het groepsavontuur "De zwarte ridder"
- een verslag: "Avontuur in Thorwal"
- een artikel over heraldiek
- en nog veel meer

Enthousiast geworden, resten jullie nog twee vragen: Hoe heet dit blad, en hoe krijg ik het in mijn bezit ? Het heet

LORIEN

en is in bezit te krijgen door f 6,00 te storten op giroar. 4699382 t.n.v. Peter Elzinga, Pontekruis 72, 8265 LC Kampen, o.v.v. "proefnummer LORIEN".

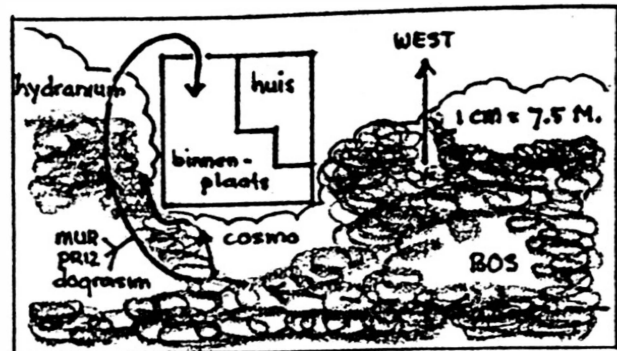
Beheurtenissen en Lotgevallen

Een groep helden heeft de opdracht van een beeldschone jongedame aanvaard, om haar ontvoerde zwarte kater terug te halen. Deze is door een oude verlamde, maar rijke koopman onvoerd om als dwangmiddel voor een huwelijk te gebruiken. (komt iemand dit thema bekend voor?) De kater zou in een oude vervallen herberg worden gevangen gehouden, midden in een bos dat door rovers en vooral Orks onveilig wordt gemaakt. In werkelijkheid is de beeldschone dame een heks die door de koopman wordt gechanteed om het geheim van een vliegende bezem (of een soortgelijk voorwerp) te verraden. De groep trotseert vele gevaren, maar bereikt aan de hand van een primitieve kaart na 5 dagen haar doel. Deelnemers: Hydranium (Elf), Mur (avonturier, Priz (tovenares, Dograsim (een Dwerg) en Cosmo (piepjonge, doch enthousiaste Ingerim-gewijde)

Na drie uren lopen zien wij in de verte een gebouw dat wel eens ons doel zou kunnen zijn. De groep bevindt zich in diverse staten van uitputting en is gedwongen tot een langere pauze. Ons idee van een verrassingsaanval bij het ochtendgloren kunnen we wel vergeten. Priz gaat mediteren en Mur houdt zowel het pad als het huis in de gaten. Hydranium onderneemt een (nogal omtrekkende) verkenningstocht richting huis. Dit huis blijkt door muren van 5 m. hoog te zijn omgeven (15x15 m.), waarop 2 Goblins de uitkijk houden. Mur ziet tegelijkertijd een jachtgroep van 8 Goblins de bewoning verlaten. Algemene beraadslaging volgt. Hydranium vermoedt een z.g. Goblinvriend, een in ongenade gevallen (half)elf of een lageregraads tovenaars die een groepje gebanbaladikte Goblins om zich heen verzameld heeft. Een dergelijke groep laat zich vaak inhuren voor allerlei karweitjes die het daglicht schuwen. Gestimuleerd door dit eerlijke gebaar meldt Priz bovendien, een paar nachten geleden een heks op een bezemsteel te hebben gezien. Zou er een verbinding tussen deze heks en de ontvoerders bestaan? Aan raadsels geen gebrek.

Voor de overheersing van de ontvoerders wordt weer het krieken van de dag uitgekozen. Het plan de campagne luidt als volgt: Hydranium zal onzichtbaar de poort binnendringen en de wachtpost overheersen of banbaladikken. Mur, Dograsim en Priz zullen daarna volgen

en de ontvoerders zoveel mogelijk verrassen. Cosmo uiteindelijk moet de muur vanaf de noordkant naderen zodra het lawaai op de binnenplaats losbreekt en twee oliekruidjes met brandende lonten van geteerd zeildoek over de muur gooien om de verdedigers nog verder te verwarren. Daarna moet hij als een haas naar de binnenplaats rennen ter ondersteuning van het handgemeen.



Epiloog:

Het plan was prima, maar helaas loopt het niet altijd zoals men wil. Hydranium deed zijn best, maar werd desondanks opgemerkt door de Goblin bij de poort, die kennelijk een goede neus had. Met groot kabaal gaf hij alarm, voordat Hydranium hem met een slaapgifpijl de mond snoerde. Een gealarmeerde Goblin die de deur van het woonhuis uitstormde mocht in zijn lot delen. Tot de buitengewoon onaangename verrassing van de helden stroomden er nu hele roedels gewapende Goblins uit de woning, hetgeen het begin van een lang en bloedig gevecht werd.

Cosmo's afleidingsmanoeuvre mislukte gigantisch, aangezien hij het nodig vond om met een royale valpartij zijn lamp te breken. Het aansteken van de cocktails kon hij nu wel vergeten, dus ook hij spurte maar richting poort. Op de binnenplaats speelden zich chaotische taferelen af; Mur sloeg met een zacht-macht-monstermacht bloedig om zich heen; Hydranium schoot nog wat pijlen af voordat hij samen met Priz enige banbaladiks uitsprak teneinde de krachtsverhoudingen wat te verbeteren. Om het chaos compleet te maken, suisdan er links en rechts nog wat pijlen door het gewoel, afgeschoten door een Goblin op de noordmuur en een Elf (!) vanuit de bovenverdieping van het woonhuis. Hydranium vergastte hem nog op 11 SP met een fulminictus, voordat hij zich

wijsselijk uit diens gezichtsveld terugtrok, dichtbij de muur van het woonhuis. Priz en Hydranium bleken helaas het zwakkere type Goblin te hebben gebabaladikt, maar zij weerden zich aardig (c.q. incasseerden boven verwachting). Het bloed vloeide rijkelijk aan beide zijden; Mur stond in een plas van Goblinbloed, maar Dograsim ging voor de zoveelste keer in dit avontuur tegen de vlakke en probeerde een stilleven te imiteren (meer stil dan levend overigens). Cosmo arriveerde net op tijd om drie loslopende Goblins (ex-tegenstanders van o.a. Dograsim) het hoofd te bieden. Onze LE kelderde zienderogen en we begonnen het behoorlijk donker in te zien, toen plotseling de Elf/Goblinvriend de benen nam en de bloederige resten van de meute (6) zijn voorbeeld volgden. Vijf vonden het al lang best en maakten na de gebruikelijke klap in de rug nog wat dreiggebaren.

Nadat wij met behulp van enig touwwerk de in slaap gebrachte Goblins tot rollades hadden verwerkt, konden wij het woonhuis aan een nader onderzoek onderwerpen. Het complex bleek zowaar een ex-herberg te zijn; gezien de ligging verbaasde het ons niet dat de vroegere exploitant zijn activiteiten gestaakt had. In één van de vroegere slaapkamers vond Mur een heftig blazende (en krabbende) kat. Gelukkig kon hij het beest

"Verhoog zijn scores, die is nu tweede-graads !" Uitroep van Zadan de Gewijde nadat één van de drie zwijnen die de heldengroep tijdens de nachtrust hadden verrast de wachtpost passeerde, twee (toch al niet zo fitte) helden op overtuigende wijze uitschakelde en er vervolgens met de rugzak waarin zich het laatste proviand bevond uit de voeten maakte.

De adellijke opdrachtgever geeft de helden een korte rondleiding door zijn prachtige woning. De edelman heeft ook een zeer indrukwekkende bibliotheek en terwijl een aantal helden de verzameling met bewondering bekijkt, merkt de avonturier Santos (talentwaarde Lezen en Schrijven 0) op: "Goh, zijn dat nou boeken.....?".

Soms gaan de gewone dingen in een avontuur helemaal mis. Zo ook bij deze originele groep van 2 avonturiersters, een Elfin, een tovenares, een dwerg en een aspirant-(doch mannelijke)heks. Op zoek naar een heksenhuis midden in een bos

letterlijk in het nekvel grijpen, anders hadden we mooi naar onze beloning kunnen fluiten. Nadat we alle kamers binnenstebuiten hadden gekeerd, konden we ons een totale buit van bijna 20 dukaten toeëigenen. De Goblinvriend bleek in zijn haast zelfs enige geneeskrachtige kruiden te hebben achtergelaten, genoeg om onze zwaargewonden weer op de benen te helpen.

Wonder boven wonder verliep de terugreis zonder noemenswaardige voorvallen en mochten we het zwarte monster bij onze opdrachtgeefster afleveren. De beloning van 100 dukaten werd ons zonder morren uitgekeerd, uiteraard onder verrekening van het verleende voorschot. De totale winst van ons avontuur bedroeg daarmee 240 daalders per persoon. Priz merkte na het afscheid op, dat onze opdrachtgeefster eigenlijk wel iets weg had van de dame op de bezemsteel, maar dat hebben we maar voor kennisgeving aangenomen.



wilde men zich graag even oriënteren door in een boom te klimmen. Maar het was duidelijk oogsttijd: als rijpe vruchten tuimelde de één na de ander uit de boomkruinen (die kennelijk bogen van het lachen). "Drie keer is scheepsrecht", dacht de Elfin Gayelle, toen zij met meer moed dan wijsheid voor de derde keer binnen 24 uur een aanloop nam. De gevolgen waren inderdaad verstrekkend: een gedwongen rustpauze van twintig uren om haar weer op de been te krijgen....

Een groep helden moet bij het onderzoek van een berggruïne plotseling dekking zoeken voor een aantal trefzekere pijlen die vanaf de grote wachttorens op hen neerdalen. Rondra-Gewijde Zadan duikt op goed geluk een vervallen woonhuis tegenover de toren in. Na één stap binnen gezet te hebben, zegt hij: "Ik wacht even tot mijn ogen aan het licht zijn gewend; wat zie ik nu?"

Antwoord van de meester: "Nou, om te beginnen voel je een pijl in je rug inslaan....!"

Recensies en Besprekingen



The Tempel of Elemental Evil -een AD&D-recensie-

Dit uitgebreide avontuur (meer dan 100 pagina's) is bedoeld voor AD&D-helden van de 1e graad. Met wat geluk en wijsheid zullen deze helden tijdens het avontuur de 8e graad kunnen bereiken. Het avontuur neemt dus wel heel wat spelavonden in beslag.

De helden komen aan in een klein dorpje waar zij verhalen horen over een nieuw opstekend kwaad in de z.g. "Tempel van het Elementaire Kwaad", een vroeger bolwerk van boze machten onder leiding van een duivelse demonesse. Zo'n 150 jaar geleden was deze verslagen en met onzichtbare banden onderin de tempel geketend. Sindsdien zouden er zich echter weer kwade wezens gevestigd hebben. Nadat zij in het dorpje hun eerste informatie hebben ontvangen, zullen de helden verder moeten trekken naar het dorp Nuln, dat vlak bij de tempel ligt. Dit dorp lijkt vredig, maar is in werkelijkheid reeds in de handen van het kwaad.....

Tenslotte zullen de helden de ruïnes van de tempel (moeten) onderzoeken, gehinderd door spionnen van het kwaad, maar ook geholpen door infiltranten van het goede. In deze tempel begint het avontuur pas goed: De beschrijving hier van (met zijn talloze ruimtes, ontmoetingen, enz, enz.) beslaat dan ook zo'n driekwart van het spelboek.

Om te kunnen overleven, zullen de hel-

den moeten proberen de monsters tegen elkaar uit te spelen. Dit hoeft niet te moeilijk te zijn, want b.v. de priesters van het Vuur en die van het Water hebben een gloeiende hekel aan elkaar. Zo kunnen de helden ook kennis maken met de priester Ashrem. Eens was hij de hoogste geestelijke van de tempel, maar hij werd afgezet en zelfs geofferd. Hoewel zwaar gewond, zag hij kans om te ontsnappen. Sindsdien houdt hij zich in de tempel verborgen, slechts zinnend op één ding: **VRAAK**. Ten koste van alles wil hij diegenen doden die hem in het verderf gestort hebben. Alléén zal hij dat nooit kunnen, maar misschien willen de helden hem helpen?

Uiteindelijk zullen de helden de demonesse zelf ontmoeten.

Maar.....misschien hebben zij haar al bevrijd zonder het zelf te weten.....

Dit avontuur is in de Greyhawk-wereld geplaatst (voor AD&D-kenners zeker niet onbekend). Op zich is het wel een leuk avontuur, maar van de eindeloze serie ruimtes en valstrikken en monsters in de tempel krijg je na een tijdje toch wel genoeg (ik wel tenminste). Het verblijf in de beide dorpen leent zich echter mijns inziens zeer goed voor rollenspel. Al met al is The Tempel of the Elemental Evil dus vooral een aanrader voor diegenen onder ons die van "binnenavonturen" houden.

DE DSA-AVONTUREN VAN 1988 -een overzicht-

Het is alweer bijna een half jaar geleden dat wij een overzicht van de nieuwe DSA-avonturen plaatsten. Niet alleen deze lange periode, maar ook de recente ontwikkelingen bieden ruim voldoende

aanleiding om een nieuwe bespreking te rechtvaardigen:

Schmidt Spiele had grote plannen voor het jaar 88: een nieuwe basisdoos in de lente, de Zwaardmeesterset 2 in de zo-

mer, een nieuwe magiedoos in het najaar en bovendien nog 12 nieuwe avonturen. Inmiddels heeft men mogen zien, dat dit toch een beetje te hoog gegrepen was. De Zwaardmeesterset 2 verscheen wel (en is overigens zeker vijf maal beter dan het eerste deel), maar de magiedoos moest toch weer worden uitgesteld tot februari 1989, en van de beloofde 12 avontuurboeken zijn tot eind 88 nog maar 8 stuks de drukpersen gepasseerd. Dit zijn **FLUCH DES MANTIKORS, HEXENNACHT, DER WOLF VON VINHALL, MEHR ALS 1000 OGER, DIE SEELEN DER MAGIER, ELFENBLUT, DIE BETTLER VON GRANGOR EN GAUKELSPIEL**. Niet op de valreep kregen zij in december nog gezelschap van **DIE KANÄLE VON GRANGOR** en **SCHATTEN ÜBER TRAVIAS HAUS**. Dat brengt het eindresultaat op tien en dat is dan toch nog een respectabel aantal. De eerste vier van de bovengenoemde avonturen bespraken wij reeds; laten wij nu onze blik op hun navolgers richten:

Het in de zomermaanden verschenen, op hogeregraads-helden gerichte **ELFENBLUT** is eigenlijk de enige valse noot binnen de nieuwe reeks van 1988. Hoewel van dezelfde hand als het uitstekende **Hexennacht**, wordt de inhoud van dit verhaal gevormd door een rommelig scenario van enkele op zich niet slechte, maar onsamenhangende delen. Een dorp wordt beschuldigd, verantwoordelijk te zijn voor de ontvoering van twee Elfen (?). Worden de schuldigen niet op tijd gevonden (raad eens door wie?), dan zal de gehele dorpsbevolking door de Elfen uit het bos worden gejaagd. Wat volgt is een moeizame speurtocht, waarbij de meester meer dan eens sturend zal moeten ingrijpen.

Die Bettler von Grangor is daarentegen weer een echt hoogtepunt. Hier zullen de helden door een stadspatriarch worden aangeworven om de oplossing te vinden voor de merkwaardige reeks dodelijke ongevallen, waarvan de ene patriarch na de andere het slachtoffer wordt. Niet alleen krijgt men een uitgebreide beschrijving van een grote handelsstad in Het Vruchtbare Veld, compleet met kaartmateriaal (dat overigens in **Die Kanäle von Grangor** nog verder zal worden uitgediept), maar het hele avontuur staat werkelijk bol van de leuke ideeën, sfeervolle achtergrondbeschrijvingen en kleurrijke persoonlijkheden. Als ik mijn eigen voorkeur mag laten meetellen, dan hoort dit boek samen met **Hexennacht** zeker in de top 3 van de beste bij Schmidt verschenen avonturen (en dat zijn er inmiddels al 35).



Die Seelen der Magier behandelt een mysterieuze sekte van aanhangers van de legendarische zwarte tovenaars Borborad (welke sommige lezers door "De Vloek van Borborad" al zullen kennen). Nadat de helden eerst een hele reeks proeven hebben afgelegd, krijgen zij van een grote magiër de opdracht, in de tempel van deze sekte te infiltreren en een einde te maken aan de aldaar in zwang zijnde praktijken. Geen gemakkelijke opgave, vooral omdat de nieuwe magische formules van Borborad menige held onaangenaam zullen verrassen.

Gaukelspiel tenslotte bouwt voort op de intrige in **Die Verschwörung von Gareth**. Hier is een hoge adellijke de opdrachtgever, die de helden verzoekt om zijn beide zonen te bevrijden. Dit moet nogal subtiel gebeuren, want zij worden aan het hof van een politieke bondgenoot "opgevoed", die hij niet meer helemaal kan vertrouwen. Middel hiertoe is een troep kermisklanten ("Gaukler") van diverse pluimage die in het kasteel van de desbetreffende vorst een optreden gaan geven. De helden zullen nu in de huid van een goochelaar of acrobaat moeten kruipen, informatie verzamelen en op het juiste moment toeslaan. Naarmate het avontuur echter vordert, merken zij dat zij in een heel netwerk van intriges verzeild zijn geraakt..... Goed en fantasieerijk rollenspel is hier een eerste vereiste; daarnaast wordt de lezer nog een kijkje achter de politieke schermen gegund, zoals die in 1989 in **Das Land des Schwarzen Auges** zullen worden gepubliceerd.

Al met al kan worden geconcludeerd, dat Schmidt Spiele een goede koers heeft uitgestippeld die voor elke OdM-speler wat te bieden heeft. Misschien is het hierbij nog interessant om te vermelden dat **Hexennacht** en **Fluch des Mantikors** zijn uitverkoren om in 1989 na het verschijnen van de nieuwe OdM-basisdoos in een Nederlandse vertaling op de markt te komen.

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 !

Alle in 1988 nieuw uitgekomen DSA-avonturen:

Fluch des Mantikors - Hexennacht - Die Bettler von
Grangor - Der Wolf von Winthal - Mehr als 1000 Oger
- Elfenblut - Die Seelen der Magier -



Kosten bij ons slechts DM 9,80 !

Bovendien verkrijgt U de
nieuwe DSA-basisdoos
bij ons voor slechts

DM 29,80

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

Met een vooruitziende blik in de richting van onze
nogal onregelmatige verschijningsdata, maken wij de
lezers alvast attent op de volgende evenementen:

25 februari

RABDAG van de groep Rabenhaupt te Groningen. A
Kerkstraat 11/11A. Gepland zijn o.a. table-top
veldslagen met miniaturen, bord- en rollenspelen,
en een schilderijdemonstratie.

25 februari (inderdaad, goed gecoördineerd!)
DUCOSIM-winterconventie in Sociëteit "De Veren-
iging", Mariaplaats 14 te Utrecht. Programma nog

niet bekend, maar alle takken van de
simulatiespelen kunnen worden beoefend. Tafels
reserveren bij Tony Leemans, tel. 010-4217735.

1 April (nee, geen grap)

SPUTTAKEL. Maar eigen ervaring één van de gezell-
igste conventies in Nederland. Plaats helaas nog
onbekend, maar het is in ieder geval in Utrecht.

25 Februari zijn wij helaas verhinderd, maar op de
SPUTTAKEL zal OdM Leeuwarden ongetwijfeld verte-
genwoordigd zijn. Dus wie ons ontmoeten wil.....

Aventurijsche Bode nr. 7, Jaargang 3

Prijs per los nummer: f 3,25

(Prijs jubileumsnr. 6: f 4,00)

(+ f 1,75 porto
bij verzending)

Abonnementskosten: f 22,50 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 verschijnt vijf
maal per jaar.

Zoals U ziet, geachte lezers, is de 7e
Bode toch een (inmiddels alweer late)
nieuwjaarsgroot geworden - maar dat had
U eigenlijk ook al een beetje verwacht,
nietwaar ? Deze keer moeten wij de re-
denen zoeken bij de voorhoofdholteont-
steking van een redacteur, een sterfge-
val in de familie en last but not least
het feit dat de tekeningen van Robert
Haasdijs (7 originelen) bij de PTT ver-
loren zijn gegaan, zodat de arme jongen
opnieuw kon beginnen (in het vervolg
wel kopieën maken, hè Robert?).

De volgende Bode proberen wij in april
af te hebben. De inhoud zal vooral be-
paald worden door de DSA-Magiedoo's die
in de tussentijd in Duitsland zal zijn
verschenen. Mochten we plaats over hou-
den, zal ook de Nederlandse D&D-does
niet vergeten worden.