

uit Aventurijsche
Bode
1 t/m 8

1987/88

Aventurijsche Bode



BUNDEL

zeven avontuurideeën



HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

www.hetoogdesmeesters.com

AVENTURIJNSCHE BODE AVONTUURIDEEËN

INHOUD

Voorwoord	6
Vergiftigd Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #1	7
Het gildehuis der magiërs Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #2	13
De tempel in de jungle Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #3	
De Boron-tempel Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #4	33
Het huis van Erpo van Monkhuizen Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #5	47
Speurtocht door de Khômwoestijn Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #7	59
Quazir's toren Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #8	75

VOORWOORD

In deze bundel staan zeven avontuurideeën die zijn gepubliceerd in de eerste acht nummers van de Aventurijsche Bode in de jaren 1987 en 1988.

Alle avonturen spelen zich af in Aventurië, zoals deze groep het continent spelt, en kunnen met de regels van ODM1 en de uitbreidingsregels gespeeld worden.

Het zijn avontuurideeën, dat wil zeggen dat ze niet zo uitgewerkt zijn als je dat normaal bij een boek zou verwachten. Dit komt omdat ze in het tijdschrift de Aventurijsche Bode moesten passen, heel veel bladzijdes hadden ze niet. Maar dat betekent niet dat je niet meteen aan de slag kunt, integendeel. Ondanks het ruimtegebrek heeft de schrijver, voorlopig is het nog onbekend wie dat is of zijn, toch een goed uitgewerkt avontuur geschreven.

Voor elke Meester die al een paar avonturen heeft geleid is dit een mooie bron voor vele spelavonden met de spelersgroep.

In deze heruitgave is de tekst zo min mogelijk aangepast. Woorden zijn naar de huidige spellingsregels overgezet maar termen zijn niet aangepast, vandaar dus dat je in deze bundel steeds Aventurië leest. De afkorting voor de eigenschap Behendigheid is BH, en andere zaken die de groep van de Aventurijsche Bode net anders deed zijn onaangeroerd.

Sommige plattegronden zijn nu groter gemaakt en op het bekende ruitjespapier gezet.

In deze uitgave is getracht om aan alle auteursregels en afspraken met Ulisse te houden.

VERGIFTIGD

Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #1

HET AVONTUURIDEE

Het volgende avontuur is een zogenaamd toernooiavontuur dat in 1986 onder andere op de “Spieler-tage” te Essen is gespeeld. Het werd afgedrukt in het Duitse tijdschrift voor rollenspellen ZAUBERZEIT. Dit avontuur is speciaal ontworpen om in een kort tijdsbestek van ongeveer 3 uren te kunnen spelen. De meesters onder ons weten hoe moeilijk zoiets is en kunnen hier dankbaar gebruik van maken om eens een enkele

spelmiddag te vullen. Een welkome afwisseling is ook het feit, dat dit avontuur er duidelijk op gericht is om de inventiviteit van de helden te stimuleren. De echte hakers hebben weinig kansen om het avontuur tot een goed einde te brengen.

Schrijver van dit avontuur is de Duitse “Regional-meister” Andree Tietjen uit Hamburg. Kennelijk heeft hij het hier nogal druk mee, want op twee brieven van ondergetekende heeft hij ondanks retourenvelop nooit willen antwoorden.

INLEIDING

DE HELDEN ZITTEN IN EEN DOOR DE MEESTER NADER te bepalen herberg en vieren hun laatste avontuur, als plotseling een vriendelijke oude heer aan hun tafel gaat zitten en ze uitnodigt, een glas wijn met hem te drinken. Nadat men geproost heeft, stelt de vreemdeling zich voor als Natas, de magiër en alchimist. Hij vertelt dat hij een interessante opdracht voor de helden heeft waarmee zij een bijzondere beloning kunnen verdienen.

Zij moeten hem de tand van een pantsersdraak bezorgen, een drakenras dat in Aventurië zo goed als uitgestorven is. Hij heeft deze tand dringend nodig voor een van zijn experimenten. Als de helden hem naar de bijzondere beloning vragen, staat hij weer op van de tafel en toont hun een kristallen flesje met een paarse vloeistof. Hij verklaart dat de wijn vergiftigd was en dat de helden zonder dit tegengif binnen 30 uren zullen sterven. Wanneer de helden opspringen om hem naar de keel te vliegen, merken zij dat Natas voor zijn eigen veiligheid ook een slaapgif toegevoegd heeft en zij zakken krachteloos in elkaar.

Onbepaalde tijd later worden de helden voor de in-

gang van een grot weer wakker. Hoe lang zij hebben geslapen, weten ze niet precies, hetgeen hen ongetwijfeld een onbehagelijk gevoel zal geven. De held met de hoogste slimheidsscore vindt een verzegelde enveloppe met Natas instructies in zijn hand gedrukt.

Meesterinformatie:

Het avontuur begint direct voor de ingang van de drakenberg. Afgezien van enige touwen en een stapel fakkels die daar voor hun klaar liggen, hebben de helden alleen hun eigen uitrusting bij zich.

Van nu af aan hebben de helden drie echte uren, om de drankentand te vinden. Hierna begint het gif te werken en verliezen de helden telkens na 2 spelrondes een punt op alle basisscores inclusief aanval en afweer. Na 4 uren zijn de helden dus dood!

Binnen het grottenlabyrint moet de meester alle twee tot drie spelrondes dobbelen voor een toevallige ontmoeting:

1D6	Resultaat
1	1D3 Holegeesten
2	2D6 Wolfsratten
3-6	Niets

Wanneer de helden de holegeesten aawwwnvalen, krijgen zij slechts een minimum aan avontuurpunten. Bovendien zal bij de meest fanatieke helden de werking van het gif eerder starten vanwege de inspanning. Laat dit een les worden voor diegene die altijd alles met het wapen proberen op te lossen.

Algemene informatie:

Tenzij anders aangegeven zijn de gangen 2 pas hoog en 1½ pas breed. Zij zijn ruw uitgehakt en tonen geen sporen van dwergenarbeid. Er hangt een muffe lucht.

1 DE INGANG

Reeds na 6 pas eindigt de grot bij een rotswand. Men vindt er slechts het volgende raadsel in gegraveerd:

Met de deur in huis vallen helpt niet in dit geval! Dat hebben wij bij het lezen in deze woning (of zonder dit voorgevoegde) niet nodig!

De rotswand is een materiele illusie. Het is geen mechanische deur en kan daarom niet met magie worden geopend. De enige oplossing is het hardop uitspreken van het oplossingswoord: "INVAL"

2 HET HOL VAN DE HOLEGEEESTEN

In een enorme grote van onduidelijke afmetingen kan men in het licht van de meerdere kampvuren ruim 30 iglo-achtige woningen onderscheiden. Overal lopen Holegeesten.

Tenzij de helden proberen zich met wapengeweld een doorgang te verschaffen, zullen de Holegeesten ze vriendelijk ontvangen en zelfs voor het eten uitnodigen.

Zolang de helden zich vriendelijk en beleefd blijven gedragen, krijgen zij van de Holegeesten de volgende informatie:

In tegenstelling tot vroeger zijn er al lang geen menselijke bezoekers meer geweest. Al de mensen die de gangen zijn ingegaan zijn spoorloos verdwenen.

Alleen de laatste vond men dood in een gang terug. Hij hield nog een briefje in zijn handen geklemd, dat men er alleen in snippers weer uit kon halen. Een van de stamoudsten heeft de snippers nog bewaard. Hierop kan men de letters W-J-D-N-S-I-I onderscheiden.

(Het juiste woord luidt "IJSWIND" en zal worden benodigd bij het doorkruisen van ruimte 4).

Verder kunnen de Holegeesten de helden nog vertellen van een merkwaardige doodlopende gang die uitkomt bij een enorme spiegel. Waar die voor dient, hebben ze nooit begrepen.

Van een draak hebben de Holegeesten nog nooit gehoord.

Gebruiken de helden geweld tegen de Holegeesten, dan zullen deze in het gangenlabyrint wegvlugten. Men krijgt dan geen informatie en moet op eigen kracht zijn weg zoeken. Al te agressieve helden mogen best nog wat in enige nieuw verzonden doodlopende gangen ronddolen.

Scores van de Holegeesten:

MO: 5 LE: 15 BW: 1-2 AV:7 AW:6 TP: 1D6 MK:5

3 DE SPIEGEL

De gang eindigt abrupt voor een spiegel die de hele hoogte en breedte inneemt. Het hele oppervlak is met een laag condens bedekt.

Poetst men de spiegel schoon, verschijnt de zin:

"5 gram in één woord"

De oplossing is natuurlijk "PENTAGRAM"

Tekent men een pentagram op de spiegel (desnoods met een vinger in het snel weer verschijnende condens), lost zij op in een witte nevel en geeft de weg vrij.

Evenals de ingang van het labyrint kan deze deur niet met magie worden geopend.

4 DE IJSGROT

De Helden staan in een reusachtige grot die over de gehele breedte met water is gevuld. Zowel het water als de lucht in de grot zijn ijsig koud.

Bij de ingang aan de zuidzijde van de grot is een verhoging in de vorm van een halve cirkel die boven het water uitsteekt. De doorsnede is ongeveer 10 pas. Vastgemaakt op een stenen zuil in het midden van de verhoging is een spreekhoorn. Als men hierdoor roept, galmt het geluid door de hele grot, en wordt nog versterkt door talrijke echo's.

Zwemmen is zinloos, want geen mens zou de temperatuur van het water langer dan een halve minuut kunnen verdragen. Roept men echter het woord IJSWIND door de hoorn, steekt door onzichtbare gaten een ijskoude wind op die het wateroppervlak vrijwel onmiddellijk doet bevriezen. Binnen een spelronde is de ijslaag dik genoeg om de Helden te kunnen dragen. De verkleumde Helden moeten zich nu glibberend en glijdend naar de overkant haasten.

5 DE DRAKENGROT

In een wederom zeer grote grot, die door een gat in de noordzijde zwak wordt verlicht, zien de helden een dode draak liggen. Het heft van een gebroken zwaard steekt door een oog tot diep in de schedel. Voor de draak liggen de totaal verkoelde resten van een geharnaste (ex-)strijder.

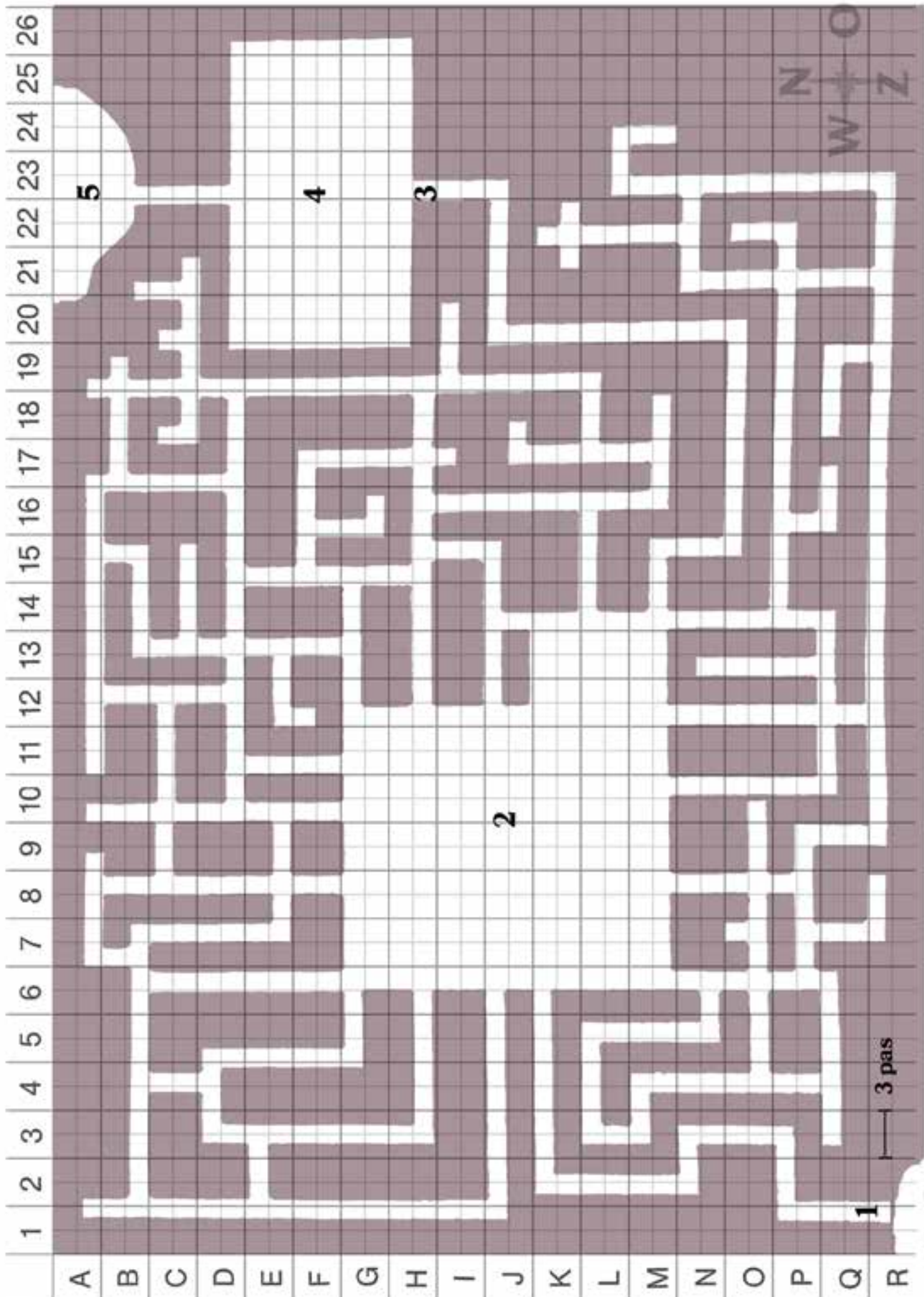
Het hol was kennelijk niet de vaatse woonplaats van de draak, want een schat is nergens te vinden. Als de helden een tand uit de bek van de draak proberen te verwijderen, merken de helden tot hun onaangename verrassing op dat het been van de pantserdraak inderdaad zo hard is als altijd werd beweerd. Met geen enkel wapen of werktuig kan men zelfs maar een kras in het gebit maken. Helden die dan voor het gemak maar de hele kop willen meenemen, komen er al snel achter dat de schubben en de nekwervels van de draak uit hetzelfde materiaal zijn gemaakt.

Enige oplossing voor dit probleem is gebruik te maken van de drakenschubben die door het rottingsproces op sommige plekken hebben losgelaten. Omdat zij even hard zijn als de tand zelf, kunnen zij worden gebruikt om een tand uit het gebit te zagen. (Nog een kleine wenk voor hebzuchtige onder de Helden: dergelijke schubben zijn op een Aventurijnse bazaar natuurlijk schatten waard.)

Als de Helden zich door de taaie doornstruiken die de ingang bedekken hebben heengewerkt, zien zij ongeveer 30 pas onder zich een plateau van waaruit zij de weg naar hun afgesproken ontmoetingspunt met Natas makkelijk kunnen bereiken. De steile afdaling laat zich met de aan de ingang verstrekte touwen zonder moeite overbruggen.

Als de Helden de tand bij Natas inleveren, is deze zeer onder de indruk en overreikt hen het afgesproken flesje met tegengif. Tonen de Helden zich hierna nog sportief, beloont Natas hen met een zak dukaten of enkele magische of alchemistische voorwerpen (niet meer dan één per persoon).

De volgende keer zullen onze Helden wat voorzichtiger zijn voordat ze van vreemde mensen wijn aannemen.



HET GILDEHUIS DER MAGIËRS

Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #2

HET AVONTUURIDEE

Dit keer geen afgerond avontuur, maar een zogenaamde module, een volledige beschrijving van een gebied, stad of gebouw die in verschillende campagnes kan worden ingezet. Uiteraard kunnen zulke modules ook uitgroeien tot complete avonturen op zich, maar daar kunnen we wegens plaatsgebrek (nog) niet aan beginnen. Het hieronder beschreven huis van het Magiërs Gilde laat zich moeiteloos in iedere kleine stad van Avonturië plaatsen. Eventueel kan men hier de ontvoerd gewaande dochter van een rijk edelman terugvinden, of houdt een gewijde van de naamloze zich onder de leerlingen schuil. De fantasie van de Meester hoeft hierbij niet aan banden te worden gelegd.

Het magiërs gildehuis: een korte beschrijving

Magiërs gildehuizen zijn in heel Avonturië te vinden, in vrijwel elke stad is er wel een gildehuis (van wisselende omvang) aanwezig.

Het hier behandelde gildehuis is niet al te groot en daardoor in vrijwel elke stad te plaatsen. De gildehuizen in de grote steden zijn vaak erg groot en lijken dan ook meer op universiteiten.

Het tovenaars gilde is zeer gesloten: tovenaars zijn altijd van harte welkom en kunnen gratis overnachten en mee-eten (hoewel het een gewoonte is om in een deel van de kosten bij te dragen of op andere wijze iets als tegenprestatie te doen). Anderen zijn echter zelden welkom; uitgewerkte gildehuis is zo iets in elk geval nog nooit voorgekomen hoewel binnenkort het tweede lustrum gevierd zal worden. Om ruimte te besparen is de beschrijving beknopt gehouden: iedere kamer wordt slechts kort behandeld en alleen de zaken van belang worden genoemd. Van de bewoners worden de eigenschappen van de tovenaars gegeven en de namen en de leeftijden van de leerlingen.

HET GILDEHUIS

Het huis is 10 meter breed, 15 meter diep en 6½ meter hoog, het heeft een plat dak waar niet op gelopen kan worden. De noord- en westkant, plus de westelijke helft van de zuidkant staan tegen andere huizen aan. De kelderverdieping loopt door tot 1 meter boven straatniveau, de verklaring voor de trap naar de voordeur. Het

gehele huis is van steen, de buitenmuren zijn ¼ meter dik, de binnenmuren 10 centimeter en de scheiding tussen de etages 20 centimeter. Elke verdieping is 2,45 meter hoog. De plaatsen van de ramen zijn aangegeven, de afmetingen van de ruimtes zijn af te lezen van de plattegronden (let er wel op dat de ruimtes altijd kleiner zijn dan het lijkt aangezien de muurdikte meegeteld moet worden).

DE BEGANE GROND

1 TOELEVERINGSGAT

Buitenshuis zit een gat in de grond van 1½ meter diep, afgesloten met een horizontaal traliehek. Hier worden de voorraden door aangevoerd.

2 HAL

De hal heeft drie deuren en een opening naar gang 9. De buitendeur is altijd op slot maar er is een trekbal.

3 GILDEKAMER

In deze kamer worden de gildezaken behandeld en de administratie bijgehouden. De kas voor dagelijks gebruik staat hier en bevat 2D6 dukaten en 3D6 zilveren daalders. De deur is altijd op slot.

4 VERBLIJVEN VAN DE TOVENAAR THWILL

Deze zijn naar eigen goeddunken in te richten. Een van de stoelen is meer dan hij lijkt. Door een permanente illusiebetovering lijkt het een gewone stoel maar hij is veel dikker. In de zo gewonnen ruimte zit een redelijke hoeveelheid geld en enkele magische voorwerpen. Alles is zo verpakt dat het niet ram-

melt. De deur is voorzien van een magische sluitspreuk die immuun is voor de formule "Foramis Forameur".

5 LESRUIMTE

Hier worden de leerlingen onderwezen in de kennis der magie en andere noodzakelijke wetenswaardigheden. De deur is niet op slot.

6 TRAPPENHUIS

De rechtertrap gaat naar boven, de linker naar beneden.

7 LOGEERKAMER

Deze kamers worden vrij gehouden voor reizende tovenaars, de rechter kamer is bezet door de net afgestudeerde tovenaar Skiorh.

8 TOILET

Bestaat uit een gat in de grond, enkele gevulde emmers staan naast het gat.

9 GANG

Bevat 5 deuren, 2 trappen (6) en een opening naar de hal (2).

10 BIBLIOTHEEK

Hier zijn vrij veel documenten en enkele boeken te vinden. Thwill is echter niet in bezit van zeldzame geschriften.

11 OPSLAGRUIMTE

Hier liggen de documenten die nog uitgezocht moeten worden; er bestaat een kans dat er iets leuks te vinden is.

12 PILAAR

Deze pilaar bevat ene regenpijp die het opgevangen water van het dak naar de kelder geleidt. Onder de kelderverdieping zit een groot waterreservoir.

DE BOVENVERDIEPING

13 HAL

De hal bevat 5 deuren en een trap.

14 SLAAPZAAL

Dit is de slaapzaal voor de jongens. Op dit moment slapen hier vier jongens van uiteenlopende leeftijden.

15 SLAAPZAAL

Dit is de slaapzaal voor de meisjes. Op dit moment slapen er twee meisjes.

16 SLAAPMAKER

Voor de leerlingen die wat ouder zijn. Staat nu leeg.

17 SLAAPKAMER

Als bij 16, hier verblijft een jonge vrouw (Inka) die al vrij ver gevorderd is met haar studie.

18 BALKON

Bij mooi weer een veel betere lesruimte, wordt ook gebruikt om de kennis van de sterren wat op te vijzelen.

19 OPSLAGRUIMTE

Hier ligt een grote voorraad brandhout.

DE KELDERVERDIEPING

20 HAL

Bevat drie deuren, een trap en een opening naar gang 25.

**21 EETZAAL EN
GEMEENSCHAPPELIJKE RUIMTE**

Hier zijn vaak mensen aanwezig die een boek lezen of een spelletje doen.

22 OPSLAGRUIMTE

Hier ligt voldoende voedsel voor enkele weken. De deur in de oostmuur gaat naar ruimte 1 en is altijd op slot.

23 KEUKEN

Bevat onder andere een groot houtfornuis met oven en heeft een luik in de vloer. Dit luik geeft toegang tot het waterreservoir.

24 LABORATORIUM

Thwill mag hier graag werken als hij tijd heeft. Soms geeft hij hier ook les aan gevorderde leerlingen of reizende tovenaars. De ruimte is stevig afgesloten.

25 GANG

Bevat vier deuren en een opening naar de hal (20)

26 TOILET

Als ruimt 8; de afvoer van ruimte 8 loopt door deze ruimte.

27 BADKAMER

Bevat onder andere 3 tobbes, enkele emmers, een luik naar het waterreservoir en een kast. In de kast liggen handdoeken, zeep en enkele badjassen.

28 ROMMELHOK

Sinds lang niet meer opgeruimd en dus erg onoverzichtelijk.

29 OPSLAGRUIMTE

Hier ligt een flinke voorraad hout voor gebruik in de keuken.

NB

Deramen in deze verdieping zijn 80 cm. hoog en zitten tegen het plafond aan.

Onder deze verdieping zit een groot waterreservoir, behalve onder het toilet en de badkamer. Daaronder zit een beerput. Beerput en waterreservoir zijn van elkaar gescheiden door een dubbele muur. Het waterreservoir is 3 meter diep en geheel betegeld, overal staan pilaren van de fundamenteën.

DE BEWONERS

THWILL

MO: 12 SL: 16 CH: 15 BH: 13

LK: 11 LE: 32 AV: 11 AW: 11 ASP: 79

Draagt gewone kleding en een staf. Lage AV/AW door gebrek aan oefening. Thwill is de eigenaar van het huis en de enige leraar. Spreekt vele talen en kan goed overweg met een laboratorium. Stevig gebouwde man van ruim 40 jaar die wat afwezig overkomt maar alles om zich heen ziet.

SKIORH

MO: 9 SL: 12 CH: 13 BH: 11

LK: 8 LE: 20 AV: 10 AW: 8 ASP: 30

Draagt een gewatteerde wapenrok, een toverstaf en een dolk. Deze tovenaars is onlangs afgestudeerd en is tot nu toe een handje blijven helpen. Tenger gebouwde jongeman met een positieve uitstraling. Hij draagt zijn gespaarde geld (12 dukaten) altijd bij zich.

ROLF EN MELISSA

Hoewel geen bewoners, zijn ze overdag altijd aanwezig. Rolf werkt in de keuken en Melissa zorgt voor de schoonmaak en let op de jongere leerlingen. Ze zijn getrouwd en beiden 31 jaar oud.

DE LEERLINGEN

Inka: Vergevorderde leerlinge van 20 jaar.

Terrena: 13 jaar oud, al enige jaren aan het studeren maar het nog steeds niet duidelijk of ze de studie wel aankan.

Amberle: 8 jaar oud en nog maar enkele maanden hier. Heeft veel last van heimwee.

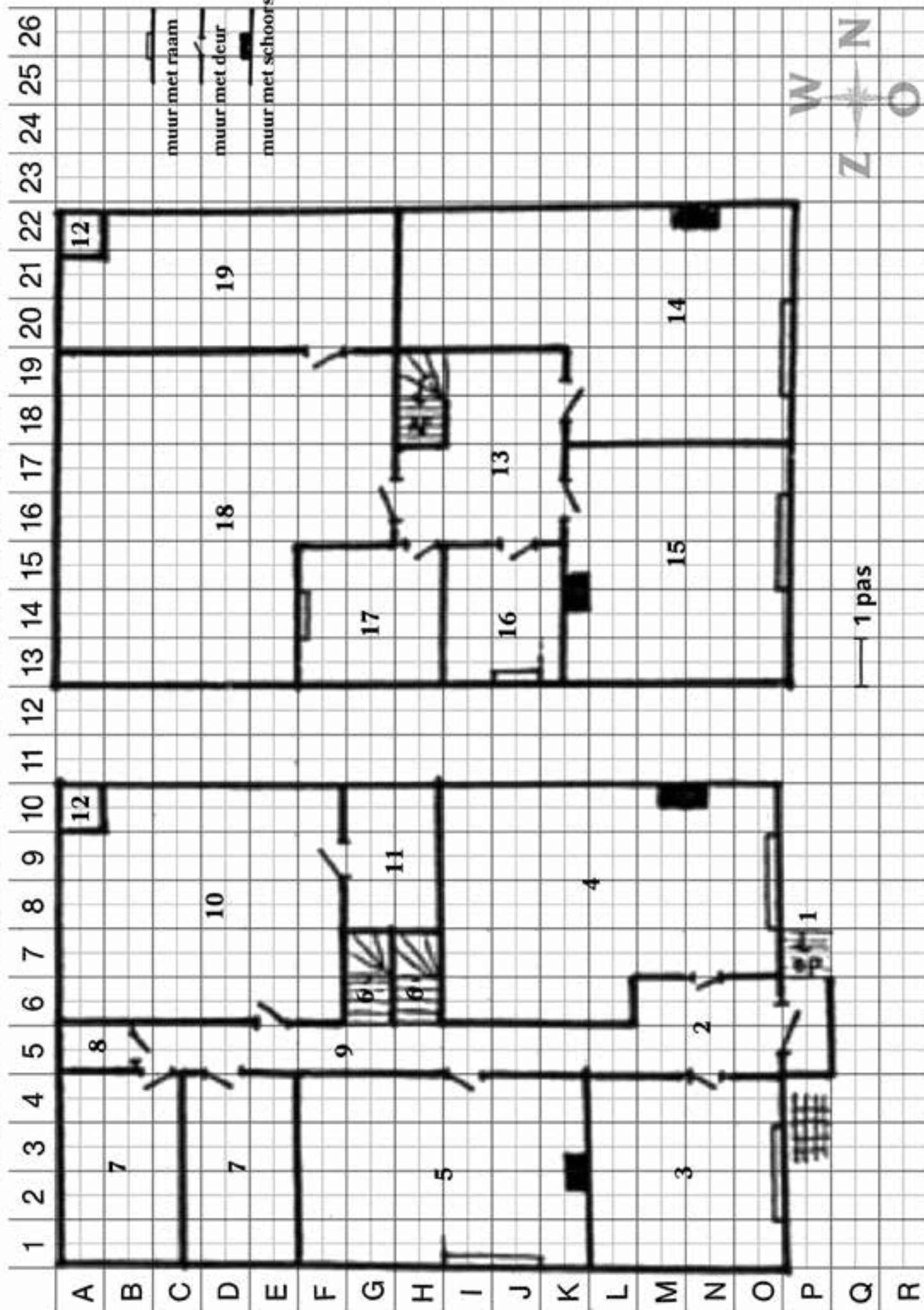
Lauren: 15 jaar oud, kan de studie waarschijnlijk niet aan.

Ismael: 12 jaar oud, nu 3 jaar hier.

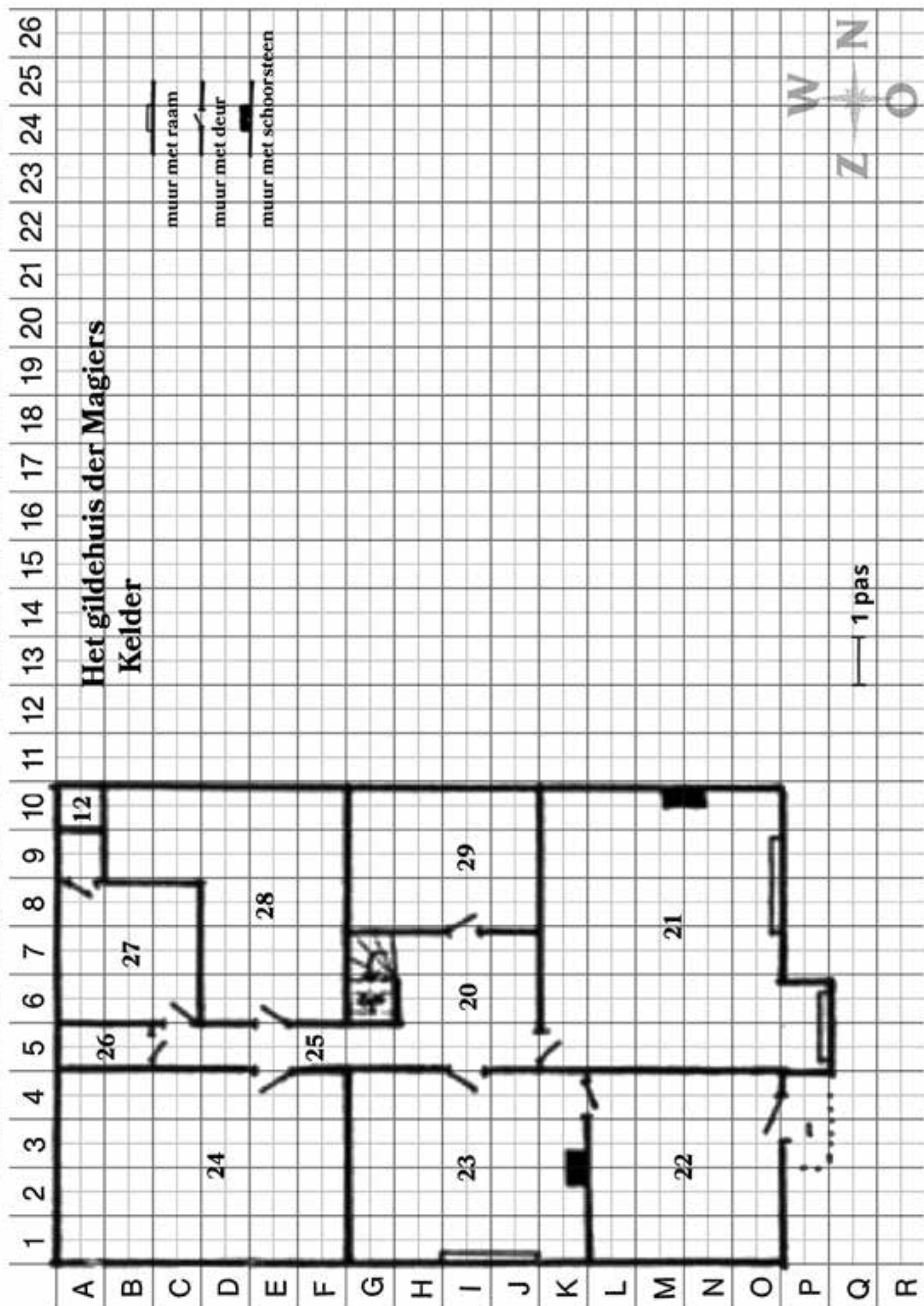
Rudolf: 9 jaar oud, 2 weken geleden gekomen en al helemaal thuis.

Jase: 17 jaar oud en een briljante leerling. Is eigenlijk al gereed voor de tovenaarsgraad maar Thwill vindt hem nog te jong. Geduld is echter niet de beste eigenschap van Jase.

HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN



HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN



Windstreken zelf intekenen.

DE TEMPEL IN DE JUNGLE

Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #3

HET AVONTUURIDEE

Het nu volgende avontuur is niet helemaal uitgewerkt om plaats te besparen. Dit heeft tot gevolg dat de spelleider van tevoren de fitnesses aan zal moeten brengen. Vooral de beschrijving van de reis naar de tempel en de beschrijving van tempel zelf zijn vrij kort gehouden, maar de gegeven informatie zou voldoende moeten

zijn om dit te verhelpen. Het avontuur is bedoeld voor een heldengroep van 3-5 helden van de vierde tot zesde graad. Door de scores van de tegenstanders te veranderen is het avontuur ook eenvoudig aan te passen. Let er bij het veranderen van de scores wel op dat de tegenstanders geen "hakvoer" worden voor de helden.

INLEIDING

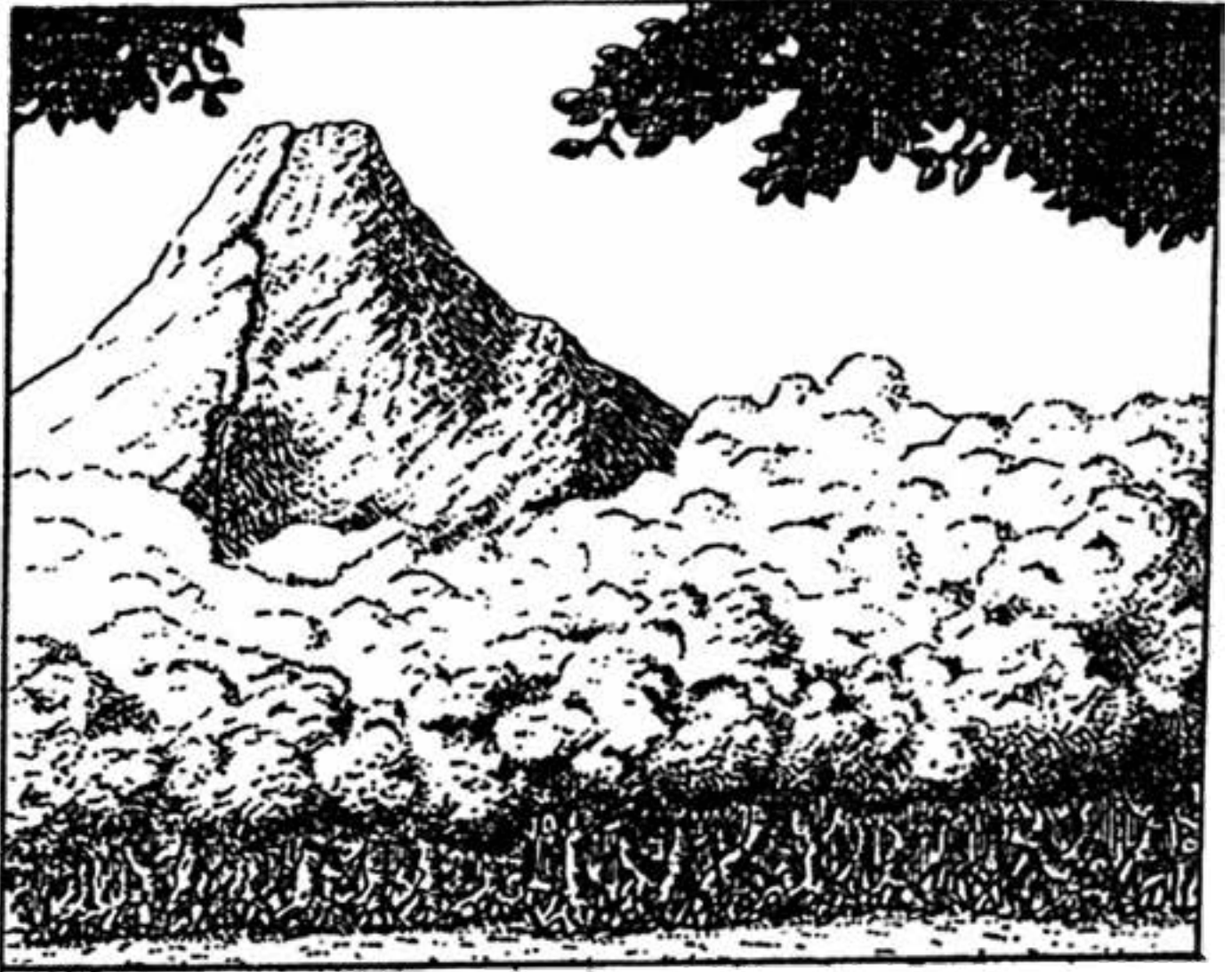
DE HELDEN ZIJN IN MIRHAM AANGEKOMEN EN WORDEN na enige tijd door een priester van Hesinde benaderd. Hij vraagt of er in de groep ook belangstellenden zijn voor een opdracht van Hesinde, uiteraard tegen enige vergoeding. Als de helden interesse hebben krijgen ze het volgen de te horen:

Ongeveer 75 kilometer ten noordnoordoosten van Mirham ligt in een dal de tempel van een bosgodin. In deze tempel is een magisch artikel aanwezig dat door Hesinde opgeëist wordt, de taak is dus om dit artikel af te leveren bij de grote tempel van Hesinde te Mirham. De geboden beloning is 25 Dukaten per persoon, maar de prijs kan zeker nog opgedreven worden. Pas als er overeenstemming bereikt is over de beloning zal de priester wat meer informatie geven. Wel kunnen de helden van tevoren informatie krijgen over de streek die zij moeten doorkruisen. Het artikel wat de helden moeten vinden is een "groene diamant", over de kracht van deze diamant wil de priester niets loslaten. Deze diamant is te vinden in de hoofdtempel van de Lababia-indianen, die de bosgodin "Silva" vereren. De tempel ligt in een dal aan de rand van het Regengebergte en schijnt goed bewaakt te worden. Alle andere gevonden arti-

kelen mogen de helden zelf houden. De priester zal niet verbergen dat het om een gevaarlijke opdracht gaat. Behalve dat hij geen idee heeft hoe de diamant verkregen moet worden, geeft hij aan dat de reis zelf ook tamelijk gevaarlijk is. In geval van roof zal de terugreis nog gevaarlijker worden.

DE LABABIA-INDIANEN

Deze indianenstam heeft zich volledig aangepast aan het leven in de jungle en leeft voornamelijk op het hoger gelegen terrein ten noorden en noordoosten van Mirham. Het gaat hier om een vrij grote stam die in kleine gemeenschappen in op palen gebouwde dorpen wonen. Hoewel het geen oorlogszuchtige indianen zijn, moeten zij vaak ten oorlog trekken, meestal tegen de vanuit de bergen opererende Uruk-Hai Orken. De Lababia-indianen vechten voornamelijk met het blaasroer (met gifpijltjes van 2D6 SP die bij 1-3 op D20 niet beschermde delen raken) en het kapmes (1D6 +2). Zo af en toe zijn er ook indianen die met een puntige knots of een korte boog vechten. Op de tempelwachten na vechten ze vrijwel naakt; naast hun wapens hebben ze zelden meer bij zich dan een gordel met een aantal buidels. In deze



buidels zijn soms wat kruiden te vinden, altijd enkele porties gif, tondel vuursteen & staal en voor 1-2 dagen voedsel. Vreemdelingen worden zeer wantrouwend tegemoet getreden. Het algemene motto is: Overvallen als ze zwakker zijn en ontwijken als ze sterker zijn. Het is bijzonder moeilijk om de indianen op te merken als zij in de buurt zijn, laat staan om ze te ontmoeten. Veel nuttig effect zou dat overigens niet hebben, aangezien ze een onverstaanbare eigen taal hebben. Alleen de tempelwachten en de priesters kunnen vaak enkele woorden Nieuw-Avonturijns spreken. Alle stamleden vereren de bosgodin Silva, maar daarnaast kennen ze nog enkele halfgoden die bijvoorbeeld een heuvel of rivier beheersen. Het heilige dier van de stam is de Olifant.

GEBRUIKTE GIFTEN:

1. **Pijlgif** Kruidenbrouwsel van onbekende herkomst. Het werkt via het bloed en veroorzaakt het verlies van 2D6 LP.

GEBRUIKTE KRUIDEN:

1. **Sansaro** Verhindert besmetting van ziektes voor 1 dag. Houdt insecten en parasieten voor 1 dag op een afstand.
2. **Menchal** Halveert de werking van een gif
3. **Diverse wondzalven e.d.** die gemiddeld 1D6 +3 LP teruggeven.

DE EIGENSCHAPPEN

De scores tussen haakjes gelden voor de tempelwachten:

MO: 11 SL: 10 (12) CH: 9 BH: 14 LK: 10 LE: 27 (39)
 BW: 0 (2-3) AV: 10 (11) AW: 7 (10) TP: naar wapen

DE REIS NAAR DE TEMPEL



HET TERREIN WAAR DE HELDEN DOORHEEN MOETEN is zeer zwaar: jungle met vele riviertjes en moeras. Daarnaast zitten er hoger gelegen stukken tussen die een beroep doen op het talent "klimmen". Over het algemeen zullen de helden tevreden moeten zijn met dagmarsen van rond de 20 KM. Naast de landkaart bestaat dit deel van het avontuur alleen uit 2 tabellen voor toevallige ontmoetingen. De eerste tabel is van toepassing op waterrijk terrein, de tweede tabel is voor in de jungle. De kans op een ontmoeting is 1 op D6 per 1.5 uur. Als de helden een riviertje oversteken is de kans 60%.

TABEL 1: In en bij het water Werp D20

D20	Resultaat
1-2	1-3 Reuzenkaaimannen
3-4	1D20 +10 Piranha's
5-6	Anaconda
7-8	2D6 Bloedzuigers
9-10	Muskieten
11-12	Neushoorn
13-14	Onschuldige vogels
15-16	Onschuldige vissen
17-20	zie tabel voor de jungle

Tabel 2: In de jungle werp D20

D20	Resultaat
1-3	Lababia indianen
4-5	Disdychonda
6-7	1D6 +1 Olifanten
8-9	Schorpioen of gifslang
10-11	Tentakelplant
12-13	1-2 Jaguars
16-17	1D6 Gorilla's
18-20	Jachtwild

HET TEMPELDAL EN ZIJN OMGEVING

LANDKAART NUMMER 2 GEEFT EEN OVERZICHT. Hierin worden de genummerde plaatsen behandeld, de spelleider kan deze zelf naar wens uitbreiden of veranderen. Wat voorop moet blijven staan is het feit dat het om een uitstekend bewaakte tempel gaat. Dat er een moeras aanwezig is op deze hoogte lijkt een vreemde zaak, het is dan ook van kunstmatige oorsprong. De priesters hebben een dam aangelegd in de Kikori-beek zodat na enige tijd een moeras ontstond ter verdediging van de tempel. Door het moeras zijn paden aangelegd, bestaande uit boomstammetjes. De helden treffen het niet, aangezien de tempel op het moment zwaarbewaakt wordt in verband met een verwachte aanval van Uruk-Hai Orken.

1 HEUVEL

Midden in het moeras staat een begroeide heuvel. Aan het begin van de heuvel is naast het pad een bronzen gong te zien, daarnaast ligt een bronzen staf.

Het is de gewoonte dat bezoekers op de gong slaan; als zij dit niet doen zijn ze verdacht. Op de heuvel leven in goed gecamoufleerde boomhutten een priester en 5 tempelwachten. De priester verstaat goed Nieuw-Avonturijs en vangt alle gasten op. Gasten die vreemd zijn worden eerst bekeken en afgeluis-terd.

Als de gasten niet op de gong slaan en/of over ver-

dachte zaken spreken zal er niemand tevoorschijn komen. In alle andere gevallen zal de priester de vreemdelingen begroeten en na een kort onderhoud een tempelwacht als begeleider meesturen. In geval van onraad wacht de priester tot de indringers tien minuten weg zijn en slaat dan 7 maal op de gong. Dit is het alarmsignaal dat op alle posten te horen is

2 LOOPGRAAF MET WACHTEN

Het pad loopt over een loopgraaf die met een onbekende substantie gevuld is. De loopgraaf is 2 meter breed en via een touwbruggetje over te steken. 40 meter verder is weer zo'n loopgraaf met daarachter een kleine hut. Hier leven 4 tempelwachten die actie ondernemen als het alarm klonk of als de gasten geen tempelwacht als begeleider hebben. In dat geval wachten ze tot de indringers vlak bij de tweede loopgraaf zijn en gooien daar dan een fakkel in. De 1½ meter diepe loopgraaf is gevuld met water met daarop drijvend een flinke laag nafta. Deze zal door de fakkel ontvlammen en gedurende 4 SR een vlammenbarrière laten ontstaan. Daarnaast is het een in de verre omtrek zichtbaar rooksignaal. De loopgraaf is ovaal vormig en loopt tussen de bergen en het moeras (hier 75 meter uit elkaar).

3 BOOMHUT

Hier leven 5 tempelwachten in een boomhut. In geval van onraad zullen zij de indringers met behulp van hun netten overmeesteren.

4 PAS

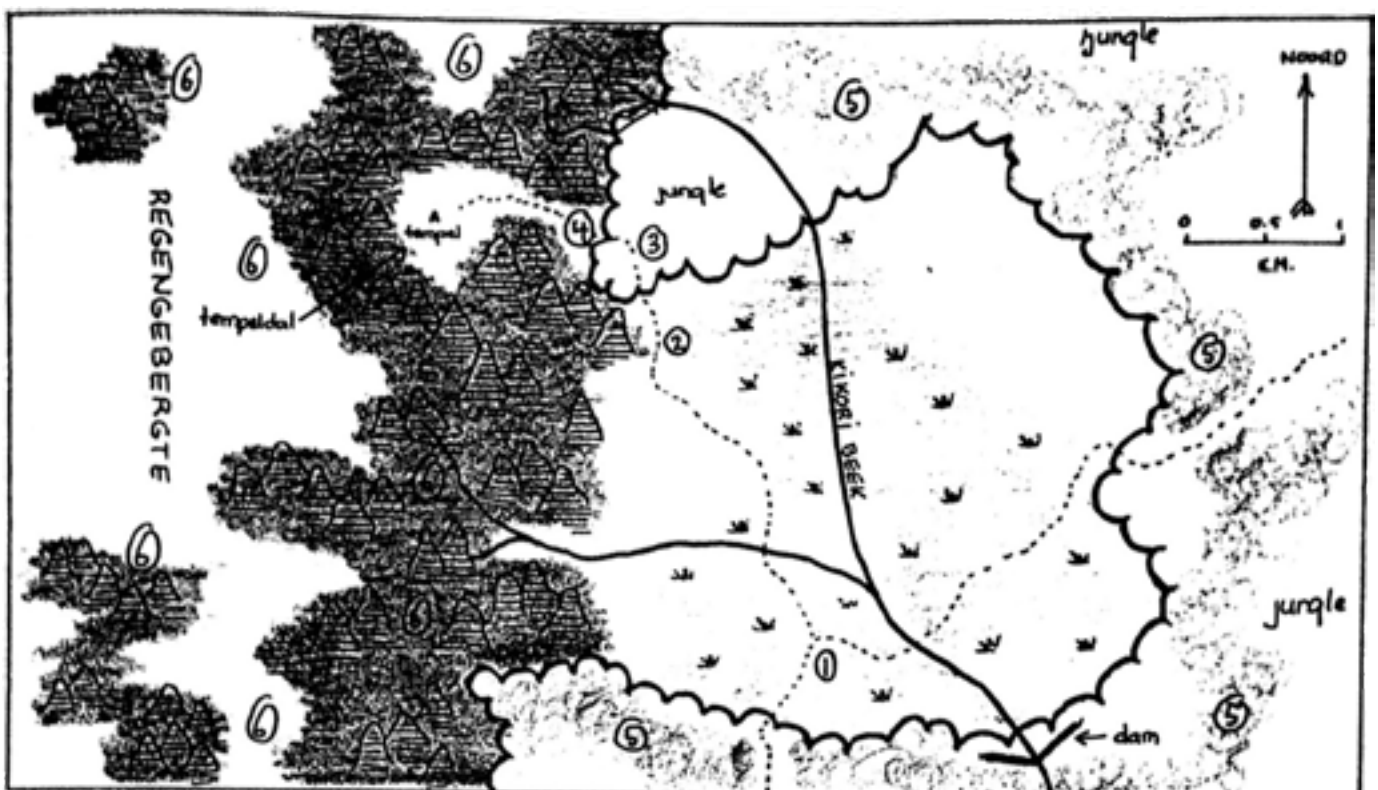
In de naar het tempeldal leidende pas leven 8 tempelwachten, de laatste verdediging. Gasten wordt verzocht om eventuele lastdieren hier achter te laten. De pas is smal en het pad vrij steil zodat deze 8 wachten hem tegen een grote overmacht kunnen verdedigen. Deze wachten dragen een extra zware wapenrusting (BW: 4).

5 DICHTBEGROEIDE JUNGLE

Deze strook in de jungle is 200 tot 400 meter diep en vrijwel ondoordringbaar. Deze gordel bestaat uit een zeer dichte oeverbegroeiing van de gevaarlijkste planten uit de jungle. Daar naast staan hier vele doornstruiken die alle zeer dicht zijn (braamstruikachtig, maar dan hoger) en beschikken over 20 cm lange doorns die licht giftig zijn. Om deze gordel door te worstelen mag wel 12 uur uitgetrokken worden, naast de nodige verliezen aan LE. Dit gaat dan met zoveel lawaai gepaard dat de wachtposten het zeer waarschijnlijk op zullen merken.

6 STRATEGISCHE PUNTEN

Dit zijn strategische punten in het gebergte welke door 10 indianen worden bemand. Het is een verdedigingslinie tegen de Uruk-Hai. Tussen de posten wordt regelmatig wacht gelopen door 2 patrouilles van 10 man.



HET DAL EN DE TEMPEL

DE AFMETINGEN VAN HET DAL KUNNEN VAN DE landkaart afgelezen worden . In het midden van het dal staat een groot houten gebouw met daaromheen 4 blokhutten en 15 gewone hutten. De rest van het dal is gevuld met akkers. De 4 blokhutten doen dienst als gastenverblijven, de andere hutten zijn voor de tempelwachten (of novieten) en de andere indianen. De tempel is van hout , maar schitterend bewerkt en zeer stevig. De afmetingen zijn 20 bij 20 meter en 3 meter hoog. In de oostmuur zit een grote deur, in de overige muren bevinden zich 8 ramen. 's Nachts wordt de deur met een sluitbalk afgesloten en gaan er zware luiken voor de ramen. Deze luiken zitten aan de binnenkant en hebben elk ook een sluitbalk. Nadere inspectie leert dat de hele tempel uit tropisch hardhout bestaat.

1 HAL

Drie deuren. Verlichting door twee fakkels. Hier dienen de bezoekers hun handen en voeten te wassen en hun wapens, BW, schoeisel en hoofdbedekking achter te laten. In de ruimte is een geheime deur (zie bij ruimte 10). De ruimte is versierd met mooi houtsnijwerk.

2 TEMPELZAAL

Tegen de westmuur staat een groot houten beeld van een godin. Zij stelt een combinatie van vrouw en boom voor. Voor het beeld liggen de offergaven: kruiden, bosvruchten en jachtwild (liefst roofdieren) . De ruimte wordt door 8 fakkels verlicht en hier is tenminste 1 priester(es) aanwezig. Naast het beeld is er veel verfijnd en bijzonder kunstig houtsnijwerk te zien. De linkerarm van het beeld is beweegbaar.

3 GANG

Alleen toegankelijk voor de priesters.

4 OPSLAGPLAATS

Voedsel, fakkels, kleding en minder waardevolle offergaven. Veel van waarde is hier niet te vinden.

5 WOONVERBLIJF

Opvallend spartaans ingericht dit zijn de verblijven van de hogepriesteres Salina.

6 KEUKEN

Deze ruimte doet dienst als keuken en eetzaal.

7 TRAP NAAR BOVEN

De trap voert naar het platte dak en is van binnenuit stevig afgesloten.

8 WOONVERBLIJF

Alle verblijven zijn zeer sober ingericht , het zijn de verblijven van de priesters (3) en priesteressen (2).

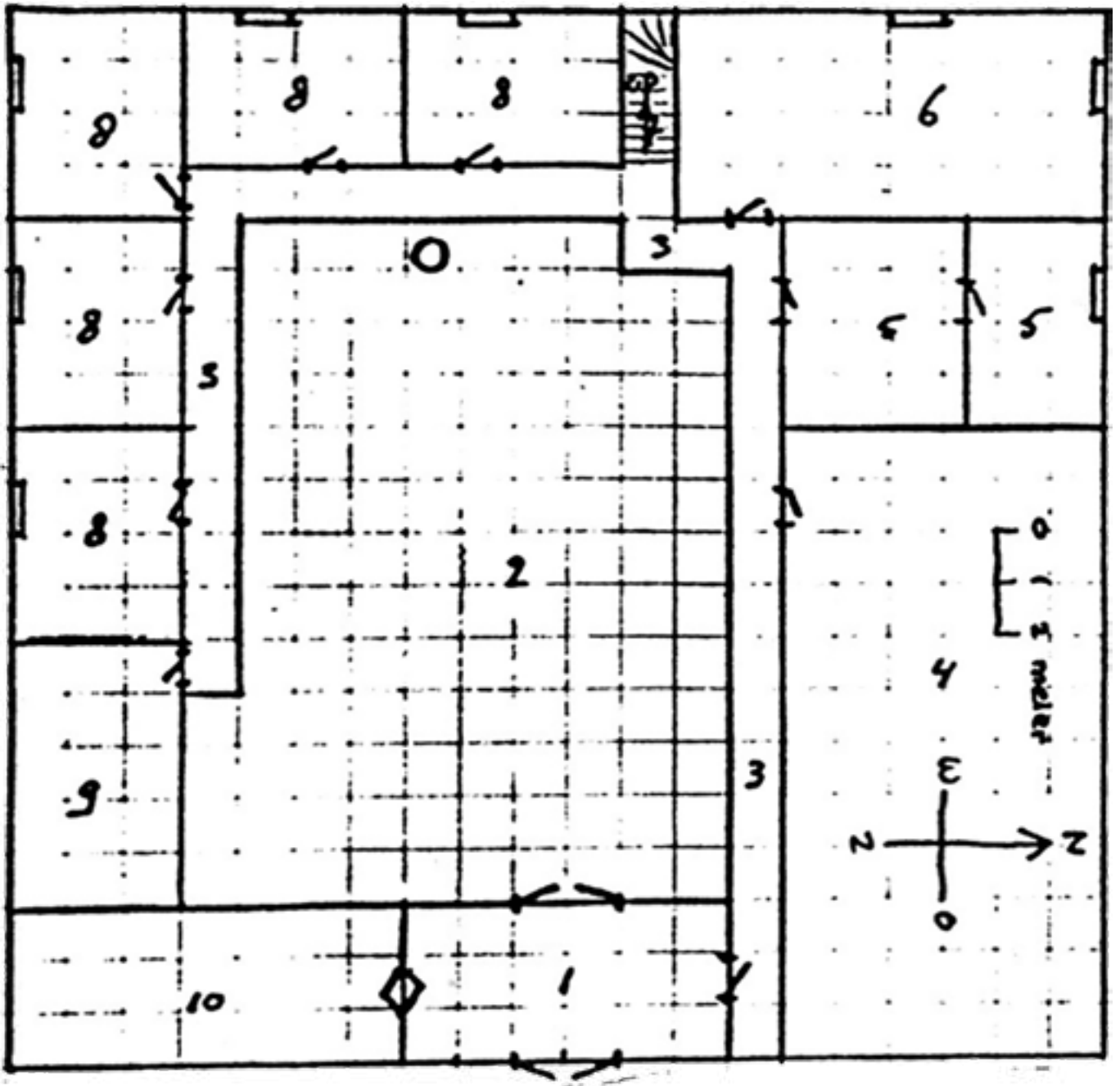
9 BADKAMER EN TOILETTEN

Verdere inrichting dient het doel van de ruimte.

10 SCHATKAMER

De enige toegang is de geheime deur in de noordmuur (dwergen instinct 14, openingsmechanisme via de arm van het beeld uit ruimte 2). In de ruimte is geen verlichting. In het midden van de ruimte ligt een flinke groene diamant op een klein altaar. De verdere inrichting bestaat uit 4 grote kisten en vele huiden van bosdieren. Alle kisten zitten stevig op slot, 3 van de kisten bevatten buitgemaakte wapens van de Uruk-Hai. De vierde kist bevat een flinke kruidenvoorraad, 10 edelstenen, 150 ounces zilver (= 750 zilveren daalders) en enkele magische voorwerpen. Dit zijn 2 x wapenbalsem, een portie magische wondzalf en 4 elixers (naar keus van de spelleider).

De priesters spreken redelijk goed Nieuw-Aventurijns, de tempelwachten spreken hooguit enkele woorden (nooit meer dan 30). Tempelwachten zijn deels ook noviet. De eigenschappen van de priester doen niet ter zake aangezien zij zelf geen geweld mogen gebruiken (!!). Hun wonderen richten zich dan ook op vreedzame zaken. Als eenmaal duidelijk is dat de vreemde gasten geen spionnen zijn zullen ze dan ook uitermate vriendelijk behandeld worden. Goede huisvesting en uitstekend eten is volgens de priesters het minste wat gedaan kan worden.



DE BEDOELING VAN HET AVONTUUR

HOE KRIJGEN DE HELDEN DE DIAMANT UIT EEN BIJZONDER goed bewaakte tempel? Dat is de vraag. Op zich zou dit nog kunnen als ze zich eerst als gasten voordoen en dan inbreken. Na ontdekking krijgen ze dan de gehele stam achter zich aan en dát zullen ze hoogstwaarschijnlijk niet overleven. Een betere aanpak zou zijn als de helden tot de ontdekking komen dat er meer mogelijkheden zijn dan roven en hakken. De Lababia-indianen zijn echt de kwaadste niet wat al blijkt uit het feit dat ze een vredelievende godin vereren en er zijn zeker nog andere mogelijkheden. De meest voor de hand liggende mogelijkheid is de diamant te verkrijgen als beloning. Dat kan door de indianen een grote dienst te bewijzen. De aanval van de Uruk-Hai voorkomen (onmogelijk voor alle helden die geen superheld zijn) zou zo'n daad zijn maar gelukkig kan het ook anders. Ten noordoosten van de tempel leeft in een groot moeras een bij zonder gevaarlijk monster dat het moeras alleen verlaat om voedsel te verzamelen – bij voorkeur mensen wel te verstaan. Aangezien het monster geen last van vuur heeft en immuun is voor gif hebben de indianen nog geen kans gezien het te verslaan maar als de helden zo vriendelijk zouden willen zijn...

Wat voor monster het is kan de spelleider zelf beslissen, maar het moet in ieder geval zo gevaarlijk zijn dat een groep van 8 indianen er niet tegen op gewassen is. Voor een heldengroep van hogere graad kan het volgende monster gebruikt worden:

Het gaat hierbij om een monsterachtig grote spin van zeker 4 pas groot. Helden met een Moed van

minder dan 11 zullen een Moedproef af moeten leggen voor ze de strijd aandurven. Mislukt de proef, maar wil de Held tóch vechten zal dat een aftrek van 2 op de Aanval en Afweer tot gevolg hebben (te grote voorzichtigheid).

De Scores zijn:

MO: 40 SL: 10 LE: 100 BW: lijf: 8, poten: 5 SN: 5 AV: 15/8 (bek/angel) AW: 0 TP: bek: 3D6 +2, angel: 1D6 +2 + gif (gif geeft 1 SP per GR voor 2D6 GR) UI:90 MK: 80

Niet alleen de angel is giftig, ook de bekkieren geven bij 1 op 1D6 een gif af dat verlamming veroorzaakt. De getroffene moet een LK-proef afleggen tegen het gif. Als die lukt is het gevolg AV/AW/BH/LK -1; bij mislukken wordt dat -2. Voordat de spelleider dit gruwelijke en uiterst zeldzame monster (er zijn er maar drie bekend in heel Avonturië) tegen de Helden inzet, verdient het aanbeveling, eerst een proefgevecht te voeren om te kijken of de "jagers" hier wel tegen opgewassen zijn!

Het hele avontuur is geschreven voor helden die ook wat meer kunnen dan vechten, of voor helden die dat hoognodig eens moeten leren! Behandelen de Helden de Indianen vriendelijk zullen ze geen last van hen ondervinden. Denken de Helden echter dat elke Indiaan toch weer zoveel avontuurpunten betekent, zullen ze zich dodelijke vijanden op de hals halen. Zulke helden verdienen het niet om dit avontuur tot een goed einde te brengen. Als de spelleider hen gunstig gezind is, blijven ze misschien nog in leven.

MONSTERS EN UITRUSTINGSTUKKEN

REUZENKAAIMAN

De tot 6 meter lange Reuzenkaaiman is een buitengewoon gevaarlijk roofdier dat zich altijd in de buurt van water zal bevinden. Moerasachtige rivieroeveren zijn zijn meest geliefde woongebied. Daar zal hij zich roerloos tussen het riet verborgen houden totdat een prooi in zijn buurt komt. Het gevaarlijkste wapen van de Reuzenkaaiman is zijn vreeswekkende gebit, maar speciaal bij gevechten met meerdere tegenstanders weet hij ook zijn staart effectief in te zetten. Overigens delen Reuzenkaaimannen alleen met tegenzin een prooi met elkaar, zodat zij menige keer hun eigen soortgenoten aanvallen.

MO: 16 AV: 8
LE: 25 AW: 5
BW: 4 TP: 2D6 +2 (bek)
SN: 4/2 1D6 +2 (staart*)
MK: 25 UI: 30

* een held die door een slag met de staart wordt getroffen, moet een BH-proef doen om na te gaan of hij overeind blijft.

NEUSHOORN

Overal waar voldoende begroeiing aanwezig is, kan men een enkel exemplaar van deze planteneters ontmoeten. Men kan hem echter beter uit de weg gaan, want deze temperamentvolle planteneter staat bekend voor zijn slechte humeur. Neushoorns kunnen tot 2 meter hoog en 4 meter lang worden. Als nachtdieren hebben zij slechts een zwak gezichtsvermogen, maar daarvoor een extra goed ontwikkeld reukzintuig. Voelen zij zich bedreigt, stormen zij met hun hoorn naar voren gebogen op hun tegenstanders af. Wordt deze omgegooid, zullen zij daarna proberen hem te vertrappen.

MO: 18 AV: 11/13*
LE: 35 AW: 9
BW: 3 TP: 1D6 +3/2D6 +4*
SN: 10 UI: 50
MK: 24

* Hoorns/vertrappen

BLOEDZUIGER

Bij het doorwaden van tropische rivieren is er een kans van 33% dat men wordt belaagd door bloedzuigers. Deze zien er uit als zwarte wormen en kunnen tot 20 cm lang worden. Als de AV van een bloedzuiger lukt, heeft hij zich aan een onbedekt lichaamsdeel vastgezogen. De held staat nu voor de onaangename keuze om de bloedzuiger zijn gang te laten gaan totdat hij vanzelf los laat (4 SP), of de bloedzuiger los te rukken en daarvoor 1D6 SP te incasseren.

MO: – AV: 4
LE: 2 AW: 0
BW: 0 TP: 4 SP
SN: 2/0 UI: 1
MK: 1

DISDYCHONDA

De Disdychonda behoort ongetwijfeld tot de grootste en gevaarlijkste vleesetende planten van Avonturië. Gelukkig komt zij alleen in de tropische regenwouden van het zuiden voor. De plant bestaat uit een niet al te hoge, maar erg dikke stam, waaromheen 4 dikke grote bladeren op de grond liggen. Als een dier of mens op een van deze bladeren trapt, rolt het zich bliksemsnel op en is het slachtoffer gevangen. Men kan dan nog één LK-proef +7 doen om zich te bevrijden; mislukt deze, wordt het slachtoffer bedwelmd door een verlamminggift dat 1½ uur aanhoudt. Het slachtoffer kan dan alleen nog maar van buiten bevrijd worden. Elke gevechtsronde waarin zich iemand in een blad bevindt, verliest deze 1D6 SP door wurging en giftig plantenzuur. Ieder blad heeft 10 LE; zoveel trefpunten zijn noodzakelijk om het blad van de stam af te scheiden. De stam zelf heeft 20 punten LE.

MO: – AV: 8
 LE: 60 AW: 0
 BW: 4/6* TP: 1D6 SP per GR
 SN: 0 UI: –
 MK: 20

*blad/stam

OLIFANT

De ontmoeting met een kudde olifanten kondigt zich soms aan door getrompetter in de verte. Ondanks zijn enorme gewicht kan een olifant zich echter haast geluidloos voortbewegen, zodat de ontmoeting in de jungle ook een verrassing kan zijn. De olifant is in principe een vredelievend dier en zal uit zichzelf niet aanvallen. De kuddeleider, meestal een groot mannetje met enorme slag tanden, zal hooguit een schijnaanval doen om de indringers uit het terrein te verjagen. Mocht het toch tot een gevecht komen, moet de olifant gedood worden, aangezien hij in zijn razernij nooit zal vluchten.

MO: 14 AV: 12
 LE: 70 AW: 6
 BW: 3 TP: 2D6 +5/4D6
 SN: 9 UI: 40
 MK: 40

* slag tanden/vertrappen

Overigens loopt een olifant op topsnelheid nauwelijks sneller dan een mens, zodat een vlucht in noodgevallen zeker niet kansloos is.

PIRANHA

Piranha's zijn kleine riviervissen met tanden als scheermesjes die altijd in hele scholen optreden. Hun vraatzucht is welhaast legendarisch en zij worden in staat geacht om een prooi in luttele seconden tot het bot kaal te vreten. Door hun geringe formaat en het feit dat zij zich onder water bevinden, kan een piranha alleen door een aanval +4 worden geraakt. Zo'n gevecht is trouwens niet erg aan te bevelen.

MO: 15 AV: 10
 LE: 2 AW: 0
 BW: 0 TP: 1D6
 SN: 2 UI: 10
 MK: 3

GORILLA

De Zuid-Avonturijnse gorilla leeft in groepen van meerdere families in de jungle. Alleen of in kleine groepjes zijn zij in de buurt van hun woonplaats voortdurend op zoek naar voedsel. Ieder ander wezen zien zij dan als een vijand die hun territorium bedreigt. Mannelijke exemplaren kunnen een lengte van 2,20 meter bereiken, vrouwtjes worden meestal niet groter dan een mens. De moed van een gorilla is overigens slechts relatief: brengt iemand hem in de eerste 3 gevechtsrondes schade toe, bestaat er een grote kans (50%) dat hij krijsend wegvlucht. Van achtervolgen is hierbij overigens af te raden, omdat gorilla's in nood meestal het gezelschap van hun familie opzoeken.

MO: 20 AV: 8
 LE: 35 AW: 7
 BW: 3 TP: 2D6 +2
 SN: 8 UI: 60
 MK: 16

MUSKIET

Deze alom bekende insecten kunnen in Zuid-Avon-turië tot kleine monsters worden die de helden in zwermen belagen. Zij hebben een voorkeur voor waterrijke gebieden. Bij een ontmoeting met zo'n zwerm moet iedere held een CH-proef afleggen. Hoe verder men onder zijn CH-waarde dobbelt, hoe meer men door de muskieten wordt gestoken. Doodslaan heeft door het grote aantal geen zin; het enige dat helpt is rook of bepaalde stinkende zalven (en vluchten natuurlijk). Al lijkt het effect van de insectenbeten in het begin nogal onschuldig, de gevolgen kunnen buitengewoon onaangenaam zijn:

- Maximaal 1D6 verlies aan LE
- Handicap van 1-3 op BH omdat de opgezwollen jeukbulten de huid ernstig irriteren
- Bij te vele beten in het gezicht kan het gezichtsvermogen aangetast worden (handicap van 2 op AV en AW)
- Al naar gelang het aantal beten is er een kans van 5-15% op infectieziekten (Slaapziekte, Moeraskoorts, Paralyse)

MO: – AV: 1 – 3D20 muggenbeten per Held
 LE: – AW: 0
 BW: 0 TP: –
 SN: 6 UI: –
 MK: 5 (per zwerm)

JAGUAR

Ondanks zijn geringe grootte is de Jaguar een gevaarlijk roofdier dat niet bang uitgevallen is. Zij leven haast altijd in de jungle, soms alleen, maar ook in kleine groepen tot 4 exemplaren. Het zijn bijzonder goede klimmers en springen desnoods ook van boom tot boom. Zij bespringen hun prooi daarom bij voorkeur vanuit een boom, zodat zij tijdens hun eerste aanval hun klauwen en gebit tegelijk kunnen inzetten. Verloopt een gevecht hem niet gunstig genoeg, breekt hij het onverwacht weer af en vlucht net zo snel als hij gekomen is weer in de bomen terug.

MO: 13 AV: 14
 LE: 18 AW: 4
 BW: 1 TP: 1D6 +2/1D6 +1*
 SN: 15 UI: 40
 MK: 20

* muil/klauwen

TENTAKELPLANT

Deze plant heeft zeven rankentenakels en een steel met aan het uiteinde een soepterrine-achtige verdikking waarin zich een met doornen bezette 'muil' bevindt. Achter deze 'muil' begint het spijsverteringskanaal. Het is een vleesetend monster, dat een gevaar vormt voor elk levend wezen. Een omslingering met een van de zeven tentakels kost 2 SP per gevechtsronde. Iedere keer dat de aanval van de plant lukt en de afweer van de tegenstander mislukt, wordt de tegenstander omslingerd, maar hij kan zichzelf toch nog verdedigen. Elke tegenstander die omslingerd wordt, gaat een gevechtsronde later naar de 'muil' (doornenbeet 1D +2 TP + zuur 1D TP). Helden kan deze plant natuurlijk niet verslinden. Wordt een tentakel afgehakt, dan brengt ze in de volgende GvR een tentakel meer in de strijd. De tentakelplant vecht met ten hoogste 3 tentakels tegelijk. Een tentakel en de steel worden bij 5 SP als doorgesneden beschouwd. Het monster is overwonnen als alle tentakels en de steel van de plant zijn afgehakt. De Helden kunnen natuurlijk ook wat meer afstand nemen, de plant kan immers niet van haar plek komen.

moed: – aanval: 8
 levensenergie: 40* afweer: 0
 beveiliging wapen-
 rusting: 2 trefpunten: 1D6 +2 (doornenbeet) + 1D6 (zuur)
 schadepunten: 2 SP per gevechtsronde bij omslingering
 monsterklasse: 32

* eigenlijk is het 8 x 5, de zeven tentakels plus de steel moeten elk worden verslagen, afgehakt.

DE BORON-TEMPEL

Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #4

HET AVONTUURIDEE

Ons avontuur speelt zich deze keer af in de omgeving van Selem, een middelgrote stad van ongeveer 5.000 inwoners aan de monding van de Szinto, in het zuidoosten van Aventurië.

Volgens de inwoners is Selem slechts het armzalige afgietsel van het eens zo prachtige Lem, dat met zijn pracht en rijkdom de goden in de ogen stak totdat Praios een ster naar beneden slingerde en de stad voor altijd verwoestte. Efferd bedekte het land daarop met een vloedgolf, zodat ook de resten van Lem voor de mens onzichtbaar onder de golven werden verborgen. De weinige overlevenden van deze ramp bouwden daarop Selem, dat echter weinig pracht en praal kent en voor een groot deel uit armzalige hutten bestaat.

Hoe de heldengroep in deze uithoek van Aventurië verzeild raakt, mag de meester zelf bepalen. Wellicht maakten zij de kortste route van de westkust naar de oostkust, vanaf Mengbilla via de Nordask. Misschien spoelden zij hier na een schipbreuk aan wal, of werden afgezet door een vriendelijke koopvaarder, wie zal het zeggen?

In ieder geval merken zij tot hun verbazing, dat zij aan de stadspoort onmiddellijk worden verzocht om “even mee naar binnen te komen”. Men leidt hun naar de bijbehorende wachttorens, waar men hun de

hemd van het lijf vraagt.

“Waar komen de heren vandaan? Waar gaan zij naartoe? Wat doen zij voor de kost? Hoe lang willen zij blijven? Waar is al dat wapentuig voor nodig? In welke herberg zullen zij overnachten?”

Nadat zij de vragen hebben beantwoord, laat men de helden echter even verrassend weer gaan. Men raadt hen zelfs een herberg aan: “Het Reddende Anker”, een goed en goedkoop etablissement in de havenwijk.

Welke route de helden nu gaan nemen en hoe de meester hierop inspeelt, laten wij graag aan de spelgroepen over. Een volledige beschrijving van Selem en al de mogelijke ontmoetingen valt buiten het kader van dit avontuur, al was het alleen maar om het plaatsgebrek. Voor het avontuur zelf zijn een aantal ontmoetingen noodzakelijk, maar het verdient aanbeveling, deze met velerlei alledaagse voorvallen te vermengen. Men denke daarbij aan een op hol geslagen ossenkar, diverse zakkenrollers, gauwdieven en bedelaars, een uitgelaten groep Thorwalers (uiteraard flink in de olie en extreem vechtlustig), een prediker die allerlei rampen voorspelt, een koopman die een slaaf laat geselen omdat die zijn draagstoel liet glippen, troepen ronselaars die roeiers voor de galeischepen proberen te pressen, enz., enz.

VERPLICHTE ONTMOETINGEN

VERPLICHTE ONTMOETING 1

WANNEER DE HELDEN ZICH IN DE HAVENWIJK BEVINDEN, worden zij de getuigen van een vreemde stoet: Voorafgegaan door een aantal in zwarte mantels geklede gewijden draagt men een opgebaarde dode man door de stad. De processie heeft een lange staart van weeklagende vrouwen, en ook enkele rijk versierde versluisde draagstoelen maken deel uit van het geheel. Links en rechts lopen in schitterende uniformen gestoken lijfwachten die de weg vrijhouden. Bij de havenkade aangekomen, maakt de hele stoet halt. De draagstoel met het lijk wordt in een verticale positie gebracht met het gezicht naar het zuidoosten; de gewijden knielen met het hoofd in de zelfde richting en prevelen een lang en monotoon

gebed. Hierna zet de hele processie zich weer in beweging en begeeft zich naar de westelijke stadspoort. Bij navraag blijkt dit de officiële begrafenis te zijn van Menagim El Golomcasar, rechtmatige heerser over een vorstendom ten noorden van Selem. Voor de stad zelf is hij van groot belang (geweest), omdat de vorst over dit gebied een deel van de Szinto beheerst en ook tol over deze rivier mag heffen. Mochten de helden zich verbazen over het merkwaardige ritueel bij de haven, zal men hun antwoorden dat zich in die richting de vroegere Baron-tempel van Lem bevindt, waar enige van zijn oudste voorvaders begraven liggen. Het blijkt zelfs een heel gebruikelijk ritueel te zijn.

VERPLICHTE ONTMOETING 2

ERGENS IN SELEM, BIJ VOORKEUR IN DE OMGEVING van Het Reddende Anker, worden de helden benaderd door een gestalte in een lange mantel, die zijn gezicht onder zijn kap verborgen houdt. Hij fluistert de helden toe dat “iemand een bijzondere opdracht

voor hun heeft”. Mocht men interesse hebben, moet de voltallige groep zich één uur na zonsondergang melden bij de waard van Hotel “Noordzicht”, niet ver van de noordelijke stadspoort. Het wachtwoord is de vraag: “Heeft U ook Boron-wijn?”

VERPLICHTE ONTMOETING 3

NADAT DE HELDEN AL EEN TIJDJE DOOR DE STRATEN van Selem lopen (en door één van de toevallige ontmoetingen zijn opgevallen), krijgt één van hun het gevoel dat zij bespied worden. Dit duurt een hele tijd voort, totdat op een onoverzichtelijke en drukke plaats een kleine jongen naar hun toe loopt. Hij drukt de held met de hoogste Charismascore iets in de hand, zegt “dit moest ik bij U afgeven!” en verdwijnt weer in de menigte. Het blijkt een briefje te zijn dat om een gouden dukaat gewikkeld is. Er staat een tekst op geschreven: “Wanneer U iets voelt voor een interessante en lucratieve opdracht, wees dan om één uur na zonsondergang aanwezig in herberg “De Dorstige Smokkelaar”, de beste kroeg van het havenkwartier. Vraagt U daar om een glas Veteranendoder. Het is erg belangrijk dat U voltallig aanwezig bent”.

Ongetwijfeld zal dit dubbele aanbod tot de nodige discussies leiden binnen de groep. Afhankelijk van de uitkomst hiervan is Verplichte Ontmoeting 4A of 4B van toepassing.



VERPLICHTE ONTMOETING 4A

HOTEL NOORDZICHT BLIJKT EEN BEKEND ETABLISSEMENT voor de gegoede burger te zijn. Na het noemen van de juiste woorden worden de helden naar een achterkamer geleid die kennelijk als vergaderruimte dienst doet. Kort daarna komt via een achterdeur een rijzige gestalte in het uniform van de stadswacht binnen. Hij stelt zich voor als kapitein Ferdok Golomcasar en verontschuldigt zich voor dit geheimzinnige gedoe. In verband met een delicate kwestie heeft hij enkele ervaren avonturiers nodig, bij voorkeur niet uit Selem zelf. Door een speling van het lot is vorst Kenagim El Golomcasar gestorven zonder een mannelijke erfgenaam. Bij de hier geldende wetten mag echter alleen een mannelijke erfgenaam een landgoed erven, zodat nu naar familieleden van de tweede en derde graad wordt gezocht. Nu wil het toeval, dat hij, Ferdok, een vol-

bloed-neef is van de jong gestorven broer van Menachim. Hij heeft zelfs een geboorteakte met stamboom die dit bevestigt, maar helaas, wijlen zijn oom heeft verzuimd om deze stukken met het familiezegel te bevestigen. Na zijn dood ging het zegel terug aan de familie, zodat daar niet meer aan te komen is. Ferdok weet echter nog een andere oplossing: in de oude Baron-tempel, die 15 mijl. ten zuidoosten van Selem nog uit de zee steekt, liggen nog leden van de Golomcasar -familie begraven die zo'n zegelring aan hun vinger moeten hebben. Ferdok geeft toe, het is geen eervolle opdracht, maar het dient een rechtmatige zaak. Als beloning kan hij niet veel geld aanbieden (10 dukaten p.p.), maar na de aflevering van de ring kan iedere held een wapen en uitrusting naar keuze krijgen. Is dat geen aantrekkelijk aanbod?

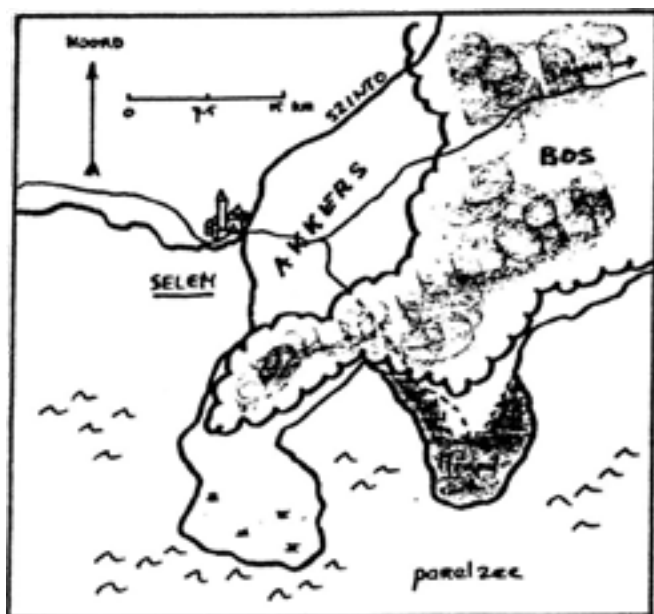
VERPLICHTE ONTMOETING 4B

HET LAWAAI UIT DE DORSTIGE SMOKKELAAR schalt de helden al van verre tegemoet. In de druk bezette kroeg kunnen zij slechts met moeite een plaatsje veroveren. De waard geeft hen bij het horen van hun bestelling een vette knipoog, en niet lang daarna komt een gezette man van middelbare leeftijd aan hun tafel zitten. Hij heeft een stoffig kruikje bij zich, waaruit hij de helden inschenkt (qua alcohol percentage doet het drankje zijn naam alle eer aan). Zijn naam blijkt Holak Golomcasar te zijn, eigenaar van deze herberg en tevens exploitant van een destilleerderij. Ook hij noemt zich de enige echte erfgenaam van Menagim (zie verder 4A). De zeeschuimers hier zitten boordevol bijgeloof, zodat hij deze opdracht liever aan enkele wereldse avonturiers geeft. Als beloning stelt hij 50 dukaten de man voor, en voor iedereen een kruikje van zijn duurste en beste product (hij snuift nog eens genietend aan zijn glas). Kunnen de heren hem volgen?

Het is de bedoeling dat de helden maar één van de opdrachtgevers ontmoeten, omdat zij anders meteen nattigheid zouden voelen. Alleen wanneer zij een zeer bijzondere inventiviteit aan de dag leggen mag de meester dit toestaan. Het is mogelijk, dat zij een verbinding tussen Ferdok en de ondervraging bij de stadspoort leggen (bonus!) en/of gaan informeren of er ook andere kapers op de kust zijn. Van de Boren-tempel zelf kan niemand de helden veel vertellen. Degenen die er wat over willen zeggen, herhalen alleen steeds weer dat “het er niet pluis is” en dat hij voor een groot deel onder water staat.

DE REIS NAAR DE TEMPEL

De tocht van de helden gaat door een woest gebied waarvan alleen maar de eerste mijlen voor de landbouw gebruikt worden. De laatste 7 mijl. moeten zij door sterk bebost terrein, waar een enkele overwoekerde weg doorheen loopt. Mocht een desbetreffende talentproef lukken, kan men er echter wél sporen in ontdekken. Het zijn menselijke sporen, en hier en daar vindt men zelfs de indruk van een karrewiel.



Speciale informatie:

De sporen in het bos zijn afkomstig van een benede smokkelaars, die handig gebruik maken van de vele spookverhalen en in de buurt van de tempel een aanlegplaats hebben ingericht. Zij werken samen met enige boeren en stadbewoners die de waren naar Selem brengen.

Deze lieden zijn echter niet het enige gevaar voor de helden. Afhankelijk van hun opdrachtgever worden zij gevolgd door 3 huurlingen van de tegenpartij, die tot en met de tempel hun expeditie in het geheim ondersteunen. Daarna zullen zij proberen, de helden de zegelring afhandig te maken. Dit zijn:

A) Geharde leden van de stadswacht, bewapend met zwaarden en kruisbogen.

MO 12 SL 11 CH 10 BH 12 LK 13 LE 36 BV 4 (lederen rusting, schild) AV 12 AV 11 MK 18.

Opmerking: Alle drie hebben Ferdok absolute trouw gezworen en zullen ook bij streng verhoor niets over hun opdracht loslaten.

B) Twee ervaren zeeschuimers en een ex-galeislaaf die als dommekracht wordt gebruikt, bewapend met sabels en korte bogen, c. q. een dubbele Kunchomer.

Zeeschuimers MO 10 SL 12 CH 9 BH 13 LK 12 LE 34 BV 3 (lederen rusting) AV 13 AV 9 MK 16.

Galeislaaf MO 13 SL 9 CH 10 BH 10 LK 15 LE 42 BV 1 (gewone kleding) AV 12 AV 8 MK 18.

Opmerkingen: De beide zeeschuimers hebben een portie slaapgif meegekregen, goed voor 2 dolken of 4 pijlpunten. De galeislaaf heeft door zijn kracht twee extra TP op zijn kromzwaard (1D6 +7).

Ontmoetingstabel voor de reis naar de tempel: (Men werpe met 1D6)**D6****Ontmoeting**

- 1 Groep avontuurlijk ingestelde Hagedismensen (1D6+2) met drietanden. Zij zijn niet persé agressief, maar hadden in bet verleden weinig aanleiding om mensen te vertrouwen.
MO 7 LE 18 BW 2 AV 8 AW 7 TP: 1D6 +2 (drietand) SN 3 MK 8
- 2 Boer met een karrelading landbouwproducten. Hij wordt zichtbaar nerveus als men hem lang ondervraagt (verborgen Smokkelwaar onder de lading).
- 3 Achtervolgingsgroep die een afkorting genomen heeft. Zij zullen zich na een vrijblijvend praatje weer verwijderen.
- 4 Een groep opgeschoten jongeren komt de helden tegemoet en rent aan hun voorbij, richting Selem. Achter hen kan men een duidelijke rookkolom waarnemen. De helden maken nu kennis met een woedende woudent die hen als de schijnbare daders zal aanvallen.
Mo 20 AV 14 AW 8 SN 11 MK 25 LE 25 BW 6 TP 1D6 +5
- 5 Jungle-tijger (zuidelijke variant van de Sabeltandtijger). Zie de rubriek Monsters en Uitrustingsstukken
- 6 (Alleen in nabijheid van de kust) Groep smokkelaars die in afwachting van transport hun waren verbergen. Zij zullen niet aanvallen, maar wel hun goederen tot het uiterste verdedigen. Aantal: 3 tot 5.
MO 10 SL 11 CH 9 BH 12 LK 11 LE 30 BW 2 AV 10 AV 9 TP 1D6 + 2/3 (dolk/entermes) MK 10.
De smokkelwaar bestaat uit kruiden, zalven, oliën en luxe artikelen ter waarde van 1500 zilveren daalders.

DE BORON-TEMPEL

DE TEMPEL STAAT OP EEN LANDTONG DIE BIJ VLOED geheel onder water staat. Voor zover men geen dwerg is, kan men er op het hoogtepunt nog nèt doorheen waden ($\pm 1,60$ m.). Bij eb zijn de trappen die naar het bovenplateau leiden duidelijk zichtbaar. Het water reikt dan nog wel tot bijna het plafond van de begane grond, want de tempel ligt op een lager punt dan de rest van de landtong. Eb en vloed wisselen hier om de 10 uren. Het geheel maakt een sterk vervallen indruk. Overal hebben algen en wieren zich aan de muren gehecht, de toren is ingestort en de eertijds zo prachtige vleugels van de raaf verbrokken in toenemende mate.

Beschrijving van de ruimtes

Daar de driehoekige grondvorm van de tempel de verschillende ruimtes sterk doet variëren, kunnen de afmetingen beter van de plattegrond worden afgelezen. Tenzij anders vermeld zijn alle deuren niet op slot.

A BOVENPLAUTEAU

Het bovenplateau werd vroeger gebruikt voor de grote plechtigheden die direct onder de nachtelijke hemel plaatsvonden. Vaak speelden zich dan ver-

schillende rituelen af in zowel A2, A3 en A4. Het lichaam van de overledene werd echter altijd in A2 opgebaard.

A1

De toren diende vroeger als baken en werd aan de top verlicht door een immens olievuur. Een grote wenteltrap verbond de verschillende etages van de toren met het tempelcomplex zelf. Nu is hij ingestort en totaal onbruikbaar. Een groep van 4 personen zal minstens 18 uur nodig hebben om de trap naar de verdieping hieronder vrij te maken, en zelfs dan is er 50% kans op instorting.

A2

De ruimte binnen het ravenlichaam herbergt een groot altaar van zwart marmer ($2\frac{1}{2} \times 2$ meter). Het interieur dat niet door de gewijden werd gered, is door latere grafrovers weggenomen. Er resten nog slechts enkele gebroken beelden. Een binnenmuur naar een kleine geheime ruimte in het zuidelijke deel is doorgebroken. Het mechanisme dat de geheime toegang naar ruimte B8 opent is daarbij onherstelbaar beschadigd.

A3

Relatief kleine, aan de westkant open opbouw, die de tand des tijds relatief goed heeft doorstaan. In het midden van de ruimte staat recht tegenover het open deel een klein altaar van 1 x 1 meter met een komvormige verdieping. Langs de muren kan men aan de binnenkant nog verschillende reliëfs onderscheiden die een gewijde begrafenis uitbeelden. Ook hier is niets van waarde te vinden. Twee nissen aan de westkant worden in het midden van elkaar gescheiden door een brede bronzen deur met een handdrad op 1,3 m. hoogte. Boven de deur zijn in grote letters de woorden VERBODEN TOEGANG nog zichtbaar. De deur kan met het groen uitgeslagen rad geopend worden (Lichaamskrachtproef +5). Er achter bevindt zich een kleine ruimte (1 x 1½ meter). Een pijl op de westmuur wijst naar een handvat op de grond. Ernaast staat het opschrift: "niet openen voordat deur gesloten is". Sluit men de deur dan treedt een bijzondere val inwerking: Een stenen valluik die door een stalen veer (50 kg-kracht) naar boven gedrukt wordt, opent zich onder het slachtoffer. Eén meter daaronder zit nog zo' n luik, maar dan met de scharnieren aan de andere kant. Na een val van 4 meter komt men boven op een paar voorgangers terecht, die overigens in verregaande staat van ontbinding verkeren (2D6 -3 SP). De held bevindt zich nu in een glazen koker van 20 cm. dik glas, die in een grote kamer met tafels en stoelen staat. Zie B6.

A4

Idem als A3, maar deze opbouw is door de aardbeving ingestort. Ook in het puin is niets te vinden.

B EERSTE VERDIEPING

De vloer van de eerste verdieping is afgezien van ruimte B4 bedekt met algen en slijk. Bij stormvloed staat deze verdieping geheel onder water, bij een normale vloed ongeveer 80 centimeter. De hoogte van de ruimtes is 3 tot 3½ meter.

B1 SLAAPVERBLIJF VAN DE GEWIJDEN

Vier nissen met een bed zijn steeds door een muur van elkaar gescheiden. Alles draagt de sporen van zowel het water als ook diverse doorzoekingen. Kastten staan open, meubels zijn kapot geslagen. In de hoek ligt nog het aangevreten lijk van een door een Moeraal verraste tempelrover.

B2 TOILET

De deur is geforceerd, de inhoud is door de hoge waterstand niet al te fris te noemen. Trekt men de deur open, komt de helden een hele zwerm onschuldige visjes tegemoet.

B3 WOON/WERKVERBLIJF VAN DE GEWIJDEN

Achter een kleine balustrade leidt een trap naar ruimte C2. Langs de noord- en oostmuur bevinden zich diverse planken en rekken met vergane perkamentrollen. De tafels en leunstoelen zijn in sterke mate beschadigd. In de zuidwesthoek ligt een door algen bedekte olielamp van fijn smeedwerk die, mits goed schoongemaakt, zeker 200 daalders waard is. Verder geen waardevolle artikelen.

B4 Persoonlijke ruimte van de oppergewijde

De metalen deur in de noordmuur is op magische wijze gesloten. Wanneer iemand probeert, deze te forceren, krijgt hij een schok die hem 3D6 schadepunten kost en hem voor 1D20 spelronden bewusteloos maakt. Een tovenaardie de deur magisch opent, krijgt een terugslag van 2D6 SP en verliest dubbel zoveel ASP. Beide manieren kunnen echter succesvol zijn, want de deur benodigt een uur om weer "op te laden".

Tot nu toe is de ruimte door niemand betreden en dientengevolge nog droog. In het zuiden staat een driehoekig hemelbed van zwart fluweel. Verder nog een fauteuil, een kleine tafel, een groot bureau met kastjes en laden, kandelaars aan de muren en een ingebouwde muurkast in de noordwesthoek met meerdere gewaden van zwarte zijde. De gewijde is toendertijd door de aardbeving gedood. Uit eerbied heeft men zijn kamer verder zo gelaten. Afgezien van meerdere door de meester zelf in te vullen waardevolle artikelen bevinden zich 5 porties slaapgif, een fles Boronwijn (aangename dromen en diepe slaap voor D20 spelrondes bij iedere slok) en een versierde sleutel in het bureau. Een losse tegel onder het tapijt in het midden van de kamer maakt een kijkgat vrij naar het grafgewelf C7.

B5 KEUKEN

Het kookgedeelte is in de zuidhoek; kasten en werktafel staan langs de noord- en westmuur. Met een kleine goederenlift kan men lasten op en neer halen naar ruimte C4. Het bijbehorende touw houdt nog net 50 kg uit. Tussen de rommel op de grond krui- pen of zwemmen nog 3 Scharenkreeften.

B6 GEMEENSCHAPPELIJKE EETZAAL

3 Grote en 1 kleine tafel bieden plaats aan ongeveer 30 personen. Zeer opvallend is een glazen cilinder van $\pm 1\frac{1}{2}$ meter doorsnede met een nogal lugubere inhoud (zie A3). Aan de cilinder is nog een bordje bevestigd met het opschrift "mislukte grafrover".

B7 TRAPPENHUIS

De toegang naar het bovenplateau is door puin ver- sperd. Als men een fakkelhouder tegenover de wen- teltrap een kwartslag draait (Lichaamskrachtproef noodzakelijk), springt de geheime deur naar B8 open.

B8 GEHEIME RUIMTE

Kleine ruimte van $1 \times 1\frac{1}{2}$ meter met een ijzeren lad- der kan men een stenen luik naar A2 bereiken. Wan- neer men de hendel overhaalt die op 3 meter hoogte uit de muur steekt, wordt men bedolven onder het puin uit A2 (2D6 +4 TP).

C BEGANDE GROND**C1**

Twee groen uitgeslagen bronzen deuren geven toe- gang tot een grote en hoge T-vormige ruimte. De rechter deur is volkomen ontzet en zit muurvast; de linker staat op een kier (20 cm.), maar kan ook slechts door een dubbele Lichaamskrachtproef wor- den geopend. De ruimte is volledig raamloos; hij werd vroeger door de 4 grote olieschalen verlicht die nog steeds aanwezig zijn. Links en rechts van de in- gang staan lange houten banken waar toeschouwers of deelnemers van een ceremonie konden plaatsne- men. Sommige van deze banken zijn losgeraakt van hun verankeringen en drijven aan het plafond. De kans op een ontmoeting met een Pijlzee-egel uit C5 is hier zeer groot (75%). Twee houten deuren leiden naar C2 en C5; die naar C5 staat half open. In de zuidelijke muur is een grote dubbele metaalbeslagen deur. Daarboven kan men nog vaag een ravenem-

bleem onderscheiden. Vóór de deur ligt het lijk van een tamelijk jonge Hagedismens met vele merk- waardige stekels in zijn lijf. Hij houdt een nog goede harpoen in zijn hand. Bij nader onderzoek blijken de deuren zelf niet door water aangetast en zijn zelfs droog! Deze ingang naar het grafgewelf heeft een zelfde betovering als de deur van B5.

C2

Dit was een kamer voor de wachters en novieten die toezagen op de veiligheid van de tempel en tevens als ordebewaarders bij de diensten optraden. Twee open kasten, een tafel en vijf stoelen zijn de enige meubels in deze ruimte. Daarvan zijn alleen de kas- ten aan de vloer verankerd. Afgezien van wat rot- zooi valt hier niets te vinden. Een smalle deur in het zuiden leidt naar een toilet, een tweede deur in de westmuur geeft toegang tot C3.

C3

Daar alle meubels hier vast verankerd zijn, ziet deze kamer er verrassend normaal uit. Hij bevat vier stapelbedden, vier hoge kleerkasten en een lange hou- ten tafel met twee komvormige verdiepingen in het midden. Her en der drijven nog enige krukken en stoelen. Eerdere "onderzoekers" hebben zich over alles ontfermd wat niet bij het verlaten van de tem- pel werd meegenomen. Uitzondering is een bescha- digde vloertegel onder het bed aan de buitenmuur . Daaronder had een nogal wereldse noviet die de ramp niet overleefde een zakje met drie zwarte pa- rels verborgen (waarde 22 daalders per karaat, ge- wicht 306 karaat per stuk). Om deze te vinden, is lang en intensief zoeken of een dwergeninstinct van 14 nodig. Enige andere uitgang in deze kamer is de trap naar B3.

C4

Het eet- en woonverblijf van de novieten en wach- ters. Een vier meter lange tafel en twee lange banken staan langs de oostmuur. De rest van het meubilair (een gemakkelijke bank, een ronde tafel en enkele stoelen) drijven vrij rond. Verder bevat de kamer een paternosterlift naar B5 en een openhaard in de westhoek. Een deur leidt naar C6. De kans op een ontmoeting met Pijlzee-egels is hier 50%.

C6

Vachtruimte als C1, met het verschil dat zich hier tevens een toilet bevindt en een openbaard in de zuidhoek. Deze haard is een broedplaats voor Pijl-zee-egels geworden, zodat zich altijd een groot aantal van deze vissen in de kamer ophouden (5D6). Minstens 2D6 exemplaren zullen eventuele indringers verwoed aanvallen om hun kroost te verdedigen.

C7

Deze grote ruimte was het officiële grafgewelf. Het bevindt zich 1½ meter onder het niveau van de begane grond. Het opvallendst in deze ruimte is de zeker 3 meter hoge stenen raaf in de zuidhoek die op een laag voetstuk staat. Verder staan er langs de oost- en westmuur 10 grote stenen doods-kisten van 2 bij 1 meter. Links en rechts naast de ingang posteren twee harnassen met hellebaarden. In de noordwesthoek staat nog een grote kist van zwart ebbenhout. Door de deurbetovering heeft deze ruimte nog niet onder water gestaan, hoewel daar ongetwijfeld verandering in zal komen wanneer de helden binnendringen. In de loop der jaren is er echter via allerlei kleine barsten en scheuren genoeg water binnengekomen om voor een laagje water te zorgen. Dit is ook de reden dat een groot deel van de ruimte van een dikke laag sponsachtige schimmel is voorzien. De inscripties op de stenen kisten zijn daardoor zo goed als onleesbaar geworden.

Bijzonderheden:

Negen van de tien kisten bevatten de stoffelijke resten van evenzoveel mensen. Hun kleding is al lang vergaan, maar men kan nog diverse waardevolle sieraden bij hun vinden. In kist 3 ligt een krijger die een ogenschijnlijk totaal verroest, maar volledig bruikbaar magisch zwaard (TP +1) omklemd houdt. Openen de helden de tiende kist, zal hun tot algemene verbazing een geraamte tegemoet komen drijven. Dit is van hout en dient alleen om het geheime wapenarsenaal van de tempel te verbergen. De meest waardevolle wapens heeft men meegenomen, maar er liggen nog wat korte zwaarden, dolken en sabels in.

Zo gauw men één van de kisten probeert te openen, komen de beide geraamtes bij de ingang (want dat zijn het) in actie:

Mo 18 LE 15 BW 6 AV 7 Aw 5 MK 16 TP 1D6 +4 SN 2

Mocht de ruimte ondergelopen zijn, hebben de geraamtes een kleiner handicap AV en AW, omdat zij

op de grond blijven staan. Men kan hen dan echter ook makkelijker ontwijken. Slimme helden die proberen de geraamtes bij voorbaat uit te schakelen, zullen merken dat dezen daar snel op reageren. De familie El Golomcasar is overigens in geen van de kisten te vinden. De ebbehouten kist bevat diverse relikwieën voor de ceremonies. Hun waarde is relatief klein (300 daalders), want de belangrijkste zijn uiteraard meegenomen. Het slot kan geopend worden met de sleutel in het bureau van de gewijde in B4.

De stenen raaf dient niet al leen als versiering, maar verbergt de geheime toegang naar de graftombe D onder zijn poten. Wanneer men de grote schaal in het midden van de ruimte een kwartslag draait, schuift het podium 2 meter omhoog en maakt een ingang met een naar beneden voerende trap vrij.

Pas op het tweede gezicht ziet men dat de raaf een klein metalen flesje in zijn snavel heeft. Het kan met enige moeite worden verwijderd en heeft een zeer bijzonder charisma-elixer als inhoud: het verhoogt 7 dagen lang het charisma van de drinker met 2 punten. Eén nadeeltje heeft het echter wel. Gedurende deze periode heeft de gebruiker Charisma 20 ten opzichte van alle raven en kraaiachtigen, en deze zullen zich in drommen om hem scharen om hun "vriend" met lekkere hapjes of met hun gezang te verwennen.

D DE GRAFTOMBE

Deze speciale grafkelder werd uitsluitend gebruikt voor hoge adellijken of gewijden van Boron zelf. In het zuiden bevindt zich een platform met een trap die precies op het uitgeschoven voetstuk van de raaf in C7 aansluit. Er steekt een hefboom uit die het mechanisme van hieruit kan bedienen. De inrichting is opvallend kaal: een grote stenen grafkist van 1½ bij 3 meter in het midden, twee met olie gevulde schalen op standaard ten weerszijden daarvan, en twee geraamtes van het bekende type in de noordelijke hoeken. Op een kleine pilaar staat ten noorden van de grafkist een merkwaardige met water en lucht gevulde glazen bol.

Bijzonderheden:

In de grote grafkist bevindt zich de echte bewaker van de tombe: een mummie die na 1 spelronde tevoorschijn komt als een Boron-gewijde niet de juiste bezwering over de kist uitspreekt. Zijn scores zijn:

MO 12 LE 35 BW 2 AV 7 AW 7 MK 22 TP 1D6 +4 SN 2

Zoals voor alle mummies geldt dat hij slechts met

vuur of met magische wapens kan worden bestreden. Het deksel van de kist kan slechts door 3 gelijktijdig gelukke Lichaamskrachtproeven worden opgetild. De twee schalen lijken onschuldig, maar als men de westelijke van de twee aansteekt, komt een gas vrij dat alle longademers binnen een spelronde in slaap doet vallen. (de mummie stelt dit effect zeer op prijs).

De glazen bol is door Efferd-gewijden aan de Boren-tempel geschonken. Hij zal de ruimte nog honderden jaren vrij van water houden.

In de muren bevinden zich op regelmatige afstand grote stenen die de graven daarachter afsluiten. Zij dragen allen een symbool, een familie wapen en/of de desbetreffende namen. Er zijn twee etages van deze graven: op ½ en op 2 meter hoogte. Het gezochte graf is het laatste en onderste in de oostmuur, vlak bij het geraamte. Een precieze beschrijving van de

graven met hun inhoud zou hier te ver voeren: wij stellen de fantasie van de meester hier graag op de proef (zie elders in dit blad). Eén graf is echter nog het vermelden waard: Op de vierde grafsteen in de westmuur staat alleen het teken van Efferd (een dolfijn) zonder verdere omschrijving. Een nauwkeurig onderzoek brengt aan het licht, dat de steen als een deur kan worden geopend. Hij geeft toegang tot een kleine ruimte van 3 x 1½ x 1 meter met een hendel in de zijkant. De grafsteen heeft ook een klink aan de binnenkant en kan kennelijk ook van die kant af gesloten of geopend worden. Als men de hendel naar beneden haalt, zal de achterwand opzij schuiven en een geheime vluchtweg naar buiten openen. Helaas is sinds de bouw van de tempel de situatie in de omgeving veranderd, zodat de gebruiker een vochtige verrassing te wachten staat.

Ontmoetingstabel in en om de tempel

(men werpe met D6)

D6

Ontmoeting

- 1 Norfu die zich in afwachting van de vloed in een liefst donker hoekje heeft verscholen. Voor scores en eigenschappen zie de A.B. nr. 1 of "het schip der verloren zielen".
- 2 Kleine zwerm Pijlzee-egels, zoals is beschreven in de A.B. nr 2. De scores zijn:
Mo 10 LE 5 SN 3 AV 10 (één stekel per GvR; niet meer dan 1D6 stekels) AW 0 TP 1D6 -1 MK 3
- 3 Moeraal, die op eens te voorschijn schiet om zijn prooi te grijpen.
Mo 12 LE 8 AV 10 AW 0 BW 0 TP 1D6 +3 SN 4 MK 8
- 4 Groep Hagedismensen (1D6) op zoek naar een jonge stamgenoot die vermist wordt (het lijk in ruimte C1)
MO 9 LE 15 AV 9 AW 8 BW 3 TP 1D6 +3 (drietand of harpoen) MK 8 SN 3
Als alle helden een Charismaproof lukt, zullen zij de groep een tijd lang ondersteunen.
- 5 Groep smokkelaars die nieuwsgierig is geworden naar de activiteiten in en rond de tempel (3 of 4).
Mo 8 LE 30 BW 2 AV 10 AW 8 TP 1D6 +3 (entermes) SN 3 MK 15
- 6 Reuzenamoebe (zowel op het land als in het water). Deze wezens zijn op zich erg traag, maar aangezien zij naar believen van vorm veranderen, kunnen zij verrassend snel aanvallen. Men kan hen slechts met vuur of scherpe slagwapens verwonden.
MO 7 LE 40 BW 0 AV 12 AW 0 TP 1D6 +3 (contactgif) SN ¼ (land) 2 (water) MK 15
In zijn lichaam kan men nog een onverteerde dwergensleutel vinden.

Met het vinden van de ring van de familie El Golomcasar is het avontuur nog niet afgelopen voor de helden. Als zij aan de mummie en de geraamtes ontsnapt zijn, moeten zij op de terugweg langs de huurlingen van de tegenpartij, die zich maar wat graag

over de ring zullen ontfermen. Interessant wordt het overigens, als de helden het in hun euvele moed gewaagd hebben om zowel van Ferdok als Holak El Golomcasar de opdracht aan te nemen.

MONSTERS

JUNGLETIJGER

MET ZIJN 3 METER LENGTE EN EEN GEWICHT TOT 600 kg is de Jungletijger samen met zijn soortgenoot de Sabeltandtijger het gevaarlijkste katachtige roofdier van Aventurië . Zij leven alleen of in paren en voelen zich heer en meester over een uitgebreid territorium. Dit territorium zullen zij altijd verdedigen; iedere indringer wordt achtervolgd en aangevallen. Wanneer hij zich met een hele groep tegenstanders geconfronteerd ziet zal hij echter niet blindelings te werk gaan. Bij een heldengroep zal hij bij voorkeur de laatste (of iemand die zich afgezonderd heeft) bespringen en na het omgooien als buit meeslepen. In

zo' n geval zal hij zich niet verweren tegen te hulp snellende medehelden, maar zo snel mogelijk met zijn buit wegvlugten. De Jungletijger zal zijn prooi pas loslaten als hij meer dan 20 SP moest incasseren. Iedere gevechtsronde die een slachtoffer in zijn muil doorbrengt kost de betreffende 1D6 SP.

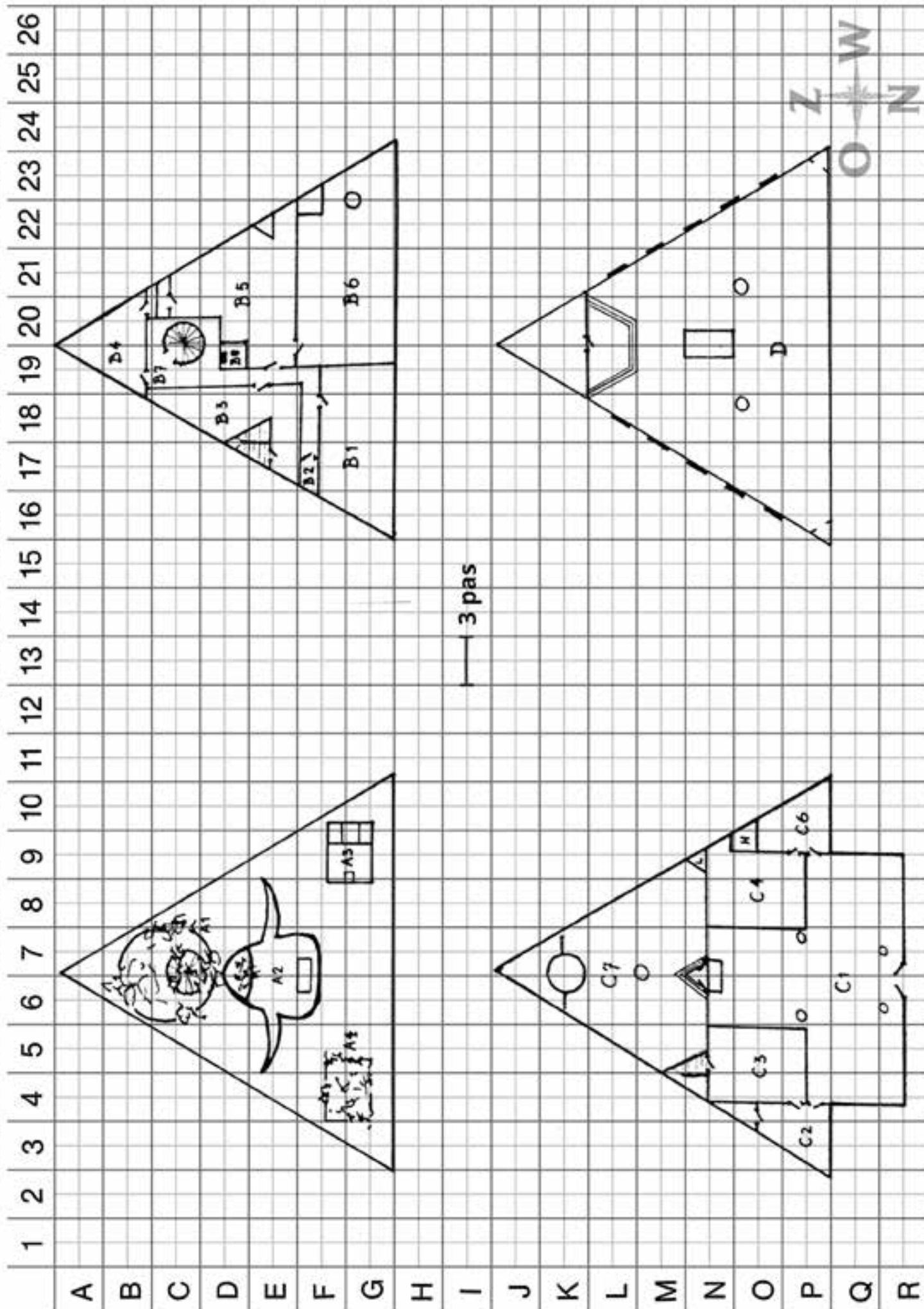
MO 20 LE 35 BW 1 SN 13* MK 40 AV 15 AW 4 TP
3D6 + 2 (muil) 1D6 +4 (klauw) UI 50

*Een jungletijger die een prooi wegsleept heeft een snelheid 4.

WOUDENT

HELAAS IS ER GEEN INFORMATIE OVER DIT WEZEN.

HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN



HET HUIS VAN ERPO VAN MONKHUIZEN

Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #5

HET AVONTUURIDEE

Ons huidige avontuuridee vormde een onderdeel van een langdurige campagne in en om de stad Uhdenberg . In dit avontuur moest een heldengroep een opdracht vervullen in het verboden gebied van het Floglumgilde . Aangezien het noodzakelijk was dat niemand iets zou weten van hun doel, kon de groep zich niet permitteren, een doorgangsbewijs te kopen. Aan de andere kant was het levensgevaarlijk om zonder een certificaat in het gebied te worden betrapt, Wat bleef er dus nog over? – Inderdaad, ‘een blanco contract stelen waar men zelf de data op kon invullen. Dit leidde automatisch tot een tweede probleem: Geen enkel contract was geldig zonder het officiële gildezegel. Slechts op één plaats in de stad was het mogelijk om zowel het zegel als de blanco contracten in handen te krijgen: In het woonhuis van Zegelbewaarder Erpo van Monkhuisen.

ALGEMENE INLEIDING

Uhdenberg is een relatief grote stad in het noordoosten van Aventurië. Zijn welvaart dankt het voor een groot deel aan de goede samenwerking met de dwergen in de Rode Sikkel. Slechts door hun hulp is men er in geslaagd om de exploitatie van Floglums (een explosief soort kristal) tot het huidige niveau te brengen. Het Floglumgilde dat deze exploitatie beheert is dan ook de sterkste economische (en wellicht ook militaire) kracht in Uhdenberg. Dit gilde beheerst alle toegangen tot het wingebed en ziet er op toe dat alleen personen met een delfcontract of een doorgangsbewijs het betreden. Een sterk leger van goed betaalde huurlingen, de zogenaamde Gilde-Ordendienst ziet hierop toe. Dit onafhankelijke leger telt zeker evenveel leden als

het stadsgarnizoen zelf. Voortdurende wedijver en opstootjes in de verschillende kroegen zijn dan ook meer regel dan uitzondering. Maar tegen een gemeenschappelijke vijand werken zij samen: sinds de fanatieke orde der Rondra-gewijden enkele maanden geleden uit de stad gejaagd is, heerst er ten westen van Uhdenberg een toestand van oorlog. De Goblinstammen aldaar zijn door de Rondra-gewijden tot opstand aangezet en maken het hele gebied onveilig. Vanuit hun onneembare vesting in de Zwarte Sikkel ondernemen Rondra's volgelingen steeds weer nieuwe acties tegen Uhdenberg. Beide partijen zijn echter niet sterk genoeg om elkaars machtscentrum daadwerkelijk te bedreigen. Het is dus de vraag hoe lang deze toestand nog zal aanhouden.

OVER ERPO

DE WELEDELE ERPO VAN MONKHUIZEN IS DE "Zegelbewaarder" en secretaris van het Floglumgilde en bekleedt hiermee een van de belangrijkste ambten. Het zegel van het Floglumgilde is een uitermate kostbaar en niet na te maken stuk dat beslist over het geldig/ongeldig zijn van een delfcontract of doorgangsbewijs. Om deze reden, en omdat Erpo ook

over de diverse contracten en papieren gaat, wordt het huis constant bewaakt door 3 à 4 ervaren leden van de Gilde-Ordendienst, waarvan er minstens één een dwerg moet zijn. Deze bewakers verblijven voornamelijk in het souterrain achter het persoonlijke kantoor van Erpo, waar deze zijn zaken afwikkelt wanneer hij niet in het Gildehuis verblijft.

ALGEMENE BESCHRIJVING

HET HUIS VAN ERPO VAN MONKHUIZEN STAAT IN een gegoede wijk van Uhdenberg, met de achterkant naar de oude stadgracht. Tussen de achterkant van het huis en deze gracht is nog een tuin van ±10 m.

diep met aan de grachtkant een kleine aanlegsteiger. Stenen muren met een houten opbouw zorgen ervoor dat de burenen geen inkijk hebben.

NB: De straat aan de voorzijde van het huis ligt ho-

ger dan de gracht. Wat aan de achterkant de begane grond lijkt, is aan de voorkant het souterrain c.q. de kelder.

TOEGANGEN

Aan de achterkant kan men de woning inkomen via de eetkamer; aan de voorkant zijn er 3 mogelijkheden:

1) De deur naar het souterrain (met trapje) Hiernaast staat een bordje met het gildeteken.

2) Linker voordeur. De officiële ingang. Het familieteken staat op de deur geschilderd.

3} Rechter voordeur. Voor de bedienden en de huisbewoners die een hekel hebben aan omwegen. Pas op: het lijkt net of deze deur bij het huis ernaast hoort, dus laat deze kans om de spelers te verwarren niet voorbijgaan!

HUISBESCHRIJVING

DE AFMETINGEN KUNNEN VAN DE PLATTEGROND worden afgelezen. De hoogte staat daarnaast aangegeven.

K1 EETKAMER

De inhoud bestaat uit een gestoffeerde muurbank, een grote tafel en eetstoelen. Het meubilair ziet er duur uit. In het ('s nachts afgesloten) dressoir tegen de zuidmuur bevindt zich een kostbaar servies. De houten trap in de zuidoosthoek leidt naar B1.

K2 KLEIN DONKER GANGPORTAAL

Deuren naar K1 en K3 (niet op slot).

K3 VACHTVERBLIJF

Twee stapelbedden in de zuidwesthoek. Het voorname meubilair bestaat uit een grote tafel met verschillende stoelen en krukken. De kast tegen de oostmuur bevat duurzaam serviesgoed. In de winter zorgt een openhaardvuur in de zuidoosthoek voor ruim voldoende warmte. Een flinke stapel afgedankte meubels ligt voor de noordmuur. Deuren naar K2, K4 en K5; een gordijn verbergt de toegang naar K6.

K4 DEUR MET ZWAAR HANGSLOT

In de ruimte liggen diverse wapenrustingen, handwapens en kruisbogen. De sleutel van het slot hangt aan de riem van de officier .

K5 TOILET

Een veredelde kakdoos geeft deze onmisbare ruimte zijn karakteristieke geur. De ton wordt 2x per week geleegd (in de zomer 4x).

K6 GANG

Een lange L-vormige gang, door een dik gordijn gescheiden van K3. In de zuidzijde is een lange bank voor wachtenden die iets van Erpo willen. Overdag is er altijd een wachter aanwezig.

K7 MUURKAST

Koele muurkast voor houdbare etenswaren (simpel slot, maar wél afgesloten)

K8 WERKKAMER VAN ERPO.

Tegenover de ingang staat het grote bureau van Erpe, met een hoge leunstoel erachter en een iets lagere (en minder mooie) ervoor. In de zuidwesthoek is een openhaard. Voor de noordmuur staat een grote lessenaar waarachter de overdag aanwezige schrijver staande zijn werk kan verrichten. Naast de ingang is een grote kapstok. De lage kast tegen de oostmuur bevat vele perkamentrollen, blanco delfcontracten en doorgangsbewijzen, en diverse schrijfbenodigdheden.

Het bureau heeft een kastje met een beveiligd slot. Probeert een onbevoegde hieraan te morrelen, schiet vlak onder het bureaublad een vergiftigde kruisboogpijl op de indringer af (3D6 SP door gif; bovendien -2 op BH en LK voor 10 SR). In het kastje ligt een kistje met handgeld (±2500 zilveren daalders) en diverse belangrijke gildepapieren (het grootste deel hiervan ligt uiteraard in het gildehuis)

BEGANE GROND

B1 KEUKEN

In het zuiden staat een grote oven/haard met daarnaast een aanrecht en (heel luxe) een ingebouwde wastafel, uiteraard zonder waterkraan. Onder en boven het aanrecht diverse kastjes met keukenebenodigheden. Twee grote ramen in de westmuur geven tot laat in de avond veel licht. Een grote ronde tafel, vier stoelen en een ingebouwde voorraadkast maken het interieur af. De moeilijk toegankelijke houten trap in de zuidoosthoek leidt naar K1.

B2 GANG

Zeer lange gang die vanaf de voordeur met een knik naar de keuken toe leidt. In de knik zit de deur naar de woonkamer; het westelijke eind heeft een deurloze opening naar de keuken en aan de zuidkant nog een steile houten trap naar T1. Diverse prullaria en andere spulletjes maken de gang nog smaller dan die al is.

B3 GROTE WOONKAMER

De ruimte is zonder overdreven veel meubilair ingericht en krijgt licht van twee grote ramen in de oost- en westkant. De oostelijke zijde van de ruim-

te wordt in beslag genomen door een grote ronde tafel met vier gemakkelijke leunstoelen. Tot aan de schoorsteen met de openhaard is er langs de zuidzijde van de kamer een boekenkast over de hele hoogte. De indeling is rommelig, maar de boeken en perkamentrollen bevatten een schat aan interessante informatie voor degene die de tijd heeft om er naar te zoeken. In de winter staat vóór de schoorsteen een ton met brandhout. Om de openhaard staan vier grote leunstoelen met daartussen drie bijzettafeltjes gegroepeerd. Onder het raam aan de westkant staat een lage houten tafel met twee kinderstoelen (nog uit oude tijden maar de vrouw des huizes kan slecht iets weggooien). Tegen de noordelijke muur staan een grote kast met handwerkspullen en een dressoir met mooie siervoorwerpen en een kostbaar servies. Een afgesloten lade bevat het huishoudgeld van de familie (338 daalders). In de hoek die door de gangknik wordt gevormd staat een grote mand met twee érg kefferige schoothondjes. De hele vloer is met (deels kostbare) tapijten bedekt.

B4 TRAPPORTAAL

Trapportaal met steile trap die vanaf de 2e voordeur naar C6 leidt.

TUSSENVERDIEPING

T1 OVERLOOP

Kleine overloop met een enkele deur naar T2. Aan de oostkant gaat een trap naar B2; naar het zuiden toe leidt de nog even steile trap naar C1. In een nis op gelijke hoogte met de overloop staat tegenover de trap naar B2 een 1 meter hoge kostbare (maar nogal wankele) vaas.

T2 SLAAPKAMER

Slaapkamer van de enige zoon van Erpo, Bertrand van Monkhuisen. De kamer heeft één groot raam in de westmuur. Het interieur bestaat uit een groot bed, twee kledingkasten, een nachtkastje met kandelaar en een lange werktafel. Bertrand is een echte knutselaar en houdt zich nu bezig met een verbeterde kruisboog. De hele tafel en een deel van de vloer ligt dan ook bezaaid met spullen. Op Bertrands nachtkastje ligt een kleine éénhandskruisboog. Nèt kinderspeelgoed, maar toch 1D+2.

EERSTE VERDIEPING

C1 TRAPPORTAAL

L-vormig trapportaal met deur naar C2, C3 en vla een trapje een deuropening naar C4. De houten vloer kraakt hier bedenkelijk.

C2 BADKAMER

Grote, voor Avonturijnse begrippen luxe ingerichte badkamer. In de zuidwesthoek kan men door een smalle deur op een even smal balkon met een nogal verrotte balustrade komen. Een ingenieuze constructie van een oventje met daarboven een waterreservoir zorgt voor heet water dat door een primitieve kraan in een grote koperen badkuip kan lopen. Op de vloer staan nog twee emmers en een wastobbe. Een lage kast met marmeren dekblad in de noordoosthoek bevat handdoeken, zeep, badzout, etc. Naast de deur zijn diverse kledinghaken bevestigd.

C3 TOILET

Toilet met porseleinen zitgelegenheid die door een klep luchtdicht afgesloten kan worden, het reservoir hieronder wordt dagelijks verschoond.

C4 GANG

Met tapijten belegde gang die aan de zuidoostkant twee deuren heeft (naar C5 en C6) en door een trapje met C1 verbonden is. In het midden van de gang is een trapje dat een hoogteverschil van 80 cm overbrugt (kom terug, kaarttekenaar!), zodat het oostelijke einde vergeleken met C1 nóg lager ligt.

C5 SLAAPKAMER VAN ERPO EN ZIJN VROUW

Het zonlicht kan deze kamer alleen door het raam in de westmuur bereiken. Tegen de oostmuur staat een 3 meter lange hangkast. Het grootste deel van de kamer wordt in beslag genomen door een monster van een hemelbed dat gezien het formaat kennelijk hier in elkaar is gezet. Naast het hoofdeinde aan de zuidkant staat keurig een nachtkastje. Het bed wordt geflankeerd door twee hoogpolige kleedjes. Tegen de noordmuur staat een toilettafel met spiegel, welke vol staat met allerlei artikelen waarmee mevrouw van Monkhuizen haar tanende schoonheid wil on-

derhouden. Een slechts met een simpel sierslot afgesloten lade bevat sieraden ter waarde van ± 500 dukaten (jaja, vroeger was Hedwina èrg knap). Aan zakdoekjes en snuisterijen heerst duidelijk geen gebrek. Een commode ten oosten van de toilettafel heeft ondergoed en nachtkleding als inhoud. In zijn nachtkastje heeft Erpo een sterk rammelende sleutelbos waaraan alle belangrijke sleutels van het huis hangen. Bovendien ligt hier een doosje met een in het geheim vervaardigde tweede sleutel van het gildehuis (pijnlijk, pijnlijk). De met koperbeslag versierde deur naar C4 heeft een stevig slot, maar daar wordt zelden of nooit van gebruik gemaakt. De sleutel steekt aan de binnenkant.

C6 TRAPPORTAAL

L-vormig trapportaal met een steile trap naar beneden (B4, 2e voordeur) en een smalle trap die in een bocht naar boven voert (D1). Een met een slot voorziene deur geeft toegang tot C4; achter een gordijn dat de zuidoostelijke hoek van 't portaal verborgen houdt, is er nog de deur naar C7. De trap naar beneden is net in de was gezet en erg glad. De 4e en de 7e trede van de trap naar boven kraken hartverscheurend.

C7 SLAAPVERBLIJF VAN DE BEIDE DOCHTERS

Harma en Aletta van Monkhuizen slapen beide in deze slaapkamer. De schoorsteen en de hoek van het trapportaal geven de kamer een vreemde vorm. Overdag wordt de ruimte verlicht door de twee hoge ramen in de oostmuur. In de kamer staan twee bedden met een bijbehorend krukje en tafeltje. Op beide tafeltjes staat een grote kandelaar. De beide dames houden hun kleding strikt gescheiden in twee kasten: Harma in de zuidoost-, Aletta in de noordoosthoek. Tegen de muur tussen de ramen staat een tafel met een waskom en lampetkan. Aan de noordmuur is een grote spiegel bevestigd welke Erpo zeker een rib uit zijn lijf heeft gekost. De daarnaast staande dekenkist bevat datgene wat hij behoort te bevatten. In het midden van de kamer ligt nog een kleed. Aletta heeft momenteel een avontuurtje met de jongste zoon van de commandant van de stadswacht.

Beide ouders willen hier niets van weten, maar Aletta maakt regelmatig misbruik van de vreemde indeling van het huis door de jongeling in het bed van D2 uit te nodigen. De dienstmaagd/kleermaakster

uit die kamer slaapt dan zolang in Aletta's bed. Harma houdt haar mond, want ze mag haar zuster graag en heeft bovendien zelf ook iemand op het oog.

TWEEDE VERDIEPING

D1 TRAPPORTAAL

L-vormig trapportaal met een vrij smalle houten trap naar boven (E1) en naar beneden (C6). Van beide trappen kraken enkele treden meer dan erg (BH-proef +5). Twee deuren geven toegang tot gang D3 en kamer D2. De deur naar D3 is voorzien van een goed deurslot en wordt alleen geopend als Erpo in zijn persoonlijk studeervertrek verblijft.

D2 KAMER VAN SABINE

Grote, door twee ramen helder verlichte kamer met een uitbouw naar het westen. De inrichting is vrij luxe. Tegenover de deur aan de noordmuur staat een zeer ruime kledingkast met drie kastdeuren. Tussen de beide ramen staat een dekenkist (er zitten nog dekens in ook). De zuidoosthoek wordt ingenomen door een eettafel met drie stoelen. Ten westen daarvan staat een royaal dubbelbed met nachtkastjes aan weerszijden. Tussen het bed en de tafel in staat een houten paspop. De nis in de westmuur biedt net voldoende-ruimte voor een 2 bij 1 meter grote rust/slaapbank. Een daarbij staande stoel, een wastafel naast de deur en een groot kleed in het midden van de kamer completeren het geheel.

In deze ruimte woont en werkt de nog vrij jonge kleermaakster Sabine, die voor enkele manden ingetrokken is om de hele familie van nieuwe kleren volgens de nieuwste Garethse snit te voorzien. Zij is een oorspronkelijk uit Wehrheim afkomstige kleermaaksterleerling die tevens als dienstmaagd actief is. Zij brengt de nachten niet altijd in deze kamer door (zie beschrijving C7).

D3 GANGPORTAAL

Vijf meter lang gangportaal met aan het oosteinde een stevige deur naar D1 en aan het westeinde een trapje dat omhoog gaat naar D6. In de zuidmuur is een deur die toegang geeft tot D3. Een dikke loper dempt alle geluiden.

D4 LOGEERKAMER

Logeerkamer voor eventuele gasten. De ruimte is al geruime tijd niet meer gebruikt en vrij stoffig. Aan de oostmuur naast de deur hangt een kapstok in de vorm van een elandsgewei. In de nis bij de dubbele schoorsteen staat een stapel zitstoelen. Tegen de zuidmuur is een hang- en legkast gezet (die bij gebrek aan gasten leeg is); voor het raam in de westmuur staat een kleine schrijftafel met stoel. Met het hoofdeinde naar de westmuur staan twee kale één-persoonsbedden met daartussen twee nachtkastjes. De bijbehorende dekens zitten in de kist naast de deur tegen de noordmuur; daarbovenop een kom en een lege waterkan. De vloer is bedekt met twee dure, maar niet bij elkaar passende kleden.

D5 TOILET

Klein toilet dat op hetzelfde niveau ligt als ruimte D6 en daarom alleen met een moeilijk opstapje is te bereiken. Verder geen bijzonderheden.

D6 STUDEERVERTREK

Dit is het persoonlijk studeervertrek van Erpo van Monkhuzen. Links naast de deur tegen de oostmuur staat een in Avonturie zeer bijzondere constructie: een brandkast van gehard staal met een dwergenslot van beste makelij. Rechts daarvan in de zuidoosthoek bevindt zich een kastdeur waar met vage krijtletters "NIET OPENEN" op staat geschreven. In het midden van de zuidmuur geeft een vergrendelde deur toegang tot het balkon. Voor het linker van de twee grote ramen staat een groot schrijfbureau van geloogd eikenhout met een bijbehorende stoel. Voor het rechter raam staat een gemakkelijke leunstoel waarin Erpo soms van de avondzon geniet. Zeer opvallend is nog de met veel houtsnijwerk versierde kast tegen de noordelijke muur. Hierin staat een uitgebreide verzameling pijpen, alsmede een groot aantal tabakspotten tentoongesteld. In het vak daaronder ligt een keurige rij perkamentrollen.

Bijzondere informatie: De brandkast kan alleen worden geopend met de sleutel aan Erpo's sleutelbos of met de reservesleutel die in een porseleinen pijp tussen de verzameling verborgen is. Om de kast te openen, moet men de sleutel naar links draaien. Heeft men de sleutel in de andere richting omgedraaid, dan zal de vergrendeling van de middelste traprede voor de studeerkamer los gaan. Daaronder ligt een flinke Floglum die bij het inzakken van de traprede (dus zo gauw er iemand op stapt) explodeert en het slachtoffer 5D6 trefpunten bezorgt. De constructeur meende dat dit voldoende was om een dief het verlaten van het huis te bemoeilijken. Overigens is deze traprede behoorlijk stoffig, want Erpo vertrouwt hem niet helemaal en slaat hem bij voorkeur over. De kast met het opschrift herbergt een harnas van een van Erpo's voorvaderen, compleet DEt vaandel en tweehandszwaard. Het leunt zwaar tegen de kastdeur aan en zal met donderend geraas de kamer in

vallen als men de deur niet héél voorzichtig open maakt.

In de (drie (afgesloten) lades van het bureau bevinden zich schrijfgerei, statuten + reglementen van het Floglumgilde, een lijst met wachtwoorden van de Gilde-ordedienst voor deze en de volgende maand (!) en enige blanco delfcontracten en doorgangsbewijzen.

Het versierde kastje bevat een uitgelezen verzameling pijpen en tabaksoorten van grote waarde (voor de liefhebber al thans). De rollen perkament behandelen de geschiedenis van Uhdenberg en de familie-kronieken van de van Monkhuizens (misschien nier erg kostbaar, maar als chantageobject heel waardevol).

Het balkon tenslotte is alleen geschikt voor lichtgewicht inbrekers. Erpo zelf durft het tenminste al jaren niet meer te betreden (50% kans op instorten).

DERDE VERDIEPING

DEZE VERDIEPING WORDT ALLEEN DOOR DE BEDIENDEN bewoond en is daarom voor inbrekende helden minder interessant. Wij beperken ons daarom tot beschrijvingen in telegramstijl:

E1 TRAPPORTAAL

Een smal, L-vormig trapportaal met een opbergkast in de noordoosthoek. Een klein dakraam kijkt uit over de daken.

Deuren naar E2, E3, E4 en E5.

E2 SLAAPKAMER VAN DE BEDIENDENFAMILIE

De familie Laskowiet (vader, moeder en 2 dochters) verblijven hier. Een bedstee, een etagebed, drie kasten en een tafeltje. Dakraam naar het oosten.

E3 KLEINE KEUKEN

Een kleine keuken met een oven tegen de schoorsteen in de westhoek. Eén tafel en provisiekast laten het nog kleiner lijken. Klein raam naar het zuiden.

E4 WOONKAMER

De woonkamer met per raam (2) een dakkapel. Grote tafel met 4 stoelen, kleine zitbank, 2 leunstoelen, opbergkist en legkast. Onder het noordelijke raam werkt mevrouw Laskowiet meestal aan haar spinnewiel.

E5 TOILET

Een ogenschijnlijk ruim toilet, waarin echter tevens schoonmaakartikelen (emmers, bezems) worden bewaard.

PS: .. Diegenen onder de lezers die het hier beschreven huis volstrekt onlogisch en ongeschikt voor bewoning achten, raad ik aan hun beklag te doen bij de architect van het buis aan de Achtergracht nr. 15 te Amsterdam.

SCORES DER HUISBEWONERS

ERPO VAN MONKHUIZEN

MO: 9 SL:14 CH: 13 BH: 11 LK: 11
 AV: 11 AW: 6 BW: 1/0 LE: 35

Erpo is 51 jaar oud, dik, kalend met zwarte bakkerbaarden. Als gewiekste redenaar neemt hij liever geen risico's maar zal zijn uiterste best doen om eventuele inbrekers in de val te lokken.

HEDWINA VAN MONKHUIZEN (VROUW)

MO: 10 SL:11 CH: 9 BH: 10 LK: 9
 AV: – AW: – BW: 1/0 LE: 36

Hedwina is net als haar man 51 jaar oud en fors gebouwd. Ze heeft lang blond haar. Zij neigt tot hysterische aanvallen.

BERTRAND VAN MONKHUIZEN (ZOON)

MO: 12 SL:13 CH: 11 BH: 13 LK: 10
 AV: 11 AW: 10 BW: 1/0 LE: 36

De 22-Jarige Bertrald is tamelijk klein (1,72 m) en donkerharig. Hij heeft de slimheid van zijn vader, is niet bang en erg snel. Als erfgenaam neemt hij echter liever geen onnodige risico's.

HARMA VAN MONKHUIZEN (DOCHTER)

MO: 9 SL:12 CH: 12 BH: 12 LK: 9
 AV: – AW: – BW: 1/0 LE: 28

ALETTA VAN MONKHUIZEN

MO: 9 SL:10 CH: 13 BH: 11 LK: 9
 AV: – AW: – BW: 1/0 LE: 30

VALKO NAUBANT (ZOON STADSCOMMANDANT, ZIE C6)

MO: 12 SL:10 CH: 11 BH: 13 LK: 12
 AV: 12 AW: 8 BW: 1/0 LE: 36 TP: 1D6 + 2 (dolk)

Mits aanwezig, zal Valko een inbreker aanvallen en daarbij proberen te vluchten. De dochters zullen getuigen, dat hij een van de inbrekers was.

SABINE "VAN WEHRHEIM" (KLEERMAAKSTER)

MO: 9 SL:12 CH: 11 BH: 13 LK: 9
 AV: – AW: – BW: 1/0 LE: 30

KUSTAR LASKOWIET (BEDIENDE)

MO: 11 SL:10 CH: 10 BH: 12 LK: 13
 AV: 11 AW: 9 BW: 1 LE: 35

MOEDER EN DOCHTER LASKOWIET

MO: 9 SL:10 CH: 11 BH: 12 LK: 11
 AV: – AW: – BW: 1/0 LE: 30

OFFICIER VAN DE WACHT

MO: 13 SL:12 CH: 12 BH: 13 LK: 13
 AV: 13 AW: 10 BW: 3 LE: 42 TP: 1D6 +5 (zwaard)

GEWONE WACHTER

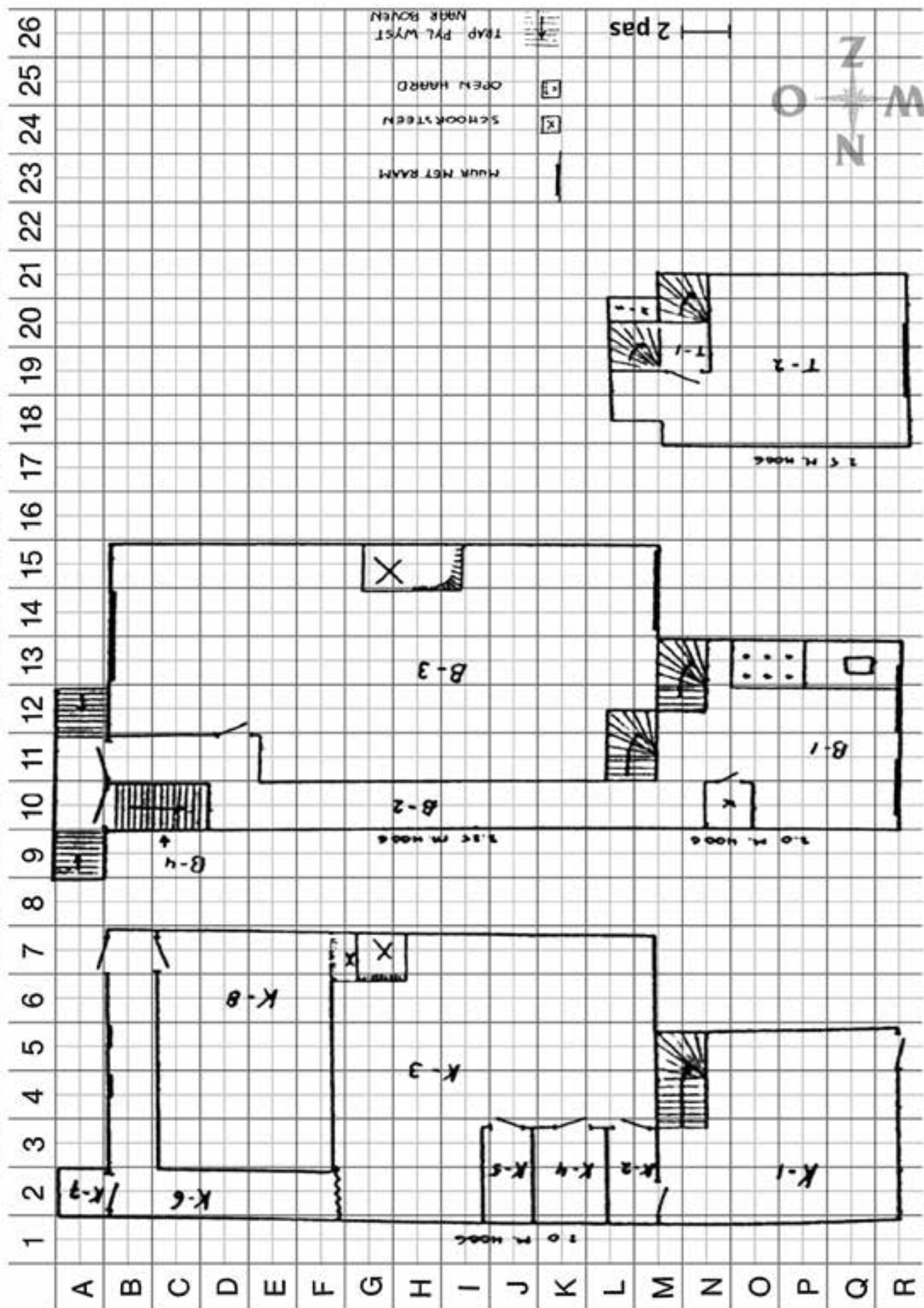
MO: 11 SL:10 CH: 10 BH: 12 LK: 12
 AV: 11 AW: 9 BW: 3 LE: 36 TP: 1D6 +4 (zwaard)

DWERGWACHTER

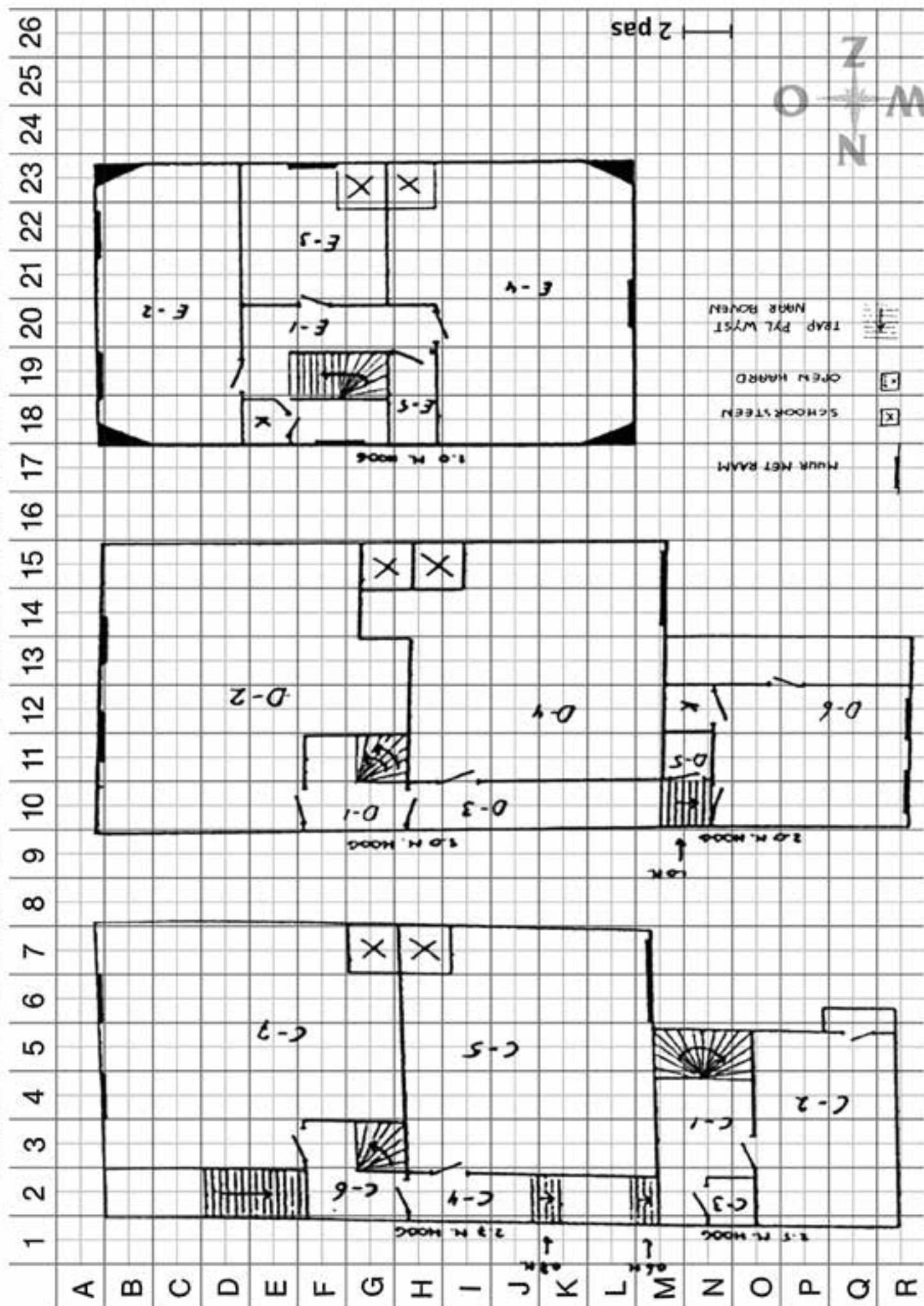
MO: 12 SL:10 CH: 9 BH: 13 LK: 14
 AV: 13 AW: 8 BW: 4 LE: 42 TP: 1D6 +6 (strijdbijl)

AV: – betekent dat deze persoon niet aan een gevecht zal deelnemen. In plaats van Afweer zullen ze ontwijken (BH-proef)

HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN



HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN



Windstreken zelf intekenen.

SPEURTOCHT DOOR DE KHÔMWOESTIJN

Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #7

AVONTUURIDEE

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 detecti-

veachtige elementen met een ingewikkelde achtergrondintrige 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 dorpeling 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 Algarith (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 dorpelingen zijn fanatieke Rastullah-aanhangers die weinig medelijden zullen hebben met "Verraders van het Enige Ware Geloof". Baghi zal alleen spreken na een gelofte van zwijgzzaamheid en zal 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 KARAVANREIS

DE KARAVAN BESTAAT UIT 3 KOOPLIEDEN, 2 GIDSEN, 8 BEWAKERS, 6 KAMELDRIJVERS EN 22 KAMELEN. Het feit dat een aantal ogenschijnlijk gevechtstekwame 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 Korgana'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 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 genaam, 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 hoofddekseel.

Het verhaal is een dusdanig goed geconstrueerde mengeling van leugen en waarheid dat wij van onze



zijde onze hoed afnemen voor zijn fantasierijke vertelling.

Als de helden Al Sadir niet herkennen, zal hij mee-reizen 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; òf hij had een zonnesteek, òf 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 ondervragen, 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(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 een 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-Aventurijns 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 informaties verkrijgen. Voor het gemak nemen we hierbij aan dat de Nomade aan de overval heeft deelgenomen.

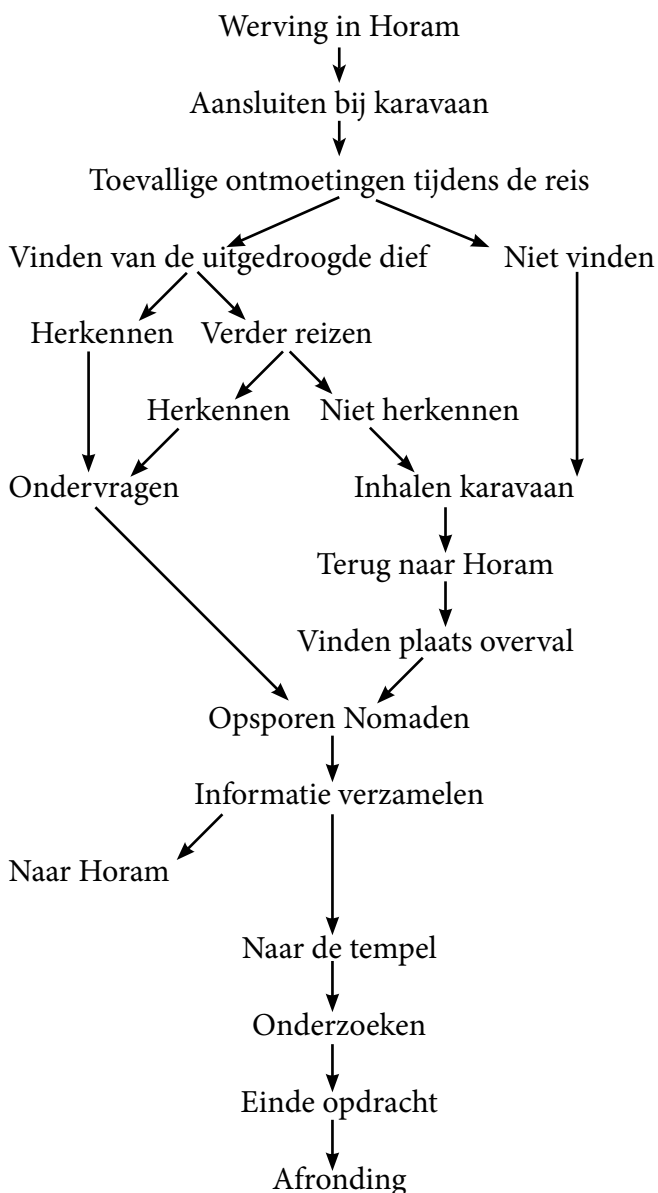
- a) Het feit dat de vervallen tempel in Horam een sleutelrol heeft.
- b) De naam Muktadis als één van de spionnen.

Aanwijzing B 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 karavaanovervallen een zekere vermaardheid hebben gekregen, onderhouden een roverskamp ten westen van Horam. Het bestaat uit acht grote tenten die met opzet half ingegraven zijn in de dalkom van een kloofachtige uitloper van het gebergte waar ook Horam aan grenst. Het herbergt 30 man en 40 kamelen onder leiding van Ghadaf El Ybrihit, een sluwe eenogige zwaardvechter van 42 jaar. Iets dieper in de kloof bevindt zich een onderaards waterreservoir dat met de Efferdtempel in verbinding staat. Er zijn geen vrouwen en kinderen: het eigenlijke vaste woonkamp van deze nomaden ligt verder westelijk.

HET DORP HORAM

Horam werd ±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 inderdaad uit, zodat het dorp nu al 90 inwoners telt en ongetwijfeld nog verder groeien zal. Horam wordt nu regelmatig aangedaan door karavanen die van Pasar naar Una u door de Khomwoestijn reizen. Horam heeft hierbij een zekere monopolypositie, 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 informatie over hen is in de beschrijvingen van de huizen opgenomen.

1 BOERDERIJ

Hier leeft Kamal Alkamela samen met zijn vrouw, zijn 5 zoons en de 3 dochters van wat het land opbrengt. In feite kan hij het hoofd alleen 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 Muktadis 16).

2 SCHUUR

Hier slaat Kamal zijn oogst op. Het gebouw is veel te groot.

3 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.

4 STAL

Bani Ibn Saïd leeft hier met zijn twee knechten 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 STALLEN

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. Box c is van groot belang omdat zich daar de ingang van de geheime gang naar de tempel bevindt (dwergeïnstant 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 TRAP

Een zeer smalle trap naar boven.

A3 OPSLAGRUIMTE

Hier zijn voedsel, dekens, tuigage en andere nood-

zakelijkheden voor een stal opgeslagen. Een nauwelijks zichtbaar luik (dwerginstinct 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 lederen 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 een 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 openhaard en is verder spaarzaam ingericht. Hier bewaren de bewoners hun wapens (kromzwaarden en dolken).

5 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.

6 SCHUUR/STAL

Beneden is een stal boven een opslagruimte. Deze ruimte vormt een extra service voor passerende karavanen.

7 BINNENPLAATS

Al naar gelang de behoefte dient hij als stal, opslagplaats of gelagkamer.

8 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.

9 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 roddelcentrum 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 LEERBEWERKER

Emad Eddin legt zich noodgedwongen toe op het vervaardigen van lederen 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 Alarith leeft hier samen met zijn vrouw, zoon en dochter van het geld dat hij verdiend als klusjesman. Lid van de Efferdkring.

22 WOONHUIS

Sadi Ibn Hanil 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

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

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

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 WOOHHUIS

Hier leeft Abdu Alzagir met zijn lijfwacht Musa. Abdu is de eigenaar van de enige waterbron van het dorp en buit deze monopolypositie 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 bewaakt 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 WATERVERGAARBEEKEN

Twee 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 EFFERDTEMPEL

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 GROND

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 INGANG

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 (dwergeninstinct 9). Dit puin wordt steeds

weer opnieuw door de benedeleden 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 plundersaars 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 (dwergereninstinct 9).

B11 VLUCHGANG

Voormalige vluchtgang van de tempel die toender-tijd 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 benedeleden 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 GANG

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

B13 VLUCHTKELDER

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 (dwergereninstinct 7). De ruimte is ook via het luik van ruimte A4 te betreden.

B14 KELDER

Kelder met nauwelijks herkenbare resten van 4 stapelbedden loodrecht op de zuidmuur. Een geheime deur geeft toegang tot gang B15 (dwergereninstinct 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 (29).

38 BONENVELDEN

Eigendom van Kamal Al-kamala (01).

39 PAD

Oud en ongebruikt pad van het dorp naar de Efferd-tempel.

SCORES DER BELANGRIJKSTE PERSONEN

AL SADIR

6e graads Streuner/Vrijbouter

MO: 13 SL: 13 CH: 12 BH:15 LK: 11 LE: 45 UI: 56
AV: 12 AW: 12 BW: 2 (kleding) TP: 1D6 +3 (degen)

Nieuwe Basisregels: AV/AW: 8/8 (+9 steekwapens)

Bijzondere talenten: Vermommen: 9 Liegen: 11

BANI LBN SAÏD

5e graads handelaar

MO: 13 SL: 12 CH: 11 BH:13 LK: 11 LE: 42 UI: 53
AV: 11 AW: 12 BW: 2 TP: 1D6 +4

Kleding of wapenrok | degen van eerste kwaliteit

Nieuwe Basisregels: AV/AW: 7/7 (+6 steekwapens)

FORMAN VAN FASAR

9e graads handelaar

MO: 12 SL: 15 CH: 14 BH:12 LK: 10 LE: 54 UI: 64
AV: 10 AW: 12 BW: 3 TP: 1D6 +4

Lederen rusting | kromzwaard

Nieuwe Basisregels: AV/AW: 7/7 (+7 sch. slagwapens)

GHADAF EL YBRIHIT

9e graads Novadi

MO: 13 SL: 12 CH: 10 BH:14 LK: 17 LE: 54 UI: 71
AV: 16 AW: 11 BW: 4 TP: 1D6 +7

Lederen rusting + houten schild | Kunchomer

Nieuwe Basisregels: AV/AW: 9/9 (+10 sch. slagwapens)

TYPISCHE NOMADE

4e graads Novadi

MO: 13 SL: 10 CH: 9 BH:12 LK: 15 LE: 39 UI: 54
AV: 12 AW: 9 BW: 3 TP: 1D6 +5

Lederen rusting | Kromzwaard

Nieuwe Basisregels: AV/AW: 8/8 (+6 sch. slagwapens)

TYPISCHE BRONBEWAKER

3e graads Strijder

MO: 12 SL: 10 CH: 9 BH:11 LK: 15 LE: 36 UI: 51
AV: 13 AW: 8 BW: 5 TP: 1D6 +5

Lederen rusting+ ijzeren schil | langzwaard

Nieuwe Basisregels: AV/AW: 8/8 (+8 zwaarden)

VALID

4e graads Streuner/Vrijbouter

MO: 13 SL: 11 CH: 10 BH:15 LK: 10 LE: 39 UI: 49
AV: 11 AW: 11 BW: 2 TP: 1D6 +3

Kleding | Rapier

Nieuwe Basisregels: AV/AW: 8/8 (+6 steekwapens)

MALID

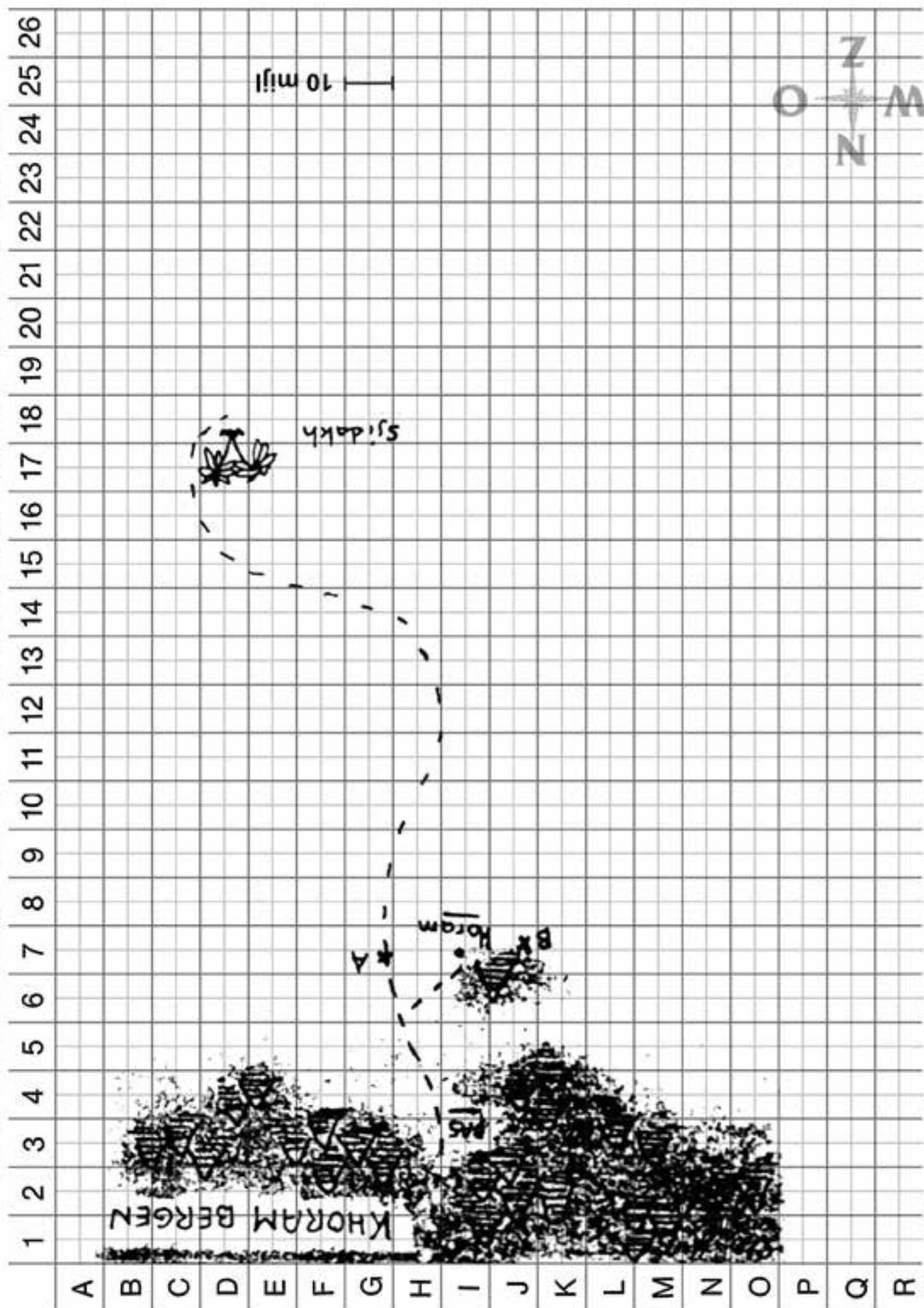
10e graads Streuner/Vrijbouter

MO: 13 SL: 12 CH: 11 BH:13 LK: 17 LE: 57 UI: 74
AV: 15 AW: 13 BW: 2 TP: 1D6 +5

Kleding | Rapier

Nieuwe Basisregels: AV/AW: 8/8 (+10 steekwapens)

HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN



Windstreken zelf intekenen.

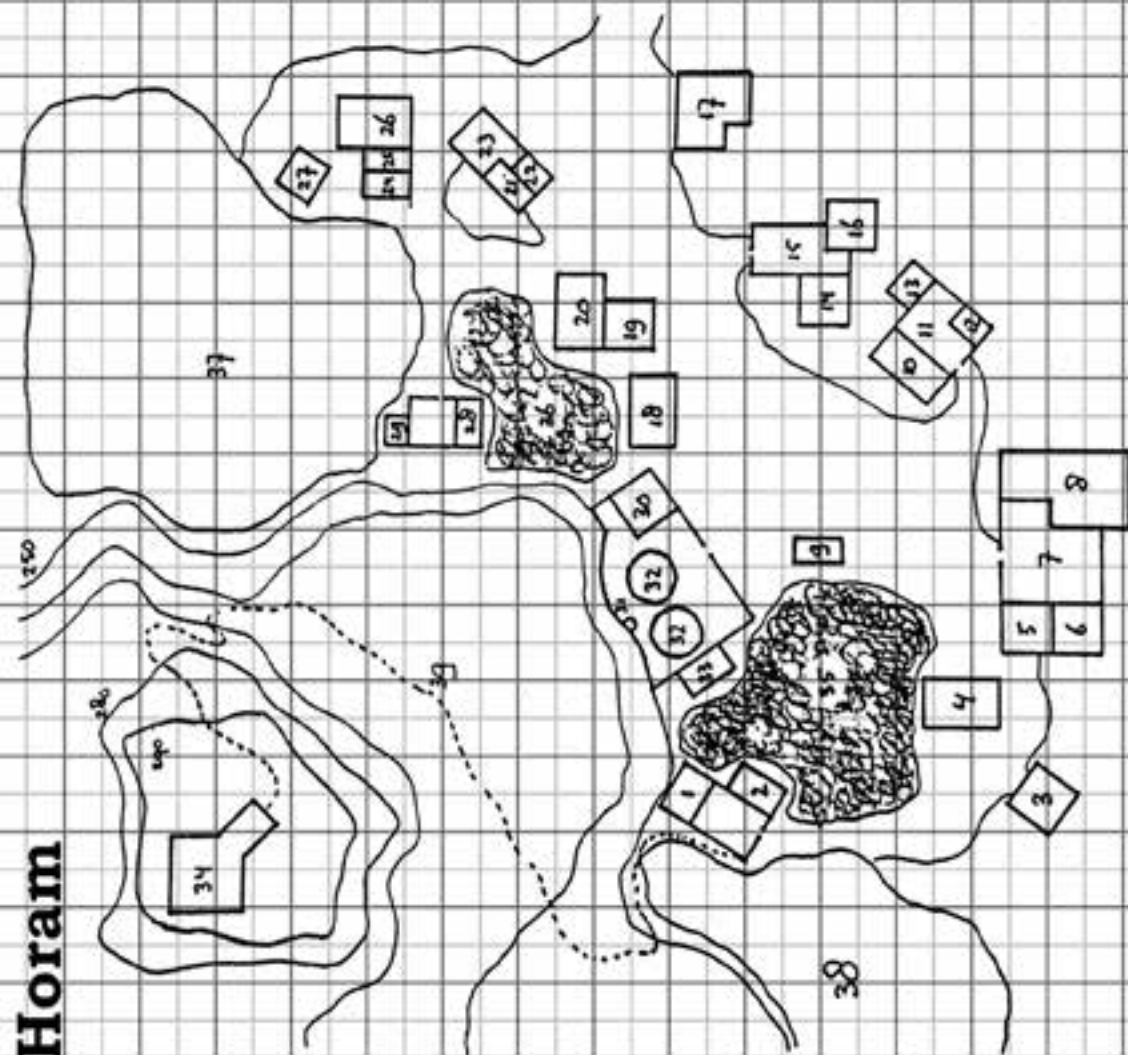
© 1985 by Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen: Selecta Speel en Hobby B.V., Deventer

HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN

het dorp Horam

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

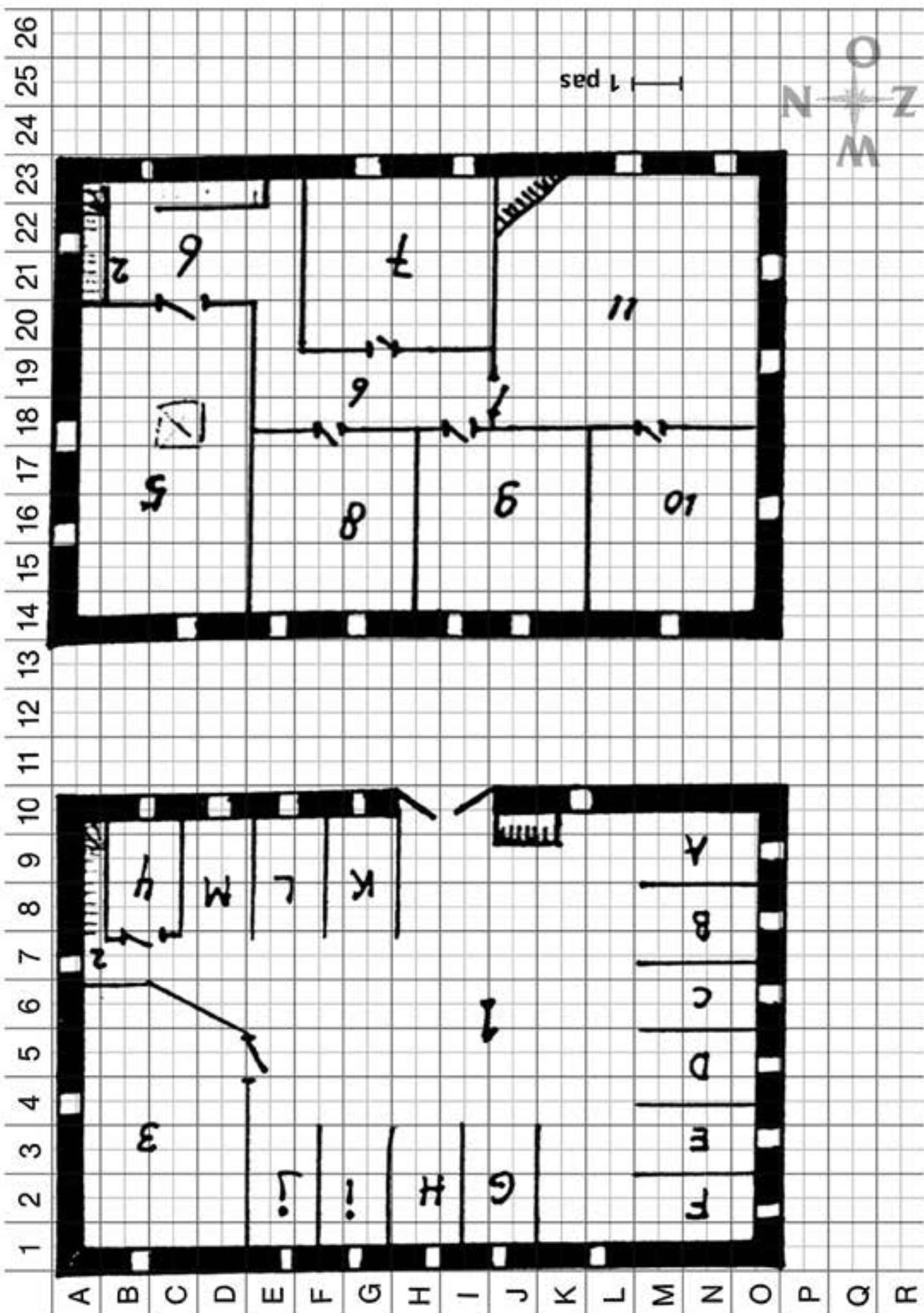
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



15 pas



HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN

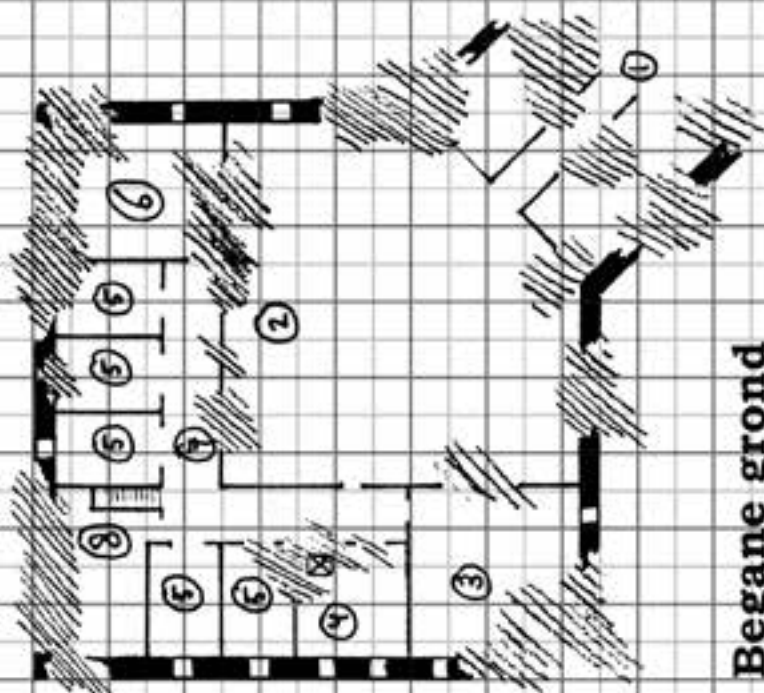


Windstreken zelf intekenen.

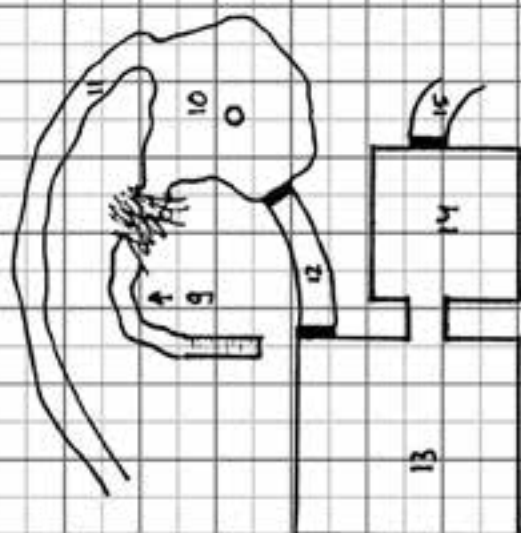
© 1985 by Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen: Selecta Spel en Hobby B.V., Deventer

HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN

Vervallen Efferdtempel



Begane grond



Kelderverdieping



2 pas

QUAZIR'S TOREN

Een avontuuridee uit Aventurijsche Bode #8

AVONTUURIDEE

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

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

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

Worden de helden bij Dioz voorgeleid, aanschouwen



zij een kleine man van 50 jaar met een scherpe blik, die de sollicitanten (of schipbreukelingen) persoonlijk ondervraagt. Achter hem staat een duidelijk als magiër herkenbar man die hij als Irschan voorstelt. Ook deze heeft een stekende blik en zal ongetwijfeld een ontmoedigend effect op de onverbeterlijke leugenaars hebben en dat is ook de bedoeling. Na een langdurig vraaggesprek is hij van de goede bedoelingen van de helden overtuigd en vertelt hij hun een merkwaardig verhaal:

Hij, Dioz N'Giarno, vizier/minister te Thalusa is de gelukkige bezitter van een beeldschone dochter, luisterend naar de naam Indiramé. Deze zijn oogappel had aan vrijers geen gebrek, maar gaf nooit aanleiding tot enig ongenoegen. Ongeveer zes manen geleden diende zich een knappe jonkheer met de

klinkende naam Rizaqu El Sur aan. Hij was ontegenzeggelijk charmant, toonde grote rijkdom en bereisdeheid en verraste de door hem aanbeden Indiramé keer op keer met dure geschenken. Indiramé was duidelijk onder de indruk, maar ook onzeker over haar eigen gevoelens; daarom vroeg zij om bedenktijd toen hij haar ten huwelijk vroeg en haar mee wilde nemen naar zijn landerijen op Althoum.

Dioz nam deze gelegenheid te baat om eens naar de naam Rizaqu El Sur te informeren via kennissen die handelsconnecties met Althoum onderhielden. Tot zijn grote verbazing bleek die naam daar volkomen onbekend te zijn; erger nog, het zogenaamde landgoed van jonkheer El Sur bestond niet eens. Het was duidelijk: Rizaqu El Sur was niets anders dan een huwelijkszwendelaar. Dioz besloot korte metten te maken met de bedrieger: hij liet enkele ervaren paleiswachten komen en nodigde Rizaqu uit voor een bezoek.

Alles leek naar wens te gaan: op het moment dat Dioz aan Rizaqu zijn informatie openbaarde en hem voor huwelijkszwendelaar uitmaakte, traden de wachters naar voren om hem in te rekenen. Toen voltrok zich een merkwaardige gedaantewisseling. Het gezicht van de jonkheer vertrok tot een grimas die hem jaren ouder deed lijken. Hij gooide zijn mantel opzij en uit zijn handen schoten twee vuurstralen welke twee wachters ter plekke doodden. De beide anderen verstarde nadat hij hen een magische formule in het gezicht schreeuwde. Toen wendde deze demon in mensengestalte zich tot Dioz: “WAT ??? JIJ WILT QUAZIR DWARSBOMEN BIJ WA T HIJ ZICH EENVOUDIG NEMEN KAN ??? DAAR ZUL JE SPIJT VAN HEBBEN !!!”

En met deze woorden beende hij het huis uit zonder dat iemand hem durfde tegen te houden.

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

Hier zwijgt Dioz even, maar dan vervolgt hij zijn relaas met trillende stem. Omdat hij geen enkel houvast had, wendde hij zich tot de Hesindetempel. Daar wist men hem te vertellen dat Quazir de

naam was van een handlanger van de Toveenaarskoning Mordor, welke in vroegere tijden vaker naar Aventurië was gestuurd om volgelingen te werven. Hij zou op één van de eilanden ten oosten van Maraskan resideren, waarvan de plaats onbekend is, maar waarover vele verhalen en legenden de ronde doen. Geholpen door een reizende magiër (hier knikt Dioz in de richting van Irschan) begon men aan een diepgaand onderzoek, dat echter weinig aan het licht bracht. Het enige houvast bood een lied van de inmiddels overleden legendarische bard en halfelf Alvril Wolkendans, waarvan vier van de 10 coupletten behouden waren gebleven:

Quazirs toren

*Als Althoums winden naar noorden uitslaan
En Efferd schuimend golvend protesteert
Zullen zonen en vaders vergaan
En door Mordors gedrochten levend verteerd*

*Daar waar Quazir de wereld bespiedt
Vanuit zijn hoge hellsetoren
Reikt het kwaad verder dan verdriet
Met geluiden die niemand wil horen*

*Door eenzame blikken bewaakt
Staat de rots zo zwart achter witte tanden
En door stenen wapens geraakt
Drijft het wrakhout uit alle landen*

*Het paradijselijke land tussen blauwe golven
Vormt een beeld als men zelden ziet
Maar men wordt snel door het kwaad bedolven
Dat steeds onverwacht tevoorschijn schiet*

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

Zijn plan is als volgt: Het gebied doorkruisen waar het eiland zich bevinden moet, terwijl Firnrod Hesiadan tweemaal per dag verkenningsvluchten onderneemt in de gedaante van een adelaar (een speciale

betovering die deze gewijde perfect beheerst). Heeft men het eiland gevonden, wordt de expeditie opgedeeld in verschillende strijdgroepen, welke de steun van minstens één magisch begaafde persoonlijkheid moeten hebben. Men valt zo minder op, en als Quazir zich inderdaad op het eiland bevindt, kan men hem zo ook doeltreffend afleiden. De helden worden hierbij uitgenodigd, ook zo'n strijdgroep te vormen. De beloning is 20 dukaten per persoon, plus een bonus voor magiebeheersing of bijzondere (gevechts) kwaliteiten. Mocht de expeditie nog buit opleveren, ontvangt ieder expeditielid hiervan een gelijk aandeel.



HET SCHIP

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

De opbouw op de voorplecht is een speciale ballistica, die enorme speren met ijzeren punten over een grote afstand kan wegschieten. Deze is niet alleen tegen piraten bedoeld: Dioz en zijn raadgevers vermoeden dat met de “eenzame blikken” in het gedicht Cyclopien worden bedoeld (en terecht). Laat de helden hier echter bij voorkeur zelf opkomen; een 25 AP voor het goede idee is hier zonder meer op zijn plaats.

De expeditie bestaat behalve de bovengenoemde personen uit:

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

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

Bijzonderheden:

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

GEBEURTENISSEN IN DE JUNGLE

HET ZOU TE VER VOEREN OM OP DEZE PLAATS AL DE mogelijke ontmoetingen en gebeurtenissen voor te stellen. Hieronder volgen enige mogelijkheden die de meester in een zelf te bepalen volgorde kan toepassen:

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

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

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

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

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

VERPLICHTE ONTMOETING 1

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

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



VERPLICHTE ONTMOETING 2

HESIADAN KEERT OVERHAAST TERUG VAN EEN verkenningsvlucht. Hij heeft een rotseinland ontdekt met vele trappen en hopen waar hagedisachtige vliegwezens in huizen. Een grote groep hiervan heeft zich bewapend en vliegt in de richting van de Reto III. Men heeft misschien nog 2 minuten de tijd voor zij arriveren dus niet genoeg om een maliënkolder aan te trekken!

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

De vliegwezens hebben een doeltreffende manier van aanvallen ontwikkeld: Eerst laten zij meegevoerde stenen uit hun voetklauwen op het dek vallen. Daarna gaan zij massaal in de aanval en stoten daarbij een ijzingwekkend gekrijs uit. Dit gekrijs is één van hun sterkste wapens ("met geluiden die niemand wil horen"): elke held waarvan de Moedproef mislukt, is 2 GR lang verstijfd van schrik en kan zodoende ook niet afweren. Hierna mag hi iedere GR

een nieuwe proef doen om weer actief te worden. Zij voeren een bijzonder eigen wapen: 1,5 m lange pieken met bijluchtige weerhaken. Maar desnoods gebruiken zij ook hun klauwen of snavel. Als meer dan de helft van hun wordt gedood, slaan zij op de vlucht en verdedigen alleen nog maar hun "rots".

Scores:

MO 16; BH 14; LK 10; AV/AV 10/6; LE 40;

BV 2; TP 1D +3 (wapen), 1D+2 (snavel),

2D6 (klauwen of 3D6 (stenen); MK 30.

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

QUAZIR'S EILAND

Quazir's eiland ligt in de warme golfstroom die vanaf Althoum komt en heeft daarmee een tropisch karakter. De maximale lengte bedraagt van noord tot zuid 12,5 km; van oost naar west 4 tot 7 km.

Het noordelijke en zuidelijke uiteinde is bergachtig, daartussen loopt een heuvelketen. De kust is steil en rotsachtig, op twee stranden (B) na. Het binnenland

bestaat voornamelijk uit jungle. In het midden van het eiland bevindt zich nog een groot meer.

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

GEBEURTENISSEN OP HET EILAND:

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

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

1. Haman, Morchai, Menachim, Derya, Idrahil
2. Thorn, Effrod, Stordan, Danifirn, Irschan
3. Ugdan, Harak, Iber, Xelphir, Firnrod Hesiadan

4. Orkhart, Vitus, Thimor, Baltran, Jallik Rondrandan

5. Raad eens?

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

Speciale informatie:

Op het eiland leven twee Cyclopen, Cromar en Tholotos, die ieder aanspraak maken op een deel van het eiland: Cromar het oostelijke, Tholotos het westelijke deel. De heuvel reeks noord-zuid vormt de grens tussen hun territorium. Alleen het zuidelijke punt voorbij de betoverde stroom wordt door hun gerespecteerd als Quazirs terrein. Beiden zijn geen gehoorzaamheid aan Quazir schuldig; ieder bemoeit zich met zijn eigen zaken. Tholotos is een hartstochtelijk mijnbouwer en wapensmid. In de noordwestelijke bergen bevinden zich dan ook ontelbare mijn-

gangen. De rook van het altijd brandende vuur in zijn smidse is van verre te zien. Helaas leeft Tholotos met het idee-fixe dat iedereen probeert, zijn kunstschatten te stelen; vandaar ook dat hij stenen gooit en iedere indringer in zijn gebied probeert te doden. Met Cromar is het een ander verhaal: deze Cycloop probeert al een paar eeuwen, het juiste recept voor "Gevulde mens in eigen vet" opnieuw te ontdekken en is altijd bereid, nieuwe slachtoffers in zijn hobby te betrekken. Overigens hebben beide Cyclopien een bloedhekel aan elkaar; als men ze naar elkaar toe lokt, maakt men een goede kans dat zij hun andere tegenstanders even vergeten.

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

ONTMOETINGSTABEL OP HET EILAND

DE MEESTER MAAKT EEN KEUZE UIT DE VOLGENDE mogelijkheden:

- **Boomwurgers.** In een onoverzichtelijk junglege-deelte storten zich 1D6 +3 Boomwurgers op de helden. Voor scores zie "Monsters en Uitrustingsstukken".
- **Reuzenkaaiman. (alleen in/bij water)** Een verwrongen boomstam die schijnbaar roerloos in de modder ligt, komt plotseling tot leven. Eventueel roept dit ook 1 à 2 soortgenoten naderbij.

Scores : MO 16; AV/AW 9/5; LE 28; BW 4;

TP 2D6 +2/1D6 +2 bek/staart; MK 28.

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

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

Scores: MO 8; AV/AW 9/5; LE 6; BW 0;

TP 1D6 +1 (+1D20 SP gif); MK 10.

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

- **Jungletijger.** Geïrriteerd door deze indringers bespringt een Jungletijger de achterste held. Hij zal proberen hem met zich mee te slepen (1D

SP per GR voor het slachtoffer) en laat pas 1 os als hij de helft van zijn LE verliest.

- **Kookplaats** De groep stoot op een nog verse kookplaats van de Cycloop Cromar. Het zou sfeervol zijn, wanneer zij de resten van enige (ex-)kameraden zouden ontdekken.
- **Buffelstier.** In de buurt van de Wijnrivier ontmoeten de helden een wilde buffelstier, die woest snuift en dreigend op de helden af komt. Een vijftiental meters vóór de helden zakt het dier door de poten en blijft bewusteloos liggen (hij is uiteraard straalbezopen).
- **Meckerdraak.** Ergens hoog vanuit een onoverzichtelijke boom in de jungle klinkt luidkeels commentaar op de miezerige manier van voortbeweging die de helden ten toon spreiden, alsmede enige minder vlijende opmerkingen over hun uiterlijk. Het is een Meckerdraak die al een jaar of 60 op het eiland leeft. Als de helden goed reageren, hebben zij een onschatbare bondgenoot aan hem. Afgezien van het inwendige van Quazirs toren kent hij het hele eiland met al zijn eigenaardigheden op zijn drakenduim. (zie "Monsters en Uitrustingsstukken")
- **De drie Thorwalers** Vlakkbij het lijk van een gorilla vinden de helden de ziellose lichamen van de drie Thorwalers. Twee ervan hebben brandwonden in de rug, de derde is zonder uitwendige oorzaak, maar gezien zijn gezicht onder helse pijnen gestorven. In zijn hand houdt hij nog een gesmolten(!) strijdbijl. {Irschan heeft zich in een gunstig moment van zijn groepsleden ontdaan; de Nivees Danifirn wist echter te ontsnappen}

QUAZIRS TOREN

De inmiddels beruchte toren ligt op de zuidoostelijke helling van een steile heuveltop aan de kust. Slechts een ervaren en goed uitgeruste groep bergbeklimmers zou hem van buitenaf kunnen bereiken. De enige ingang ligt binnenin de heuvel zelf, en is via een aantal natuurlijke hollen en kunstmatige gangen met een grotopening verbonden, vanwaar een uitgehouwen trap met brede treden naar de dalkom leidt. Deze grot wordt door de Helhond bewaakt, een bloeddorstig creatuur dat absoluut loyaal is ten opzichte van zijn meester Quazir. Het verlaat soms de grot, maar houdt de ingang altijd in het oog. Met zijn sterke springpoten valt het bij voorkeur vanuit een schuilplaats aan en probeert een indringer te verscheuren voordat anderen hem te hulp kunnen schieten.

Het monster heeft een schofthoogte van 1,5 meter, is 2,5 meter lang en kan sprongen tot 4 meter hoog of 10 meter lang maken. De beet is giftig.

Scores: MO 25; AV/AW 16/10; LE 55;

BW 3; TP 2D6 +4 (bek) of 1D6 +4 (klauwen); Snelheid 10; MK 45.

NB: Het gif van de Helhond begint 3 GR na een gelukte beet te werken. Het veroorzaakt een toeneemende verlamming (alle scores inclusief AV/AW



zakken 1 punt per GR. Daalt de LK beneden de 0, is het slachtoffer bewusteloos. Hierna levert het nog 2D6 SP op. Het slachtoffer blijft 1D20 spelronden bewusteloos.

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

DE GROT VAN DE ZWAARDMEESTER

De gang verwijdt zich tot een grote natuurlijke grot, die door een fosforescerende paddenstoel in een griezelig licht wordt gehuld. Als de ogen aan het licht gewend zijn, merkt men dat de grot door een diepe en zeker 20 meter brede kloof in tweeën wordt gedeeld. De enige overgang is een smalle rotsrichel van niet meer dan 1 meter 20 breed. Wanneer de helden deze richel benaderen, komt hen van de andere zijde een skelet tegemoet. Deze in leer gehulde gestalte blijft in het midden staan, maakt een elegante buiging en daarna het bekende 'en garde' teken. Met zwaard en schild in de aanslag neemt de grijnzende gedaante dan een afwachtende houding aan.

Helden die een SL-proef +5 met succes afleggen zullen opmerken dat het skelet een merkwaardig vijfhoekig amulet om de hals draagt. Het skelet is de ondode gestalte van de voormalige beroemde zwaardmeester Artag Jan, wiens geest door Quazir werd gebonden in de zwarte amulet. Het zal niemand die niet het teken van Quazir draagt doorlaten (de verweven initialen Q en Z in een omcirkeld pentagram).

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

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

NB: een gelukke slag of een pijlshot op de amulet zelf maakt de geest van Artag Jan vrij. Hierna vecht het skelet nog slechts met “normale” scores.

Aan de andere kant van de grot is weer een nieuwe gang die met vee l traptreden vrij steil naar boven leidt. De gang eindigt in een klein portaal, vanwaar een houten deur weer toegang naar de buitenlucht biedt(!). Naast de deur steekt een hendel in de muur. Deze hendel heeft drie standen; hij staat in de middelste. De deur kan moeiteloos worden geopend. Van hieruit komt men op een stenen trap van hooguit één meter breed, met een zeer merkwaardige halfronde uitholling in het midden. Het nuttige deel van de trap wordt dus beperkt tot 30 cm. aan weerszijden hiervan. De trap eindigt na 25 meter op een vooruitstekend rotspunt met het voorportaal van de toren.



Hebben de helden de hendel naar boven of beneden verzet, komt hen halverwege de trap opeens een stenen bal tegemoet. Deze stenen kogel is zeker 80 kg zwaar en heeft bovendien twee vlijmscherpe, 30 cm lange messen aan weerszijden. (Gezien de 30 meter diepe afgrond naast de trap krijgt uw voorop lopende nu wellicht een korte aanval van besluiteloosheid.) De messen leveren 3D6 TP op, een val naar beneden 4D6 SP!

DE TOREN

A1 VOORPORTAAL

Bij na vierkante ruimte met een stevige buitendeur en een opening naar het trappenhuis (A2). Het onderste deel van de buitendeur hangt met scharnieren aan het bovenste deel, om zo de kogels vrije doorgang te geven.

Drie (of 2!) van deze kogels liggen op een schuine rail op “afroep” klaar. Het metselwerk is ruw, de bodem van steen.

A2 TRAPPENHUIS

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

A3 OPSLAGRUIMTE

De grote kale ruimte herbergt een hoge stapel brandhout en een indrukwekkende partij bouwmaterialen (Quazir had oorspronkelijk grote plannen met de toren maar heeft die inmiddels weer laten varen). In de zuidwesthoek van de ruimte is een uitbouw met een (duidelijke ingekraste) houten bodem; daarnaast steekt een grote hendel uit de muur. { Het gaat hierbij om de stortkoker voor grofvuil; haalt men de hendel omlaag, klapt de hele vloer naar beneden. De vloed doet de rest.}

A4 KEUKEN/VOORRAADRUIMTE

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

A5 WOON- EN SLAAPVERBLIJF VAN DE GNOOM KWISLIN

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

A6 SLAAPKAMER

Hier rust Quazir uit van zijn vele kwade praktijken. Een groot bed van 2 x 2 m vormt het middelpunt van de kamer; daarvoor ligt het vel van een enorme Mantikor. De hele noordelijke wand wordt ingenomen door een kledingkast. Verder is er nog een nachtkastje en een wasgelegenheid in de zuidhoek. Boven het bed hangt een magische lamp die reageert op de oud-Aventurijnse bevelen "licht!" en "doof!". De kledingkast bevat een groot assortiment aan kledingstukken uit heel Aventurië, waaronder diverse vermommingen die Quazir in gebruik heeft (gehad). Tussen de andere jassen in hangt één uniek exemplaar:

Quazirs "Mantel der Onafhankelijkheid".

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

A7 WOONKAMER

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

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

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

A8 BIBLIOTHEEK EN WERKKAMER

Hier wijdt Quazir zich aan zijn studies in de tijden dat hij de toren bewoont. Vanuit de nis in de noord-oosthoek tot voorbij het eerstvolgende raam staat een grote laboratoriumtafel, volgepropt met allerlei vreemdsoortige instrumenten. Onder het volgende raam staat een schrijftafel; rechts daarvan een boekenkast.

Voor één van de smalle hoge ramen aan de westkant staat een telescoop, waarmee men bij goed weer het eiland van de hagediswezens kan waarnemen. Roerloos als een standbeeld staat in de uiterste noord-westhoek een stenen Golem. Opvallend is een groot pentagram op de vloer in het midden van de ruimte. Speciale informatie:

Bij vier punten van het pentagram staan de stadsnamen Vinsalt, Havena, Gareth en Al'Anfa, bij de vijfde punt alleen de letter -M-. Gaat men met het gezicht naar één van de punten staan en spreekt men de teleportatieformule **TRANSVERSALIS TELEPORT** uit, wordt men met slechts 5 ASP kosten naar een begraafplaats van de desbetreffende stad getransporteerd. Bij de -M- hoeft men alleen de naam "Kordor" luid uit te spreken - dan wordt men linea recta naar het paleis van Mordor verplaatst (het valt te hopen dat men daar ter plekke aan een hartverlamming overlijdt; het ontvangstcomité had hele andere plannen met de "bezoeker"). De schrijftafel ligt vol met allerlei papieren in een onbegrijpelijke codetaal. Datzelfde geldt voor de boeken in de boekenkast, afgezien van één zeer oud exemplaar: een

handgeschreven kopie van "De Weg Zonder Naam", hét handboek der Zwarte Magiërs. De Golem luistert naar de bevelen van Quazir of Kwislin. Hij komt ook in beweging wanneer indringers de kamer doorzoeken. Overigens is hem absoluut verboden, delen van de inrichting te beschadigen: een weggekropen held onder de laboratoriumtafel is dus zo goed als veilig. Voor op goud beluste bezoekers staat er onder de schrijftafel nog een leuke verrassing: een met houtsnijwerk versierd kistje van 30 bij 40 cm. Hierin liggen daalders, dukaten en edelstenen los door elkaar: totale waarde minimaal 300 dukaten. Het kistje heeft weliswaar een goed slot, maar is verder niet beveiligd: Quazir is het niet gewend, "bezoek" te krijgen...

DIVERSEN

Het spitse dak van de toren bestaat uit koperen platen die in de loop der jaren een mooie dikke groene laag hebben gekregen. Daaronder huist alleen nog een familie raven. Alle ramen hebben luiken aan de buitenkant. 's Nachts zijn deze allemaal gesloten, overdag is de kans 50%.

Kwislin heeft alleen verstand van koken en schoonmaken; daarom kan Quazir hem ook zonder zorgen in de toren achterlaten. Mocht hij eventuele indringers tijdig opmerken of ziet hij kans om aan hun te ontkomen (evt. via de traplift), dan zal hij de Golem in A8 op hen afsturen. Wordt hij gevangen, doet hij net alsof hij geen nieuw-Aventurijns verstaat.

EPILOOG

MEDE DOOR HET PLAATSGEBREK, MAAR OOK MET enige opzet heb ik de meester veel vrijheid gelaten vanaf het moment dat hij "zijn" groep op het eiland loslaat. Men zou de groep bij voorbeeld met 'non-playing-characters' van het schip kunnen versterken om hen zo meer kansen te geven. Deze "NPC's" zouden ook op een voor helden noodlottig moment gunstig kunnen ingrijpen: vooral de ontsnapte Nivevisische meesterboogschutter Danifirn leent zich hier goed voor.

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

AANHANG

DE EIGENSCHAPSSCORES

TYPISCHE NOVADI

MO 14; SL 12; CH 11; BH 14; LK 13; BG 5; HV 3; CF 6
HZ 5; DA 3; AV/AW 15/10; TP 1D6 +4; BW 2; LE 46.

kromzwaard | lichte wapenrok en mantel

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 scherpe slagwapens).

Oriëntatie 10; rijden 11; zintuigen 8

TYPISCHE TORWALER

MO 13; SL 10; CH 10; BH 13; LK 15; BG 6; HV 3; CF 4
HZ 6; DA 4; AV/AW 14/10; TP 1D6 +6; BW 2; LE 50.

Sabel, entermes | variërend

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 bijlen. +8 scherpe en stompe slagwapens); Afstandswapens 9 (+7 werpwapens)

Oriëntatie 8; klimmen 7; roeien en zeilen 10; zwemmen 10: gokken 8; houtbewerking 8; pimpelen 10

TYPISCHE STRIJDER (OOK VOOR RONDRAGEWIJDE)

MO 14; SL 10; CH 12; BH 13; LK 14; BG 5; HV 3; CF 4
HZ 3; DA 4; AV/AW 15/9; TP 1D6 +5; BW 5; LE 50.

Zwaard, slagwapen | Maliënkolder + schild

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+10 zwaarden, +9 slagwapens, +7 overige); Afstandswapens 9 (+8 schietwapens)

Klimmen 6; rijden 9; pimpelen 10

DWERGEN

MO 11; SL 12; CH 10; BH 14; LK 14; BG 3; HV 3; CF 2
HZ 7; DA 4; AV/AW 13/11; TP 1D6 +6; BW 3; LE 50.

Bijl | lederen rusting

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+8 bijlen. +7 stompe slagwapens); Afstandswapens 10 (+6 werpwapens)

Klimmen 7; zintuigen 10; mechanica 11; pimpelen 10; dwerginstinct 9. Nota bene: LE 55

NIVEES DANIFIRN (8E GRAAD)

MO 11; SL 12; CH 11; BH 15; LK 13; BG 5; HV 3; CF 4
HZ 2; DA 7; AV/AW 13/13; TP 1D6 +5; BW 2; LE 54

Zwaard, slagwapen | wapenrok

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 zwaarden. +11 scherpe slagwapens); Afstandswapens 10 (+12 schietwapens)

Sporenlezen 10; dierkunde 10; plantkunde 8; zintuigen 9; sluipen 9

TYPISCHE VRIJBUITER (DOLER)

MO 13; SL 12; CH 13; BH 14; LK 10; BG 4; HV 5; CF 3
HZ 5; DA 4; AV/AW 12/11; TP 1D6 +4; BW 1; LE 43

Degen/dolk | gewone kleding

Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 steekwapens); Afstandswapens 9 (+8 werpwapens)

gevareninstinct 8; klimmen 7; zich verbergen 8; valspelen 9; gokken 8 liegen 10; zakkenrollen 10

ELF IDRAHIL (5E GRAAD)

MO 10; SL 14; CH 13; BH 15; LK 11; BG 4; HV 3; CF 6
HZ 2; DA 3; AV/AW 12/11; TP 1D6 +4; BW 2; LE 38
Zwaard of degen | wapenrok

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

IRSCHAN (MAGIËR 5E GRAAD, BORBARADIAAN)

MO 10; SL 15; CH 13; BH 13; LK 9; BG 2; HV 5; CF 3
HZ 4; DA 2; AV/AW 11/12; TP 1D6 +2/+1; BW 2;
LE 26; ASP 38

beheerst de eerste 3 stafbetoveringen

Staf/dolk | kleding + dikke mantel

Nw. basisregels: AV/AW 6/6 (+6 stompe slagwapens en steekwapens)

Alchemie 13; zintuigen 6; genezing gif en wonden 8;
lezen & schrijven 12. Beheerst de formules voor het oproepen van lagere demonen en ondoden, alsmede het smelten van metalen. Als Borbaradiaan kan hij zijn LE als ASP inzetten.

FIRNROD HESIADAN (MAGIËR EN HESINDEGEWIJDE, 10E GR)

MO 12; SL 16; CH 16; BH 14; LK 9; BG 2; HV 5; CF 4
HZ 2; DA 2; AV/AW 12/16; TP 1D6 +2/+1; BW 1;
LE 36; ASP 40; KP 26

Gewone kleding | staf/dolk

Nw. basisregels: AV/AW 7/7 (+8 stompe slagwapens, +6 steekwapens)

plantkunde 12; dierkunde 8; zintuigen 8; alchemie 12; alle genezingstalenten 10; lezen & schrijven 15; mechanica 10

“GEWONE” PIRAAT

MO 12; SL 9; CH 8; BH 12; LK 13; BG 5; HV 5; CF 4
HZ 3; DA 3; AV/AW 12/9; TP 1D6 +4; BW 1/2; LE 36
Gewone kleding/wapenrok | sabel/enterbijl

Nw. basisregels: AV/AW 7/7 (+7 scherpe slagwapens)

PIRATENLEIDER

MO 14; SL 10; CH 8; BH 13; LK 15; BG 5; HV 5; CF 4
HZ 3; DA 3; AV/AW 14/10; TP 1D6 +5/+2; BW 2;
LE 48

wapenrok | zwaard of bijl/zware dolk in andere hand
Nw. basisregels: AV/AW 8/8 (+9 scherpe slagwapens, +8 zwaarden & steekwapens)

CYCLOPEN

MO 30; AV/AW 8/4; BW 1; LE 80; SH 9; MK 48

Verblinde Cycloop:

AV/AW 4/0 ; extra 1D6 +2

Cromar:

BH 10; TP 3D6 +2 (knots) / 2D6 +6 (rotsblok)

Tholotos:

BH 14; TP 2D6 +8 (zwaard) / 3D6 (rotsblok)

Tabel voor het gooien van rotsblokken:

Afstand	Grootte van het doel				
	Zeer klein	klein	middel	groot	Zeer klein
Dichtbij	+4	+2	+1	0	0
Middel	+6	+4	+2	+1	0
Ver	+8	+6	+4	+2	+1
Zeer ver	+10	+8	+6	+4	+2

SKELET/ZWAARDMEESTER ARTAG JAN

MO –; AV/AW 18/17; TP 1D6 +4; BW 4; LE 25; SH 6; UI 1000; MK 35

Zwaard | lederen rusting + schild

Zonder Amulet : AV/AW 7/7; SN 4; LE 15; MK 15

Nota bene : meesterlijke aanval bij 1, 2 of 3

GNOOM KWISLIN

MO 7; SL 13; CH 12; BH 13; LK 8; BG 2; HV 8; CF 3
HZ 3; DA 4; AV/AW 7/6; TP 1D6; BW 1; LE 22;
SH 9; MK 8

Keukenmes | gewone kleding

GOLEM:

MO 19; AV/AW 8/2; TP 1D6 +8; BW 0; LE 50; SH 4;
UI 1000; MK 40

Nota bene : Een Golem vlucht nooit steekwapens en pijlen hebben bij hem geen uitwerking. Alleen zwaarden en slagwapens met een minimaal gewicht van 100 ounce behouden hun gewone trefpunten.

MONSTERS EN UITRUSTINGSTUKKEN

DE LOKROOS



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

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

Zodra de gevoelige wortels van de Lokroos trillingen waarnemen, komt hij in actie: meerdere opgerolde doorntakken (meestal 3 à 4 per struik) schieten uit in de richting van een slachtoffer en proberen het in hun greep te krijgen. Lukt dit, zal de ongelukkige naar de struik getrokken worden tot hij er geheel mee verenigd is. Men moet dit letterlijk nemen, want de Lokroos gaat onmiddellijk een actieve symbiose met zijn prooi aan. Diverse takken en luchtwortels dringen onderhuids binnen en verbinden het slachtoffer met de voedselkringloop van de plant. Na 20 minuten is deze zo onlosmakelijk met de Lokroos

verbonden dat een schelding dodelijk zou zijn. Geest en lichaam kunnen hierbij echter nog wekenlang doorleven voordat men het bewustzijn definitief verloren heeft. Er schijnen zich gevallen te hebben voorgedaan, dat gevangen mensen hun kameraden nog voor een soortgelijk lot konden waarschuwen...

MO	: --	AV	: 9 (per tentakel)
LE	: 70*	AW	: 2 (idem)
BW	: 2	TP	: 1D6 +1 per GR, totdat prooi is opgenomen
SH	: 0		
MK	: 25		

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

DE BOOMWURGER

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

Afgezien van zijn vier scherpe klauwen beschikt hij over een vlijmscherp roofdierengebit. De Boomwurger heeft haast altijd de verrassing aan zijn zijde; wordt hij voortijdig ontdekt, zal hij niet aanvallen. Een afweer is bij de eerste aanval dus niet mogelijk. Zolang een Boomwurger een slachtoffer in zijn greep heeft, verliest deze 1D6 SP; na de 7e gevechtsronde wordt dit zelfs 1D6 +3.

Het is erg moeilijk om zich uit zijn greep te bevrijden: BH-proef +4 of LK-proef +6. Boomwurgers gaan meestal alleen op prooi uit. Men kan echter het

pech treffen, onder de ‘woonboom’ van een hele familie door te lopen.

MO	: 10	AV	: 15 (eerste aanval)
LE	: 18		12 (normaal gevecht)
BW	: 2	AW	: 6
SH	: 6	TP	: 1D6 +2 (klauwen/gebit)
UI	: 45		1D6 SP (wuring)
MK	: 12		1D6 +3 SP na 7e GR



DE MECKERDRAAK

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

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

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

Nog enige bijzonderheden:

Een Meckerdraak in volle vlucht is zeer moeilijk te raken. Wanneer men aanvalt met een handwapen, wordt de AV worp met 5 verzwaaard (zonder de +5 TP-bonus van de nieuwe gevechtsregels). In geval van een aanval met werp- of schietwapens wordt de desbetreffende proef met 5 verzwaaard (afgezien van de normale verzwaringen volgens de schiettabel). Ook magie is moeilijk in te zetten tegen een Meckerdraak op topsnelheid. Wij waarschuwen ten zeerste tegen het gebruik van een Paralu-Paralijspreuk: een versteende Meckardraak is een levensgevaarlijk projectiel...

De scores van een Meckerdraak:

MO 18; SL 14; CH 8; BH 18; LK 6;

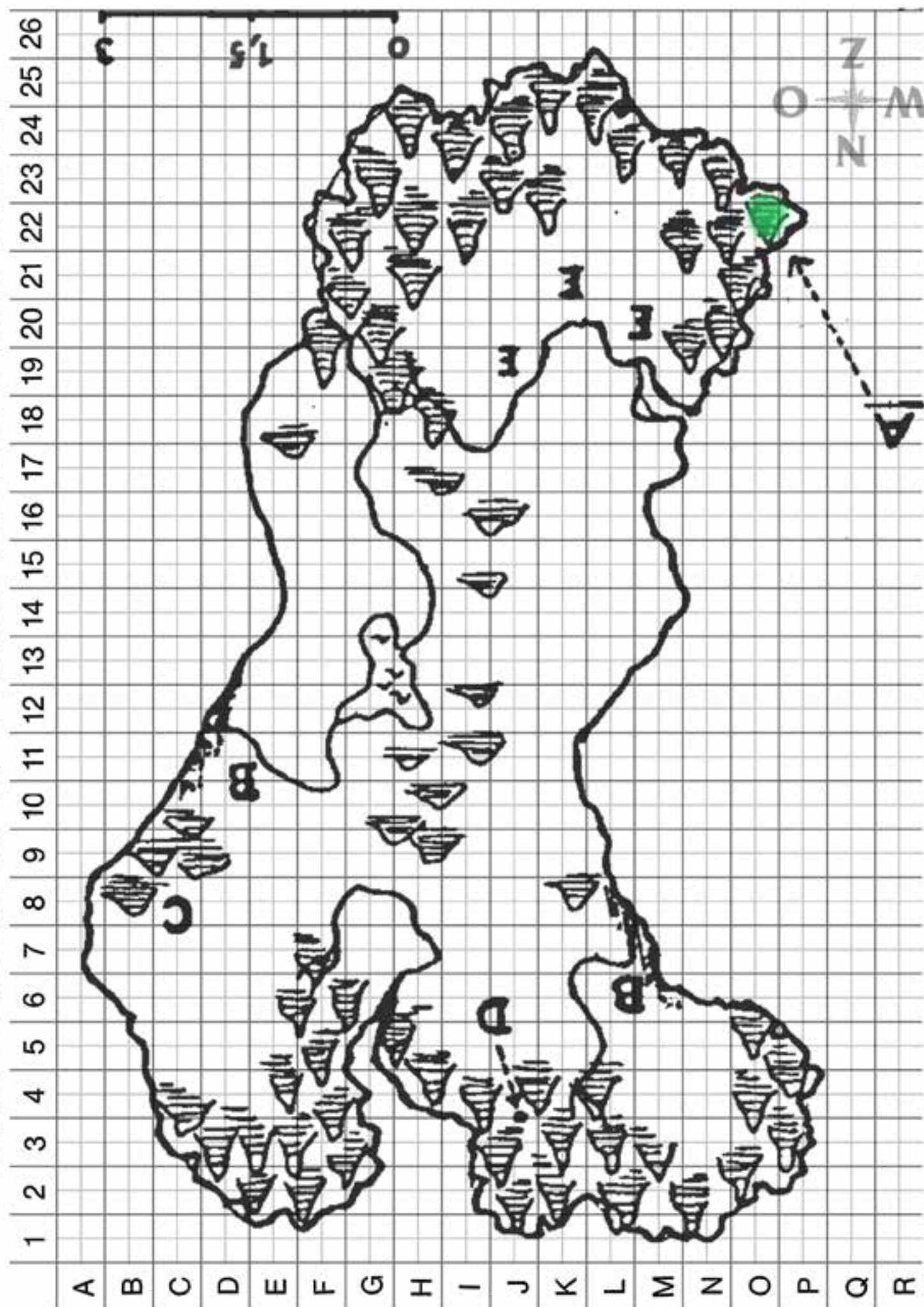
UI 20; SN 20; MK 6; BW 3; LE 6;

AV 16; AW 2; TP 3 SP (vuuradem)

2 x 1D6 +1 (klauwtjes)



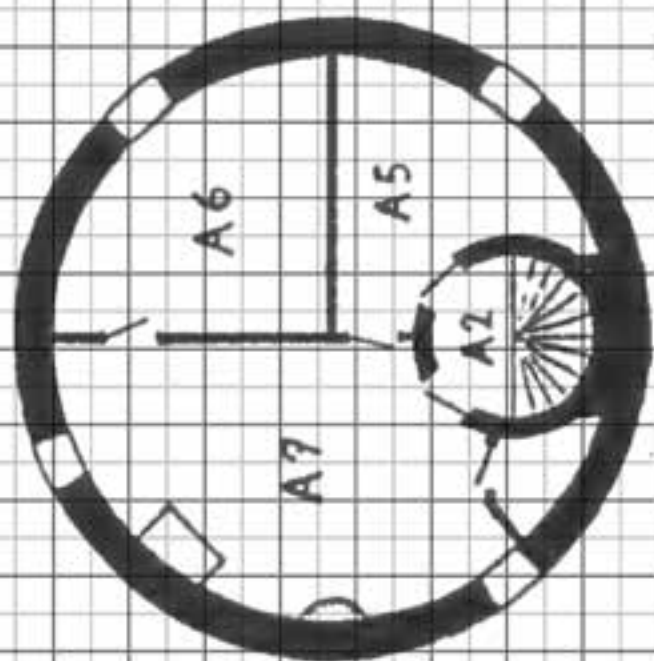
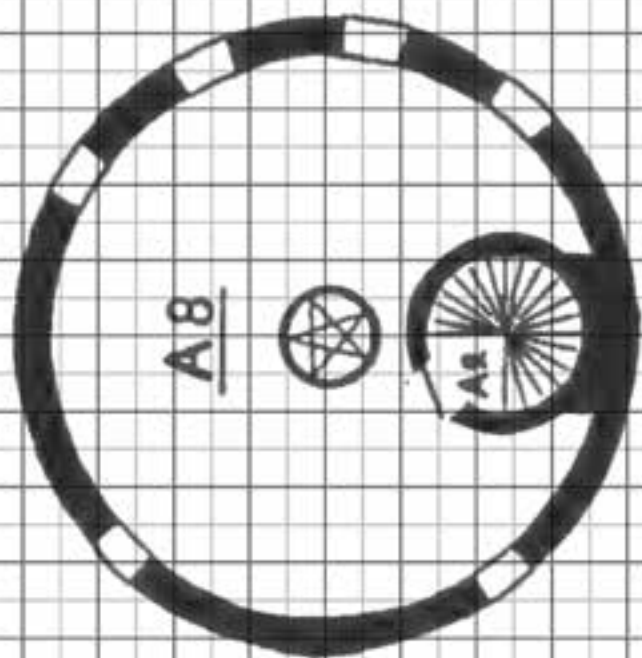
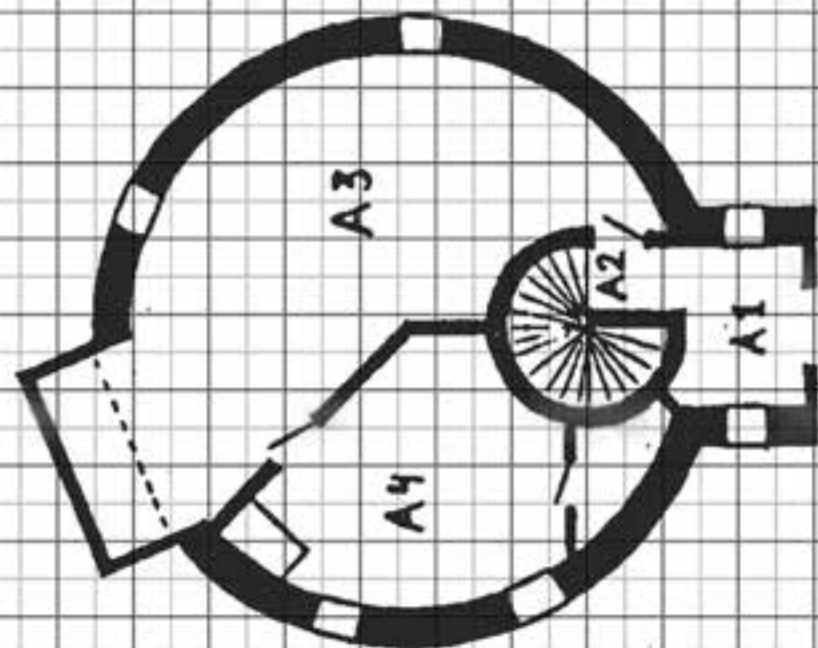
HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN



Windstreken zelf intekenen.

© 1985 by Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen: Selecta Spel en Hobby B.V., Deventer

Quazir's toren



1 pas

'Het Oog des Meesters' – een nieuwe spelsensatie
 'Het Oog des Meesters' is een spannend nieuw fantasy-
 rollenspel. Als speler waagt u zich in Avonturië.
 Daar begint het spel. Iedere speler kruipt in de huid van
 een spelliguur: strijder, tovenaer, elf, avonturier of dwerg. De
 'helden', zoals ze in Avonturië heten, spelen niet tegen elkaar,
 maar met elkaar. Als groep maken ze het avontuur mee en
 als groep vechten ze tegen de machten van het noodlot.
 Zij trekken ten strijde tegen het kwaad. Soms om een
 diamant aan boord van een schip vol demonen en
 piraten te veroveren, dan weer moet een schone
 jonkvrouw uit handen van monsters worden gered.
 De wegen naar het doel zijn zeer gevaarlijk en alleen
 de Meester - de spelleider - weet welke avonturen en
 gevaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunnen
 bedwingen, hun doel zullen bereiken, hangt af van
 hun eigen inventiviteit, van hun moed, van hun
 behendigheid, van geluk. Fantasie en creativiteit komen bij de
 spellen van 'Het Oog des Meesters' volledig tot hun recht.



De wereld van 'Het Oog des Meesters'

In Avonturië, het fantasie-land van 'Het Oog des Meesters', wachten
 ontelbare avonturen op u. Natuurlijk moet u de regels van het
 spel kennen, anders bent u reddeloos verloren. Begin daarom met
 het Basisspel. Het bevat de voornaamste regels en een eerste
 avontuur. Daarin vindt u ook hoe u 'Meester' kunt worden.
 Met behulp van de boeken met avonturen dringt u dan
 avontuur na avontuur verder door in de fantastische
 wereld van Avonturië. Er verschijnen avonturen, die u
 alleen kunt spelen, en avonturen voor meerdere spelers,
 waarbij u door de Meester door het avontuur wordt
 gevoerd. Als u begint, is uw ervaringsgraad één. Per spel
 verzamelen de helden van Avonturië 'avontuurpunten' en
 stijgen zo naar steeds hogere ervaringsgraden.



Over dit avontuur

In deze bundel staan zeven avontuurideeën die zijn gepubliceerd in de eerste
 acht nummers van de Aventurijsche Bode in de jaren 1987 en 1988.
 Alle avonturen spelen zich af in Avonturië, zoals deze groep het continent spelt,
 en kunnen met de regels van Odm1 en de uitbreidingsregels gespeeld worden.
 Het zijn avontuurideeën, dat wil zeggen dat ze niet zo uitgewerkt zijn als je dat
 normaal bij een boek zou verwachten. Dit komt omdat ze in het tijdschrift de
 Aventurijsche Bode moesten passen, heel veel bladzijdes hadden ze niet.



Dit boek bevat alle informatie, die u nodig heeft om als Meester een groep
 spelers door dit fantastische avontuur te leiden. Hoe u Meester wordt,
 kunt u lezen in het onmisbare Basisspel, waarin u alle spelregels van 'Het
 Oog des Meesters' en andere belangrijke informatie kunt vinden. Met die
 doos kunt u alle avonturen van 'Het Oog des Meesters' spelen.

