

Aventurijns bestiarium I



COLOFON

Redactie

Eevie Demirtel, Alex Spohr

Proeflezers

Eevie Demirtel, Verena Höver

Artistieke leiding

Nadine Schäkel

Omslagillustratie

Nadine Schäkel

Lay-out, zetwerk en vormgeving

Thomas Michalski

Regeldesign

Markus Plötz, Alex Spohr, Jens Ullrich

Auteurs

Dominic Hladek, Marie Mönkemeyer, Alex Spohr, Jens Ullrich

Boekillustraties

Janina Robben, Nadine Schäkel, Fabrice Weiss, Elisabeth Landmann, Fabian Schempp, Helge Balzer, Julia Metzger, Axel Sauerwald, Annika Maar, Elif Siebenpfeiffer, Trisdan Denecke, Elisabeth Landmann, Verena Biskup, Malte Zirbel, Maurice Wrede, Sebastian Watzlawek

Medewerkers Ulisses Spiele

Administratie Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner **Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Nederlandse vertaling

Stefan Buys, Achim Steigert, Luc Teunen

Om onze teksten vlot leesbaar te maken, onthouden wij ons van het vermelden van alle geslachtsvormen in elk deel van de tekst. Aventuria is een continent van diversiteit, waar mannen, vrouwen en alle andere geslachten deel uitmaken van het dagelijkse leven. Daarom proberen wij genderspecifieke uitdrukkingen te mengen, zodat deze diversiteit niet wordt vergeten. Dus telkens wanneer u een specifieke geslachtsvorm leest in algemene verklaringen, kunt u die vervangen door een andere. In gevallen waarin het geslacht van doorslaggevend belang is, zal dit in de tekst afzonderlijk worden vermeld.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA, THE DARK EYE en HET OOG DES MEESTERS zijn gedeponeerde handelsmerken van Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle rechten voorbehouden. Alle rechten zijn voorbehouden aan Ulisses Spiele GmbH. De titel en de inhoud zijn auteursrechtelijk beschermd. Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt worden in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch of door fotokopieën, opname, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright Vertaling © 2022 by LT Publications, Wommelgem.

Met dank aan Boris Alles, Anni Dürr, Marco Findeisen, Andreas Herbert, Björn Hinrichs, Niko Hoch, Peter Knorr, Christoph Knibbe, Norman Kobel, Christoph Lack, Viktor Maul, Sascha Müller, Tjorven Müller, Philipp Neitzel, Merlin Patalong, Sergej „Kuanor“ Pugach, Oliver Marcel Schmidt, Patrick Schumacher, Ali Simsek, Fabian Sinnesbichler, Steffen Skrizsak, Dennis Weigt

Met dank aan alle vormgevers van Aventurië.



Inhoud

Voorwoord	05	Hoofdstuk 2: Dieren	91
Opbouw van de creatuurbeschrijving	06	Alligator	92
Gevechtscompetenties	07	Brabacuda	93
Hoofdstuk 1: Monsters	09	Ezel	94
Basilisk	10	Geelstaartschorpioen	95
Boomdraak	12	Hoorndis	96
Beestinger	14	Jaguar	97
Bloesemfee	16	Kameel	98
Borbaradmuskiet	18	Karen	99
Difar	20	Khômgier	100
Gekluisterde ziel	22	Koningsadelaar	101
Ghoul	24	Krijgshond	102
Gletsjerdraak	26	Kroonhert	103
Griffioen	28	Kvilladder	104
Grolm	30	Mammoet	105
Moerasvjirm	32	Ongalorund	106
Holendraak	34	Piranha	107
Ikanariavlinder	36	Ree	108
Karakil	38	Roodvos	109
Karmanath	40	Stinkdier	110
Kobold	42	Struisvogel	111
Krakoniër	44	Gestreepte das	112
Laraan	46	Gestreepte haai	113
Mantikoor	48	Stormvalk	114
Maru	50	Moeraszuiger	115
Mindere geest	52	Vampiervleermuis	116
Morfu	54	Vogelspin	117
Mummie	56	Wolharige neushoorn	118
Nimf	58	Wurgslang	119
Reuzenhertkever	60	Bijlagen	120
Reuzendraak	62	Voordelen	120
Sabeltandtijger	64	Nadelen	121
Verslinder	66	Status	121
Sneeuwloerder	68	Buitverwertung	123
Shruuf	70	Regeluitbreidingen	125
Skelet	72	Ziekten	125
Moerasranter	74	Zwermgeregels	126
Doodshoortje	76	Bijzonderheden van enkele creatuurtypes	127
Witte bloedwolf	78		
Wolfshagedis	80		
Yeti	82		
Zant	84		
Zombie	86		
Cycloop	88		

VOORWOORD

Wat zou een fantastisch avontuur in de wereld van de **Het Oog des Meesters** zijn zonder verschrikkelijke monsters die de helden het hoofd kunnen bieden? In een wereld waar vuurspuwende draken zijn, kunnen in de onontgonnen gebieden van de Maraskaanse jungle of op de toppen van het IJzeren Zwaard nog tal van onontdekte wezens op de loer liggen, die geen enkele Aventurijn ooit heeft gezien. En toch is het juist het overwinnen van die wezens met hun angstaanjagende vreemdheid, wat eenvoudige avonturiers in echte helden verandert. Zeker, niet in elk avontuur ontmoet een groep helden een lijknetende ghouf of een door zwarte magie gecreëerde chimaere. Maar uiterlijk wanneer je je in de wildernis van het Orkland, de jungle van Zuid-Aventurië of het Rijkswoud waagt, is de kans groot dat je op een gevaarlijk wezen stuit. En Aventurië en de rest van Daera hebben daarvan meer dan genoeg te bieden.

Met behulp van het **Aventurijs Bestiarium** willen we je een indruk geven van de fantastische fauna van het continent. Terwijl het **Regelwerk** alleen de voor de regelvoorbeelden dringend noodzakelijke entiteiten presenteerde en de **Aventurijnse Almanak** een kleine selectie van de Aventurijnse dierenwereld bevat, biedt het Bestiarium je een enorme variëteit.

Het **Aventurijnse Bestiarium** beschrijft meer dan #veertig wezens die een held in de loop van zijn carrière kan ontmoeten en die geschikt zijn voor onderhoudende en spannende confrontaties.

We hebben gelet op een kleurrijke mix: het bestiarium bevat enkele nieuwe oproepbare demonen, een selectie aan bovennatuurlijke wezens zoals feeën en geesten, maar ook wezens van vlees en bloed, zoals de gigantische Verslinder of de stinkende Moerasvjirm.

Naast deze monsters is er ook een selectie van – meer of minder – cultuurscheppende tweebenen, zoals Marus, Grolmen en Cyclopen. Vooral ontmoetingen met andere

intelligente soorten leiden niet altijd tot een gevecht, maar bieden vaak ook de mogelijkheid om de cultuur van de ander met al zijn facetten te leren kennen.

Naast de monsters bevat het bestiarium meer dan twee dozijn dieren die als tegenstander of jachtwild in het spel kunnen worden gebruikt. En al zou je kunnen aannemen dat gewone dieren niet half zo opwindend zijn als monsters, je mag Aventurijnse dieren niet onderschatten. Ze verbergen ook enkele geheimen en verschillen in veel opzichten van hun aardse soortgenoten. In de bijlagen staan naast nieuwe competenties speciaal voor dieren en monsters, ook uitbreidingsregels voor de jacht, exploitatie en enkele nieuwe voor- en nadelen.

Met deze grote, maar zeker niet complete, compilatie van de Aventurijnse fauna zou elke meester in staat moeten zijn zijn helden spannende uitdagingen te bieden.

Het enige wat mij nog rest is jou veel leesplezier te wensen. Moge de diversiteit van Tsa je inspireren.

Alex Spohr

Frankfurt am Main, op een warme augustusdag in 2015



Opbouw van de creatuurbeschrijving

Grootte: Hoe groot wordt het dier? Wat is de spanwijdte van de vleugels?

Gewicht: Hoe zwaar wordt het wezen? Hier staat meestal een bereik, uitgedrukt in steen.

Eigenschappen: Indicaties bij Moed, Slimheid, Intuïtie, Charisma, Vingervlugheid, Behendigheid, Constitutie en Lichaamskracht

LeP: Dit is het aantal Levenspunten van het wezen.

AsP: Wanneer het wezen beschikt over Astrale energie, wordt die hier opgegeven.

KaP: Indien het wezen Karmale energie heeft, zijn die hier opgegeven.

INI: De initiatiefwaarde wordt meestal met een of meer D6 gemodificeerd.

BP/BA: De natuurlijke Bescherming pantser van een wezen. Externe pantsers worden extra aangegeven.

WS: Zielskrachtwaaarde

WS: Weerstandswaaarde

SN: Snelheidswaaarde

AV: Aanvalswaaarde

AW: Afweerwaaarde

OW: Waarde voor het Ontwijken

VW: Bij niet-humanoïde wezens wordt i.p.v. OW en OW enkel een Verdedigingswaarde opgegeven. Bij verdedigingen telt altijd deze waarde. Zelfs bij meervoudig gebruik in dezelfde Gevechtsronde wordt dit niet verlaagd. Andere verzwaringen, zoals door een toestand of een status, verlagen de VW zoals gewoonlijk. Als de proef op VW slaagt, loopt de verdediger geen schade op.

AG: Afstandsgevechtswaaarde

LT: Laadtijd voor afstandsaanval, gegeven in Acties

TP: Trefpunten van het gebruikte wapen, resp. de gebruikte aanval

RW: De reikwijdte van de aanval van het wezen. Bij meele bestaat de indeling kort, middel en lang. Bij afstandswapens zijn de drie reikwijdtes kort, middel of ver telkens in pas gegeven.

Acties: Het aantal Acties per Gevechtsronde. Heeft een wezen meerdere Acties, moeten die direct achter elkaar worden uitgevoerd. Bij elke soort Aanval is telkens aangegeven, hoe vaak deze mag uitgevoerd worden in eenzelfde GvR.

Voor- en Nadelen: Bij cultuurscheppende en enkele andere wezens zijn hier de typische Voor- en Nadelen opgegeven.

Competenties: Een oplistijng van Competenties. Als een wezen verschillende soorten aanvallen heeft, vermeldt de Competentie tussen haakjes met welk type aanval deze Competentie kan worden uitgevoerd. Als er geen informatie beschikbaar is, is het een passieve Competentie. Om onderscheid te maken tussen passieve Competenties, Basiscompetenties en speciale Competenties, zie **Regelwerk** bladzijde 246.

Talenten: Talenten, in het bijzonder *Lichaamsbeheersing*, *Zelfbeheersing*, *Zintuigen*, *Verbergen*, *Intimideren* (inclusief de eigenschapswaarden, die moeten beproefd worden)

Spreuken / liturgieën: Indien het wezen spreuken of liturgieën beheerst, zijn ze hier opgegeven.

Aantal: Wanneer het wezen solitair leeft, staat hier 1. Bij grotere diergroepen wordt het aantal in de regel met een dobbelworp vastgelegd. Vaak worden beide opgegeven, wat betekent dat beide varianten voorkomen.

Type: Doelcategorie, humanoïde of niet-humanoïde

Oproepings-/ Scheppingsmoeilijkheid: Bij een wezen dat opgeroepen of geschapen kan worden, staat hier de modificatie voor het aanroepen resp. het scheppen. Geesten, demonen en elementalen hebben een oproepingsmoeilijkheid, terwijl ondoden, golems, chimaeren en daimoniden een scheppingsmoeilijkheid bezitten.

Formaat: het formaat van het wezen

Buit: Wat kun je in geval van een dier gebruiken en hoeveel kan je dan gemiddeld „oogsten“? Staat er „taai vlees“, dan is het vlees eetbaar, maar niet lekker. Oneetbaar vlees is nooit eetbaar.

In het geval van gifstoffen staat hier de prijs, die helden gewoonlijk kunnen krijgen als ze het gif verkopen. De prijs is 25% van de aankoopwaarde van het gif bij een gifmenger.

Gevechtsgedrag: Hier staan opmerkingen over de inzet van Competenties, evenals opvallende tactieken en gedrag van het wezen.

Vlucht: Hier staat wanneer het wezen normaal gezien een gevecht afbreekt. Bij gelegenheid vechten ze toch langer door, bijvoorbeeld wanneer ze in het nauw worden gedreven.

Pijn +1 bij: Hier wordt opgelijst wanneer een wezen door een lagere Levensenergie een graad Pijn lijdt.

Ervaren / Competent: De waarden van een cultuurscheppende zijn altijd vastgelegd op de ervaringsgraad *Gemiddeld*. Bijkomend zijn er hier modificaties voor de ervaringsgraden *Ervaren* en *Competent*.

Dierkunde / Vissen / Goden & Culten / Plantkunde / Magiekunde / Sferenkunde: Hier is aangegeven, wat een held bij een succesvolle proef op *Dierkunde / Vissen / Plantkunde / Magiekunde / Sferenkunde* (verschillende Toepassingsgebieden) en het bijhorende aantal Kwaliteitsgraden aan bijzonderheden over het wezen weet. Dit kunnen bijvoorbeeld zwakheden of speciaalmaneuvers zijn. Bij dieren en monsters wordt uiteraard gedubbeld op *Dierkunde* (of bij waterleven op *Vissen*), bij ondoden of geesten op *Magiekunde* en bij wezens uit vreemde sferen zoals demonen en elementaalwezens op *Sferenkunde*. Enkele wezens zijn planten en kan er dus een proef op *Plantkunde* nodig zijn, om iets te weten te komen. Zeer zelden komt *Goden & Culten* in aanmerking, meestal gaat het dan om wezens met karmale krachten zoals griffioenen.

Jacht: Op deze plek is de jachtmodificatie van het dier opgegeven, die enkel relevant is wanneer je met de focusregels op de jacht speelt.

Speciale regels: Bijzondere regels, zoals gif, speciale aanvallen of overdracht van ziekten worden hier uitgewerkt.

Bijkomende diensten: Indien oproepbare wezens zoals demonen bijkomende diensten aanbieden, dan worden ze in dit punt vermeld en verklaard.