Monster-uitbreiding

een kleine uitbreiding voor
het Nederlandstalige Fantasy-rollenspel
Schimmen & Schaduwen

Dit is geen spel op zich. Om deze uitbreiding te kunnen gebruiken moet u een kopij bezitten van het basis-spelregelboek (eveneens gratis downloadbaar van de website)

Tekst
Philip Dutré, **Dirk Vandenheuvel**, **Joeri Winkeler**, **Zigy**, en de **Ork-Mania S&S spelers-groep**

Illustraties
Joeri Winkeler (kleuren-illustraties), **Meneer Rappav** en **Foob**

Desktop
Silvia Blokker en **Joeri Winkeler**

Scans
Joeri Winkeler en **Foob**

website:
http://www.starspawn.com/foob/twt

Woord vooraf

Dit PDF-bestand is, om het met een neologisme te zeggen, "appreciationware". Dit betekent dat het in weze gratis is, maar dat u toch op een of andere wijze uw appreciatie màg (niet móet) laten blijken (zie lager). U mag het copiëren voor persoonlijk gebruik of verspreiding onder vrienden en kennissen. U mag echter niet op commerciële wijze gebruik maken van dit bestand (u mag er m.a.w. geen enkele vorm van betaling voor vragen).

Met "appreciationware" bedoelen we dat u wordt aangemoedigd, maar generlei verplicht, van uw appreciatie voor de geleverde inspanningen te laten blijken op één van de twee volgende manieren:

1. door een creatieve bijdrage te leveren aan de "S&S-gemeenschap", onder de vorm van een zelf geschreven en uitgewerkt avontuur (mini-maal 2 pagina's), een plattegrond of iets anders dat voor de spelers van S&S (en/of M&M) nuttig zou kunnen zijn. Op de website vindt u de *up to date* gegevens om uw bijdrage te bezorgen. Als uw bijdrage de moeite is, verschijnt ze zeker op de TWT-website, waar andere S&S- en M&M spelers ze kunnen downloaden.

2. via een kleine financiële bijdrage, ter ondersteuning van o.a. het onderhoud van de website. U geeft wat u zelf wil, gebaseerd op hoe fel u van dit avontuur of spel genoten heeft. Vond u het een slechte en totaal on-benullige tekst, dan geeft u niets. Heeft u er echter plezier aan beleefd, dan stort u gewoon een bedrag naar keuze (bijvoorbeeld, 1 Euro) op rekeningnummer 736-4032267-41 ten name van Johan Wuyckens.

Monsters

Dit boek bevat enkele extra monsters voor Schimmen & Schaduwen. Ja kan ze gebruiken om je avonturen wat "op te vrolijken".

Maanbeest

Het maanbeest is een middelgroot wezen met een lichaam dat uit een grote, bolvormige klomp steengrijs en taai vlees bestaat. Het maanbeest is bedekt met grote en kleine wratten en heeft twee klauwen waarmee het zich traag kan voortbewegen. Het heeft twee kleine zwartgekleurde pupilloze ogen en een zeer grote bek met vlijmscherpe tanden.

mannetjes verzamelen stenen, die ze dan in een min of meer geordende structuur opeenhopen. De vrouwtjes nestelen zich dan op dat stenen nest en leggen meestal slechts één ei. Het duurt vijftien jaar alvorens het ei uitgebroed is en nog eens vijftien jaar voor het jonge maanbeest de volwassen leeftijd bereikt heeft.

Het ei van een maanbeest is niets spectaculairs. Het lijkt op een grote kei met hier en daar kleine gele stipjes.

Tijdens de broedfase begint het vrouwtje aan een lange slaap en zorgt het mannetje ervoor dat er steeds eten beschikbaar is. Maanbeesten eten vooral zachte stenen (kalksteen) en zullen dus meestal hun nest bouwen in de buurt van een geschikte voedselvoorraad. Het mannelijk beest besteedt ongeveer een uur of twee per dag om naar geschikte stenen te zoeken. Maanbeesten slapen nooit en het mannetje gaat bij voorkeur ´s nachts op zoek naar eten.

Maanbeesten zijn zeer territoriumbewuste wezens. Het territorium van het mannelijke maanbeest is niet erg groot, hoogstens 6 meter diameter rond het nest. Iedereen die deze zone betreedt, zal eerst gewaarschuwd worden met een luide brul van het mannetje en zal dan aangevallen worden. Een mannelijk maanbeest kan nog gevaarlijk uit de hoek komen, want met zijn scherpe tanden en taaie huid, is hij een geducht tegenstander. Zo lang men het territorium van een maanbeest niet betreedt, is het echter een zeer vreedzaam en zelfs in sommige gevallen een zeer speelziek wezen, dat graag achter keien en andere toegeworpen voorwerpen aanrent.

Een eigenaardige eigenschap van de maanbeesten is dat ze elke volle maan veranderen in stenen. Waarom dit gebeurd is een groot mysterie maar het is aan deze vreemde eigenschap, dat zij hun naam te danken hebben.

Scores

BEH 20, KRA 21, WEE 80, CHA 5, INT 30, MOE 90, OPM 25, SPI 25, OMV 10, BEW 2, LEP 50, AK –5 KB +1D4

Speciale eigenschappen

Dodentransformatie Steen (4), Dom Honger (1), Immuun Giffen (3)

Wapenkundes

Beet 50, 2 aanvallen, schade 5D6

Algemeen

Taal: -
Moraal: neutraal

Wapenrusting

Locatie, Raak, KLEP, BEP
Lichaam, 1-20, 50 (100%), 13

Moeraslijk

Het moeraslijk is een afstotelijk, ondood monster dat lijkt op een in vodden gekleed menselijk wezen dat al een hele tijd in het water heeft gelegen. Het moeraslijk is bijgevolg een opgezwollen monster met uitpuilende ogen en op sommige plaatsen groenachtige schimmelplekken.

Het moeraslijk ontstaat uit wezens die op een of andere gruwelijke of onnatuurlijke manier verdronken zijn.

De moeraslijken kennen geen rust en gaan steeds op zoek naar warmbloedige, levende wezens om zich op te wreken. Een van hun favoriete trucs, die ze daarbij toepassen, is van te doen alsof ze verdronken zijn door aan de oppervlakte van een moeras of meer te drijven. Wanneer nieuwsgierige wezens dan komen kijken, grijpt het moeraslijk ze vast en sleurt ze mee onder water. De kans dat iemand die door een moeraslijk wordt gedood, zelf een moeraslijk wordt, is 40%.

Moeraslijken zijn zeer zeldzaam en ze komen eigenlijk alleen maar voor in de buurt van grote, duistere moerasgebieden of in diepe, vuile meertjes. Vermits een groot deel van It´Quawk uit moeras bestaat, is de kans groter dat men ze in dat gebied tegenkomt.

Scores

BEH 35, KRA 30, WEE 50, CHA - , INT - , MOE - , OPM 60, SPI 70, OMV 18, BEW 2,
LEP 43, AK –10, KB +2D4

Speciale eigenschappen

Immuun Giffen (5), Immuun Psychologische Effecten, Nachtzicht (5), Regeneratie (2), Stank (3), Veroorzaak Angst (1)

Wapenkundes

Vuisten 60, 4 aanvallen, schade 1D6+2D4
Wurging* 100, 1 aanval, schade speciaal

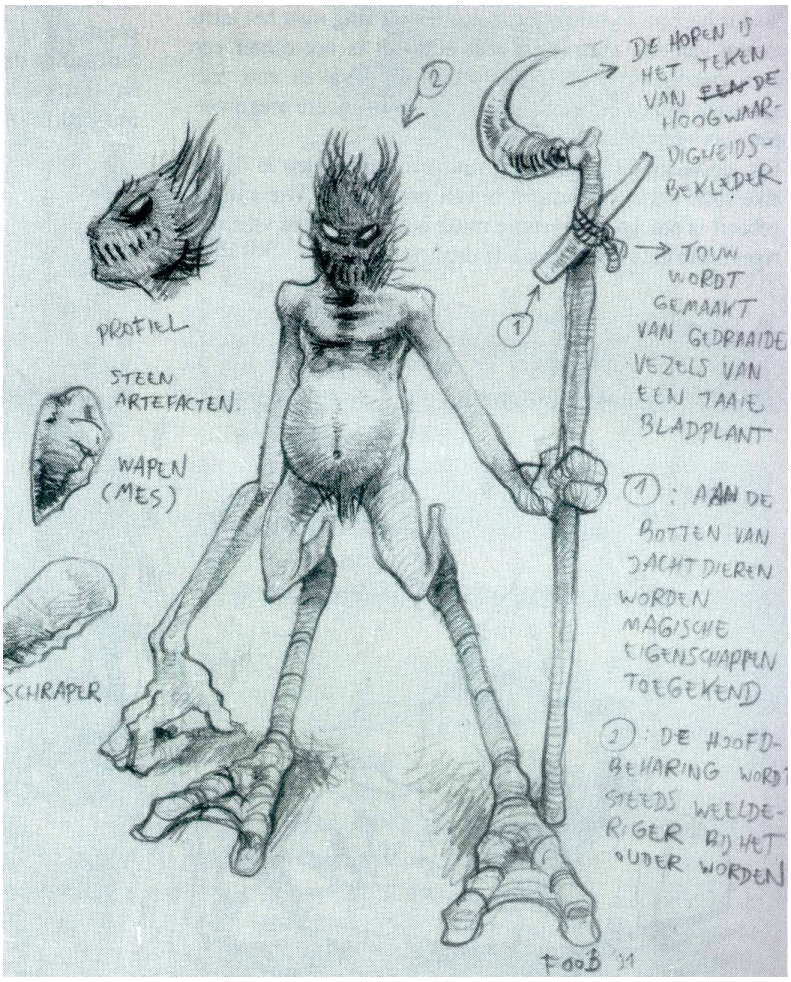
* = Als het moeraslijk wil, kan het een wezen dat zich vlak bij hem bevindt bij de keel grijpen en proberen te wurgen. Het moeraslijk mag dan geen andere aanvallen meer doen en indien andere figuren hem willen aanvallen, telt hij als gemakkelijk doel. De figuur die deze wurggreep ondergaat, kan zich alleen maar losmaken door te slagen in een KRA>KRA proef. Hij mag dit natuurlijk elke gevechtsronde proberen. Indien de figuur niet uit de greep kan ontsnappen, zal hij na 1D10 ronden bewusteloos neervallen en hulpeloos aan het moeraslijk overgeleverd zijn.

Algemeen

Taal: -
Moraal: slecht

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 6 (15%), 2
L arm, 4-7, 4 (10%), 2+1
R arm, 8-11, 4 (10%), 2+1
Lichaam, 12-16, 15 (35%), 2+1
L been, 17-18, 6 (15%), 2+1
R been, 19-20, 6 (15%), 2+1
Merk op dat de BEP die hier gegeven is, voor zware kleding is. Andere bepantsering, gaande van lichte kleding tot chaosstaal, is natuurlij ook mogelijk, afhankelijk van wat het wezen droeg alvorens het een moeraslijk werd.



Een aardduivel, zie volgende pagina

Aardduivel

Aardduivels leven ondergronds. Men treft ze aan in holen en spelonken, meestal in bergachtige streken. Ze hebben een primitief ontwikkelde beschaving, zoals blijkt uit hun eenvoudige gereedschappen.

Een aardduivel is iets kleiner dan een mens (hij wordt gemiddeld 1.50 meter groot) en is zwart of lichtbruin van kleur. Zijn benen zijn zeer krachtig ontwikkeld en eindigen in twee "tenen" verbonden door een benig vlies.

Het hoofd van de aardduivel doet denken aan een behaarde schedel. De tanden zijn zeer goed zichtbaar en de ogen lijken enkel te bestaan uit oogkassen. Het haar wordt langer naarmate de aardduivel ouder wordt. Het is wellicht het vreemde voorkomen van het hoofd, waaraan de aardduivel zijn naam ontleent. De eerste contacten met aardduivels deden de mensen waarschijnlijk denken aan demonen, en vermits het creatuur onder de grond leeft, was de naam snel gekozen.

Scores

BEH 35, KRA 14, WEE 46, CHA 20, INT 30, MOE 35, OPM 46, SPI 30, OMV 15, BEW 6, LEP 38, AK 0, KB 0

Wapenkundes

BasisWk 25

Algemeen

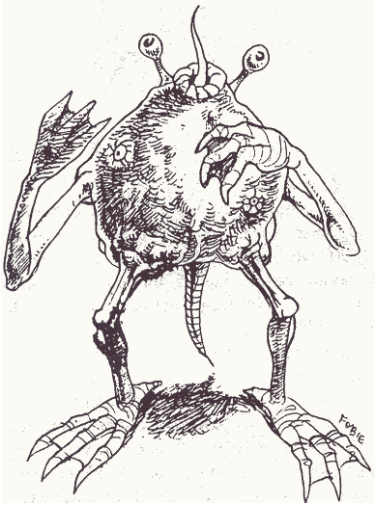
Taal: Neus en Keelklanken
Moraal: Neutraal

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-2, 6 (15%), 0
L arm, 3-5, 4 (10%), 0
R arm, 6-8, 4 (10%), 0
Lichaam, 9-14, 13 (35%), 0
L been, 15-17, 6 (15%), 0
R been, 18-20, 6 (15%), 0

Gurgloon

Gurglonen zijn zeldzame moeraswezens. Ze zijn ongeveer 80 cm. tot 1.20 meter groot en beschikken over twee krachtige achterpoten, waarmee ze zich met grote sprongen kunnen verplaatsen. Deze achterpoten laten hen bovendien toe zeer snel te lopen op vaste grond. De gurgloon beschikt tevens over twee armen met



vingerachtige klauwen. Tussen tenen en vingers zijn vliezen aanwezig. De ogen bevinden zich op lange stelen naast de cirkelvormige mond, waaruit bijna permanent een lange kleverige tong kronkelende bewegingen maakt.

Gurglonen variëren in kleur van geel tot groenbruin naargelang de streek waarin ze voorkomen.

Deze vreemde wezens leven in groepen tot 100 exemplaren. Kolonies gurglonen zijn gesignaleerd in het Seenulmoeras (Zilkandor), in de moerassen van Gonyr (Malmask), in het grote moeras van It-Quawk en in de moerassen van het Verdronken Water op Xalm. Gurglonen zijn echter schuwe wezens en mijden zoveel mogelijk het contact met andere creaturen. Enige vorm van communicatie tussen gurglonen is nog niet waargenomen.

De gurglonen voeden zich vooral met insecten, die ze met behulp van hun tong vangen. De tong is echter te zwak om effectief gebruikt te worden als aanvalswapen tegen wezens van een gelijke sterkte of grootte.

Gurglonen kunnen drie sprongen van ruim 10 meter ver maken in 1 gevechtsronde. Ontmoetingen met gurglonen zullen meestal plaatsvinden met geïsoleerde groepjes van 3D6 exemplaren.

Scores

BEH 50, KRA 12, WEE 30, CHA 10, INT 20, MOE 30, OPM 25, SPI 40, OMV 12, BEW 8, LEP 27, AK +5, KB –1D4

Speciale eigenschappen

Aura Camouflage (1), Koudezicht (3), Zeer snel (1)

Wapenkundes

Klauwen 40, 2 aanvallen, schade 2D6-1D4

Algemeen

Taal: -
Moraal: Neutraal

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1, 1 (5%), 0
L arm, 2-5, 3 (10%), 0
R arm, 6-9, 3 (10%), 0
Lichaam, 10-14, 12 (45%), 0
L poot, 15-17, 4 (15%), 0
R poot, 18-20, 4 (15%), 0

Kraw

De kraws zijn monsters die half mens, half vleermuis lijken. Ze zijn even groot als mensen en bruin van kleur. Zowel hun handen als voeten zijn verraderlijke klauwen. Verder beschikken zo over een stel scherpe tanden. Maar de meest vreemde eigenschap van de kraws is hun "vleugel". Deze vleugel is verbonden aan polsen en enkels en kan gebuikt worden om van boom tot boom te zweven. In feite bestaat deze zwevende beweging uit een sprong, waarna de kraw zichzelf zeer snel openspreidt. Volwassen kraws kunnen op die manier makkelijk afstanden tot 50 meter en meer overbruggen. Tijdens deze sprong dalen ze 10% van de afgelegde afstand. Dit betekent dus dat bij een sprong van 50 meter, de kraw ook 5 meter zal dalen. Als de kraw dus van een 100 meter hoge rots springt, zal hij dus een ongelofelijke afstand van 1000 meter kunnen zweven.

Kraws treft men aan in uitgestrekte bossen maar veel komen ze niet voor. Kraws leven meestal in kleine groepjes van 2 tot 5 exemplaren (50% mannelijk en 50% vrouwelijk), waar een dominant mannetje alles voor het zeggen heeft.

Als aanvalswapen gebruikt de kraw zijn klauwen en tanden. Zijn aanvalstechniek bestaat erin zich van een hoogte op het slachtoffer te storten. Terwijl hij het slachtoffer bewerkt met zijn klauwen en tanden, zal hij trachten hem te omsluiten met zijn vleugel. Hiervoor is een BEH>BEH-test nodig. Zo het slachtoffer gevangen wordt, mag het wel elke gevechtsronde een KRA>KRA-proef afleggen om zich los te wringen. Een gevangen slachtoffer krijgt een –30 nadeel op AA.

Scores

BEH 50, KRA 16, WEE 50, CHA 25, INT 20, MOE 40, OPM 20, SPO 15, OMV 18, BEW 6, LEP 43, AK 0, KB 0

Wapenkundes

Klauwen 45, 2 aanvallen, schade 2D6*
Tanden 30, 1 aanval, schade 2D8
* Het dominante mannetje heeft 80% en 4 aanvallen

Algemeen

Taal: -
Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 6 (15%), 0
L arm, 4-7, 4 (10%), 0
R arm, 8-11, 4 (10%), 0
Lichaam, 12-16, 19 (45%), 0
L been, 17-18, 4 (10%), 0
R been, 19-20, 4 (10%), 0

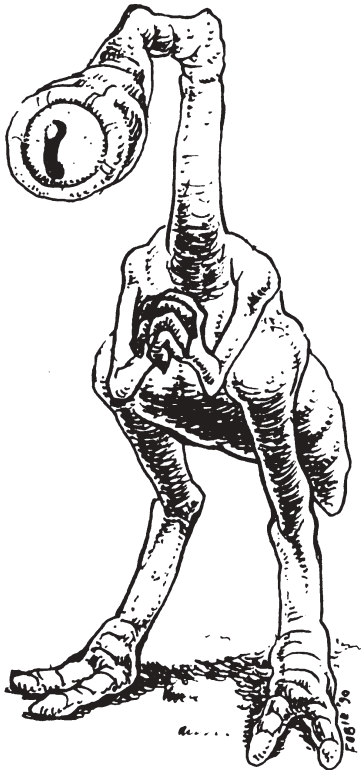
Gluurder

Wellicht is de gluurder één van de meest onbegrepen en raadselachtige wezens van Dor. Hij is ongeveer twee meter groot en heeft twee krachtige benen om snel te kunnen lopen. Zijn "hoofd" bestaat in feite uit een grote oogbol, die vastzit aan een lange beweeglijke nek. Gluurders hebben een blauwgrijze kleur.

Over het gedrag van deze wezens is zeer weinig bekend. Wel staat vast dat er over heel Dor gluurders waargenomen zijn. In Oost-Dor wordt ongeveer 1 gluurder per jaar gesignaleerd. Indien ze waargenomen worden, doen gluurders niets, behalve met hun lange nek heen en weer wiegen en kijken met hun grote oog. Hun handen houden ze samengevouwen. Ze vertonen geen enkele agressie en trachten niet op een bekende manier te communiceren. Kortom, ze doen niets, behalve kijken.

Een gluurder kan opduiken op de meest onverwachte plaatsen en tijdstippen, maar meestal waar relatief weinig mensen zijn. Zo zijn er gevallen bekend van gluurders, die in een doodgewone stadssteeg staan waar te nemen. Als een voorbijganger hulp gaat halen en enkele minuten later terugkomt, is de gluurder verdwenen. Ook zijn gluurders gesignaleerd bij kampplaatsen in bossen. Een schildwacht ziet plotseling om een of andere onbekende reden een gluurder staan en het moment daarna is hij weer verdwenen. Men is er nog nooit in geslaagd een gluurder te vangen. Men heeft er nooit een zien verdwijnen of verschijnen. Hij is er gewoon of hij is er niet.

Sommige magiërs die de gluurders bestudeerd hebben (voor zover dat mogelijk was), beweren dat het gezanten van de goden zijn om Dor te observeren. Anderen menen dat het een soort demonen zijn. Weer anderen zeggen dat er een groot geheim achter schuilgaat, waarvan de oorzaak ik Linahl ligt. De gluurders zijn een



mysterie! Is er eigenlijk een manier om gluurders te vangen? Niemand weet het!

Gluurders kunnen gebruikt worden in S&S avonturen. Ze verschijnen aan avonturiers en deze laatste zullen net even verbaasd zijn als andere mensen op Dor. Een gluurder "verschijnt" echter nooit binnen 5 meter van een levend wezen. Als een levend wezen binnen de 5 meter komt of een verdachte beweging maakt, "verdwijnt" de gluurder maar niemand zal de eigenlijke verdwijning waarnemen. Even knipperen met de ogen en hij is verdwenen!

Er zijn geen scores van de gluurder gegeven omdat er toch geen fysieke interactie is met andere wezens. Dit belet echter niet dat de SM af en toe met de dobbelstenen kan rollen om de SK´s zenuwachtig te maken.

Scores

Van geen belang

De Steengigant

De steengigant is een enorme reus, die wel tot vijf meter groot kan worden. Hij heeft een donkere, taaie huis en is heel sterk. Vandaar de naam steengigant.

De steengigant leeft vooral in bergachtige streken. Waar er geen grote bergketens zijn, zijn ze zeer zeldzaam.

Ze voeden zich vooral met hun meest gehate vijand: de ork. De minotaurus is ook niet al te geliefd bij de steengigant en verschijnt soms ook op het menu. Bij gebrek aan zijn favoriete hapjes, probeert hij meestal andere levende wezens te doden en op te peuzelen. In een gevecht zijn zijn vuisten en benen de enige wapens die hij gebruikt.

De steengigant is nogal territorium-bewust, zodat hij bijna alles aanvalt wat zijn woonplaats bedreigt. De steengigant veroorzaakt angst bij alle wezens die kleiner zijn dan hemzelf.

Een favoriete sport van de steengigant is, als hij zich een beetje verveelt, bomen uit de grond trekken. Dit geeft soms problemen als er boomgruwels (zie basisregelboek) in de buurt zijn.

Scores

BEH 33, KRA 76, WEE 98, CHA 8, INT 11, MOE 108, OPM 42, SPI 40, OMV 47, BEW 5, LEP 96, AK –35, KB +7D4

Speciale eigenschappen

Haat Minotaurussen (3)
Haat Orks (3)
Nachtzicht (1)
Veroorzaakt angst (2)

Wapenkundes

Vuist 65, 4 aanvallen, 2D6+7D4
Stamp 25, 2 aanvallen, 2D6+2+7D4

Algemeen

Taal: Minotaags
Moraal: neutraal

Wapenrusting

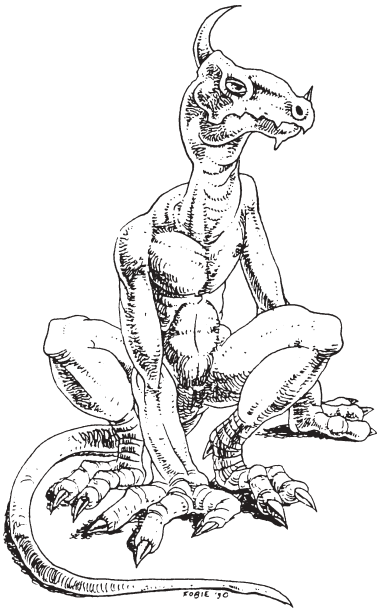
Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 14 (15%), 5
L arm, 4-7, 10 (10%), 5
R arm, 8-11, 10 (10%), 5
Lichaam, 12-16, 34 (35%), 5
L been, 17-18, 14 (15%), 10
R been, 19-20, 14 (15%), 10

De hoornmuraan

De Hoornmuraan is een afgezonderde eenzaat. Hij graaft reusachtige ondergrondse gangenstelsels. Zijn grote klauwen zijn zeer scherp en zijn dus goed bruikbaar in het graven.

Tegenover de verlichte rassen staat hij onverschillig maar duistere rassen zal hij ontwijken.

De hoornmuraan is een aaseter en dagelijks gaat hij op zoek naar een kadaver of naar een verzwakt wezen dat een gemakkelijke prooi vormt.



Veel avonturiers dalen af in zijn gangenstelsel omdat er hier en daar wel waardevolle voorwerpen kunnen liggen, afkomstig van de kadavers die de hoornmuraan in zijn hol heeft meegesleurd. Sommige gangen monden uit in natuurlijke, onderaardse grotten.

De hoorn van de hoornmuraan is een waardevol voorwerp dat in Rivizal als een delicatesse wordt beschouwd. Daarom zijn hoornmuraans bijna uitgestorven in de minder mensonvriendelijke gebieden. De enige gebieden waar nog een redelijk aantal hoornmuraans wonen, zijn de zeer hete woestijnen van Rivizal en Usulkar.

Sommige geleerden uit Usulkar beweren dat de hoornmuraans éénmaal per jaar naar de Ultakkrater trekken voor een gezamenlijke bijeenkomst. Sommige getuigenissen bevestigen deze uitspraak maar niemand heeft ooit ontdekt wat de hoornmuraans daar precies gaan zoeken.

Scores

BEH 62, KRA 16, WEE 60, CHA 50, INT 30, MOE 50, OPM 65, SPI 39, OMV 14, BEW 5, LEP 44, AK 0, KB 0

Speciale eigenschappen

Moreelzicht (5), Nachtzicht (5), Warmtezicht (5)

Wapenkundes

Klauw 50, 2 aanvallen, schade 3D6
Staart 30, 1 aanval, schade 4D6
Algemeen

Algemeen

Taal: Manjoena
Moraal: goed

Wapenkundes

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 7 (15%), 4
L arm, 4-6, 4 (10%), 3
R arm, 7-9, 4 (10%), 3
Lichaam, 10-14 (15 (35%), 4
L been, 15-16, 4 (10%), 3
R been, 17-18, 4 (10%), 3
Staart, 19-20, 4 (10%), 3

Zeeslang

Zeeslangen zijn een veel voorkomend probleem, zowel aan de kusten als op volle zee. Er bestaan verschillende soorten zeeslangen, deze worden benoemd volgens hun kleur. De meest voorkomende soorten zijn de groene-, blauwe-, en rode zeeslangen. Alle soorten stammen af van de draak.

Een zeeslang kan zeer oud worden, tot 300 jaar. Er wordt gezegd dat een volwassen zeeslang een hoge intelligentie heeft en dat sommigen zelfs spreuken kennen. Een vaststaand feit is dit echter niet. Alvast de jongere beesten gedragen zich dierlijk en instinctief.

Een zeeslang groeit enorm, tijdens het ouder worden. Er zijn slangen gezien van wel 30 meter lang! De jongere beesten zijn echter tussen de 5 en de 8 meter, maar het zijn deze beesten, waar men het meest van te duchten heeft. Tijdens hun jonge jaren hebben zeeslangen namelijk een enorme territoriale drang. Soms vallen ze elkaar aan, maar ze kunnen hun agressie ook richten op voorbijvarende schepen. Gelukkig zijn de jongere beesten ook nogal dom, en enkele brokken vlees in zee gooien is dan meestal genoeg om ze in een honger-razernij te brengen (zoals bij haaien het geval is).

Elke soort van zeeslang heeft haar specifieke eigenschappen. Het is vooral de Blauwe Zeeslang die aanbeden wordt door de schublingen, wegens haar zogezegde helende krachten. De Rode spuwt vuur, en kan men terugvinden in de warme wateren rond vulkaaneilanden. Van de zeer zeldzame zwarte zeeslang, wordt gezegd dat hij de doden kan doen herrijzen. De witte zeeslang, tot slot, staat erom bekend dat ze wateren kan bevriezen. Deze laatste vindt men dan ook enkel terug in het verre noorden.

Het grootste nadeel van de - overvloedig aanwezige - groene zeeslang, is de eigenschap dat ze mist kan creeeren. Oudere slangen gebruiken dit om hun hol te beschermen, maar de jongeren lokken zo nietsvermoedende kustvaarders in de val.

Jyhze, een bekend drakonier, heeft een essay geschreven over deze beesten, waarin hij het vermoeden uit dat er een soort 'Keizersslang' bestaat. Deze zou al de zeeslangen kunnen beheersen. Jyhze is echter nooit teruggekeerd van een expeditie naar de Drakentanden, waar het beest zich ergens zou bevinden.

Scores

BEH 81, KRA 63, WEE 80, CHA -, INT 40, MOE 65, OPM 72, SPI 46, OMV 75, BEW 14², LEP115

Speciale eigenschappen

Veroorzaakt angst (3), Immuun giffen (5), Dom Honger(3)*, Dodenroes(3)*, + andere speciale eigenschappen naargelang de soort (ademaanvallen)
* = deze eigenschappen zijn enkel voor jonge beesten.
² = zie Ram-aanval

Wapens

Beet : 55%, 2 aanvallen, schade 6d8
Staart :62%, 1 aanval, schade 2d8+ 6d4
Ram-aanval : Speciaal, zie piratenregels (= downbloadbaar DOC-bestand door Joeri Winkeler), Max snelheid
Adem : hangt van soort af

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Kop, 1-4, 2%, 10
Lichaam, 5-15, 60%, 18
Staart, 16-20, 38%, 14

B'Rhuul

De B'Rhuuli (enk. B'hruul) a.k.a. Mingolese zeeduivel, zijn wezens die al eeuwen onder water leven. In tegenstelling tot wat je ervan zou verwachten, hebben ze geen schubben of kieuwen. Ze zijn echter wel voorzien van een soort chitine-achtig harnas (zoals bij insecten), die hun een natuurlijke bescherming geeft.

Hun handen (klauwen) zijn schijnbaar omgekeerd gezet, maar dit heeft geen invloed op hun zwemkunsten. Ze kunnen korte pozen boven water komen maar leven vooral onder water. Hun staart loopt uit in een reeks lichtgevende bollen, die vooral dienen om hun prooien te lokken en te verlammen.

B'Rhuuli zijn ongeveer even groot als mensen en zijn voorzien van een paar stevige klauwen. Het liefst van al, voeden ze zich met schubling- en mensenvlees. Sommige mensen beweren dat ze in werkelijkheid een soort demonen zijn, die uit hun originele dimensie verstoten zijn door de daar regerende demonen (een beetje zoals de demon van It-Quawk, zie magie-uitbreiding). Anderen beweren dat ze werkelijk spionnen zijn voor deze demonen, die het reilen en zeilen van de schepen in het oog moeten houden. Een feit is dat ze zeker ergens een demonische achtergrond hebben, want ze zijn gevoelig voor demonenwerende spreuken en ze spreken ook de demonentaal.

B'Rhuuli bevinden zich meestal langs de kusten van Mingolië, Rivizal, Orasol en It-Quawk en vallen nooit alleen aan, maar eerder in grote groepen of kleinere verkenningstroepen van ongeveer 15 individuen

Scores

BEH 58, KRA 46, WEE 76, CHA -, INT 30, MOE -, OPM 75, SPI 55, OMV 25, BEW 10, LEP 63

Kundes:

Zwemmen 80%, Klimmen 65%, Zien 50%

Speciale eigenschappen

Immuun Giffen niv. 5, Immuun bliksem, Immuun niet magie, Immuun Psychologische effecten, Nachtzicht niv. 3, Onstabiel Niv. 3, Veroorzaakt angst niv. 3, Dom honger niv. 2

Wapens

Klauwen Aanvallen: 60% 5 schade: 2D6 + 4D4 + Deelgif: LEP/15
Ademaanval Water Niv.4: 59% (4D4 ,4Lok, 1Bep).
Staartschok: zelfde regels als een bliksemaanval Niv.2

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 6, 8
LA, 4-7, 7, 6
RA, 8-11, 7, 6
Lichaam, 2-15, 9, 23
LB, 16-17, 8, 8
RB, 18-19, 8, 8
Staart, 20, 7, 4

Zwarte ridder

De zwarte ridder is een magisch gecreëerd wezen, dat maar één doel heeft; het bewaken van een bepaalde plek of voorwerp. Enkel een aantal zeer gespecialiseerde schaduwmagiërs, is in staat zulk een machtig bewaker te creëren.

Hoewel hij geen schaduw is, bestaat hij vermoedelijk wel uit hetzelfde materiaal als de normale schaduw-variëteit. In tegenstelling tot een schaduw, is een zwarte ridder wel tastbaar (en heeft hij dus een KRA-score). Hij vecht ook enkel met zijn zwaard, en niet met magie.

Een schaduwridder, heeft geen wensen en noden, behalve het bewaken van iets. Hij staat, desnoods tot in der eeuwigheid, onbeweeglijk, steeds scannend voor indringers.

De schaduwridder valt niet onmiddellijk aan. Hij geeft, zodra iemand hem tot op een tiental meter genaderd is, een duidelijk hoorbare waarschuwing, in de taal van de indringer: "Niemand komt erdoor".

Besluit de indringer dan toch tot het gevecht over te gaan, dan zal deze algauw ontdekken, dat de ridder alle kritieke treffers negeert. Hij zal pas stoppen met vechten, als hij beide armen of benen kwijt is (of als zijn LEP op zijn, natuurlijk). Op dat moment verdwijnt hij gewoon in het niets, en komt nooit meer terug. Vergeet niet dat, vermits de zwarte ridder een magische creatie is, hij enkel kan geschaad worden door magische wapens, of door magie.

Scores

BEH 80 / KRA 42 / WEE 93 / CHA - / INT - / MOE - / OMV 22 / BEW 7 / SPI - / LEP 69 / KB +3D4 / MP -

Speciale eigenschappen

Absorbtie SPI (3), Aura pijn (3), Immuun giffen (5), Immuun niet-magie, Immuun psychologische effecten, Materieloos (1), Nachtzicht (5), Onstabiel (3), Veroorzaak angst (3), Zeer snel (1)

Wapens

Niveau 3 schaduwzwaard, 60%, 1 aanval, schade 2D8+3+3D6

Algemeen

Taal: -, Moraal: chaotisch

Wapenrusting

Lokatie, Raak, KLEP, BEP
Hoofd, 1-3, 10, 9
Linkerarm, 4-7, 7, 9
Rechterarm, 8-11, 7, 9
Lichaam, 12-16, 24, 9
Linkerbeen, 17-18, 10, 9
Rechterbeen, 19-20, 10, 9

Interessante Huisdieren

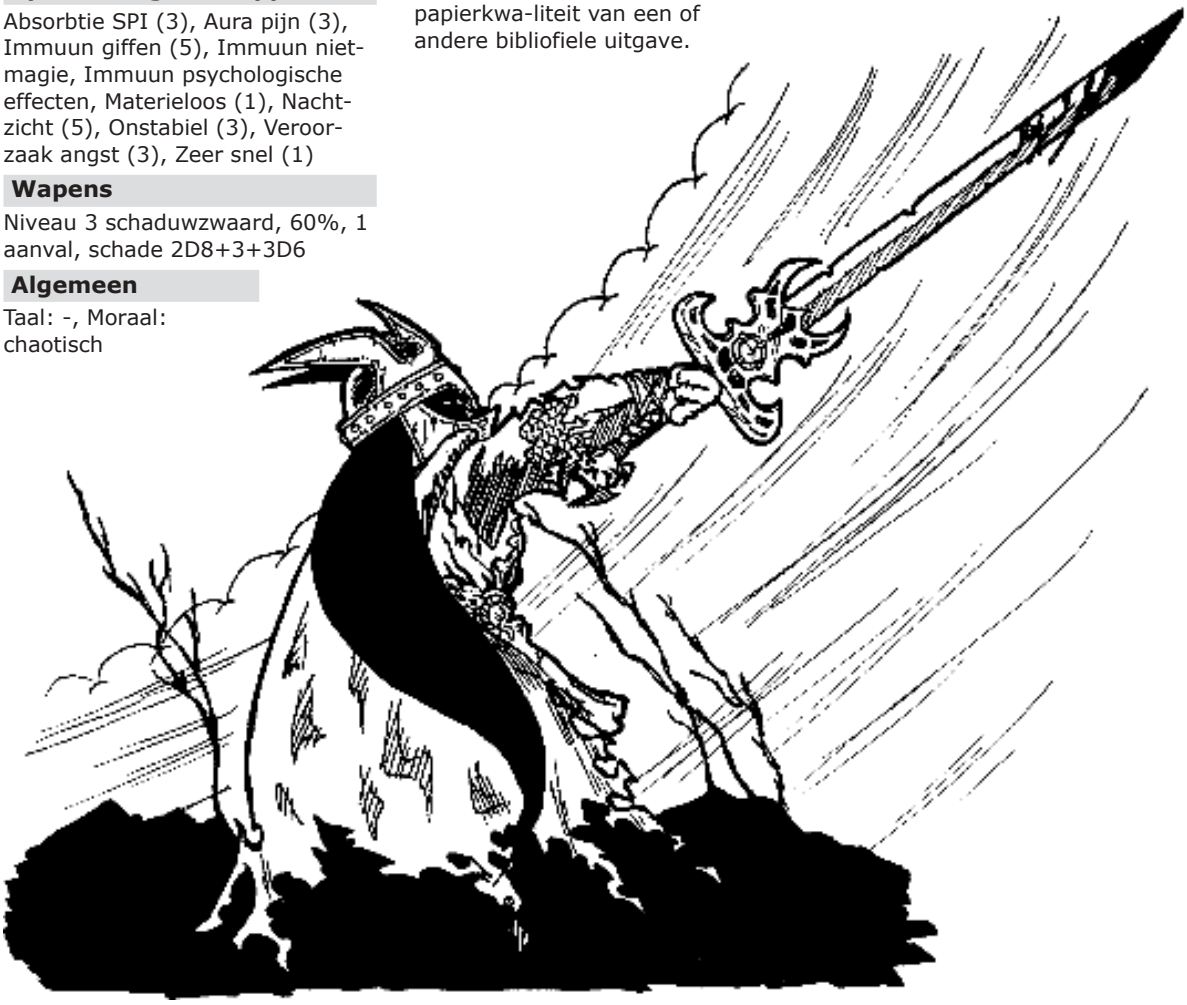
Een gekke bijdrage door Foob

Tum Tum

De Tum Tum (figuur 1) lijkt nog het meest op een kruising tussen een slurfdier en een krekel. Het is een boekbesprekend dier en het zal je constant wijzen op nieuwe uitgaven van mooie boeken of op geslaagde debuten van jonge schrijvers, en ook op de kaftafwerking en zelfs de papierkwa-liteit van een of andere bibliofiele uitgave.

Men moet dus concluderen dat de Tum Tum een intelligent dier is, of toch niet? Het is immers onmogelijk om met een Tum Tum een normaal gesprek aan te knopen en een eenvoudig ja- of nee antwoord ligt al helemaal niet binnen zijn mogelijkhden. Toen ik onlangs mijn eigen Tum Tum de vraag stelde: "wenst u uw bakje Gulgutweel met of zonder Zavelzwaarde of blieft u dat goedje niet?", kon hij niet met ja of nee antwoorden. In de plaats daarvan verkoos hij de volgenden zinsnede uit een volgens hem, zeer geslaagd boek: *" …edoch, mijn waarde, dient gesteld dat…".* Niet uit wijs te geraken.

Een Tum Tum kan je nergens kopen of vangen. Op een goede dag komt hij plots aanzwaaien met de woorden: *"Een goede dag, meneer. Aangename kennismaking. Ik ben uw huisdier. En wat vindt u van het oeuvre van Mordullan?".* Als toevallig "nog-net-niet-maar-binnen-twee-seconden-wel"-



bezitter van een Tum Tum, heb je hier niets tegen in te brengen. De Tum Tum kiest zijn baasje zelf wel uit!

Na een paar maanden tot een jaar gaat de Tum Tum vanzelf weer weg. Hij laat dan een totaal ontredderde bibliotheek en duizenden beduimelde exemplaren van de "Goblin Tribuun's literaire bijlage"(van jaargang 1 tot heden) achter.

Ook blaast de Tum Tum klierbelletjes door een opening in het achterlijf. Altijd leuk voor de kinderen.

Sjaung

De sjaung (figuur 2) is een slangachtig dier van de orde der kaakloze haarslangen. Het is een sierdier dat rond de vlezige halzen van gegoede dames gedrapeerd wordt en daar gauw indommelt.

Sjaung bestaan er in allerlei lengtes en diktes (volgens de bekende astroloog Bondoque du Monzone Flattoire bestaan er ook zeer kleine Sjaungs die om nog onbekende redenen veranderen in vlinder).
Wel dient gezegd dat de Sjaung veel dikker toont dan hij eigenlijk is, vanwege de weelderige beharing.

Sjaungs zijn zeer zeldzaam en dus onbetaalbaar duur. Een echte stamboomsjaung is dan ook een gegeerd statussymbool. Maar opgelet: er bestaat namaak. In verf baden gedompelde bastaardsjaungs, slangen met pruiken…. Het is dus altijd best van met je zopas verworven exemplaar naar een gehomologeerd Sjaungkenner te stappen.

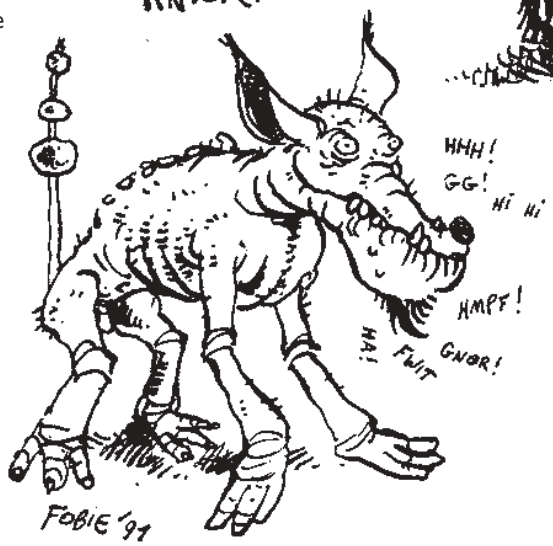
Kniertje

Het kniertje (figuur 3) is een enorm onnozel beest maar het is wel nuttig. Het verspreidt immers trillingsgolven die de aanwezigen kalmeert. Het kniertje zelf wordt hier echter uitermate zenuwachtig van. Kniertjes zijn dan ook neurotische wrakken die alle binding met de werkelijkheid verloren hebben.

Een kniertje in paringtijd is pas écht belachelijk.

Wiebel

De Wiebel (figuur 4) is een bolbeest. Bolbeesten zijn er in alle maten (van 5 centimeter tot , in zeer zeldzame gevallen, vijf meter), maar de meest voorkomende soort (de Wiebelientis Voetbalopertix Ordinaris) is ongeveer zo groot als een basketbal.

Wat het doel van Wiebels is, is totaal onduidelijk en of ze enige vorm van intelligentie bezitten al evenmin (al heb ik er in elk geval zo mijn twijfels over).

Ze brengen hun dagen door in het rond stuiterend of neuriënd in hun geliefkoosde hoekjes van het huis. Soms gaat de wiebel we eens naar het aquarium kijken en knoopt er een onverstaanbaar gesprek mee aan (ondanks het feit dat er niets in zit). En over de voortplantingswijze zwijgen we best helemáál.