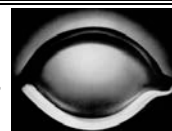


Het Oog des Meesters



WAARSCHUWING: dit artikel bevat redelijk onsmakelijke beschrijvingen van ziektes in Avonturie. Spelmeesters die hun spelers willen laten ondervinden wat een middeleeuwse ziekte inhoud kunnen hierin vast hun gading vinden; anderen gelieve zich van dit artikel te onthouden.

Bloedige Hoest

De 'hoest' is een gemeenschappelijke benaming voor elke ziekte die de getroffen grote hoeveelheden vocht (speeksel en bloed) en maaginhoud (met bloed) laat afscheiden in een korte en zeer pijnlijke tijd. De Bloedige Hoest is een erg onaangename variant waarvan de priesters van de Twaalfgoden beweren dat het een straf is van de goden vanwege het gebrek aan geloof in sommige (armere) lagen van de Avonturijnse bevolking. De aangeboden geneesmiddelen zijn eveneens erg onsmakelijk en verre van prettig: het eten van verse (nog warme) bloedworst "om het bloedverlies te compenseren," het doorslikken van gesmolten warm varkensvet om de pijn veroorzaakt door de transitie van de grote hoeveelheden vocht te verminderen of zelfs het inbrengen van een wassen stop om het verlies van speeksel, bloed en maaginhoud (met bloed) te beletten. Er worden elke dag 1d3 punten levensenergie verloren en alle fysieke proeven gaan tegen de helft van hun normale waarde. Magische genezing herstelt wel de verloren punten levensenergie, maar doet niets om de ziekte te stoppen.

Een held die aan de 'Bloedige Hoest' gaat lijden moet een Lichaamskracht proef afleggen. Als deze proef slaagt, is de held op één dag genezen – alhoewel hij of zij die dag nog steeds vreselijk moet afzien en veel pijn zal lijden door het pijnlijke hoesten en het vochtverlies. Als de proef echter niet slaagt krijgt zal deze pijnlijke ziekte een greep krijgen op de held.

Een slachtoffer van de 'Bloedige Hoest' zal aan misselijkheid (braken met bloed) en diaree (met bloedafscheiding) beginnen te lijden, en zal na elke maaltijd een lichaamskracht proef moeten afleggen om zijn of haar voedsel binnen te houden. Als deze proef faalt verliest de held 1 punt lichaamskracht (wat de volgende proef nog verzwaaard). Dit alles heeft een begrijpelijk negatief effect op de gezondheid en de held verliest cumulatief 1 punt Levensenergie na elke maaltijd die hij of zij niet kan binnenhouden *en* 1 punt lichaamskracht op het einde van elke dag dat een lichaamskrachtproef faalt. Deze ziekte is niet dodelijk, maar de getroffen held zal vaak genoeg wensen dat hij of zij dood was...

De ziekte duurt maximaal [20 - LK] dagen, waarna de getroffen held begint te herstellen en verloren punten terug krijgt op de normale wijze. Hierbij kan magische genezing wel de verloren punten levensenergie blijven herstellen, aangezien er geen ziekte meer is.

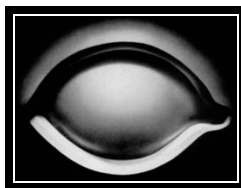
Diaree

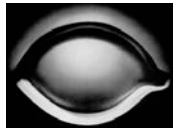
Deze ziekte wordt veroorzaakt door één of andere vorm van voedselvergiftiging. De patiënt moet een Lichaamskracht proef afleggen.

Indien deze slaagt heeft de held gedurende (20- LK) uren hevige buikpijn met als gevolg het verlies van 1 punt van de scores Aanval, Afweer, Behendigheid en Lichaamskracht.

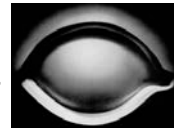
Indien de proef echter faalt zal de held een voedselvergiftiging hebben opgelopen - geen verdere Lichaamskracht proef moet worden afgelegd.

Maagkrampen en diaree zijn nu een vreselijk lastig onderdeel van het leven met als gevolg het verlies van 5 punten van de scores Aanval, Afweer, Behendigheid en Lichaamskracht gedurende de volgende 48 uren. In warm weer, wordt de Lichaamskrachtproef verzwaaard met +5.





Het Oog des Meesters



Grafrot

Deze slepende ziekte wordt soms meegedragen door mummies, zombies, en andere ondode schepselen - zie de monster catalogoog voor nauwkeurige details. Een held die door een ondoed schepsel verwond wordt dat de ziekte draagt, moet na de strijd een Lichaamskracht proef afleggen, met een verzwaring van +1 voor elke 5 punten levensenergie die verloren zijn gegaan tijdens het bestrijden van het schepsel. Als proef wordt gefaald, wordt de held besmet met grafrot en moet dagelijks een gelijkaardige Lichaamskracht proef halen of 2 punten van Charisma, Behendigheid en Lichaamskracht verliezen. Zodra het grafrot zich in haar slachtoffer heeft vastgezet kan het slechts met magische middelen worden verwijderd, de medische wetenschap staat hierbij machteloos en kan de ziekte niet bestrijden. De verloren punten zijn permanent verloren en kunnen slechts door verdere graadsverhogingen worden herwonnen.

Korenworm koorts

De uiterst kleine mijten die in graanschuren, hooi -, tarwe-, en bloemopslagplaatsen leven veroorzaken deze koffende aanhoudende hoest. Het doorbrengen van teveel tijd rond door deze ziekte geteisterde opslagplaatsen zal een dikke flegmahoest, kortademigheid en een distinctief geratel in de stem veroorzaken. Gedurende elk uur besteed in een dergelijke opslagplaats worden 1d6 -2 punten levensenergie verloren. Als een held deze ziekte heeft en gedurende (20 – LK) weken wegblijft uit elk geteisterd gebied zal de ziekte vanzelf overgaan.

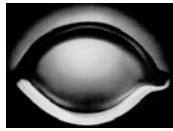
Kruts

“Kruts” is een gekmakende, pijnlijke en ontzettend vervelend jeukende bloedbesmetting die zich verspreid over de dijen, de lies en de torso van de held. De jeuk veroorzaakt door de blaasjes die zich op de huid vormen kan soms onverdraagbaar zijn. Deze met vocht gevulde blaasjes bevinden zich op alle geirriteerde oppervlakken van de huid. Ze jeuken ontzettend hard en worden overgedragen door aanraking met een andere ontbloot lichaamsdeel. Telkens wanneer de held die aan Kruts lijdt een bad neemt, of zelfs maar door een rivier waadt zal de jeuk onverdraagbaar worden terwijl de huid droogt. Deze hoogst besmettelijke ziekte is dan ook vergezeld van een sociaal stigma veroorzaakt door de gebrekkige hygiene die de meeste slachtoffers er op na gaan houden. De medische wetenschap heeft de ziekte verbonden met de blaasjes die soms worden aangetroffen op geiten en ander vee, en adviseert de medici om de getroffen lichaamsdelen te scheren en daarna het getroffen gebied te schilderen met terpentijnolie. Een slachtoffer van de ‘Kruts’ zal ieder uur een Moed proef moeten afleggen om de neiging te bedwingen om te krabben waar het jeukt. Als deze proef faalt verliest de held 1 punt charisma (wat de volgende proef nog verzaard). Dit alles heeft een begrijpelijk negatief effect op de sociale status en de held verliest cumulatief 1 punt charisma na elk sociaal contact waar de ziekte bekend is geworden of zelfs maar wordt vermoed. Deze ziekte is niet dodelijk, maar de getroffen held zal zich snel genoeg dood wanen in zijn of haar sociale cirkels...

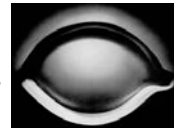
De ‘Kruts’ is te bestrijden met een zalf gemaakt van de bloem Album Lamia, onder de kruidenkenners van Avonturië bekend als de witte heks; maar slechts weinig geneesheren weten dit daar deze behandeling niet tot de moderne geneeskunde behoort.

Album Lamia (“Witte Heks”):

Deze bloem vind men tijdens de zomer- en herfstmaanden langs rivierbanken en bosranden. Wanneer een zalf gemaakt met de gestampte bladeren van de Album Lamia bloem wordt aangebracht op een huid die symptomen vertoont van bloedbesmetting, zal deze bereiding na (20-LK) weken permanent de gevolgen van de ziekte stoppen. De zalf zal geen verloren levensenergie herstellen en de patient zal lijden aan sterke spierkrampen tijdens de periode van haar effect - die 3d6 uren duurt. Nadat het effect van het Album Lamia is uitgewerkt, vereist het slachtoffer 1 uur volledige rust alvorens een nieuw laag zalf word aangebracht.



Het Oog des Meesters



De pest (de “zwarte dood”)

Deze vreselijke ziekte wordt verspreid door ratten; het organisme dat de ziekte veroorzaakt besmet vlooiën die zich op ratten voeden, en de ziekte wordt doorgegeven wanneer deze vlooiën mensen bijten. Jammer genoeg, weet niemand in Avonturië dit.... Het advies van medische wetenschap is dat de ziekte door ‘ongezonde dampen’ wordt veroorzaakt die zich via de wind verspreiden, en de standaard voorzorgsmaatregel is om een groot stuk rundvlees omhoog te hijsen aan een vlaggenstok en dit daar twee dagen te laten hangen om de ‘ongezonde dampen’ te absorberen. Daarna moet het vlees worden neergelaten en worden begraven in een diepe kuil, samen met de geabsorbeerde ‘ongezonde dampen.’

Zoals te verwachten, doen deze maatregelen niets om de verspreiding van de plaag stoppen, en de ziekte kan de bevolking van gehele graafschappen en koninkrijken decimeren.

Gelukkig is de Zwarte Dood zeer zeldzaam; de laatste bekende uitbarsting in Avonturië was bijna een eeuw geleden.

Een held die aan de Zwarte Plaag wordt blootgesteld moet een Lichaamskracht proef afleggen, met een verzwaring van +1 voor elke 5 punten levensenergie (of een gedeelte daarvan als er nog wat overblijft) onder de normale maximale score.

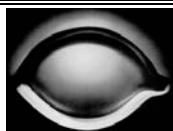
Bijvoorbeeld: Een held met 41 punten levensenergie die op een score van 34 staat als hij of zij ziek dreigt te worden en de proef moet afleggen heeft dus een verzwaring van +2: 5 + 2 rest. Als deze proef slaagt, is de held niet besmet en alle verdere proeven tegen de besmettelijke ziekte gaan dan op Lichaamskracht -1. Als de proef echter niet slaagt krijgt de zeer besmettelijke plaag een greep op de held.

Na een incubatieperiode van $1d6 + LK$ dagen, zal een slachtoffer van de Zwarte Dood aan misselijkheid en diarree beginnen te lijden, en zal een lichaamskracht proef moeten afleggen om zijn of haar voedsel binnen te houden. Dit heeft een begrijpelijk effect op de gezondheid en de held verliest $1d6 + 2$ punten Levensenergie *en* 1 punt lichaamskracht voor elke dag dat de lichaamskrachtproef faalt. Wanneer de Lichaamskracht *of* de Levensenergie nul bereiken, sterft de held. Magische genezing herstelt wel de verloren punten levensenergie, maar doet niets om de ziekte te stoppen.

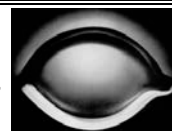
De ziekte duurt $[20 - LK] \times 1d6$ dagen, waarna de overlevende helden beginnen verloren punten te hertellen a ratio van +1 punt Lichaamskracht en $1d6$ punten Levensenergie (of de helft daarvan, zie verder) per dag. Indien er platte rust kan worden gehouden – waarin geen enkele inspanning wordt geleverd kan het herstel van de lichaamskracht dubbel zo snel gaan. Als de levensenergie echter terug is hersteld alvorens de lichaamskrachtscore volledig is hersteld stopt ook de recuperatie van de Lichaamskracht en zal de held het voortaan met minder lichaamskracht moeten stellen. De verloren lichaamskracht kan worden aangevuld maar dan moeten er punten van Aanval en/of Afweer worden afgetrokken in ruil daarvoor. De held zal nooit ongeschonden uit een Zwarte Dood epidemie komen, maar gelukkig zal hij of zij er voortaan immuun aan zijn.



Ziektes in Avonturië.



Het Oog des Meesters



Groene Pokken

Deze vreselijke ziekte is de vernietiger van veel uiterlijke schoonheid. Ze duikt op bij een slechte hygiëne en het veelvuldig rondwandelen in menselijk afval (riolen, e.d.) en andere ongezonde omgevingen.

De pokken manifesteren zich eerst als een soort verkoudheid met koude rillingen en niezen, maar toont spoedig genoeg haar ware kleuren. Het slachtoffer wordt door de fysieke pijnen gedwongen tot bedrust tegen de tijd dat de eerste puisten beginnen op te duiken. Over de loop van 2d6 dagen, wordt het lichaam – en vooral het gelaat – van het slachtoffer bedekt met afzichtelijke, met groene pus gevulde puisten die soms de grootte van een daalder kunnen hebben en behoorlijk veel pijn doen. De puisten barsten open en verspreiden hun inhoud over niet-aangetaste huid en besmet deze met nog meer pokken. De held maakt een hoge koorts en scheidt een erg onaangename lichaamsgeur af. De helden die de groene pokken overleven zullen gedurende hun verdere leven grote groenachtig-grijze littekens op het gelaat, de keel en de schouders met zich meedragen. Groene Pokken kunnen op om het even welk moment in het leven van het slachtoffer terugkomen met dezelfde effecten en nog meer pokkenvlekken tot gevolg. Slechts een dikke laag make-up of een gezichtsmasker kan de distinctieve littekens verbergen. Tijdens sociale ontmoetingen worden de Charisma proeven van een slachtoffer van de Groene Pokken met een verzwaring van 1d6 punten opgezaald. Een masker of Make-up halveert deze verzwaring – maar roept wel vragen op.

Rode Pokken

Deze ziekte kan enkel worden opgelopen door rechtstreeks contact met iemand die de ziekte reeds heeft. Helden die zulk een contact hebben gehad (en er zich van bewust zijn) moeten een Lichaamskracht afleggen.

Als de proef faalt zal de held 2d6 +5 dagen later uitbreken in rode vlekken, en tijdens deze periode 3d6 punten levensenergie verliezen, 1 punt Lichaamskracht, en 3 punten van Aanval, Afweer, Moed en Charisma. Verdeel deze verliezen gelijkmatig over de incubatieperiode.

Zodra de ziekte zijn werking heeft gehad, zullen al deze verliezen hersteld worden volgens de normale spelregels, behalve Charisma 1 punt per vijf (5) volledige dagen dat de incubatieperiode duurde permanent worden verloren ten gevolge van de littekens achtergelaten door de rode vlekken over het lichaam (en gezicht) van de patient.

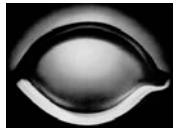
De 'rode pokken' zijn te bestrijden met een zalf gemaakt van de bloem *Maculosus Robiginem Virtus*; maar slechts weinig geneesheren weten dit daar deze behandeling niet tot de moderne geneeskunde behoort.

Maculosus Robiginem Virtus

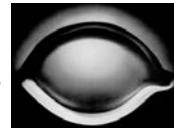
De stampers van deze bloem kunnen worden gebruikt om een zalf te maken die de gevolgen van Rode Pokken kan behandelen! De bloemen groeien rijkelijk op hoger gelegen heuvels tijdens de lente en zijn een favoriet voedsel van berggeiten. Nadat *Maculosus Robiginem Virtus* is aangebracht op alle pokken, vereist het slachtoffer een volledige dag van rust. Op voorwaarde dat de patiënt eens per dag wordt behandeld zolang de ziekte duurt, zal de periode van ziekte worden gehalveerd en ook het charismaverlies zal worden gehalveerd.



Ziektes in Avonturië.



Het Oog des Meesters



Het "Rot."

Deze sinistere ziekte is terecht de meest gevreesde van alle ziektes op het Avonturijnse continent. Waar de meeste ziekten het lichaam aanvallen, vreet deze walgelijke verrotting de ziel van haar slachtoffers aan. Patienten lijden aan koorts, vertonen puisten en bloedingen terwijl de verrotting langzaam maar zeker hun lichaam aanvreet en ze wegwijnen in een soort melaatsheid.

De meeste slachtoffers beëindigen hun leven nog vóór de laatste stadia van hun mentale gezondheid volkomen aantasten.

Velen fluisteren dat deze ziekte het werk is van de Naamloze, die op deze wijze zijn portie zielen probeert te vergroten...

De medische wetenschap staat vooreerst nog volkomen machteloos tegen deze ziekte en kan alleen toezien en bestuderen in de hoop dat er een oplossing kan worden gevonden.

Nota voor de spelmeester: Deze ziekte mag in geen geval tegen een held worden gebruikt, tenzij deze uit de groep moet verdwijnen.

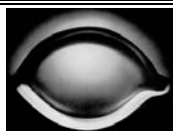
Scheurbuik

Scheurbuik is een ziekte, die zich voordoet als gevolg van een langdurig gebrek aan vitamine C. Scheurbuik werd in Avonturië vooral bekend van de eerste ontdekkingsreizen met zeilschepen. Symptomen van scheurbuik zijn onder meer pijnlijke zwellingen en bloedingen op de lippen, de tong en het tandvlees. Petechiën, vooral op onderbenen, slapte, stijve en pijnlijke ledematen en inwendige bloedingen. Als eerste zullen bloedvaatjes het begeven en zo bloedingen veroorzaken. Onbehandelde scheurbuik is op lange termijn dodelijk, maar de behandeling is eenvoudig: vitamine C innemen. Natuurlijk is dit feit nog niet bekend bij de Avonturijnse medische wetenschap en weten medici nog steeds niet hoe de ziekte tegen te gaan.

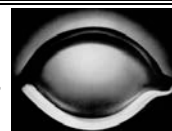
Wanneer de zwellingen openbarsten - Overvloediglijk tijdens het niezen – spuit de vuile en besmettelijke pus uit de zwellingen, soms tot een meter afstand. Een hoge koorts veroorzaakt hallucinaties en een vreselijke dorst tijstert het slachtoffer, dat zich volgend de medici moet onderdompelen in (bij voorkeur) stromend water en tot elke prijs koel worden gehouden. Zieken in de greep van scheurbuik gaan vaak over tot geweldige uitbarstingen waarover ze totaal geen controle hebben veroorzaken gevaarlijke schandalen en doen vaak stuitende bekentenissen.

Voetkoorts

Ongelukkigen die aan deze koorts lijden wordt getroffen door zweetbuien, hevige krampen en een stinkende vlezige geur afkomstig van hun voeten. De medische wetenschap heeft voorlopig nog geen geneesmiddel tegen deze ziekte die vooral rondtrekkende reizigers schijnt te treffen. Ze hebben dus besloten om vuur met vuur te bestrijden en de patient moet iedere avond voor het slapen gaan gedurende 1 uur met de voeten in rottend vlees of in een mesthoop gaan om op die wijze de ziekte te "verdrijven." Natuurlijk is dit onzin, maar dat weet niemand in Avonturie... Meestal geven personen die aan voetkoorts lijden hun behandeling op omdat het geneesmiddel de ziekte niet bestrijd en enkel voor meer stank zorgt. Rijke personen kopen massa's parfum om de geur te verbergen in een walm van bloemengeur, armere patienten leren leven met de stank. De ziekte heeft verder geen gevolgen maar is wel persistent.



Het Oog des Meesters



Wond infectie

Sommige dieren en schepselen - zie de monster catalogoog voor nauwkeurige details – hebben een kans dat ze een besmetting met zich meedragen.

Een held die door een aanval van zulk een schepsel wordt verwond moet na de strijd een Lichaamskracht proef afleggen, met een verzwareing van +1 voor elke 5 punten levensenergie die verloren zijn gegaan tijdens het bestrijden van het dier of schepsel.

Als proef faalt, hebben de opgelopen verwondingen een besmetting opgelopen. Maak een notering van het aantal verloren punten levensenergie tijdens het gevecht. Deze punten hebben dubbel zolang nodig om te genezen, tenzij ze op magische wijze worden geheeld. Medische bijstand kan het herstel versnellen met 50op 1d20. De wonden in het getroffen gebied zwellen op en ontsteken over een periode van 2d6 +2 dagen, waarin de held 3 punten Aanval, Afweer, en Behendigheid verliest.

Echter, bij het begin van de herstelperiode, moet de held een Lichaamskracht proef afleggen voor elke besmette wond of het punt Levensenergie permanent verliezen. Om het even welk resultaat dat hoger is dan de Lichaamskracht score zal dit automatisch en onherroepelijk doen.

Magische bijwerkingen

Tovenaars die zich bezighouden met zwarte magie worden hierdoor aangetast in lichaam en geest. De beschrijvingen van de diverse bijwerkingen volgen hieronder. Je kan elke bijwerking meerdere keren verwerven en de gevolgen zijn cumulatief. Als je bevoorbeeld een afkeer voor daglicht hebt en deze bijwerking nogmaals verwerft verdubbelt de verhoging voor elke Charismaproef in het daglicht van +2 naar +4 telkens als je tijdens daglicht buiten bent. Zoals altijd heeft de spelleider hierover het laatste woord en kan hij of zij deze bijwerkingen aanpassen.

1d20 worp Resultaat

1	Allergie
2 - 3	Afkeer
4 - 5	Debilitatie
6 - 9	Misvorming

1d20 worp Resultaat

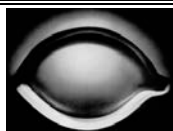
10 - 12	Onaangename aanwezigheid
13 - 14	Spierverslapping
15 - 18	Stank
19 - 20	Zwakheid

Allergie: De held heeft een extreme allergie aan een veel voorkomend materiaal, zoals leer, katoen, of bont. Wanneer de held in contact komt met dit materiaal krijgt hij of zij een verzwareing van +2 op Aanval, Afweer, en Behendigheidspoeven. Als een held deze bijwerking meer dan één maal verwerft, krijgt hij of zij of een nieuwe allergie of verhoogt de verzwareing vanwege de allergische reactie met +1.

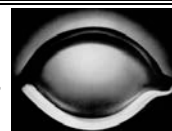
Afkeer: De held ontwikkelt een afkeer voor een veel voorkomend element van het dagelijkse leven, zoals licht, water, of het gehuil van zuigelingen. Wanneer gedwongen is om in de buurt van zijn of haar afkeer te verblijven krijgt hij of zij een verzwareing van +2 op Charismaproeven. Als een held deze bijwerking meer dan één maal verwerft, krijgt hij of zij of een nieuwe afkeer of verhoogt de verzwareing vanwege de afkeer met +1.

Debilitatie: De held verliest permanent 1 punt op een door de spelmeester bepaalde score. Wanneer dit kenmerk 0 of minder bereikt, is de held volledig verlamd en zal binnen (resterende levensenergie) uren sterven.

Misvorming: De held verwerft een afstotelijke misvorming aan een willekeurig deel van het lichaam, op een door de spelmeester bepaalde plaats. Deze misvorming kan vele vormen aannemen, van afschuwwekkende pijnlijke plekken of een reptielen huid tot het groeien van een dierenhuid. Tenzij de held zijn of haar misvorming kan verbergen, moet hij of zij een verzwareing nemen van +2 op alle charismaproeven (per keer dat de bijwerking wordt verworven) tijdens sociale situaties.



Het Oog des Meesters



Spierverslapping: De held lijdt aan steeds erger wordende stuiptrekkingen en begint dan te schudden en beven over het hele lichaam. Hij of zij heeft geen controle meer over de eigen spieren en zal zwaar ten val komen. Telkens wanneer de held op het punt staat een proef af te leggen waarvan de uitkomst belangrijker is moet hij of zij eerst een 1d20 proef afleggen tegen (20 – LK) om te zien of de ziekte de overhand krijgt. Indien dit het geval is zal de spierverslapping toeslaan en de held gedurende 2d6 + Gr. gevechtsronden uitschakelen met evenveel verlies van levensenergie ten gevolge. Deze ziekte kan worden tegengehouden met het drinken van een eetlepel van een walgelijk preparaat dat de spierverslapping bestrijdt. Merk op dat te sterker de held is, te harder de ziekte toeslaat en te machtiger de held wordt, te langer de stuiptrekkingen zullen duren.

Stank: De held ontwikkelt een onplezierige geur, een stank. Voor elke keer dat de held deze bijwerking oploopt is er één dosis parfum nodig om de stank voor een dag te maskeren. Als deze bijwerking drie keer is verworven, bijvoorbeeld, zou het 3 toepassingen van parfum per dag kosten om de stank te maskeren. Wanneer de geur merkbaar is, moet de held een verzwaring nemen van +2 op alle charismaproeven (per keer dat de bijwerking wordt verworven) tijdens sociale situaties.

Storende Aanwezigheid: De aura van de held wordt zo kwaadaardig dat kinderen en dieren weigeren om dichtbij je te komen en de held moet een verzwaring nemen van +2 op alle charismaproeven (per keer dat de bijwerking wordt verworven) tijdens sociale situaties.

Zwakheid: De held verliest permanent 1 punt lichaamskracht en moet dagelijks een lichaamskrachtproef afleggen om te beletten dat nog een punt permanent verloren gaat. Wanneer de Lichaamskracht 0 of minder bereikt, is de held volledig verlamd en zal binnen (resterende levensenergie) uren sterven.

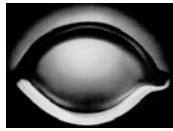
Preparaten

Herstel Lichaamskracht: dit preparaat wordt gemaakt met de gemalen zenuwen en spieren van een creatuur met een lichaamskracht van 16+. Het duurt 30 minuten om één portie te brouwen en deze moet iedere ochtend oraal worden toegediend om de effecten van Spierverslapping en Zwakheid tegen te gaan. Eén 180cm groot, ongeveer 70 kg+ zwaar creatuur levert voldoende 'grondstoffen' voor de bereiding van 2d6 + 6 dosissen.

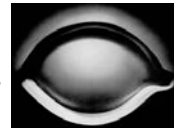
Herstel Levensenergie: dit preparaat wordt gemaakt met het bloed, hart, en longen van een creatuur met een levensenergie van 60+. Het duurt 50 minuten om één portie te brouwen en deze moet iedere ochtend oraal worden toegediend om de effecten van Spierverslapping en Zwakheid tegen te gaan. Eén 180cm groot, ongeveer 70 kg+ zwaar creatuur levert voldoende 'grondstoffen' voor 8 dosissen die in één keer kunnen worden bereid over een tijdsverloop van 2d6 -1 uren.

Heildrank: dit preparaat wordt gemaakt met een zorgvuldig uitgebalanceerde mengeling van slangengif en drakenbloed. 30cl drakenbloed en 1 dosis slangengif volstaan voor 4 dosissen. De bereiding duurt 1 uur (15 minuten per dosis) en de drank moet om de twee dagen worden geconsumeerd om het permanente verlies van levensenergie tegen te gaan.

Stop verlamming: dit preparaat wordt gemaakt met het gif van een reuzenspin. Eén spin levert voldoende gif om 3d6 +6 dosissen. De bereiding duurt 9-24 uur (of 60 minuten per dosis) en de drank moet om de twee dagen worden geconsumeerd om het permanente verlies van levensenergie tegen te gaan.



Het Oog des Meesters



Medische Wetenschap in Avonturië

“Natuurlijk komt de ware heling enkel van de Goden, maar goden zijn vaak nogal kieskeurig in wie ze wel en niet bijstaan. Zo kan het gebeuren dat een groep helden het Pad van Avontuur bewandelt zonder een genezer of medicus in hun rangen en ver weg van de helende krachten van een priester van de Twaalf. Daarom zijn er in Avonturie de volgende voorwerpen te koop die voor het overgrote deel ook door de medische wetenschap worden gebruikt. Ongeraffineerd en vaak pijnlijk, dat wel, maar ze kunnen soms een leven redden. Alhoewel enkel de handelaars in de medische gilden zich achter de nuttigheid van deze voorwerpen scharen, blijven ze een populair verkoopsvoorwerp bij reizigers zonder heler.”

AMPUTATIE ZAGEN:

Many warriors fear gangrene more than the sword. When "the rot" sets in, the only recourse at times lay in drastic measures. We carry all kinds of saws for amputating, but need to see a Healer Licence to sell them:

• fingers	3 Dukaten	2
• arms	5 Dukaten	9
• legs	10 Dukaten	12
• trunk sections	13 Dukaten	18

as well as:

• special joint cutters	7 Dukaten	4
• snips for removing soft, fleshy parts	5 Dukaten	4

Our Artisans assure us that the keen teeth of their blades are perfectly sized for the limb type to be removed.

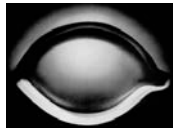
Kostprijs:	see above
Verkrijgbaarheid:	Schaars
Gewicht:	see above



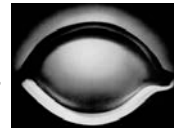
BANDAGES:

Stanching blood can become a full-time occupation for adventurers of all types. The fluffy white gauze soaks up blood like a sponge. The gauze comes in 1 inch² squares as well as in 2 inch² wide strips.

Kostprijs:	2 Daalders (per 100)	2.50 cm ² squares
	10 s.	5.0 cm x 1.5 cm roll.
Verkrijgbaarheid:	Schaars	
Gewicht:	1 (per 100)	2.50 cm ² squares
	5	5.0 cm ² wide strips on 1.5 cm roll.



Het Oog des Meesters



BALMS:

In the absence of a healer, your fellow adventurers will pour just about anything down an open wound. Our balm kit contains many well-known salves which are advised by the Physicians Guild:

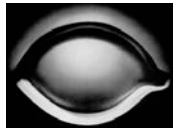
Balm of lemon juice	8 enc. (7 Stuivers per vial)
Balm of lotus-blossom nectar	8 enc. (7 Stuivers per vial) for infected wounds
Balm of onion juice	3 enc. (7 Stuivers per vial)
Balm of pitch	8 enc. (7 Stuivers per vial)
Balm of sea salt	8 enc. (7 Stuivers per vial)
Balm of snake dung	2 enc. (7 Stuivers per vial)
Balm of tea leaves	4 enc. (7 Stuivers per vial) for gangrene wounds.
Balm of vinegar	8 enc. (7 Stuivers per vial)
Balm of wood alcohol	5 enc. (7 Stuivers per vial) for cleaning wounds.
Kostprijs:	10 Dukaten. /set.
Verkrijgbaarheid:	Gemiddeld.
Gewicht:	20 - per balm flask.



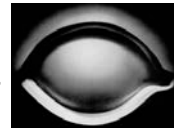
CRANIAL DRILL:

Despite their ethereal existence, headaches and madness can be persistent and torturous. Some adventurers have found that a mug of ale and a good song can cure most of them, but others swear by the effects of cranial drills. Only one type of this suspicious apparatus for draining cranial pressure is available—a drill with sturdy iron construction and a dwarven made ratchet mechanism. Though most adventurers doubt the true usefulness of such drills, some hold that they can be occasionally effective. Even so, they should *only* be used by skilled surgeons (or Shallyan priests). Can also be used on wood.

Kostprijs:	10 Dukaten.
Verkrijgbaarheid:	Schaars
Gewicht:	6



Het Dag des Meesters



CRUTCHES:

Once a leg is straightened and splinted, the next priority is ambulation. Available are sturdy hardwood crutches in two sizes, small human (1.0m) and normal human (1.40 m). Each of these sizes is in turn variable by the addition of wood armpit rests of varying heights. When ordering, please specify the size of the crutch and the height of the armpit rest (in 2.5 cm increments).

Kostprijs:	small human:	4 Dukaten.
	normal human:	6 Dukaten.
	armpit rest (all sizes):	+ 1 Dukaat.
Verkrijgbaarheid:	Gemiddeld	
Gewicht:	20.	



HERBAL MEDICATIONS:

When a Shallyan priest's healing touch is miles distant, the healing touch of nature may aid those with illness, injury, or madness.

This case contains the following (prepared) herbal medications:

• **Affe Baum** borke is brewed into tea by Native Southlanders to ease fevers. As far as healers know, Affe Baum bark is the best available substitute for quinine. Military Doctors in the southlands use it to treat soldiers with malaria. Scientific research has confirmed that extracts from the tree's bark do indeed attack the parasites that cause malaria.

• **Blutwürrzel** is used, ground to a powder and sprinkled, on skin sores. It was also mixed with alcohol to treat asthma symptoms and liver problems. Potentially toxic when taken internally, it appears in some dental products today as a plaque-fighting agent, and it holds promise as a treatment for cancerous tumours.

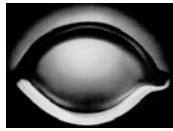
• **Beer hunde tea** is advised for the treatment of the croup (leaves)

• **Conserve of cowslips** is advised for the treatment of madness

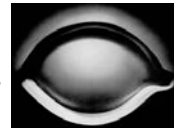
• **Dandelions** were introduced to the Empire by immigrants from the Southlands. Native Southlanders use the dandelion as a diuretic to treat high blood pressure and as a springtime tonic. Other uses include treatment for kidney, urinary tract and liver ailments. Scientists have even discovered a potential use for the root to combat yeast infections. Although the leaves tend to be bitter, they are often eaten in salads and are rich in vitamins and niacin. Dandelion juice is used to treat warts and corns

• **Fraulein's schu**, like Jahrdrung, has been used by Native Southlanders to rid the intestine of worms. More commonly, the yellow fraulein's schu flower is important in treating nervous disorders, heart problems and "female troubles." As with ginseng and goldensegel, overharvesting has reduced its verkrijgbaarheid.

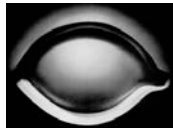
Ziektes in Avonturië.



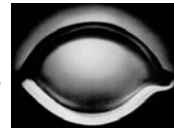
Het Oog des Meesters



- **Gelben Pappel** borke is steeped in a tea by Old Worlders to treat intestinal parasites, dysentery and rheumatism. Native Southlanders use it for ailments including fever, kidney problems and bladder problems. The bark could also serve as a substitute for quinine in treating malaria.
- **Ginseng**, or “sang,” has been used for everything from soothing colicky babies to restoring energy and vigour. For the inhabitants of the ‘Golden Empire of Cathay’, where the root originally came from, it is a means of restoring balance and harmony. Scientific research on the benefits of ginseng has been divided. Some studies suggest the root can boost mental and physical functioning and combat stress. Since worldwide demand has pushed ginseng’s price as high as 32 Dukaten per root, limits have been placed on harvesting in Cathay.
- **Goldensegel** is considered by many to be a general cure-all, but it is especially good for treating colds and asthma attacks when brewed as a tea. Known to contain an antibacterial alkaloid, it is also applied to wounds and skin ailments. Like ginseng, goldensegel runs the risk of disappearing from the Empire because of growing demand. Pregnant women should never take it.
- **Goudkruid** is named for the Wastelander colony in the Southlands. It can cause death if ingested, because it acts as both a narcotic and a poison. Old Worlde healers mostly apply it externally to alleviate burns, swelling, sprains, haemorrhoids and headaches. Many asthma sufferers are advised by a physician to smoke it in the form of “stramonium” cigars to relieve breathing difficulties.
- **Jahrdrung** roots contain a substance that acts as a natural laxative. Native Southlanders (who call it maya-pell) use it for ridding the body of worms, shared its qualities with Old Worlde colonists. Modern apothecaries take extracts from both the rhizome and plant to treat a variety of viruses, including herpes simplex and influenza. The Jahrdrung fruit is edible, but its rhizome, roots and leaves are poisonous.
- **Kirshenbaum** borke is considered very effective against respiratory ailments such as sore throats, colds and tuberculosis. When distilled as a tonic, it is favoured as an appetite stimulant and blood purifier. Kirshenbaum has beneficial sedative and astringent qualities. But the active ingredient, hydrocyanic acid, is actually highly toxic. A Toughness Test is required to keep it in and another Toughness test to avoid toxic effect which vary from convulsions and violent spasms to vomiting and yellowish vision
- **Knoblauch (Garlic) powder snuff** is advised for the treatment of nasal ailments
- **Marshmallow-comfrey oil** is advised for the treatment of burns
- **Marshmallow roots** is advised for the treatment of abscessed teeth (dried)
- **Mullein**, introduced to the Empire from the Southlands by Wastelander colonists, Mullein was quickly adopted by Imperials. While in reality Mullein has no therapeutic value, it has been used to treat swelling, internal injuries, coughs, haemorrhages and problems involving the bladder, liver and blood.
- **Poison Ivy**, another potentially dangerous herb, is used to treat rheumatism or tuberculosis. The Lustrian Natives include the bark from the vine to make a potion that will cancel a spell cast upon some unlucky individual. Some people eat a small amount of the root each spring, believing it will protect them from contracting poison ivy skin rash during that year.
- **Red clover** is advised for the treatment of trigger foot
- **Rozebottel marmalade** is advised for the treatment of sore throats
- **Sassafras** is used entirely - from the flower and berry to the root bark - by the Natives, wrote explorer Daniel De Vries in his 2509 book, ‘*Een nieuwe Reis naar de Hemel door de Hel*’ (‘*A New Voyage to Heaven through Hell*’). Typically made into tea, sassafras is recommended as a blood cleanser and a tonic. But too much can be dangerous, since the herb’s main ingredient is potentially carcinogenic.
- **Schwartz beer**, whether eaten as a fruit, fermented into wine, or used to treat dysentery and other stomach disorders, is familiar to Old Worlde healers and Native Southlander Shaman alike. Its tannin content relieves symptoms of an irritable bowel, and its astringent qualities make it a popular tonic.
- **Tannenbaum extract** - including needles, cones, rosin, kerosene, turpentine and pine tar - has been used to treat everything from colds, aches and fevers to bedwetting, chapped hands, lockjaw and worms. The Barber-Surgeon uses boiled pine needles to treat sicknesses and pains thought to be caused by a conjurer’s spell. Ingesting Tannenbaum can be dangerous, as it is generally considered toxic. A Toughness Test is required to keep it in and another Toughness test to avoid toxic effect which vary from convulsions and violent spasms to vomiting and yellowish vision
- **Van Overein Tobacco** is an herb also imported from the Goudkust colony.” It is most overloved used to treat respiratory ailments such as asthma, whooping cough and colds. Users can boil the leaves and blooms to make a tea, stuff the leaves inside homemade “asthma pillows,” or smoke it. The medicinal effects come from the tobacco’s astringent qualities.
- **Weisse Eich** is recently being promoted by physicians as an *astringent*, a substance that dries and shrinks tissue. It is recommended for haemorrhoids and varicose veins. Like Blutwürcel, the boiled bark produces tannin



Het Oog des Meesters



that is antiseptic and possibly reduces tumours. In large quantities, however, tannin is toxic.

- Witch hazel extract is advised for the treatment of bruises

Kostprijs:	10 Dukaten.
Verkrijgbaarheid:	Gemiddeld
Gewicht:	70.



HOOKS AND PEG LEGS:

When a character is equipped with a hook he or she will suffer a permanent -10 penalty to the Agility attribute.

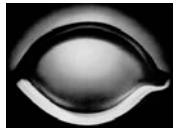
When a character is equipped with a peg leg he or she will suffer a permanent -1 penalty to the Movement attribute. Hooks come in 25 cm and 40 cm sizes while our peg legs come in 50 cm and 70 cm sizes.

25cm hook	Verkrijgbaarheid:	Kostprijs Enc.	
Brass	Schaars	9 Daalders	60
Metal	Schaars	3 Daalders	15
Silver	Zeldzaam	90 s.	10

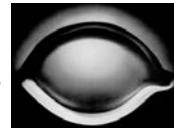
40 cm hook.	Verkrijgbaarheid:	Kostprijs Enc.	
Brass	Schaars	13 Daalders	10
Metal	Schaars	5 s.	30
Silver	Zeldzaam	130 Daalders	20

50 cm peg.	Verkrijgbaarheid:	Kostprijs Enc.	
Brass	Gemiddeld	18 Daalders	30
Metal	Schaars	3 Daalders	40
Wood	Gemiddeld	7 p.	12

70 cm peg.	Verkrijgbaarheid:	Kostprijs	Enc.
Brass	Gemiddeld	26 Daalders	60
Metal	Schaars	5 Daalders	90
Wood	Gemiddeld	1 Daalders	25



Het Oog des Meesters



KNIFE KIT:

At times, the only way to reach an ailing organ is to carve up what lies atop it. Though many adventurers do not condone such probing, most cannot deny the stories of their occasional success, but I have also, alas, heard of many deaths. For those few who might be saved, the knife kit includes

- 7 knives
- 2 shears
- 5 clamps
- 3 sponges
- 2 lenses
- 10 curved and 10 straight needles
- a spool of horse-hair thread

Kostprijs:	10 Dukaten.
Verkrijgbaarheid:	Gemiddeld
Gewicht:	100



LEECHES:

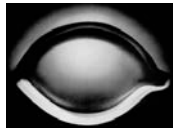
What a medicine cannot cure a good leech sometimes can. We sell live leeches by jars of 10. Most adventures tell about leeches to be used for curing everything from colds to lycanthropy, with unpredictable results throughout.

Kostprijs:	10 Dukaten. / jar.
Verkrijgbaarheid:	Gemiddeld
Gewicht:	10/jar.

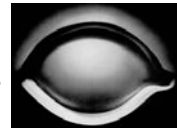
LIMB ROD:

Sometimes encounters with ponderous monsters leave an adventurer's limbs bending in all the wrong places. Unless a surgeon is on hand, those bones may mend incorrectly, if at all. With this dwarven made contraption,

Ziektes in Avonturië.



Het Oog des Meesters



however, a snapped bone can be popped back into place, ready for splinting. Merely place the affected limb in the adjustable frame and turn the crank attached to the hand or foot until the bones snap in line. Then use the splints to set the limb.

Kostprijs:	8 Dukaten.
Verkrijgbaarheid:	Zeldzaam
Gewicht:	20



SPLINT SET:

Adventures quickly lose their spice when broken limbs result. the splint set weighs only 20 enc., fits nicely in a pack, and contains all the leather straps and spruce boards you need for complete splinting.

Kostprijs:	4 Dukaten.
Verkrijgbaarheid:	Overvloedig
Gewicht:	5



THERIACA:

An antidote for many poisons, adventurers often carry Theriaca along by the jarful. Theriaca is sold in a 10 enc metal flask - enough for 10 treatments, perfect for the trail.

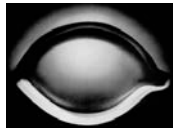
Kostprijs:	5 Dukaten.
Verkrijgbaarheid:	Gemiddeld
Gewicht:	5



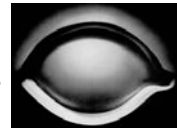
TOOTH WRENCH:

Why bother with the torture of strings and slamming doors when you can pull a tooth the safe way? With one of these tooth wrenches, a strong person can rip out even well-rooted molars. Developed by craftsmen, this

Ziektes in Avonturië.

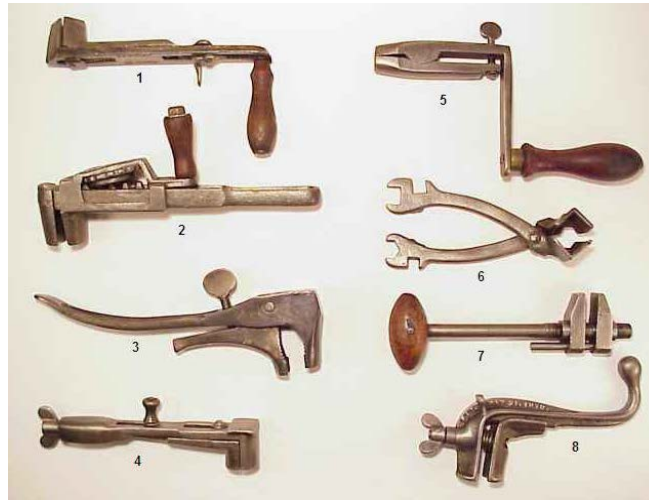


Het Oog des Meesters



ingenious device clamps in place and can pry against the opposing gum for extra leverage.

Kostprijs:	5 Dukaten.
Verkrijgbaarheid:	Schaars
Gewicht:	5



TOURNIQUETS:

A must for those who plan quests against the perilous monsters of the Old World, tourniquets are light-weight and easily applied. The tourniquets cloth is durable and absorbent linen, and the tourniquets bar can easily be strapped in place after tightening.

Kostprijs:	1s.
Verkrijgbaarheid:	Overvloedig
Gewicht:	2

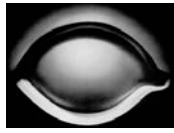


WOUND PACKINGS

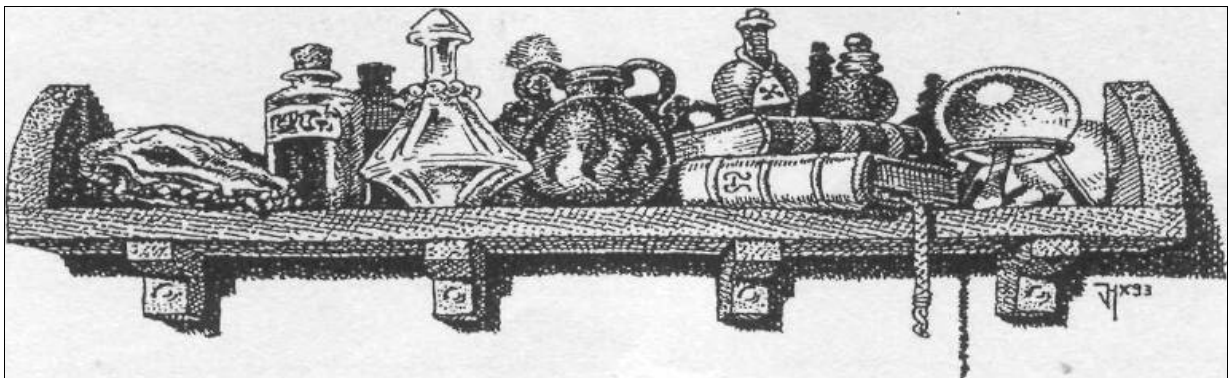
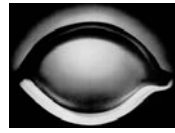
Wounds may be sealed in ways other than with bandages. We offer gum, resin, tar, and wax.

Kostprijs:	each wound packing for 1 s.
Verkrijgbaarheid:	Overvloedig
Gewicht:	each wound packing in one use quantities

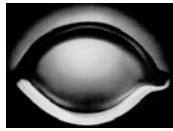
Ziektes in Avonturië.



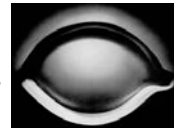
Het Oog des Meesters



Ziektes in Avonturië.



Het Oog des Meesters



Spelmeester's Sectie

BANDAGES:

Special: Only of use with *Heal Skill* skill. If refreshed at a regular basis (once every **TB** hours) the use of bandages will restore 1 extra Wound per day and prevent cleaned Wounds from infecting.

BALMS:

Special: Because of the state of medicinal knowledge among the general population of the Old World, most healers use one of the many chemically enhanced herbal compounds to treat internal wounds and muscle pains. The effects there-off lie entirely with the G.M., but they will almost always be unpleasant)

Roll 1 d 20 to find out which balm the healer applies:		
1-4	Toedienen van wood alcohol	<i>cures</i> 1 Wound
5-6	Toedienen van lotus-blossom nectar	has <i>no effect</i> .
7-8	Toedienen van pitch	has <i>no effect</i> .
9-10	Toedienen van tea leaves	has <i>no effect</i> .
11-12	Toedienen van vinegar	has <i>no effect</i> .
13-15	Toedienen van lemon juice	<i>subtracts</i> 1 Wound
15-16	Toedienen van onion juice	<i>subtracts</i> 1 Wound
17-18	Toedienen van sea salt	<i>subtracts</i> 1 Wound
19-20	Toedienen van snake dung	<i>subtracts</i> 1 Wound

CRANIAL DRILL:

Special: a succesful Very Hard (+30) **Int** check (+ 10 for *Surgery* skill) is required to keep the healer from killing the patient. After the operation is completed successfully, roll percentiles (add + 10 for *Surgery* skill):

1 to 40:	permanently lowers patient's Int by 20 points
41 to 70:	permanently lowers patient's Int by 10 points
71 to 93:	has no effect
96 to 100:	relieves symptoms

CRUTCHES:

Special: crutches allow a character with one wounded leg to move at ½ cautious movement rate, characters with two wounded legs moves at ¼ cautious movement.

HERBAL MEDICATIONS:

Special: Each herbal medication (we carry every herb in season) adds a 10op 1d20 chance to healing rolls in one application,

HOOKS:

Special: When used as a weapon, a hook causes **SB-1** damage.

KNIFE KIT:

Special: All you need to make quick work of any surgery. We recommend an unconscious patient. On a case-by-case basis for internal illness, the G.M. devises a brutal series of ½ **Ag**, **Int**, **WP**, and **Toughness** (nausea) checks and requires a point-by-point statement of intention by the "surgeon". The G.M. decides success.

LEECHES:

Special: This all-time favourite of the Healer, the Barber-Surgeon and the Physician gives patients (and healers) +10op 1d20 to **Toughness**-Checks for placebo effect because the patient (and the Doctor) expects to be cured. Leeches are worthless (*of course*) against cases of lycanthropy.

LIMB ROD:

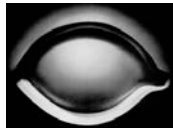
Special: A Hard (+20) **Ag**-check allows realignment and causes 2 further Wounds. Failure to re-align adds 1 d 4 points of damage. The patient must test versus **TB** x 5 to prevent screaming from the pain.

AMPUTATION SAWS:

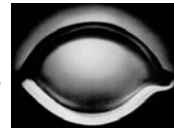
Special: Note that tourniquets and plenty of absorbent gauze should be on-hand for this procedure. These saws are best used upon drunken or stunned subjects. Can halt Rot Grubs, Tomb Rot, Chaos infection, etc. A Hard (+20) **Ag** - check is required to apply a tourniquet. Finger saws cannot be used as weapons; other saws have weapon potential only on sleeping or drugged foes nd do **SB-2** damage.

SPLINT SET:

Ziektes in Avonturië.



Het Oog des Meesters



Special: Best used with a limb rod. For those without *Heal* Skill, a Hard (+20) **Ag** check is required for proper use; improper use does 1 d 4 points of damage and has no effect on the healing process.

Theriaca:

Special: From our Elfen friends in Laurelorn Forest comes this elementary part of any anti-toxin kit (although the Dwarves of Karak-a-Kadrin claim *they* have invented it). One dose of Theriaca is 30op 1d20 effective against one dose of any poison. Our package contains enough for 10 uses. Only one dose per day/per patient can be used. More would be useless and spoiled).

Tooth Wrench:

Special: To remove a tooth, the Strengh-test required equals (healer's **Strength- Toughness** of patient + 30). The patient must successfully roll versus **TB** x 5 to avoid screaming out in pain and again versus **Toughness** to remain conscious.

Tourniquets:

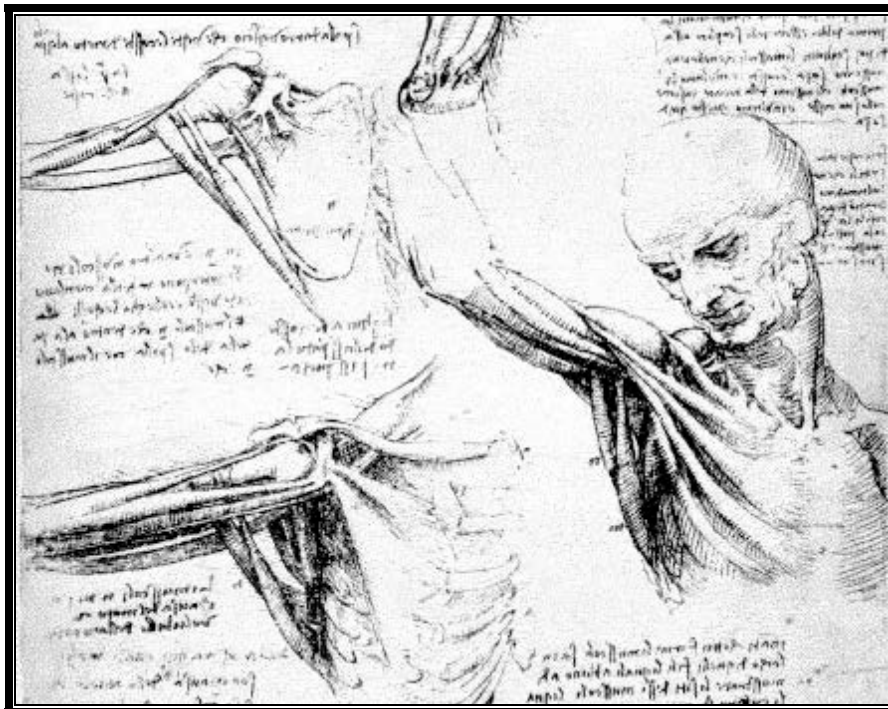
Special: For those without t the *Heal* Skill, a Hard (+20) **Ag** check is required for proper use. Improper use fails to stop the bleeding and has no effect.

Wound Packings:

Special: Be forewarned, albeit the Medical Society denies this, I have personally witnessed several cases wherein toedienen van a Wound Packing (composed of chemical and herbal components) promoted as much infection as it prevented. Most Healers use conserve of cowslips (whose effect lies entirely with the G.M., but should always be unpleasant) to cover open wounds. There is a chance of (10 - **TB** of patient) x 10 op 1d20 of *causing* infected Wounds). Use of Wound Packing also gives a penalty of +20 to any roll on the *Terminal Bleeding Table*.

Verkrijgbaarheid

	Bevolking:			
	Onder de 1.000	Onder de 10.000	Onder de 100.000	Meer dan 100.000
Overvloedig	1-8 op 1d20	1-10 op 1d20	1-14 op 1d20	1-20 op 1d20
Gemiddeld	1-6 op 1d20	1-8 op 1d20	1-10 op 1d20	1-16 op 1d20
Schaars	1-3 op 1d20	1-4 op 1d20	1-5 op 1d20	1-8 op 1d20
Zeldzaam	1-2 op 1d20	1-3 op 1d20	1-3 op 1d20	1-6 op 1d20
Zeer zeldzaam	1 op 1d20	1-2 op 1d20	1-2 op 1d20	1-4 op 1d20



Ziektes in Avonturië.