

de MORGENSTER

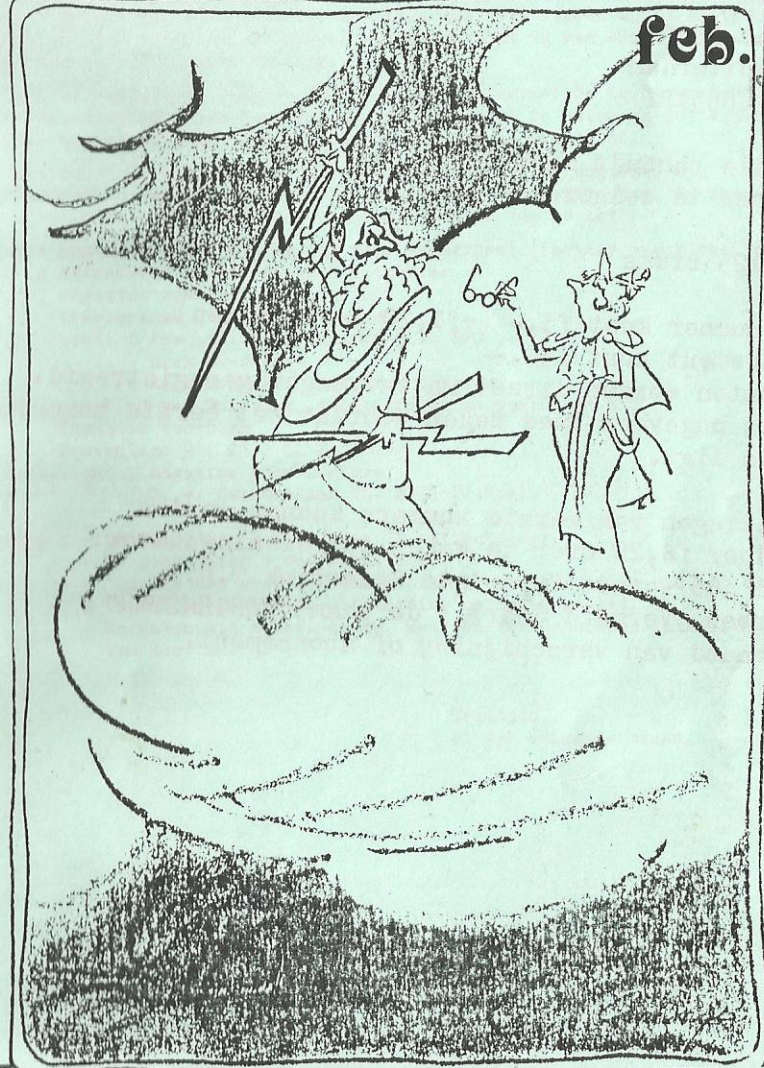
jrg. 2



no. 19

maandblad voor fantasy-liefhebbers

feb. '87



De "MORGENSTER", maandblad voor fantasy-liefhebbers,
is een niet commerciële uitgave van "PALANTIR".

Hoofdredacteur: Cor Herben.

Redactie: Rinus van der Sterren.

Ed achtpoot.

Ed Doorn.

Luc Depraeter.

Ron Moreel.

Lay-out door de redactie.

Contactadres:

Cor Herben

Rosestraat 1005

3071 AL Rotterdam

TEL: 010-4853121

De redactie behoudt zich het recht voor
inzendingen te weigeren.

oplage; 125 stuks

Een los nummer kost f3,- (+f1,20 portokosten).

Een abonnement kost f30,-

Abonnementen worden direct na ontvangst geregistreerd.

Het duurt ongeveer twee weken voordat het eerste nummer
in de bus ligt.

Nabestellingen van eerste nummers kunnen worden
gedaan door f4,20 over te maken op rekeningnummer:

80 66 56 468 van de Verenigde Spaarbank T.N.V.

P.C. Herben. Vermeld daarbij de naam "MORGENSTER"

met de maand van verschijning of abonnement.

☆ bij het ☆☆☆☆ licht ☆

red.

Gegroet, sterfelijken.

Wij hebben voor onze tussenpauzes weer een nieuw tijdverdrijf gevonden, namelijk Spinrijden. Ed Achtpoot laat een van ons op zijn rug rijden waarbij hij de vreemdste capriolen uithaalt. Wie er het langst op blijft zitten heeft gewonnen, de verliezer betaalt een rondje chocolademelk. Rinus kan er dus wel een bijbaantje bij gebruiken. Alleen krijgen we nu elke middag mensen van het kantoor onder ons over de vloer, die vragen wat wij in vredesnaam aan het doen zijn. Dan sturen wij Ed Achtpoot gewoon even naar hen toe om uitleg te geven. Het schijnt dat hij een enorm Charisma heeft, want de klagers zijn zó weer beneden.

Zijn jullie al bekeerd de laatste tijd? Gék word je ervan! Om de haverklap staat er weer een priester voor mijn neus die mij probeert over te halen om tot zijn orde toe te treden. Kon ik ze maar afkopen met CP, dan was ik er van af.

Deze maand komen er weer twee nieuwe helden-types bij: de Woudelf, met 7 eigen Woudelfenspreuken, en de geheimzinnige druïde met zijn 7 formules. In samenwerking met 'Kobold' plaatsen wij volgende maand de creatie 'de Hobbit'.

Mensen die nog niet weten dat er nog meer 'Fanzines' (Fantasy magazines, red.) zijn wil ik attenderen op de volgende uitgaves:

'Kobold', magazine speciaal voor het ODM

Plevierdonk 21, 5467 CT Veghel.

'Conflict Gazet', speciaal voor wargaming en RPG

Alex Duurvoort

Zandkreek 46, 3079 AT Rotterdam.

'Thamag', clubblad van Thanatos, gebaseerd op wargaming en RPG

Thanatos Voorburg

Reuvenlaan 91, 2273 GL Voorburg.

De Silmarillion', magazine voor ODM'ers

G. v. Swietenlaan 20, 4002 WK Tiel.

Deze maand : - De volledige kolder over de maliënkolder.

- De geschiedenis van Avonturië.

- 'Dát is het spel', artikel over de achtergronden van het Rollenspel.

- De dorpsgek, met de uitbreiding op magie-gebied.

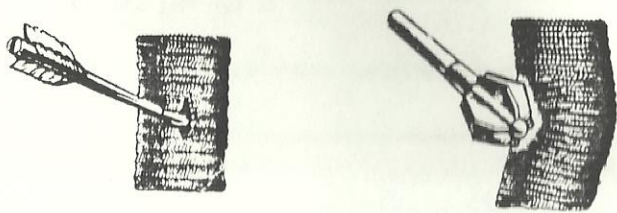
- Verhalen uit Midden-Aarde, met een verbijsterende onthulling van/door Dulin.

Groetjes,
en tot volgende maand.

AVONTURIJNSE WETENSWAARDIGHEDEN

DE MALIËNKOLDER

De maliënkolder is een wapenrusting die gemaakt is van metalen ringetjes, de zogeheten maliën, die op ingenieuze wijze aan elkaar gevlochten zijn. De maliënkolder is één van de meest geliefde wapenrustingen in Avonturië. Hij is niet al te zwaar maar geeft toch een redelijke bescherming, vooral tegen slagwapens, maar ook tegen vele steekwapens. Een wapen waar de maliënkolder slechts weinig bescherming tegen biedt is de pijl van de kruisboog (zie illustratie). Vooral wanneer de pijl van dichtbij afgeschoten wordt dringt deze vaak diep door de maliënkolder heen. Ook een slagwapen kan nog forse verwondingen veroorzaken. Wanneer het wapen goed gehanteerd wordt en met kracht geslagen kan dit ernstige kneuzingen of breuken veroorzaken. Ook kunnen door de kracht van het slagwapen de maliën soms diep in de huid doordringen, wat meestal zeer pijnlijke en gevaarlijke wonden oplevert. Aanvankelijk bestond de maliënkolder uit verschillende onderdelen, zoals een broek, een hemd en een kap over het hoofd. Later, toen de vaardigheid van de wapensmeden toenam, maakte men ook maliënkostuums die uit één geheel bestonden en op de achterzijde werden dichtgesnoerd met lederen veters. Deze maliënkostuums werden meestal op verzoek aangemeten, daarom zag je ze niet zoveel. Een maliënkolder wordt meestal vervaardigd door een aantal samenwerkende ambachtslieden. De maliën worden als volgt gemaakt: allereerst wordt een draad gesmeed. Deze draad wordt vervolgens om een rond stuk hout of metalen staaf gewikkeld en dan doorgeknipt of -gehakt. Daarna worden de uiteinden van de maliën platgeslagen en van een gat voorzien. Dit werk wordt meestal door de knechten gedaan. Als de maliën klaar zijn, neemt een gespecialiseerde meester het werk over. De meester vlecht de maliën één voor één aan elkaar volgens een bepaald patroon en maakt ze daarna vast met een kleine wigvormige klinknagel. Hierbij wordt elke malie met vier andere maliën verbonden. Op plaatsen waar de maliënkolder meer bescherming moet bieden wordt elke malie verbonden met zes maliën, zodat het geheel wat dichter op elkaar komt te zitten. Om de vorm van de maliënkolder aan te passen aan degene die hem moest dragen kon de meester op bepaalde plaatsen meer of juist minder maliën gebruiken. Ook worden hiervoor wel maliën van verschillende grootte gebruikt. Als de maliënkolder klaar is wordt hij in een trommel met gloeiend houtskool gedaan en vervolgens goed verhit. Hierdoor kan koolstof in de buitenste laag van het ijzer trekken, waardoor dit tot staal omgevormd wordt. Om een extra bescherming te hebben tegen kneuzingen kan men onder de maliënkolder een gewatteerde wapenrok dragen, de zogenaamde gambeson. Deze wapenrok verhindert ook dat de maliën in de huid door kunnen dringen. De maliënkolder wordt ook vaak geheel of gedeeltelijk verstevigd met metalen platen. Hierdoor ontstaat wat wij in het ODM aanduiden met de naam 'betere maliënkolder'. Als een wapenrusting geheel of voor het grootste deel uit metalen platen bestaat noemen we dit een harnas, maar daar zullen we het wellicht in een volgend nummer over hebben.



de doorgeek.

cor

De laatste tijd is er op onze redactie een verontrustend aantal protestbrieven binnengekomen van enkele boze tovenaars. Sommige zeer vertoornde magiërs hebben zelfs gedreigd ons met een bezoek te vereren en ons dan gezellig om te toveren. Ed Achtpoot zag het wel zitten, een hele redactie bestaande uit reuzespinners, maar wij denken daar iets anders over. Waar vanwaar deze woede van de tovenaars? Wel, zij zijn zeer vertoornd over het feit dat wij nog steeds geen aandacht hebben geschonken aan de uitbreiding van hun magische mogelijkheden. Aangezien ik niet de rest van mijn leven wil doorbrengen als reuzespin heb ik besloten om deze maand aandacht te schenken aan de 4^e en 5^e stafbetovering, en aan 12 nieuwe machtige formules voor ervaren tovenaars. Ik hoop ze hiermee tevreden gesteld te hebben.

DE MAGIEGEVOELIGHEID

Hoewel dit al in het boek van de regels 1 behandeld is, wil ik de magiegevoeligheid hier toch nog even onder de aandacht brengen. Bij enkele formules moet een tovenaar om een betovering te laten slagen de monsterklasse van zijn tegenstander proberen te overtreffen. Het komt echter ook vaak voor dat de helden tegenover door de meester geleide tovenaars komen te staan. Aangezien de helden niet in monsterklassen zijn ingedeeld, wordt bij deze formules uitgegaan van de 'magiegevoeligheid' van de helden. Deze wordt als volgt berekend: Slimheid + (graad x 2). Voorbeeld: Eradorn is een Doler van de 4^e graad, met een slimheidsscore van 12. Zijn magiegevoeligheid bedraagt nu $12 + (2 \times 4) = 12 + 8 = 20$. Wanneer u bij het bestuderen van de formules op het woord 'monsterklasse' stuit, kunt u dit vervangen door 'magiegevoeligheid', wanneer de formule tegen een held wordt ingezet.

DE 4^e EN 5^e STAFBETOVERING

DE 4^e STAFBETOVERING

Basisvoorwaarde voor de 4^e stafbetovering: De tovenaar moet minstens van de 5^e graad zijn en de eerste drie stafbetoveringen met succes hebben afgelegd.

Een tovenaar die zijn staf met deze betovering wil gebruiken, kan zijn staf in een vlamvend zwaard veranderen. Het magisch zwaard verlaat tijdens het gevecht de hand van de tovenaar en kan van een afstand door hem worden bestuurd (max. 7 meter). De magische, met blauwachtige vlammen omgeven kling kan vreselijke wonden toebrengen. Om de 4^e stafbetovering te laten slagen telt de tovenaar zijn Slimheids- en Charismascores bij elkaar op. Vervolgens werpt hij tweemaal met de D20 en telt daar 5 punten bij op. De betovering slaagt wanneer de gedubbelde waarde plus toeslag niet hoger is dan de som van de SH en CH scores. De betovering kost 7 ASP. De tovenaar is nu in staat de staf wanneer hij maar wil te veranderen in een vlamvend zwaard. Iedere keer dat hij dit doet moet hij echter ASP investeren: bij elke verandering van staf naar zwaard kost hem dit 5 ASP, en nog eens 3 ASP bij elke aanval die het zwaard uitvoert.

Scores vlamvend zwaard: Aanval: 15.

Afweer: n.v.t. (het zwaard verdedigt niet, omdat het niemand hoeft te beschermen).

Trefpunten: 1L+graad van de tovenaar.

Het zwaard werkt ook met alle trefpunten tegen Vampiers, weerwolven, zombies en dergelijke monsters. Tegen mummies worden de trefpunten zelfs verdubbeld.

Werkingsduur van de betovering: Het zwaard kan zich na enige tijd vanzelf terug veranderen in de toverstaf! De tijdsduur is echter variabel. Bij de eerste aanval moet de tovenaar met de D20 gooien; gooit hij een 1 dan verandert het zwaard zich direct terug. Voor de 2^e aanval gooit de tovenaar opnieuw met de D20, maar mag nu geen 1

of 2 gooien. Bij de 3^e aanval mag hij geen 1, 2 of 3 gooien enz. Een vlammend zwaard dat zich vanzelf terugverandert kan gedurende de volgende 70 speeldagen (!) niet meer worden gebruikt als zwaard. Uiteraard kan de tovenaars op elk moment besluiten zijn zwaard weer in de toverstaf te veranderen. Wanneer de tovenaars het zwaard bestuurt kan hij niet toveren of vechten. Hij kan echter wel lopen, rennen en zelfs vluchten (het zwaard volgt hem dan gewoon).

WAARSCHUWING:

Een tovenaars die de 4^e stafbetovering wil proberen loopt een verhoogd risico. Mislukt namelijk de betovering, dan verandert het zwaard zich tóch in een vlammend zwaard, maar valt onmiddellijk de tovenaars aan (3 aanvallen). Daarna verandert het zwaard niet meer terug in een toverstaf. De vlammen doven en het wapen valt als normaal zwaard op de grond. Dit betekent dat de tovenaars zijn staf onherroepelijk heeft verloren.

DE 5^e STAFBETOVERING

Basisvoorwaarde voor de 5^e stafbetovering: De tovenaars moet minstens van de 5^e graad zijn en moet de eerste vier betoveringen met succes hebben afgelegd.

Een toverstaf die betoverd is met de eerste vier stafbetoveringen krijgt er automatisch een nieuwe eigenschap bij: de tovenaars kan zijn staf in een magische Salamander veranderen. Deze 5^e stafbetovering kost geen ASP! De Salamander meet van kop tot staart ongeveer 40 cm. Net als bij de Kameleon kan hij zijn huidskleur aan de omgeving aanpassen. Tijdens de betovering, dus als de staf een Salamander is, gaat de geest van de magiër over in het magische dier. Dit betekent dat de Salamander nu beschikt over menselijke intelligentie en dus gecompliceerde problemen kan oplossen, zij het dat hij er lichamelijk toe in staat moet zijn. Verwacht dus niet dat de Salamander een oger in de pan haakt...

Voor al in verband met de verandering van huidskleur leidt de menselijke intelligentie tot verbluffende resultaten. De Salamander is bijvoorbeeld schrifttekens op zijn huid ingelegde vloer perfect te imiteren of bijvoorbeeld schrifttekens op zijn huid af te beelden. De magische Salamander is zó perfect gecamoufleerd, rap en lenig, dat hij nauwelijks door mensen of monsters ontdekt of gevangengenomen kan worden. Normaliter bestaat er een kans van 5% (1 op de D20) dat de salamander wordt gevangen. Katten, Uilen, roofvogels en dergelijke dieren hebben een kans van 40% (1-8 op D20). Een tovenaars die zijn staf in een Salamander heeft veranderd en waarbij zijn geest is overgegaan in het dier neemt de omgeving alleen nog maar waar door de zintuigen van de Salamander. Hijzelf is doof, blind, gevoelloos en bewegingsloos. Het kost de tovenaars geen ASP om zijn staf in een Salamander te veranderen. Wordt de Salamander gedood, dan is de tovenaars zijn staf onherroepelijk verloren en moet hij bovendien 3D6 SP incasseren.

Iedere minuut dat de geest van de tovenaars in de Salamander is bestaat er een kans van 5% dat hij zich niet meer uit het dier terug kan trekken. Indien er dan geen tovenaars van de 20^e graad wordt gevonden die hem bevrijdt door het dier te doden, blijft de tovenaars in de salamander gevangen. Alleen een tovenaars van de 20^e graad of hoger kan hem bevrijden. De tovenaars gooit iedere minuut (5 maal per SR) met de D20, dan is hij in de Salamander gevangen.

VERLIES VAN DE TOVERSTAF

Indien een tovenaars in het begin van het spel (bijvoorbeeld bij een mislukte 4^e stafbetovering) zijn toverstaf verliest, kan hij in het huis van het tovenaarsgilde een nieuwe eenvoudige toverstaf krijgen. De tovenaars moet echter het avontuur met een verminderd aantal LE en ASP beginnen, als hij deze bij het mislukte betoveren van de staf heeft verloren.

Wanneer een tovenaars tijdens het spel zijn toverstaf verliest, heeft hij in de regel geen mogelijkheid om een nieuwe staf aan te schaffen. Het is dan raadzaam zo snel mogelijk een normale staf, stok of knuppel aan te schaffen, ten eerste om een wapen te bezitten ten tweede om zich beter op betoveringen te kunnen concentreren. De regels van het Oog des Meesters schrijven geen bijzondere handicap voor aan tovenaars die hun staf hebben verloren, of die een geïmproviseerde staf bezit. Er zijn echter meesters die erop staan dat iedere betovering door een tovenaars zonder staf

een waarschijnlijkheid heeft van 40% dat deze mislukt! Indien u deze regel wilt overnemen houdt u zich aan de normale regels voor de magische formules en dobbelt na iedere betovering met de D20. Gooit men dan boven de 12, dan is de betovering mislukt. Deze procentworp kan men natuurlijk ook variëren naar gelang van de hoogte van de graad van de tovenaars. Een hogere graads tovenaars heeft bijvoorbeeld meer kans dat zijn betoveringen zonder staf lukken.

ALGEMENE RICHTLIJNEN BIJ DE CEREMONIE VAN DE STAFBETOVERINGEN

Er schijnt bij veel spelers nog onduidelijkheid te bestaan over het uitvoeren van stafbetoveringen. Alle stafbetoveringen moeten vóór het begin van een avontuur worden uitgevoerd, zo staat het in het eerste boek van de regels. Dit betekent, dat wanneer zich een spelersgroep heeft verzameld, een speler-tovenaar kan aankondigen dat hij een stafbetovering wil proberen. Hij voert de gecombineerde SH en CH proef uit, trekt de ASP van zijn score af en het avontuur kan beginnen. Als een stafbetovering mislukt kan pas bij het begin van het volgende avontuur een nieuwe poging worden gewaagd. Een stafbetovering die zonder getuigen is uitgevoerd moet als mislukt worden beschouwd.

Eventueel kan een spelersgroep besluiten dat bij het bereiken van een nieuwe graad een tovenaars ook tijdens een avontuur een stafbetovering kan proberen, als de spelers en de meester het hierover eens kunnen worden. Ook kan eventueel afgesproken worden dat een tovenaars aan het begin van elke spelavond een poging mag wagen.

TWAALF NIEUWE FORMULES VOOR DE TOVENAARS

In het basisspel werden 13 formules aan de tovenaars voorgesteld (hierbij zaten ook de 7 spreken van de elfen). Bij al deze formules ging het om spreken voor helden met een lagere graad, die in de omgang met de magie nog weinig ervaring hadden. Een grote rol hierbij speelde de naam van de formule, bijvoorbeeld 'Visibili-vanitaar' of 'Eanbaladik'. Door de formule hardop uit te spreken kon een lagere graads elf of tovenaars een soort van denkbeeldige brug creëren naar de dimensie van de magie. Alleen door het uitspreken van de formule is een lage graads elf of tovenaars in staat de spreuk te activeren. Bij hoge graads tovenaars en elfen ligt dit echter heel anders. Zij zijn in het gebruik van hun magische kracht zó goefend, dat zij de naam van de formules niet meer uitspreken (tenzij hij dit toch wil doen). Hij moet er in elk geval op letten de kunst geheim te houden en dat er niemand luistert welke spreuk hij gebruikt. Daarom hebben de volgende twaalf formules voor tovenaars voor het grootste deel geen magische namen meer. We spreken bij deze formules van 'stomme formules'. Alleen de omschrijving en werking, de tovertechniek (vooral het magisch gebaar is vaak belangrijk), de kosten, reikwijdte en duur worden aangegeven.

XIV - PLOMBOMBAROM EN NARREPOOT - Arm en zwaard zijn zwaar als lood

Omschrijving en werking: De Plombombarom-formule heeft een verlamme werking op de aanvalskracht van de tegenstander(s) van de tovenaars. De aanvalsscore van de tegenpartij wordt met 6 verminderd. Deze 6 punten mogen afgetrokken worden van de score van één tegenstander of worden verdeeld over meer tegenstanders.

Tovertechniek: De tovenaars wijst met alle vingers van zijn rechterhand naar de tegenstander(s) die hij wil treffen en spreekt de formule uit.

Kosten: 3 ASP per GR.

Reikwijdte: 5 meter.

Duur: De maximale duur bedraagt 2 GR + de graad van de tovenaars.

XV - VUURLANS

Omschrijving en werking: Dit is een aanvalsbetovering waarbij Astrale energie in een vuurstraal wordt omgezet die op een doel wordt geslingerd. De vuurlans is een van de succesvolste schietwapens van de tovenaars. Hij kan alleen door een 'magisch schild' worden afgeweerd.

Tovertechniek: De tovenaars moet zijn doel kunnen zien en dit voor korte tijd kunnen fixeren. Dan strekt hij zijn arm uit en concentreert zich 2 GR lang om de astrale

energie in fysische om te zetten en deze 'uit te stralen'. Tijdens deze concentratiefase mag er geen enkele storing zijn, anders mislukt de betovering. De tovenaars kan de sterkte van de vuurlans zelf bepalen. Per geïnvesteerd ASP wordt het doel met 1 trefpunt geraakt. Het werkingsveld op het doel zelf heeft een maximale doorsnede van 10 cm. De vuurlans kan iedere drie gevechtsronden worden ingezet tegen één of meerdere tegenstanders, zolang er astrale energie voorhanden is.

Kosten: ASP al naar gelang de sterkte van de vuurlans.

Reikwijdte: 50 meter.

Duur: zeer kort, de vuurlans kan vergeleken worden met een bliksemstraal.

XVI - MAGISCH SCHILD

Omschrijving en werking: met deze formule kan de tovenaars zichzelf en anderen tegen magische aanvallen beschermen (demonen, vuurlans, Fulminictus-Donderzwin enzovoorts). Tovertechniek: De tovenaars concentreert zich kort op de formule, heft beide handen boven zijn hoofd en maakt een kruisvormige beweging. Direct vormt zich rondom de tovenaars een kogelvormig beschermingsschild (onzichtbaar, 6 m doorsnede). Het schild absorbeert alleen magisch veroorzaakte trefpunten. Om het aantal te absorberen trefpunten te bepalen gooit de tovenaars elke gevechtsronde met een D6 en vermenigvuldigt de worp met zijn graad. Om het schild in stand te houden moet het permanent met ASP verzorgd worden. Normale wapens gaan zonder probleem door het schild heen, zowel van binnen naar buiten als omgekeerd. Het schild moet vóór een magische aanval zijn gevormd, wil het de trefpunten kunnen absorberen.

Kosten: 3 ASP per GR.

Reikwijdte: 3 meter.

Duur: zie kosten.

XVII - TOVERBLIK

Omschrijving en werking: Deze formule geeft de tovenaars inzicht in wat er zich achter solide materiaal bevindt. Hij kan dus dwars door bijvoorbeeld deuren, wanden en kisten kijken. Deze vormen voor de tovenaars geen visuele hindernis meer.

Tovertechniek: De tovenaars begeeft zich naar het voorwerp waar hij doorheen wil kijken en legt zijn voorhoofd er tegenaan. Dan bedekt hij zijn ogen met zijn handen en concentreert zich 2 GR op de formule. Vervolgens neemt hij zijn handen weg en kan dan 2 GR door maximaal 1 meter dik materiaal heen kijken (elk soort materiaal) en zien wat er achter is.

Kosten: 7 ASP.

Reikwijdte: n.v.t.

Duur: 2 GR. Lukt het de tovenaars niet om in deze tijd te ontdekken wat zich achter het voorwerp (wand o.i.d.) bevindt, dan kan hij dezelfde formule de volgende GR nogmaals proberen.



XVIII - MAGIE GEWAAR WORDEN

Omschrijving en werking: Magische personen, voorwerpen en acties worden door een magisch aura omgeven dat door normale mensen of helden niet kan worden herkend. Alleen een tovenaars kan dit met behulp van deze formule.

Tovertechniek: De tovenaars moet zijn doel kunnen zien en het 2 GR kunnen fixeren, waarbij hij zich op de formule concentreert. Als zijn doel met magie is omgeven zal er gedurende 2 GR een rood aura verschijnen. Alleen een tovenaars kan dit aura waarnemen

en magische of betoverde personen of dingen herkennen.

Kosten: 5 ASP.

Reikwijdte: 25 meter.

Duur: 2 gevechtsronden.

XIX - TELEKINESE

Omschrijving en werking: Telekinese is de kunst om materie met geestelijke kracht te verplaatsen. Een tovenaars die telekinese beheerst kan ook tegenstanders optillen, ze laten zweven of door de lucht laten vliegen. Kleinere voorwerpen kunnen op deze wijze als projectiel worden ingezet.

Tovertechniek: De tovenaars moet het voorwerp, dat hij door telekinese wil laten bewegen, kunnen zien, en het mag niet meer dan 30 meter van hem verwijderd zijn. Dan concentreert hij zich op de formule en kan hem zonder tijdverlies gebruiken. Per graad kan een tovenaars voorwerp met een gewicht van 400 once gedurende 3 GR telekinetisch bewegen. Voorbeeld: een tovenaars van de 6^e graad kan een steen van 2400 once gedurende maximaal 18 GR in de lucht houden. Voorwerpen onder de 100 once kunnen door telekinese een zodanige versnelling krijgen dat zij een projectiel worden. Men behandelt deze als een steen van een katapult of een dergelijk schietwapen.

Kosten: 5 ASP per gevechtsronde.

Reikwijdte van de spreuk: 30 meter.

Reikwijdte van een telekinetisch projectiel: zie de betreffende schietwapens.

Duur: maximale duur 3 x de graad van de tovenaars, zolang er ASP voorhanden zijn.

XX - TELEPORTATIE

Omschrijving en werking: Onder Teleportatie verstaan we de kunst om zichzelf door geestelijke kracht zonder tijdverlies van de ene plaats naar de andere te verplaatsen. Teleportatie is de meest perfecte en elegante manier van bewegen en is daarom alleen aan machtige tovenaars voorbehouden.

Tovertechniek: De tovenaars concentreert zich 1 GR op de plaats waarheen hij zich wil teleporteren. Daarna is hij in staat te 'dematerialiseren' en op het doel te verschijnen. In principe is er bij teleportatie de keuze uit drie afstanden:

- nabij; een goed zichtbaar doel, maximaal 1000 meter verwijderd.
- middel; niet zichtbaar doel binnen 1 km, zichtbaar doel op 1 tot 10 km.
- ver; doel meer dan 10 km verwijderd.

De tovenaars kan voorwerpen of personen met zich meenemen, als hij tijdens de concentratiefase lichamelijk contact met hen heeft. Daarbij geldt de volgende regel: Een bij teleportatie meegenomen persoon kost 10 ASP extra. Grotere personen of voorwerpen kosten aan de hand van hun overgewicht relatief meer ASP dan normale personen.

Gevaar: Nabij - gevaarloos; Middel - Belandt bij 1 op D6 op een andere plaats in een omtrek van 1 km; Ver - materialiseert bij 1 op D6 in een vaste materie, hetgeen onherroepelijk de dood tot gevolg heeft. Indien een tovenaars teleporteert naar een plaats die hem goed bekend is dan treden deze gevaren niet op.

	Kosten	Reikwijdte
Nabij	- 30 ASP minus graad	- minder dan 1 kilometer
Middel	- 40 ASP minus graad	- 1 tot 10 kilometer
Ver	- 50 ASP minus graad	- meer dan 10 kilometer.

Duur: deze formule werkt meteen.

XXI - GIF NEUTRALISEREN

Omschrijving en werking: Met deze krachtige heelspreuk kan een tovenaars giften (ook zeer sterke giften) neutraliseren. Hij kan de spreuk bij zichzelf gebruiken of bij anderen. Als de spreuk slaagt dan stopt de werking van het gif onmiddellijk en heft hij alle daarvoor geleden schade op.

Tovertechniek: De tovenaars moet lichamelijk contact hebben met de vergiftigde voordat hij zich op de formule concentreert. Hij moet zich 8 GR lang concentreren. In deze tijd verbruikt hij een aantal ASP om het gif te neutraliseren. Hij deelt de meester mee hoeveel punten hij wil verbruiken. Wanneer dit aantal gelijk is of groter dan de graad van het gif, dan is het gif geneutraliseerd. Wordt er te weinig ASP geïnvesteerd, dan zijn de ASP verloren maar is de neutralisering mislukt. Meerdere pogingen zijn toegestaan, net zolang tot de spreuk succes heeft.

Kosten: al neer gelang de geïnvesteerde ASP.
Reikwijdte: De tovenaars moet de vergiftigde kunnen aanraken.
Duur: werkt onmiddellijk en schakelt de werking van dit gif permanent uit.

XXII - TEGENBETOVERING

Omschrijving en werking: Deze formule kan worden ingezet tegen magische aanvallen. Door deze betovering worden geen trefpunten geabsorbeerd, zoals door het 'magisch schil', maar worden hypnose- en illusiespreuken bestreden, zoals Banbaladik, Paralu-Paralijn, Horriphobus-Pokkepijn enzovoorts.

Tovertechniek: De tovenaars concentreert zich op de formule en maakt met zijn hand een half-cirkelvormige beweging voor zijn gezicht. Hierdoor ontstaat er een anti-magisch veld rondom de tovenaars met een doorsnede van 4 meter. Door zijn straling worden alle illusie- en hypnoserepreken ontkracht.

Kosten: 15 ASP. Reikwijdte: 2 meter. Duur: 1 spelronde.

XXIII - illusiebetovering I

DUPLICATUS DUBBELUN - vervloekt zal het oog zijn

Omschrijving en werking: Als deze spreuk lukt, dan meent de betrokkene dat er een dubbel aantal tegenstanders tegenover hem staat. De echte en valse figuren vechten en bewegen geheel onafhankelijk van elkaar. Indien een fantoom trefpunten uitdeelt voelt de getroffen dit als pijn en verliest ook levenspunten. Zodra de formule zijn werking verliest blijken alle door fantomen toegebrachte wonden en hierdoor verloren levenspunten slechts inbeelding te zijn geweest. Zij krijgen die levensenergie terug. Als een held of monster mede door een fantoom gedood wordt, valt hij in onmacht en ontwaakt pas 2D6 spelronden nadat de formule zijn werking heeft verloren.

Tovertechniek: De tovenaars strekt beide handen naar buiten en draait eenmaal om zijn eigen as. Dan gooit hij met een aantal D6 gelijk aan zijn graad en telt hierbij zijn CH-score op. De spreuk lukt als dit totaal groter is dan de monsterklasse of magiegevoeligheid + 2D6 van de tegenstander.

Kosten: 7 ASP per betoverd persoon

Reikwijdte: 10 meter.

Duur: 20 gevechtsronden.

XXIV - illusiebetovering II

OCULUS, NASUS, AURIS - oog, neus en oren zijn mis

Omschrijving en werking: Met deze formule kan een tovenaars geruis resp. reuk (A) of een object of personage (B) scheppen, dat in werkelijkheid niet bestaat, maar alleen in de voorstelling van andere personen of wezens. De twee verschillende onderdelen van deze spreuk kunnen zonder meer met elkaar worden gecombineerd, om de mogelijkheden te vergroten.

Tovertechniek: De tovenaars concentreert zich op de formule: 2 gevechtsronden voor spreuk (A), 4 gevechtsronden voor spreuk (B) en 6 gevechtsronden voor spreuk (A) + (B), en knipt met de vingers. De tovenaars gooit met een aantal dobbelstenen, gelijk aan zijn graad, en telt bij de worp zijn charismascore op. De illusie slaagt wanneer het totaal groter is dan de monsterklasse/magiegevoeligheid + 2D6 van de tegenstander. De tovenaars kan uit drie mogelijkheden kiezen:

(A) - Hij kan in een omtrek van 50 meter een willekeurige geruis- of reukillusie laten ontstaan, bijvoorbeeld donder, waterruis, stank van verrotting enz.

(B) - Hij kan in kleur en vorm een volmaakte illusie creëren van een volledig echt werkend object of wezen.

(A) + (B) - Dit is een combinatie van beide bovenstaande mogelijkheden, bijvoorbeeld een hazeldraak met bijbehorende stank.

Indien een illusie bij een tegenstander 'schade' toebrengt (wanneer de illusie bijvoorbeeld een strijder moest voorstellen) dan verdwijnt deze schade zodra de illusie verdwijnt.

Kosten: (A) - 5 ASP.

(B)

Kosten: (A) - 5 ASP.

(B) - 10 ASP per schepping, 1 ASP per gevechtsronde.

(A) + (B) - 15 ASP, 1 ASP per gevechtsronde.

Reikwijdte: 50 meter.

Duur: (A) - maximaal 1 spelronde.

(B) - zolang er ASP voorhanden zijn.

XXV - demonenbezwinging I

DIFAR, BRAGGU, ZANT

Omschrijving en werking: Zeer ervaren hogere graads tovenaars bezitten de benijdenswaardige macht om demonen te kunnen bezweren. Als voorwaarde geldt, dat zij een SH- en CH-waarde moeten hebben van elk minimaal 17. Met deze formule kunnen zij dan drie verschillende demonen bezweren, die echter alléén apart kunnen worden opgeroepen. Deze drie hebben elk andere eigenschappen en kunnen dus voor verschillende doeleinden worden ingezet.

Tovertechniek: De tovenaars concentreert zich gedurende 2 gevechtsronden op de formule en de naam van de demon die hij wil oproepen. Dan houdt hij beide armen haaks voor zich, net als een dirigent. Als hij nu beide onderarmen gelijktijdig voorwaarts beweegt, verschijnt naar zijn keuze de volgende demon:

DIFAR - Dit is een vliegensvlug klein dwaallicht waarvan de gestalte niet goed te beschrijven valt, daar het zich met een snelheid van 100 m/s voortbeweegt. Het is ideaal voor spionage-activiteiten, het brengen van berichten, of het wegkopen van kleine tegenstanders.

BRAGGU - Dit is een afschuwelijk lelijk onaards demonisch creatuur dat onder vreselijk geraas verschijnt, omringd met violette en groene rook. Braggu neemt geen vaste gedaante aan maar jaagt zijn aanschouwers de stuipen op het lijf met zijn gebrul en zijn uiterlijk. Ieder wezen moet per gevechtsronde een Moed-proef + 4 afleggen. Mislukt deze proef, dan poest hij onmiddellijk de plaat voor dit helse monster.

ZANT - Dit is een geel-violet gestreepte vechtmachine op twee benen. Zant verschijnt als een 2½ meter grote rechtopstaande schelantijger met een 2 meter lange staart die in een driehoekig plat staarteinde uitloopt. Zant is zeer snel (15 m/s) en kan per gevechtsronde 2 aanvallen uitvoeren (slachtanden 2D+2, klauwen 1D+4 TP, aanvalsscore).

Alle demonen zijn bestand tegen lichamelijk kwetsuur en kunnen alleen door magie worden overwonnen.

Kosten: DIFAR - 5 ASP voor de bezwering, daarna 2 ASP per gevechtsronde.

BRAGGU - 10 ASP voor de bezwering, daarna 3 ASP per gevechtsronde.

ZANT - 15 ASP voor de bezwering, daarna 5 ASP per gevechtsronde.

Reikwijdte: Braggu - 30 meter, Difar en Zant - naar gelang de astrale energie.

Duur: Zolang er ASP voorhanden zijn.

Tenslotte...

In de uitbreidingsregels wordt geen regel gegeven voor welke tovenaars deze nieuwe spreuken eigenlijk te gebruiken zijn. In principe zijn deze spreuken dus door elke tovenaars (ook eerste graads) te gebruiken, op formule XXV na. Ik persoonlijk vind echter dat deze machtige spreuken voorbehouden moeten zijn aan ervaren tovenaars. Onervaren tovenaars hebben met die eerste dertien spreuken al genoeg aan hun hoofd. Hun ervaring in de magie is niet groot genoeg om ook nog eens deze nieuwe formules te kunnen beheersen. Daarom hebben wij in onze spelersgroep 'Palantir' als regel ingevoerd dat alleen tovenaars van de zesde graad en hoger deze nieuwe formules mogen gebruiken. Bovendien hebben wij als regel gesteld, dat tovenaars van de zesde graad en hoger alle spreuken uit hun hoofd moeten kennen, inclusief de magische getallen als ze de formules niet uit willen spreken, zodat ze niet constant de formules op hoeven te zoeken in het boek van de regels of zo. Dit zijn dus géén vaste regels, en iedere spelersgroep kan zelf bepalen of ze deze regels willen overnemen of niet.

Ik richt mij nu even tot u als auteur tot schrijver. Nu dus niet even Dúlin de vertellende persoon, maar de schrijver.

Ik ben met deze rubriek de laatste maanden een kant op gegaan die ik helemaal niet op wilde. De figuur Dúlin is een romanfiguur geworden terwijl het de bedoeling was dat hij als gids door Midden Aarde zou gaan fungeren.

Het moest geen verhaal gaan worden. En zeker geen eindeloos vervolgv verhaal. Ik heb dus besloten Dúlin niet langer in een bepaalde setting te laten spelen. Dúlin bestaat niet, heeft nooit bestaan en zal ook nooit meer bestaan. Alleen de naam boven de maandelijkse rubriek blijft. Zie het als een pseudoniem.

Nu wil ik terug naar af. Een nieuwe start met de rubriek 'Verhalen uit Midden Aarde'. Ik ben van plan de chronologie aan te houden. Ergo; ik start met de scheppingsmythe.

Elke mythologie kent zijn scheppingsverhaal. De Bijbel, de Idda, de Griekse mythologie enz. En al deze verhalen starten met 'In den beginne....' of een variant daarop. Zo laat ook professor Tolkien zijn schitterende mythologie beginnen: "Er was Eru, de Ene, die in Arda Ilúvatar wordt genoemd."

Waar Ilúvatar vandaan komt weet niemand. Zelfs de elfen niet. Het is ook eigenlijk geen vraag. Het is een feit. Zoals God er in het Christelijk denken altijd was. Ilúvatar neemt in de mythologie van Midden Aarde echter niet die plaats in die God, Zeus of Wodan innemen. God en Ilúvatar zijn vergelijkbaar omdat zij beiden het begin vormen, terwijl Zeus en Wodan ontstaan zijn uit een hogere kracht. Ilúvatar echter is uniek. Hij láát kreëren en besturen en grijpt zélf nog slechts één keer in. De anderen hebben een meer bestuurlijke functie binnen hun mythologie. Ilúvatar schiep de Valar en de Maiar. Dat is zijn enige scheppende daad.

Het scheppingsverhaal vervolgt: "Hij sprak met hen en legde hen muziek-thema's voor; en zij zongen voor Hem en Hij was verheugd (...)." Maar toen zij in de Leegte waren gekomen zei Ilúvatar tegen hen: "Aanschouw uw muziek!" en hij liet hen een visioen zien, hen gezicht schenkend waar tevoren slechts gehoor was geweest; en zij zagen een nieuwe Wereld die zichtbaar voor hen werd gemaakt..."

De Ainur gaven door hun muziek de wereld, met alles wat daarop is, en de hemel en de hemellichamen hun uiteindelijke betekenis. Ilúvatar had in zijn thema's bepaalde ideeën die door de Ainur geïnterpreteerd werden. Elk van de Ainur kreeg de taak zich te wijden aan datgene wat hij door zijn muziek had doen ontstaan.

De grootste der Ainur was Melkor. Tijdens de gezangen der Ainur kwam het in Melkor's hart op om er dingen van zijn eigen fantasie doorheen te weven. Thema's die niet overeenkwamen met de thema's van Ilúvatar. Hij wilde daarmee Ilúvatar in grootheid voorbijstreven (de Lucifer-figuur). Eerst de rechterhand van God/Ilúvatar, maar later door hoogmoed gedreven zijn tegenstrever geworden. Melkor stond aan de wortels van alle kwaad.

Niet al zijn plannen legde Ilúvatar aan de Ainur voor. Zij moesten Arda voorbereiden voor de kinderen van Ilúvatar.

Over deze kinderen van Ilúvatar gaat de rubriek van volgende maand. Ik wil besluiten met een verwijzing naar de Silmarillion, waar het scheppingsverhaal in staat geschreven. Dit schitterende stuk heet 'Ainulindalë'. Dit betekent 'De muziek van de Ainur'. Vragen over dit artikel of over het scheppingsverhaal van Tolkien (of over scheppingsverhalen in het algemeen) kun je kwijt bij de redactie.

De garceten.

DE DRUIDE

Van de druïde is weinig bekend. Het weinige dat we weten uit officiële bronnen geeft ons het beeld van een zeer exclusieve en machtige groep wijze mannen, die met behulp van duistere formules en rituelen een geheel eigen gebied van de magie betreden. Een druïde is een dwerg of een mens, man of vrouw, die zich in de studie van de magische krachten van de aardbodem heeft verdiept en zo de toegang naar duistere en machtige geheimen gevonden heeft. Zoals elke Avonturijn kan bevestigen (en vooral degene die ooit met een druïde in contact is geweest) is de druïde een uitgesproken mysterieus individu. Een donker aura schijnt hem te omringen. Vele mensen krijgen een obehagelijk gevoel zodra ze met een druïde te maken krijgen. Het is te vergelijken met de herinnering aan hun sterfelijkheid.... De vele geruchten over duistere rituelen en zelfs over lugubere mensenoffers maken de druïde niet geliefder bij de Avonturijnen. Toch verhalen verscheidene Avonturijnse legendes van grote heldendaden door druïden die veel ellende en grote rampen hebben weten af te wenden. Dit alles draagt ertoe bij dat de meeste Avonturijnen druïden met gemengde gevoelens tegemoet treden. Eigenlijk weet niemand goed waar hij bij hen aan toe is.

Een belangrijke factor die bijdraagt tot dit beeld is het feit dat druïden nooit iets van hun leer en hun bevindingen opschrijven of op enige andere wijze voor buitenstaanders toegankelijk maken. Iedere beginnende druïde moet zich bij de aanvang van zijn studie ertoe verplichten zijn leer zorgvuldig te bestuderen en deze alleen aan andere druïden uit te dragen. Natuurlijk hebben andere kasten ook hun beroepsgeheimen, zoals de tovenaars, maar geen enkele stand is zo zwijgzaam als die der druïden. Waarom druïden op avontuur gaan is een moeilijk te beantwoorden vraag. De meningen hierover zijn zeer verdeeld. Op goud en edelstenen zijn ze niet uit, zelfs niet als dat hen zou kunnen helpen met problemen met gewone mensen. Toch moet men nooit proberen druïden hun aandeel in gevonden schatten te onthouden... In herbergen doen verhalen de ronde over verschrikkelijke dingen die gebeurd zouden zijn met domkoppen die dit toch geprobeerd hadden !!!

Drang naar geleerdheid, zoals tovenaars die hebben, schijnt voor druïden ook al geen sterke drijfveer te zijn. In ieder geval leggen druïden slechts oppervlakkige interesse aan de dag voor de meeste magische voorwerpen, spreken en meer van die dingen, die de harten der tovenaars sneller doen slaan. Boze tongen beweren zelfs dat druïden alleen aan avonturen meewerken om uit de gevechten en het bloedvergieten nieuwe kracht te winnen. Dit gerucht gaat er bij de meeste Avonturijnen in als koek, maar bij de autoriteiten stuit het op grote twijfel. De druïden zelf hullen zich, zoals gewoonlijk, in het diepste stilzwijgen.

DE DRUIDE IN HET SPEL

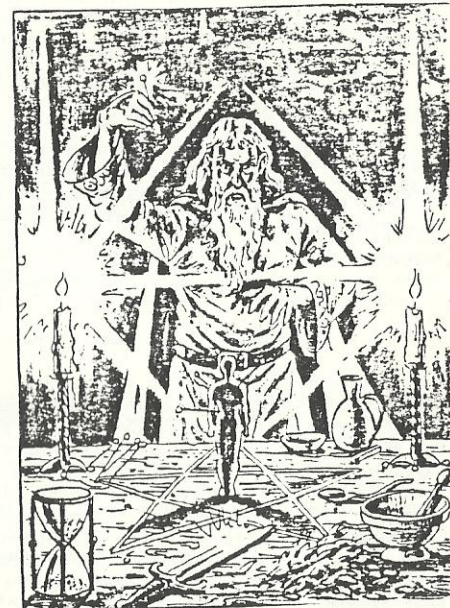
Het komt slechts zelden voor dat een druïde 'geboren' wordt. In de meeste gevallen gaat het om een avonturier of dwerg, die een innerlijke drang ontdekt om zich verder te ontwikkelen in de richting van druïde. Men kan slechts druïde worden, wanneer de eigenschapsscores voor moed en slimheid beide minimaal 13 hebben bereikt. Dit kan zowel bij de geboorte het geval zijn als tijdens het leven van een avonturier of dwerg. In ieder geval moet hij eerst een druïde vinden die hem als leerling wil accepteren. Dit zal over het algemeen een meester zijn. Welke betoveringen de druïde van zijn leermeester kan leren hangt af van de beslissing van de meester en zijn spelleiding naar de spelers toe, die dan als leraar van de leerling-druïde optreedt. Om het aura van geheimzinnigheid op te houden, dat iedere druïde omringt, adviseren wij om de rituelen en toverspeuken van de druïden als geheim te behandelen tussen de druïde-speler en de meester, en deze verder niet in de spelersgroep bekend te maken. Natuurlijk valt niet te vermijden dat andere helden de druïde zien toveren, maar het hoe en waarom van de rituelen en spreken moet geheim blijven.

Een grote belemmering voor iedere druïde is de beperking van zijn charismascore, ook al denkt hij daar zelf waarschijnlijk anders over. Zijn CH mag hoogstens 10 zijn. Avonturiers en dwergen, die bij hun opname in het gilde der druïden hun charisma hoger hebben dan 10, verliezen bij hun inwijding de overvloedige charismapunten. Dit is enerzijds het gevolg van de twijfelachtige reputatie der druïden zelf, en anderzijds van hun merkwaardige gedrag. Druïden zitten nu eenmaal niet bepaald te wachten op vriendelijke reacties. Een gevolg van deze beperking is, dat er voor de druïden op alle talenten in de categorie 'menselijke begaafdheden' een maximumscore geldt van 50%. Dit zal vooral merkbaar zijn bij het handelen en het afdingen op de prijs van wapens of uitrustingsstukken.

Druïden hebben een verdeelde mening over avonturen en wapengebruik. Zij keuren het gebruik van wapens niet geheel af, maar houden het voor minderwaardig, zoals de tovenaars. Door hun speciale toverkracht zijn zij zelf niet in staat wapens of wapenrustingen en dergelijke van ijzer te gebruiken. Daardoor komt het dat druïden vaak met bijzondere wapens werken, zoals een boemerang of katapult. Een belangrijk onderdeel van de uitrusting van de druïde is een dolk van vulkaanglas, die als centrum van zijn toverkracht functioneert, zoals een toverstaf bij de tovenaars.

Net zoals de tovenaars gebruikt de druïde bij zijn betoveringen astraalpunten, die hij tegelijkertijd met zijn dolk bij de opname in de druïdenstand krijgt. Aan het begin van zijn carrière heeft een druïde 20 astraalpunten, en net zoals de tovenaars moet hij bij het bereiken van een hogere graad zelf beslissen of hij zijn astrale- of levensenergie verhoogt. Ook nu weer werpt hij met de zeszijdige dobbelsteen en telt de worp op bij zijn score.

Naar goeddunken van de meester staat er nog een tweede mogelijkheid open voor de druïde om zijn astrale energie te verhogen: deelname aan een belangrijke offerceremonie der druïden. Deelnemers aan zo'n ceremonie werpen met 2D6 en tellen de uitkomst op bij hun score. Deze ceremonies zijn echter met grote gevaren omringd. Het kan dan ook gebeuren dat een druïde juist veel astraalpunten verliest of zelfs de dood vindt. Ceremonies zoals hierboven beschreven mogen echter niet al te vaak plaatsvinden en moeten tijdens een avontuur gespeeld worden.



DE DRUIDE IN TREFWOORDEN

Basisvoorwaarde: moed- en slimheidsscore minimaal 13.

Voordeel: gebruik van zeer bijzondere magische krachten.

Beperkingen: Charismascore maximaal 10, mag geen uitrustingen of wapens van ijzer gebruiken. Maximaal 10 voor de begaafdheden in de categorie 'menselijke begaafdheden'.

Levensenergie: 30 LP (ervaren avonturiers of dwergen behouden hun geldende scores).
Astrale energie: 20 ASP.

DE MAGISCHE KRACHTEN DER DRUIDEN

De druïden kennen 7 magische rituelen, die allen gericht zijn op het beheersen van de wil en de geest van een ander levend wezen. Daarmee is de druïde in staat om de gezondheid van zijn slachtoffer aan te tasten, of zijn doen en laten te beïnvloeden.

I - VOODOO 1 : De miniatuur van de heerschappij

Omschrijving en werking: Met behulp van dit ritueel is de druïde in staat binnen te dringen in het onderbewustzijn van zijn slachtoffer, en hem dingen voor te houden die niet bestaan. Het gaat hierbij niet om illusies of hallucinaties, maar om aandoe-ningen, inbeeldingen en idee-fixen. Bovendien kan de druïde daadwerkelijk pijn laten ontstaan, die invloed heeft op de eigenschappen van het slachtoffer.

Tovertechniek: Om dit ritueel met succes te kunnen uitvoeren moet de druïde de volledige naam van zijn slachtoffer kennen, evenals enkele gegevens uit zijn verleden. Dingen zoals 'het is een man' of 'hij heeft rood haar' zijn niet voldoende. Het gaat om meer specifieke gegevens zoals 'een jaar geleden heeft hij ernstige wondkoorts gehad'. Vervolgens maakt de druïde een miniatuurpoppetje van zijn slachtoffer en trekt zich daarmee terug voor meditatie. De voorbereidingstijd (maken van het poppetje) en meditatie moeten minstens 20 spelronden in beslag nemen. Na de medi-tatie kan de druïde in het onderbewustzijn van zijn slachtoffer binnendringen, wanneer hij de punt van zijn dolk van vulkaanglas in het poppetje steekt en de naam van zijn slachtoffer en de bijzonderheid uit zijn leven mompelt.

Gevolgen: - Het slachtoffer lijdt aan achtervolgingswaan-zin en zondert zich van de groep af;
- Hij doet dingen waardoor een door de druïde bepaalde waarde (CH, MO, SH) met D6 punten daalt
- Door het prikken van het poppetje met de dolkpunt lijdt het slachtoffer zulke pijnen, dat zijn LK en EH waarden gehalveerd worden.

Per ritueel kan de druïde een van deze gevolgen kiezen.

Beperkingen: De MO-waarde van de druïde moet hoger zijn dan die van het slachtoffer en het ritueel werkt niet tegen dieren of monsters.

Kosten: 10 ASP.

Reikwijdte: onbegrensd.

Duur: Zolang de druïde zich op het miniatuur concentreert.

II - VOODOO 2 : De amulet van de heerschappij

Omschrijving en werking: Met dit ritueel kan de druïde het bewustzijn van zijn slacht-offer beïnvloeden en hem allerhand dingen laten doen.

Tovertechniek: Om dit ritueel te laten slagen moet de druïde de volledige naam van het slachtoffer kennen en een deel van zijn lichaam (huid, haar, stukje vinger-nagel enz.) bezitten. Dan trekt hij zich 20 spelronden terug met een stuk leer en zijn magische dolk. Hij legt het stukje lichaamsdeel van zijn slachtoffer op het leer, vouwt dit dicht en verzegelt het op magische wijze met de punt van zijn toverdolk. Van nu af aan kan de druïde de betrokken figuur van alles laten doen, maar kan hem geen zelfmoord laten plegen. Hij beschikt ook niet over de kennis van zijn slacht-offer en moet daarom voorzichtig handelen. Naderhand kan het slachtoffer zich niets meer herinneren. Na een dag verliest de amulet zijn werking, of het gebruikt is of niet.

Beperkingen: Zie VOODOO 1.

Kosten: 21 ASP.

Reikwijdte: onbegrensd.

Duur: Maximaal 1 dag, zolang de druïde de amulet op de blote huid draagt.

III - BOZE BLIK

Omschrijving en werking: Deze betovering werkt alleen bij mensen en verandert hun gedrag volledig, als de formule werkt.

Tovertechniek: De druïde moet zich minder dan 5 meter van het slachtoffer bevinden en hem in de ogen kunnen kijken. Is aan deze voorwaarden voldaan en is de CH-waarde plu zijn dubbele graad (dus CH + graad x 2) groter dan de monsterklasse/magiegevoe-ligheid van het slachtoffer, dan volgt een 'Boze Blick' die het volgende tweeweg kan brengen (de druïde kiest voor een van de volgende drie mogelijkheden):

A) Demoralisering: de aanvalswaarde daalt met 5 punten; iedere gevechtsronde bestaat er 25% kans dat het slachtoffer zich overgeeft.

B) Vrees: halveert de MO-waarde van het slachtoffer. Deze vlucht met de grootst mogelijke snelheid in een door de meester bepaalde richting.

C) Haat: het slachtoffer vecht tegen zijn eigen vrienden.

Kosten: 8 ASP.

Reikwijdte: 5 meter.

Duur: 20 gevechtsronden.

IV - DWINGDANS

Omschrijving en werking: Deze betovering brengt het slachtoffer in trance, waardoor hij als een waanzinnige begint te dansen en springen, hetgeen gevolgen heeft voor zijn uithoudingsvermogen.

Tovertechniek: De druïde fixeert zijn slachtoffer en maakt met zijn handvlak een haakse beweging. Hij mag niet meer dan 5 meter van hem verwijderd zijn. Een gevechts-ronde later krijgt het slachtoffer een onbedwingbare drang om te dansen. Hij danst één spelronde zo wild, dat hij voor 20 spelronden zijn uithoudingsvermogen halveert.

Kosten: 5 ASP per persoon.

Reikwijdte: 5 meter.

Duur: 20 gevechtsronden.

V - GROTE VERWARRING

Omschrijving en werking: De druïde kan hiermee een slachtoffer verwarren en desori-entieren. De verwarring heeft aftrek tot gevolg van scores die bij een gevecht gebruikt worden.

Tovertechniek: De druïde moet zijn slachtoffer kunnen zien en hem 5 gevechtsronden lang kunnen fixeren. In deze tijd concentreert hij zich op het uitzenden van een 'geestelijke stoorstraling' die de gedachte-impulsen van het slachtoffer ondermijnt en hem zodoende korte tijd in verwarring brengt. De spreuk lukt wanneer de dubbele CH-waarde van de druïde groter is dan de magie-gevoeligheid van het slachtoffer.

Uitwerking: het slachtoffer verliest zijn oriëntatie en zet zijn weg voort in een door de dobbelsteen bepaalde richting (D20: 1-5 noord, 6-10 west, 11-15 zuid, 16-20 oost). Bij een gevecht: LK, BH, AV, AW ieder -3.

Kosten: 4 ASP per persoon.

Reikwijdte: 50 meter.

Duur: 20 gevechtsronden.

VI - DE VLOEK DER PESTILENTIE

Omschrijving en werkwijze: Met deze vervloeking kan de druïde iemand een ziekte toewensen. Een dag later bespeurt het slachtoffer de eerste symptomen en moet alle schade incasseren van de ziekte die hij heeft opgelopen.

Tovertechniek: De druïde moet in de onmiddellijke nabijheid van zijn slachtoffer zijn en hem 5 CV lang kunnen fixeren. Als deze voorwaarde is voldaan is de druïde in staat hem een of andere ziekte te laten oplopen (deze worden in een volgend nummer behandeld). De spreuk heeft succes als de CH-waarde van de druïde plus zijn dubbele graad groter is dan de magiegevoeligheid van zijn slachtoffer.

Kosten: graad van de ziekte x 3 ASP.

Reikwijdte: 10 meter.

Duur: Naar gelang van de duur van de ziekte.

VII - MEESTER OVER HET DIERENRIJK

Omschrijving en werkwijze: Met deze spreuk kan de druïde praktisch ieder dier in zijn ban krijgen en hem bevelen opleggen. Onder invloed van deze spreuk reageert het dier als goed gedresseerd, ook al zou het een dier zijn dat normaal niet af te richten is. Deze betoverde dieren kunnen worden gebruikt als gevechtspartners, overbrengers van berichten enzovoorts.

Tovertechniek: De druïde moet in de onmiddellijke omgeving van het dier zijn en het 2 CV lang kunnen fixeren, waarbij hij zijn uitgestrekte wijsvingers kruisvormig voor het dier beweegt. De spreuk werkt alleen als de CH-waarde van de druïde plus zijn dubbele graad groter is dan de monsterklasse van het dier.

Kosten: Monsterklasse van het dier aan ASP.

Reikwijdte: 5 meter / geen beperking bij het inzetten van het dier.

Duur: 1 spelronde.

dát is het spel!

Ed Door

In fantasy-literatuur, waar de meesten onder ons wel eens iets van gelezen hebben (Tolkien, J.R.R. Tolkien) gaat het vooral om het mysterieuze, het onbekende. De fantasy-rollenspellen, zoals het ODM, zijn vooral op dat mysterieuze gebaseerd. Maar helaas, naarmate de spelers een aantal avonturen gespeeld hebben gaat dat mysterieuze er snel af. Met dit artikel wil ik proberen iets van de spanning van dat onbekende terug te halen.

Denk eens even terug aan je eerste avontuur. Het onbekende en wonderbaarlijke van het spel hielden je nog volledig in haar ban. Het ging ongeveer als volgt:
".....voorzichtig kroop ik met mijn fakkel en mijn zwaard door de lange, smalle gang. Plotseling boog de gang af naar links, en stond ik in een klein vertrek, samen met een gevaarlijke, woest uitzienende ork. Angstig als ik toen nog was probeerde ik te vluchten, maar achter me stond nog zo'n afschuwelijk monster. Het enige dat mij nog restte was een gevecht op leven en dood. Tot mijn verbazing kon ik de twee monsters op mirakuleuze wijze verslaan, en trok verder, naar nieuwe vertazingwekkende avonturen."

Helaas, die spanning en opwindning gaan er snel af, zodra de spelers wat ervaren worden. Het gaat dan meer als volgt:

MEESTER: "Voor jullie staat, in het midden van de donkere grot, een grote, vervaarlijk uitzienende draak, die op het punt staat jullie aan te vallen."

SPELERS: "Gaaa! Wat voor draak is het?"

MEESTER: "Eh...een hazeldraak..."

SPELERS: "Wooi. Een hazeldraak, was dat niet iets van 50 LP, en drie aanvallen, met zijn tendons, zijn klauwen en zijn staart? Weet je wat? We schieten gewoon wat pijlen in dat beest en maken het dan lekker af, dan kunnen we verder..."

En op zo'n manier wordt van het legendarische, woeste wezen dat een draak eigenlijk is, een rijtje getallen gemaakt (LP, TP, AV e.d.), alsof het alleen maar een lastige hindernis is voor de helden. Een soort steen waar de helden even overheen moeten stappen zodat ze weer verder kunnen gaan, op zoek naar iets interessanter. Jammer, jammer. Het zou immers veel leuker zijn als de spelers zich wat meer verplaatsten in de rol van hun helden, en zich eens voorstelden wat het moet betekenen om zomaar plotseling voor een draak te staan. Ik denk dat je het dan gewoon op een lopen hoort te zetten. Daarna kom je dan wel vrij snel tot je positieven en besef je dat de draak misschien best wel te verslaan is, maar de eerste reactie hoort er volgens mij een te zijn van pure, gezonde PANIEK! Het gaat er bij het ODM immers om dat de spelers de rol van hun held in het avontuur spelen, en niet slechts om een held die alleen maar op papier bestaat heelhuids door een avontuur te slepen. Je kunt het het beste vergelijken met de rol die je speelt in een soort toneelstuk. Hieronder wil ik proberen om een aantal mogelijkheden te geven om goed rollenspel te bevorderen en het fantastische mysterieuze van het spel in stand te houden. Het is niet mijn bedoeling om jullie een paar regels, of een bepaalde speelstijl op te dringen, het gaat hier alleen maar om een aantal suggesties.

De monsters

Denk even terug aan het tragische lot van de arme hazeldraak uit het voorgaande stukje. Een majestueus en afschrikwekkend monster uit de oudste legendes wordt door de spelers behandeld als een soort uit zijn krachten gegroeide muis, die alleen maar uit een aantal getallen bestaat. Aan de ene kant is dat lastig te vermijden. Alle wezens in het ODM zijn nu eenmaal beschreven in een aantal getallen, en het regelsysteem met levensenergie en trefpunten is erop gebaseerd. Maar stel je nu eens voor dat de meester je het volgende vertelt:

"Jullie staan in een donkere grot. Voor jullie horen jullie een hevig gesis. Plotseling duikt er vanuit het duister een vreselijk monster voor jullie op van wel 4 meter lang. Het heeft een geschubde huid en 6 stevige poten. Zwavel-dampen stijgen uit zijn neusgaten op. Het komt dreigend op jullie af met een opengesperde bek, vol met vlijmscherpe gele tanden....."

Een speler die dan reageert met: "Aaan, leuk! Die gaan we even zijn hersens intimmeren..." snapt niet veel van het fantasy-rollenspel. De eerste reactie op zo'n verhaal is volgens mij gewoon WEGWEZEN!!!

Toch is het hierboven beschreven monster nog steeds dezelfde hazeldraak. Maar ik denk dat je toch in elk geval anders reageert dan wanneer de meester zou zeggen "Voor jullie staat een hazeldraak".

Wanneer de meester de spelers niet de naam vertelt van het monster dat voor hen staat, moeten zij uit het gedrag en de beschrijving van het beest zien te concluderen wat voor monster het is, en óf en hoe ze het moeten bevechten. Ook kan de meester van een bepaald type monster wat eigenschappen aanpassen om de monsters 'interessant' te houden. Bijvoorbeeld, een groep helden wordt aangevallen door 4 orken. Twee van de orken zijn normaal, maar de derde ork is wat zwakker: met een zwaard veroorzaakt hij slechts 1D+3 TP. De vierde ork echter is een echte sterke krijger: met een zwaard veroorzaakt hij maar liefst 1D+6 TP. Helden die orken beschouwen als een lastig, maar vrij eenvoudig verslaanbaar stelt je griezels komen daar dan vrij snel van terug. Op deze manier houden alle monsters iets onvoorspelbaars en is het voor de spelers niet zo eenvoudig om hun zwakke plekken te ontdekken.

Magie

Een van de meest onverklaarbare en onbegrijpelijke krachten in de fantasie-wereld Avonturië is de magie. Althans, dat zou zij moeten zijn. De trieste waarheid is echter, dat de magische krachten van tovenaars en elfen door alle spelers als volkomen normaal beschouwd worden. De volgende situaties komen nelaas maar al te vaak voor:

Avonturier: "Hedaar, elf, ik krijg deze deur niet open. Tover jij hem eens open!"
of

Avonturier: "Zeg tovenaar, ik ben een beetje zwak: geef me even wat Balsamsalabond-puntjes...."

of

Elf: "Sorry jongens, maar ik kan niet meer toveren. Mijn astrale punten zijn op."

Elk van deze drie gevallen is in feite klinkklare onzin. Alle toverformules en magische krachten zijn voor normale heldentypes absoluut ondoorgankelijk en eigenlijk ook een beetje beangstigend. Zij weten dat tovenaars en elfen krachten bezitten die hun pet te boven gaan, maar van het hoe en wat hebben zij geen kaas gegeten. Een held die aan een tovenaar vraagt of hij het een of ander wil toveren maakt zich in zijn ogen een beetje belachelijk. Een tovenaar bepaalt zelf wel wanneer hij zijn macht vertoont. En een elf die toegeeft dat 'zijn astrale punten' op zijn is een schande voor zijn ras! De ASP geven slechts een maat aan van de magische kracht die een elf bezit. Wanneer die magische kracht op is kan een elf nooit naar een deur toelopen, die 3 keer aanraken, de spreuk Forams-Forameur mompelen en dan zeggen dat zijn macht niet toereikend is om de deur te openen. Maar een elf die toegeeft dat hij niet meer kan toveren geeft daarmee zijn grootste zwakteplek bloot. Ook hier geldt dus, dat je het spel niet geheel moet ophangen aan de getal-tjes, maar dat je moet proberen om je rol te spelen.

Een mogelijkheid om het onbekende van de magie te bevorderen is het feit dat Druiden, Woudelfen en hogere graads (6^e graad en hoger) Elfen en Tvenaars geen formules meer hoeven uit te spreken om te toveren. De toverspreuken zijn voor lagere graads elfen en tovenaars slechts een middel om zich beter op hun magische krachten te kunnen concentreren. Bij een hogere graad zijn zij echter geoefend genoeg om dit zonder de spreuken te doen. Zo blijft het voor de spelers een beetje een raadsel wat de magische krachten van deze magische figuren zijn. En zo hoort het ook, nietwaar?

De helden

Uiteraard hangt een groot deel van het spelverloop af van de spelers, en van hun speelstijl zal dan ook een groot deel van de lol van het spel afhangen. Meestal is het zo, dat wanneer een groep spelers in een avontuur verward is, zij constant bij elkaar op het document van kracht zitten te gluren en zo alles van elkaar afweten. Eigenlijk is dit heel onlogisch, want als je gewoon met een paar mensen op stap gaat weet je toch ook nooit wat de anderen bij zich hebben of waar hij nu eigenlijk

meë berig is. Voor het spel zou het zelfs beter zijn als de spelers zo min mogelijk van elkaars helden afweten. De Spelers moeten dan goed letten op het gedrag en het karakter van de helden waar ze mee op stap zijn, om erachter te komen wat ze aan elkaar hebben. Het is dan van groot belang dat de spelers hun helden min of meer een eigen karakter geven, dat zij zich zoveel mogelijk in de rol van hun held inleven en die rol zo goed mogelijk spelen. Elk heldentype in het ODM heeft immers zo zijn eigen karaktertrekken en eigenschappen en de spelers moeten zich daar toch een beetje aan houden. Hieronder zal ik voor elk heldentype wat algemene regels geven. Dit zijn echter geen echte regels; het geeft alleen maar weer hoe ik mij de karakters van de heldentypes voorstel, maar iedereen kan hier uiteraard een andere mening over hebben. Het belangrijkste is, dat als je voor je held eenmaal een karakter hebt ontwikkeld, dat je je daar dan ook aan houdt, want dat is een van de voorwaarden voor goed rollenspel.

De Avonturier. Er zijn mensen die avonturiers beschouwen als onderontwikkelde figuren zonder speciale eigenschappen. In zekere zin klopt dat wel, want zodra een avonturier ervaren wordt en bijzondere eigenschappen ontwikkelt, zal hij zich tot een ander type held ontwikkelen, zoals een doler of strijder. Maar men moet wel in het oog houden dat de meeste bewoners van Avonturië gewone burgers, vissers en boeren zijn, en dat avonturiers met hen vergeleken zeer bijzondere mensen zijn. Onder avonturiers kunnen wel de meest uiteenlopende karakters voorkomen, van roekeloze dwazen tot laffe angsthazen, van trouwe vrienden tot gluiperige onderkruipsels.

De Strijder. Dit is waarschijnlijk het makkelijkst te spelen heldentype. De strijder kent geen angst, hij is meestal blindelings te vertrouwen en trouw aan al zijn vrienden. Hij is geen liefhebber van ingewikkelde komplotten en hij veracht geniepige truks zoals sluipen of iemand in de rug aanvallen. Pas als er geknoet moet worden is hij in zijn element en hij zal dan ook voorop gaan in het gevecht. Vaak zullen zijn kameraden hem tegen moeten houden als hij weer eens een stelletje monsters te lijf wil gaan.

De Doler. Zodra er een doler in de buurt is, kunnen de andere helden maar beter op hun eigendommen letten. Dolers zijn vaak onbetrouwbaar en deinzen er niet voor terug om de anderen voor hun karretje te spannen. Zij gaan alleen op avontuur om er zelf op vooruit te gaan. Hoewel een doler vaak zelfs de strijder in moed overtreft, zal hij een open gevecht zoveel mogelijk zien te voorkomen en de tegenstander in de val proberen te lokken, of zijn vrienden de kastanjes uit het vuur laten halen en zelf met de buit gaan strijken. Het verschil tussen dolers en gewone dieven is, dat de doler vaak toch zijn trots en eergevoel heeft.

De Friester. Het karakter van de priesters hangt voor een groot deel af van de godheid aan wie zij gewijd zijn. Priesters zijn meestal niet zulke mysterieuze figuren. Zij vertellen graag over zichzelf en hun godsdienst, om maar zoveel mogelijk mensen te kunnen bekeren. De priester is volledig beschreven in het vorige nummer van de Morgenster. Daar vindt je meer gegevens om het karakter van de priester te ontwikkelen.

De Druide. Het belangrijkste aspect van de druiden is hun geheimzinnigheid. Zij zijn erg zwijzaam en komen op de meeste andere helden nogal onheispellend over. Het zijn dan ook geen jongens om gezellig een avondje mee te gaan stappen in Havena. Meer informatie over de druide vindt je elders in dit blad.

De Elf. Elfen bekijken het leven heel wat makkelijker dan de andere bewoners van Avonturië. Zij houden van dansen, zingen, verhalen en mooie gedichten. Zij hebben een heel eigen gevoel voor humor en houden van ironische en spitsvondige zegwijzen. Zij houden van het leven en vatten alles wat makkelijker op. Zij gaan puur voor hun eigen plezier op avontuur. Hun magische kracht zien zij niet zozeer als 'macht', maar meer als een handige eigenschap waar zij de nodige lol mee kunnen beleven. Tegen mensen (en vooral ook dwergen) gedragen zij zich vaak zeer arrogant en hooghartig, omdat hun plompe gedrag op de elfen nogal storend overkomt.

De Woudelf. Woudelfen verschillen in karakter en gedrag niet zoveel van de gewone elfen, alleen houden zij boven alles van de schoonheid van de natuur. Zij vinden het hoogst vermakelijk dat de mensen zo weinig over hen weten en zo nieuwsgierig naar hen zijn. Het raadselachtige rond hun ras houden zij dan ook met liefde in ers.

De Dwerg. Het volk der dwergen is een van de oudste volken in Avonturië. Mede daarom voelen zij zich min of meer superieur over alle andere wezens, vooral over de arrogante elfen. Zij zijn vaak zeer koppig en zullen slechts zelden hun ongelijk toegeven. Zij zijn over het algemeen trouw aan hun vrienden, maar wanneer er goud, edelstenen of kunstig gesmeedde voorwerpen in de buurt zijn zijn dwergen in staat hun beste vrienden te bedriegen.

De Tovenaar. Deze machtige wijzen zijn slechts op twee dingen uit: meer wijsheid en meer macht. Hun karakters lopen sterk uiteen, van norse, zwijgzame, dreigende magiërs tot opgewekte, vriendelijke en hulpvaardige tovenaars. Toch blijven het altijd indrukwekkende en geheimzinnige personen, die je maar beter met respect kunt behandelen. Met hun macht valt niet te spotten, en dat zullen ze laten weten ook.

De Meester

De laatste die een allesbeheersende rol in het spel speelt, is de meester. Heel het ODM staat of valt met de fantasie en verbeeldingskracht van de meester. Hoe beter hij voor de spelers kan afschilderen in wat voor situatie hun helden zich bevinden, des te beter kunnen de spelers zich in hun rol inleven. De meester moet goed rollenspel ook belonen. Bijvoorbeeld, een strijder die weigert op de loop te gaan voor een overmacht orken brengt zichzelf in groot gevaar, maar speelt zijn rol zoals het hoort. Naar mijn mening moet de meester dat waarderen met een flink aantal avontuurpunten, die bijvoorbeeld aan het einde van het avontuur als extra bonus aan de spelers worden gegeven. Een speler die zijn rol goed speelt krijgt dan aan het eind meer avontuurpunten dan een speler die er maar een potje van maakt. Op deze manier kan een meester goed rollenspel bevorderen.

Dan heb ik tot slot nog een suggestie die wij zelf in onze spelersgroep toepassen. Het gebeurt regelmatig dat een speler iets wil doen buiten medeweten van de andere spelers. Dit kan dan het makkelijkst door in het kort op een briefje je bedoelingen op te schrijven en dit aan de meester te geven. Die kan dan ook eventueel antwoorden met een briefje. Het probleem is alleen dat de andere spelers dan meteen doorhebben dat je iets van plan bent. Alleen het doorgeven van het briefje is voor de andere spelers een teken dat er iets aan de hand is. Een manier om dit te voorkomen is door ook af en toe een leeg briefje aan de meester te geven. Dan kunnen de andere spelers niet uit elkaar houden wanneer er wel of niet iets aan de hand is. Zo wordt het doorgeven van briefjes een normaal onderdeel van een spelavond. Het is misschien even wennen, maar het levert flink wat nieuwe mogelijkheden op.

Wel, ik hoop dat ik jullie met dit artikel wat nieuwe ideeën gegeven heb en dat ik zo een bijdrage heb kunnen geven aan het plezier dat wij allen aan het ODM beleven.

(Dit artikel is gedeeltelijk gebaseerd op het artikel 'Gamesmanship' van Martin Hytch, verschenen in 'White Dwarf', maart 1986)

RECLAME

Omdat Boron, de dodengod, zijn gewijden wat ál te snel tot zich roept zoekt het Boron-genootschap in Lowangen jonge mensen die zich geroepen voelen een wijding in het priesterschap van Boron te volgen. Enige ervaring in graafwerk wordt gewenst!

DE WOUDELF

De laatste decennia speelt er zich bij de elfen een verbazingwekkende en voor geleerden opmerkelijke ontwikkeling af. Regelmatig dringen in Avonturijnse studeerkamers geruchten door, dat ook woudelfen, die als mensenschuw bekend staan, hun geboortegrond ten noorden van het Salamandergesteente verlaten en het gebied van de mensen binnentrekken. Ook hoort men geruchten over contacten tussen woud- en gewone elfen, en over elfen die in de woudelfen gemeenschap zijn opgenomen. Omdat men tot dusver aannam dat er een kloof bestond tussen deze twee verwante gemeenschappen, veroorzaken deze geruchten nogal wat opschudding. De elfen zelf wimpelen deze geruchten af als dom mensengeklets en leiden het gesprek met hun eigen fijne ironie vlot in andere banen. In lichaamsbouw verschillen de beide elfentypen niet veel van elkaar. Woudelfen zijn meestal iets groter dan mensen en gewone elfen. Ook in gedrag en moraal verschillen zij niet veel van elkaar. Bij woudelfen valt hoogstens af en toe een sterk heimwee te bespeuren naar hun wouden, en een grote afkeer van de zee. Dit is eenvoudig te begrijpen, als men bedenkt dat de woudelfen hun geliefde geboortegrond nu pas sinds vele honderden jaren verlaten. Toch is er een belangrijk verschil tussen de woudelfen en hun talrijke verwanten: hun toverkracht is van een geheel andere aard. Waar gewone elfen 'traditionele' toverformules gebruiken, zoals ook de tovenaars die kennen, hebben de woudelfen zich gespecialiseerd op de communicatie en natuurtoverkunst, en de normale tovertechniek volledig genegeerd. Dit heeft overigens wel tot grote opschudding geleid binnen het tovenaarsgilde, omdat er voor het eerst een gebied in de magie optrad dat alleen door niet-mensen werd beheerst. Woudelfen tonen niet de minste belangstelling om ook menselijke tovenaars in hun kunst te onserwijzen. Net als hun verwanten geven de woudelfen de voorkeur aan snelle en zachte wapens zoals degen, dolk en in het bijzonder de lange boog. Bovendien verachten zij nieuwe wapentechnieken, zoals de kruisboog.

DE WOUDELF IN HET SPEL

Men moet als woudelf zijn geboren. Een woudelf begint zijn leven met 25 levenspunten en 30 astrale punten. Bij elke graadverhoging moeten ze kiezen welke score ze verhoogen. De speler werpt met 1D6 en telt de worp bij een van zijn scores. Woudelfen kunnen over alle Avonturijnse wapens beschikken, met uitzondering van het harnas, de tweehandwapens en de kruisboog.

DE WOUDELF IN TREFWOORDEN

Basisvoorwaarde: Slimheid en behendigheid minimaal 13.
Voordeel: beheersing van een bijzonder gebied van de magie.
Nadeel: geen tweehandwapens, geen harnas en geen kruisboog.
Levensenergie: 25 LE.
Astrale energie: 30 ASP.



DE MAGIE VAN DE WOUDELFEN

I - NEVELVELD

Omschrijving en werking: Met deze spreuk kunnen woudelfen volledig ondoorzichtige nevels laten ontstaan van 200 kubieke meter. De elf kan zelf de vorm bepalen (bijv. een hoge wand of een ring) en deze naar gelieven veranderen. Iedere verandering kost echter 2 ASP.
Tovertechniek: De elf moet zich op de spreuk concentreren en in een door de handen gevormde schaal blazen.
Kosten: 10 ASP. Reikwijdte: 50 meter omtrek. Duur: 3 spelronden.

II - LEVENDE WEZENS BESPEUREN

Omschrijving en werking: Met deze spreuk kunnen woudelfen elk levend wezen groter dan 20 cm. bespeuren in een straal van 30 meter. Dit is het gevolg van een soort magisch radar, dat reageert op bewegingen, lichaamswarmte, hersenactiviteit e.d. Kleine en onintelligente wezens vallen hieruit, maar diernesten en kolonies van bijvoorbeeld bijen en mieren worden wel opgespoord.
Tovertechniek: De woudelf concentreert zich op de formule en houdt hierbij zijn handvlakken schelpvormig achter zijn oren.
Kosten: 5 ASP. Reikwijdte: 30 meter. Duur: 1 gevechtsronde.

III - BEWEGINGEN VERSNELLEN EN VERTRAGEN

Omschrijving en werking: Deze machtige spreuk maakt het de woudelfen mogelijk om de beweging van levende wezens kortstondig te versnellen of vertragen.
Tovertechniek: De woudelf moet zich twee GR lang op de formule concentreren. Als daarna een CH-proef slaagt kan de snelheid van ieder wezen voor 20 GR worden gehalveerd of verdubbeld. Bij een gevecht veranderen hierdoor ook de AV en AW scores: Bij een verdubbeling +2, bij een halvering -2.
Kosten: 4 ASP per wezen. Reikwijdte: 25 meter. Duur: 20 gevechtsronden.

IV - PLANTEN BEHEERSEN

Omschrijving en werking: Met deze formule kan de woudelf zijn wil aan planten opleggen.
Tovertechniek: De woudelf moet zich 20 GR lang volledig ongestoord op de formule kunnen concentreren. Dan heeft hij de keuze uit de volgende drie betoveringen:
A) Plantengroei versnellen: Alle planten in een gebied van 10 meter omtrek groeien per GR met 5 cm. (maximaal 3 meter).
B) Boomvruchten als schietwapen: Een boom vuurt zijn vruchten af. Treffpunten hangen af van het gewicht en de hardheid van de vrucht. Deze ligt tussen 1D6 en 3D6 bij een compleet salvo. Reikwijdte van de boomvruchten: 30 meter.
C) Boeien: Lianen, ranken en jonge twijgen kunnen een wezen boeien of zelfs helemaal inkapselen. Alleen een behendigheidsproof of een geslaagde geluksproof van 25% (1-5 op 2D20) kan hem voor gevangenneming behoeden.
Kosten: A - 12 ASP; B - 8 ASP; C - 3 ASP.
Reikwijdte: A, B, C elk 50 meter.
Duur: A - 60 GR; B - 1 GR; C - onbeperkt.

V - VRIENDSCHAP MET DIEREN EN PLANTEN

Omschrijving en werking: Alle dieren en planten binnen een straal van 100 meter reageren vriendelijk op de gebruiker van deze spreuk. Ook communicatie met dieren en planten in het werkingsgebied is mogelijk. Een directe controle kan niet bereikt worden met deze spreuk.
Tovertechniek: De woudelf concentreert zich twee GR lang op de spreuk en houdt beide handen met gespreide vingers op ooghoogte voor zich.
Kosten: 9 ASP. Reikwijdte: 100 meter in de omtrek.
Duur: Zolang de woudelf zich in het gebied met een doorsnede van 200 meter ophoudt.

VI - VALSTRIKKEN ONTDEKKEN

Omschrijving en werkwijze: Alle woudelfen bezitten een magisch zintuig voor valstrikken, dat met deze spreuk geactiveerd kan worden. Als de spreuk werkt is een woudelf in staat alle natuurlijke en kunstmatige valstrikken en vallen in een straal van 20 meter op te sporen.

Tovertechniek: De woudelf moet zich 2 GR lang ongestoord op de spreuk kunnen concentreren. Daarna neemt hij op magische wijze elke val waar binnen 20 meter.

Kosten: 7 ASP. Reikwijdte: 20 meter in de omtrek. Duur: ogenblikkelijk.

VII - OOGBEDROG

Omschrijving en werking: Een formule, die de natuurlijke behendigheid van de woudelfen om zich onder de blote hemel aan te passen, optimaal versterkt. Hij is in staat een perfecte camouflage te toveren, waardoor het voor anderen buitengewoon moeilijk wordt hem nog te ontdekken, in een voor de elf vertrouwde omgeving.

Tovertechniek: De woudelf concentreert zich op de formule en 'versmelt' direkt met zijn omgeving. Hij is qua kleur en vorm niet meer van de omgeving te onderscheiden. De spreuk werkt echter niet in elke omgeving even goed. De landstreek waar de woudelfen vandaan komen is duidelijk bevoordeeld boven andere streectypen. Wie een woudelf die deze spreuk gebruikt, wil ontdekken moet een SH-proef afleggen. Ook dan staat het nog niet vast of hij de woudelf ook daadwerkelijk kan ontdekken. De kans dat een woudelf dan niet intdekt wordt bedraagt:

in wouden: 90% (1-18 op D20)

in bergen: 70% (1-14 op D20)

in moerassen: 70% (1-14 op D20)

open landschap: 60% (1-12 op D20)

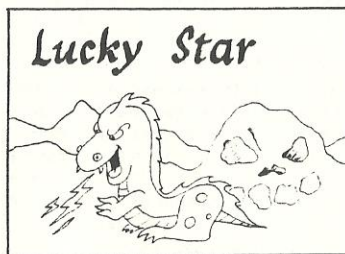
bebouwd landschap, of in gebouwen: 50% (1-10 op D20).

Echter, als men de woudelf binnen een afstand van 3 meter benadert wordt de woudelf automatisch ontdekt.

Kosten: 5 ASP.

Reikwijdte: 0.

Duur: 1 spelronde



DE

PEL

DE

DES

MEESTERS

Lieve vrienden van het ODM,

Helaas is het bijna een onmogelijke taak om een volledige schets te geven van de Avonturijnse geschiedenis, omdat wij daarvoor zijn aangewezen op oude documenten en oorkonden. Deze geschriften geven lang niet altijd een waarheidsgetrouw beeld van de historische gebeurtenissen. Toch zal ik een poging wagen om een beschrijving te geven van

DE GESCHIEDENIS VAN AVONTURIE

CORLOG EN VREDE

Nemen wij bijvoorbeeld de 5^e oorlog tussen Andergast en Nostria. Andergast en Nostria zijn onafhankelijke vorstendommen in het noordoosten van Avonturie. Al sinds mensenheugenis heerst er een bittere vete tussen de beide kleinstaten. Tot voor kort woedde juist de 14^e oorlog tussen de beide landen. Dat het om de 14^e oorlog ging wordt door de mensen in Andergast verteld, volgens de Nostrianen waren het er pas 13. Over de zogenaamde 5^e oorlog liggen er in beide staten historische documenten. Ik zal eerst uit de Nostrische annalen citeren:

.....en toonde zich weer dat Andergastische gespuis aan de grens van ons vredige land. Als boeren had deze bonte dievenbende zich verkleed, die zichzelf de 'Andergastische Trots' noemden. Poeh! Toen verzamelde hoofdmann Horim vijftig dappere helden aan zijn zijde. Op edele rossen trokken zij erop uit, gevolgd door 200 van onze beste wapenknechten. Bij de heuvel van Half zagen onze mensen de vijand - vlak voor onze grens dis hij met zijn smerige voeten juist wilde overschrijden. Omdat de Andergasters zo blind zijn als een mol, ontdekte geen van hen ons trotse leger. De schurken deden net alsof zij onschuldig op het land werkten. Doch zij hadden geen rekening gehouden met de wakkere Horim. "D'rop en d'ran, zwaard en ruiterman!" zo klonk de strijdkreet van onze hoofdmann over de velden, en onze mannen zagen hoe de schrik in de benen van de vijand sloeg. De landlopers op het veld wierpen hun schoffels en zeisen weg en gingen ervandoor. Zij waren talrijk als sprinkhanen! Natuurlijk gingen onze ruiters hen achterna, snel als de wind, zodat onze wapenknechten hen niet bij konden houden. Zoals eenieder weet, loopt een Andergaster op de vlucht sneller dan een haas. Daarom duurde het enige tijd eer onze ruiters de geweldige voorsprong teniet gedaan hadden. Toen zij het vluchtende gespuis tot een gevecht wilden dwingen, kwamen er plotseling Andergastische ruiters op muilieren en broodmagere knollen uit een woud - het waren er vele honderden. Hoofdmann Horim reed zo snel hij kon op de ruiters toe omdat hij zag dat hier een roemrijke zege voor het grijpen lag. Doch wat deden die Andergastische honden? Zij verdedigden zich niet, maar vluchtten als laffe ratten. Direkt zette Horim met zijn gevolg de achtervolging in - zij galoppeerden van de middag tot de vroege avond. Helaas ont kwam de laffe vijand, die het terrein natuurlijk beter kende. Hij betaalde wel een grote prijs: menig vluchtende schurk struikelde bij de halsbrekende rit en werd genadeloos door Horim afgeslacht. Vele wapens en dieren vielen onze dappere helden als buit in handen. Toen het avond werd keerde Horim terug. Aan de andere kant van de grens stuitte hij op onze schare wapenknechten, die intussen een bloedige slag had geleverd met een vijandelijk leger te voet. De dag daarop keerde de gezamenlijke strijdmacht roemrijk naar onze goede vorst terug. Slechts 250 man hadden een meer dan duizendkoppig leger op de vlucht gejaagd en daarbij zelfs maar één man verloren. De buit was rijk en de aardsvijand heeft meer dan honderd doden te beklagen.....

De geschiedschrijver van Andergast leverde echter het volgende bericht over de bovenstaande veldtocht:

.....Oh smaad en schande, oh vloek en verderf over alle Nostriaanse honden! Moge de aardsvijand die zich vorst van Nostria noemt, de les die hij de afgelopen dagen

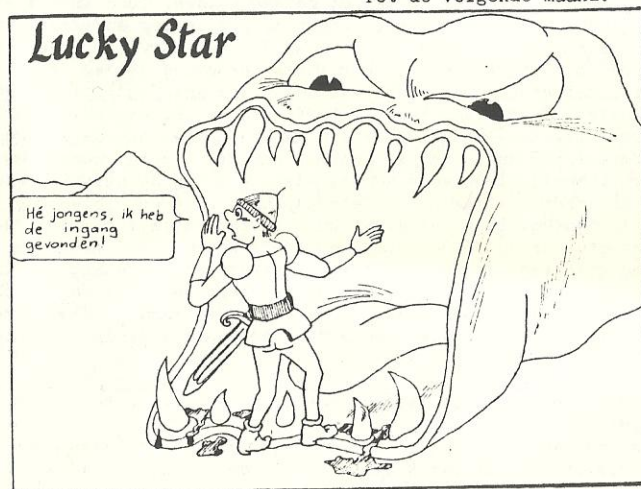
kreeg voor altijd in zijn gedachten houden, als dat leeghoofd tenminste een brein bezit. Zoals zo vaak vielen de aasgieren over onze boeren op de velden heen. Jammer genoeg waren er slechts 20 landmannen aan het werk op de grensakkers, anders hadden zij alleen de meer dan honderdkoppige bende een kopje kleiner gemaakt. Dus moesten onze dappere boeren stap voor stap een stukje terug en hoopten ondertussen dat onze trotse wacht hen te hulp zou komen. De wakkere mannen hoefden niet lang en vergeefs te wachten. Over stronken en stenen sprong kolonel Eleman met zijn onverschrokken grensridders naar voren. Andergastisch staal kruiste Nostrische sabels. Makkelijk hadden Elemans ridders de vijand in de grond en bodem kunnen stampen, doch Eleman, de Vos van de veldslagen had andere plannen. Hij week achteruit en lokte het vijandelijke leger dieper en dieper in ons prachtige land. Zo scheidde hij hen van de laffe bende der wapenknechten die te voet waren. Toen dat gebeurd was verzamelde onderofficier Specht zijn soldaten en de boeren-militie. Zonder angst viel het kleine leger de enorme overmacht aan. Het vijandelijke leger was zó groot dat het het gehele land bedekte. De angst die het laffe leger ten toon spreidde laat zich niet beschrijven. Harnas en zwaard wierpen, zij weg en zij gingen er als ratten vandoor. Zij liepen zo hard dat er een stofwolk tot aan de hemel steeg. Maar kort voor de heuvel van Half moesten zij zich opnieuw verweren en als een zeis des doods gingen onze dappere mannen door het paniekerige gespuis. De verslagenen stapelden zich op en onze soldaten vochten nog steeds grimmig. Toen de avond viel, konden wij van een grote overwinning spreken. Onze wacht had slechts één man verloren, de buit was zeer rijk uitgevallen en de aardsvijand heeft meer dan honderd doden te betreuren.....

Zegt u nu zelf, hoe moet men met behulp van zulke documenten een authentiek beeld geven van de Avonturijnse geschiedenis? Maar, zoals gezegd, ik wil het toch proberen om een algemeen overzicht te geven. Het Avonturijnse verhaal is eigenlijk het verhaal van twee keizerrijken, het Oude Rijk - ook wel Westrijk genaamd - en het Nieuwe Rijk - ook wel Middelland genaamd.

Vinsalt, Kuslik en Bethana zijn mogelijkwerwijs de oudste steden van het continent. Het huidige Vinsalt staat op de ruïnes van Basparon, de eerste keizerstad van Avonturië. In een der oudste overgebleven oorkonden wordt het 'veeltorenige' Basparon als hart van een bloeiend keizerrijk beschreven. De ouderdom van dit geschrift wordt op tweeduizend jaar geschat. Op het ogenblik bevinden wij ons in het jaar 5 van de Avonturijnse tijdrekening. Bedoeld wordt die tijdrekening, die in het Middelland, de grootste Avonturijnse staat, geldt.

Volgende maand zal ik verder ingaan op de tijdrekening van het Nieuwe Rijk.

Tot de volgende maand.



advertenties

KOM OOK NAAR DE RAHJA-TEMPEL IN THALUSA

Onder het genot van een drankje kunt u dan met een van onze lieve priesteresjes de voorwaarden bespreken voor een diepgaande religieuze ervaring. Ook voor een 'relaxte' bekering kunt u bij ons terecht.

Tevens zoeken wij nog enige liefvallige jonge meisjes die een inwijding in ons genotschap willen volgen.

HOOG CHARISMA VEREIST

Meester Damius geeft lees en schrijflessen aan strijders.

Komt allen naar GARETH.

GEZOCHT:

Het bordspel "COLDITZ".
Het is niet meer in de handel.
En het is een machtig leuk spel.
Graag had ik het gehad. dus...
Als U het ergens in de kast hebt staan en U speelt er niet meer mee.
Toe, doe mij een plezier.

Reacties bij de Redactie.