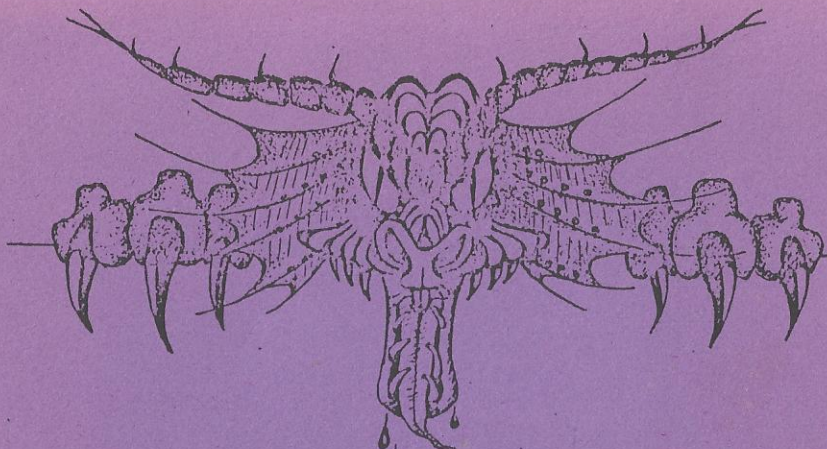




De nacht viel. Onstuitbaar raasde het leger orcs door de heuvelgebieden, een spoor van verwoesting achterlatend, aggressief en redeloos. Grauwend betwistten ze elkaar, vochten ze zelfs. Enige weken doorkruiste de rauwe horde al het heuvelgebied, verenigd onder een meedogenloze leider die hen een waanzinnige buit had beloofd. Alles wat ze moesten doen was 'effen 'n paar van die smerige baarden de grond in rausen.'

Het gedonder van de beide legers drong zich nu steeds meer op de voorgrond, elkaar aanvullend tot het de boventoon voerde. Toen barstten de beide legers de bergpas in: zwaar galmden de dwergenhorens in hun traditionele groet aan de vijand, slechts beantwoord door het getier van de orcs. Een rauwe kreet klonk, en enkele secondes later beet de eerste orc zich in een dwerg.

Diep in de grond werd iemand wakker. Iemand die daar al eeuwen sliep, en iemand die het helemaal niet prettig vond om nu gewekt te worden. Rood glommen zijn ogen toen hij zich langzaam naar de uitgang van zijn grot begaf...

Fantasie of werkelijkheid?

Noem het maar fantasie en werkelijkheid: een werkelijkheid van flora, fauna, geografie, klimaat en bewoners, geheel ingericht naar je eigen fantasie! Gegarandeerd een lust voor het oog, en mede daardoor een bron voor vele uren speelplezier.

Showcase Models, een naam die reeds bij velen hoog staat aangeschreven vanwege haar eerste klas-terreinen, is nu ook de leverancier voor al Uw benodigdheden en accessoires op 'Fantasy-War-game'- en 'Role-Play'-gebied. En door haar officiële dealerschap van vrijwel alle bekende producenten, staat Showcase Models garant voor een hoge kwaliteit voor de laagste prijzen in Nederland! En al Uw bestellingen worden binnen enkele weken correct bij U thuis bezorgd.

Momenteel heeft Showcase Models voor U het meest complete aanbod op de markt, variërend van geheel naar Uw wensen gemaakte terreinen en complete voorbeschilde miniatuur-legers tot spelregels en individuele figuurtjes van alle bekende merken. En als enige in Nederland bezorgt Showcase Models nu ook de Amerikaanse merken bij U thuis!

Hoogste kwaliteit voor de laagste prijzen. Belt U gerust voor een catalogus of nadere informatie.

Showcase Models

de MORGENSTER

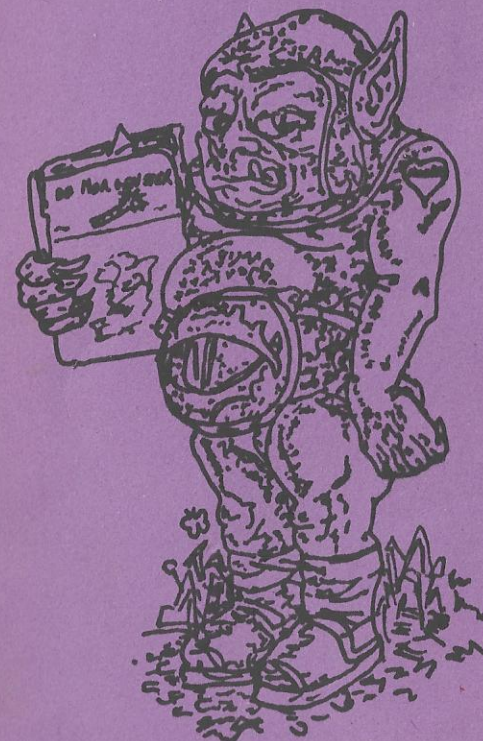
jrg. 2



no.11

maandblad voor fantasy-liefhebbers

maart.'87



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

Hoofdredactie: Cor Herben.

Redactie: Rinus van der Sterren.

Ed Achtpoot.

Ed Doorn.

Luc Depraeter.

Rom 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,- (+1,20 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, helden en heldinnen.

Deze maand is er een regelrechte ramp gebeurd: Ed Achtpoot heeft een ongelukje gehad en is daarbij zwaar gewond geraakt. Laat mij u vertellen wat er is gebeurd: Mijn moeder kwam een avondje op bezoek. Toen zij de gang inliep zat daar een héél klein huisspinnetje tegen de muur. Daar zij als de dood is voor kleine rondkruipende beestjes begon zij meteen te gillen: "Waaaah, spinnen!!!" Ed Achtpoot, die zich in de kamer ernaast bevond hoorde dit en dacht: "Háá, lieve spinnetjes, hmmm....". Hij kamde zijn haren en stormde de gang in: "Hello, baby, come to papa..." "Grote Griezels!" brulde mijn moeder en smeed de deur dicht. Helaas zaten twee van Ed z'n poten daar nog tussen, zodat hij begon te gillen als een worm met jeuk onder zijn oksels. Zo goed en zo kwaad als het ging hebben wij hem verbonden, maar het duurt nog wel even voordat hij weer helemaal de oude is. Voorlopig hangt hij mokkend en zeurend aan het plafond. Wij hopen dat hij spoedig weer hersteld zal zijn. Mochten er spinlievende lezers zijn die op het idee komen om Ed een fruitmand te geven, wij houden ons aanbevolen.....

In dit nummer plaatsen wij het eerste deel van het stripverhaal "Vlucht in de Fantasie", van Luc Depraeter. Wij hopen dat u daar veel genoeg aan beleeft.

Verder vindt u in dit nummer:

- De Dorpsgek, met nieuwe regels voór het gevecht
- Avonturijnse Wetenswaardigheden, met een beschrijving van de Avonturijnse hondenrassen, en hoe deze in het spel gebruikt kunnen worden
- Nieuwe Verhalen uit Midden-Aarde door Dulin himself
- In Dát is het Spel leest u over de harde kanten van het rollenspel en welke risico's u daarbij loopt
- De Pen des Meesters beschrijft wederom een authentiek stukje Avonturijnse geschiedenis

Joep Doei.



De meeste dieren in het ODM worden door de meester geleid, maar elke held kan een hond als begeleider kiezen, die dan ook door de speler zelf geleid wordt. Omdat de held zijn hond waarschijnlijk in vele avonturen mee zal nemen, wijden wij aan de viervoetige held een apart hoofdstuk. Niemand heeft tot nu toe de Avonturijnse honderrassen geteld - vermoedelijk kent u, beste lezer, ook een of ander ras waar wij nog niets van gehoord hebben. Wij stellen u drie rassen voor die bijzonder snel wennen als gezelschap van de helden: de Bornlander, de Tuzaker en de Nivesische Steppenhond. In het geval dat u uw eigen hond wilt gebruiken als voorbeeld van een ander ras, niemand houdt u tegen. In Avonturië zijn geen dressurscholen, dus men kan geen afgerichte hond kopen. Het heeft ook geen zin om een gevonden of veroverde hond mee te nemen op avontuur. Hij zou toch weer weggelopen en de meeste bevelen van zijn nieuwe 'baasje' niet gehoorzamen. Er blijft dus geen andere mogelijkheid dan een nieuwe hond te kopen en hem zelf af te richten. Voor het spel betekent dit, dat de held zijn hond door minstens één compleet avontuur moet leiden. Dat avontuur stelt als het ware een deel van het leven van de opgroeiende hond voor. We nemen aan dat de rest van de ontwikkeling van het dier geschied buiten de speeltijd, er van uitgaande dat de held ook voor en na het avontuur aan zijn zijde de hond leidt. Wanneer de hond aan het volgende avontuur begint kunnen we aannemen dat de hond volwassen is. Van nu af aan gelden de waarden van een volwassen hond.

DE HOND IN HET SPEL

Avonturijnse honden zijn geen wonderdieren. Men kan ze dus niet naar het laboratorium van een alchemist sturen, om ze daar een bepaald groen flesje te laten stelen. Zij zijn wél in staat dingen te doen die elke slimme aardse hond ook zou kunnen; sporen of verloren voorwerpen zoeken, een wapen apporteren, bezittingen en personen bewaken, of een tegenstander aanvallen of in toom houden enzovoorts. Bederf het spel niet met Avonturijnse 'Lassies' die, nadat zij eerst de held met hartmassage het leven gered hebben, naar hun geliefde borduurwerkjes terugkeren. De held moet goed voor de verzorging van de hond zorgen. Ook de viervoeters hebben voedsel en water nodig, waarbij het laatste geen probleem moet zijn. Behalve in de

woestijn, waar men de hond toch niet mee naar toe zal nemen, kan men overal in Avonturië poelen en beekjes vinden. Verder heeft de Bornlander per dag minstens 40 onces vlees nodig, de Tuzaker 30 en de Nivesische Steppenhond minstens 25 onces. Voor een langer avontuur moet een held dus een behoorlijke hoeveelheid vlees op zijn pakpaard binden, of hij moet het avontuur af en toe onderbreken om te jagen (als u het ODM zonder regels voor proviand voor de helden speelt, kunt u dat ook bij de hond achterwege laten). Bij kortere avonturen (1-3 speeldagen) is de verzorging van de hond niet zo belangrijk, omdat een gezonde hond makkelijk een week zonder voedsel kan. Wanneer een baasje of vrouwtje een beetje té fantastische of moeilijke daden van hun hond verlangen, kan de Meester van de hond een kracht-, behendigheid- of moedproef verlangen. Hierop geldt een belangrijke uitzondering: wanneer de held tegen een vijand vecht zal de hond altijd aan het gevecht deelnemen, tenzij de held de hond voordien heeft vastgezet. In dit geval hoeft de Meester geen moedproef van de hond te verlangen, hoe groot de overmacht ook is. Wanneer de held echter op de vlucht slaat, zal de hond eveneens vluchten. Indien de held dan het tegendeel beweert, dan kan de Meester toch een moedproef van de hond verlangen. Als een hond aan een gevecht deelneemt krijgt hij eigen avontuurpunten, want ook de hond maakt een 'Helden-ontwikkeling' door.

DE ONTWIKKELING VAN DE HOND

Het rijpen van de hond geschiedt in drie graden. De eerste graad stelt die van de jonge hond voor, die nauwelijks de puppie tijd ontgroeid is. Deze eerste graad geldt voor het eerste avontuur waar de hond aan deelneemt. Daarna bereikt hij automatisch de tweede graad. Als een hond tijdens het eerste avontuur AP verzamelt, worden die op de achterzijde van het document van de held genoteerd. Ook een eerstegraads hond stort zich in elk gevecht waar zijn baas in verwickeld raakt. Dat kan al gauw tragisch aflopen en zal daarom door de helden met alle middelen verhinderd worden. Om van de tweede graad de derde te bereiken heeft de hond 200 AP nodig.

DE SCHEPPING VAN DE HOND

De eigenschappen van de honden bepaalt u met behulp van de tabel van de waarden van de honderrassen. Bij de graden van de rassen vindt u de benodigde aanduidingen over de worp en de toeslagen. Bij het ras 'Bornlander' vindt u bijvoorbeeld achter BH '1D+1'. Dat betekent, u gooit met de D6 en telt bij de worp 1 punt op. Dan weet u de BH van een 4 maanden oude Bornlander. In de tweede kolom (2^e graad) vindt u achter BH de aanduiding '+8'. Dat wil zeggen, dat wanneer onze Bornlander de 2^e graad bereikt, u bij zijn huidige BH 8 punten moet optellen. Als u deze waarde te hoog vindt en u afvraagt "Hoe kan een hond nu behendiger zijn dan een mens?", dan moeten wij erop wijzen dat het hier gaat om de vaardigheid en behendigheid van honden, dus het betreft hier dierlijke verhoudingen. Natuurlijk is ook de slimste hond niet in staat een sleutel in een sleutelgat te duwen. Daarvoor mist hij het lichamelijke en verstandelijke vermogen. Voor de meester heeft deze regeling het voordeel, dat er een normale BH-proef voor de hond uitgevoerd kan worden. In de kolom van de 3^e graad vindt u tenslotte de aanduiding '+2', dus bij het bereiken van de derde graad worden er nog eens 2 punten bij de op dat moment geldende waarde van de BH van de Bornlander opgeteld. Daarmee is zijn BH volledig ontwikkeld. In zijn verdere leven zal deze waarde niet meer veranderen.

DE BORNLANDER

De Bornlander is een krachtig, groot ras (schouderhoogte 70-90 cm, gewicht 1600 onces) dat oorspronkelijk in Bornland, een provincie in Noord-Avonturië, gefokt werd. Zij hebben een rustig temperament en vallen op door hun stevige, brede lichaamsbouw. Hun vacht is dicht en halflang (ongeveer als bij een wolf), maar heeft een aardbruine kleur met op de rug en poten onregelmatige zwarte vlekken en dwarslopende strepen. De stompe snuit en de lippen zijn zwart, evenals de flapperende, korte halfhangende oorlapen. Meestal kwispelt de Bornlander ondernemingslustig met zijn ruige staart, wat een vreemd contrast vormt met zijn ietwat melancholieke gelaatsuitdrukking.

De Bornlander is over het algemeen een vredelievende hond. Hij laat zich niet graag ophitsen en het kommando 'pak ze' volgt hij niet op. Hij verdedigt zijn bezitter, echter met enorme felheid zodra hij aangevallen wordt.

DE NIVESISCHE STEPPEHOND

De Nivesische Steppenhond is een van de oudste rassen in Avonturië. De Nivezen, een Noord-Avonturijs nomadenvolk, kweekten de Steppenhond naar hun behoeften. Zij hadden een slimme, trouwe en snel tevredengestelde hond nodig, die hen hielp bij de jacht en het drijven van het vee. De Steppenhond is een middelgrote hond (schouderhoogte 45-55 cm, gewicht 750 onces). Net zoals de Nivezen zelf hebben de steppenhonden een beetje scheefstaande ogen. Hun dichte, zachte pels is roetzwart. De Steppenhond heeft grote, spitse, rechtopstaande oren. Wanneer hij zijn oren plat tegen zijn kop legt, zijn lippen optrekt en zijn blinkende tanden laat zien dwingt hij menig tegenstander respect af. Het zijn goede spoorzoekers en gehoorzamen het kommando 'pak ze'. Zodra een Steppenhond een Ork ruikt slaat hij aan (wat dus ook zéér nadelig kan zijn).

DE TUZAKER

Dit van het eiland Maraskan komende ras is zeer levendig en temperamentvol, en meestal nogal nerveus. De Tuzaker (met een schouderhoogte van 60 cm en een gewicht van 1000 onces) heeft een tweekleurige vacht. Zijn borst, onderpoten en wangen zijn licht oker gekleurd, zijn buik is bijna wit, maar zijn rug en dijen zijn daarentegen met lang, zwart glimmend haar bedekt. Boven zijn beide ogen heeft de Tuzaker een lichte ronde vlek, een tekening, die de Tuzaker samen met zijn hangende oren een soort schalkse uitdrukking geeft. Door deze indruk kan men zich beter niet laten misleiden, want de Tuzaker is een verbeterde vechter. Hij reageert fel op het kommando 'pak ze' en valt dan ook een vijand aan die zich op een afstand bevindt, zelfs als deze zich op dat moment in het geheel niet vijandig gedraagt. Tuzakers zijn immuun voor het gif van de Maraskan-Tarantula en loopt dus alleen de gewone schade op door de beet van dit dier. Verder zijn Tuzakers niet geschikt om sporen te zoeken. Zij zijn te speels om 'zich op deze vermoedende bezigheid te kunnen concentreren.

	DE BORNLANDER			DE STEPPEHOND			DE TUZAKER		
	1 ^e gr.	2 ^e gr.	3 ^e gr.	1 ^e gr.	2 ^e gr.	3 ^e gr.	1 ^e gr.	2 ^e gr.	3 ^e gr.
MO	1D	+6	+4	1D+1	+6	+5	1D+2	+6	+4
BH	1D+1	+6	+5	1D+2	+7	+4	1D	+7	+5
LK	1D+2	+7	+3	1D	+6	+1	1D	+7	+2
LE	1D	+10	+10	1D	+8	+6	1D	+10	+7
BW	0	+2	0	0	+1	0	0	+1	0
TP	1D-3	+5	+2	1D-4	+5	+1	1D-3	+4	+1
MK	2	+6	+6	2	+5	+4	2	+5	+5
UV	30	+30	+10	30	+40	+20	20	+50	+10
AV	5	+7	+2	5	+6	+1	5	+7	+1
AW	0	+3	+3	0	+3	+1	0	+3	+2
SN	9	+3	0	9	+3	0	10	+3	0



cor

Het leven van een dorpsgek gaat niet over rozen. Waren het vorige maand de tovenaars die mij naar het leven stonden, deze maand zijn het de strijders die mij willen lynchen. Gisteren nog werd de deur platgelopen door twee strijders (die verdacht veel op Maras en Grallog leken), die serieus van plan waren om hun bijlen in mijn hoofd te planten. Gelukkig kon ik ze met wat rauw vlees kalmeren.... Hun woede gold het feit dat de gevechten in Avonturië wat te statisch zijn en hen te weinig ruimte laten om er ouderwets fanatiek op los te hakken. Daarom zal ik deze maand een begin maken met een uitbreiding op het bestaande gevechtssysteem. Ik hoop dat de strijders vanaf nu weer wat meer plezier in hun werk krijgen.

Uitbreiding Gevechtssysteem

Tot nu toe werden alle gevechten in het ODM op een relatief simpele basis uitgevoerd. Aanval en Afweer waren de belangrijkste gevechtselementen. De Treffpunten en de Bescherming Wapenrusting bepaalden verder het gevechtsverloop. Dit zal ook in de toekomst zo blijven, alleen bieden wij nu een navolgend gevechtssysteem aan dat, gebaseerd op de bestaande gegevens, zeer gedetailleerde en realistische gevechtsmogelijkheden biedt. Met dit uitbreidingssysteem wordt ook het 'visuele aspect' door middel van tinfiguren of de kartonfiguren uit de Instrumenten van de Meester verder mogelijk gemaakt. Als speelveld zijn de bodemplaten (eveneens uit de Instrumenten van de Meester) te gebruiken.

Belangrijk: Alle volgende gevechtregels zijn optioneel, hetgeen betekent dat elke Meester zelf kan kiezen welke regels hij tot het spel toelaat en welke niet. Hij kan besluiten om te spelen met tinfiguren en de bodemplaten, of hij kan een gevecht, dat hoofdzakelijk in de voorstelling van de spelers en met potlood en papier wordt gevoerd, met verschillende nieuwe regels uitbouwen.

Sommige van de nieuwe regels zijn alleen bruikbaar bij het spelen met speelfiguren en de bodemplaten. Tot deze regels behoren alle regels die met beweging te maken hebben en de gerasterde bodemplaten vereisen. De andere regels kunnen ook zonder figuren gebruikt worden en breiden verder alleen het gevecht uit het basis-spel uit. Daartoe behoren de uitbreiding op het 'Handgemeen', de 'Uitval' en de 'Vlucht', 'Goede Aanval' en 'Goede Afweer', 'Zware en Kritische Treffers' en de 'Aanval- en Afweer-Blunders', waarbij er bij de laatste twee tabellen zijn, één voor gebruik met tinfiguren en bodemplaten en de tweede voor de uitbreiding op de normale regels. Verder zijn alle volgende regels met de gebruikelijke regels uit het basis-spel combineerbaar:

- Uitbreiding van gevechten op afstand (schieten en werpen);
- Wapenloos gevecht;
- Gevecht te paard;
- Gevechtssuitwerkingen en Wondkoorts;
- Wapens en Schilden.

Om duidelijkheid te verschaffen zijn de regels die zonder figuren en bodemplaten gebruikt kunnen worden voorzien van een ★.

Uitbreiding op gevechten Nabij

Beweging en gevecht

De uitbreiding van het 'Handgemeen' maakt gebruik van de 'Tactische Beweging' die al eerder werd behandeld (zie nummer 8). Daarin wordt de snelheid van een held of een ander speelgifuur in meter per seconde aangegeven. Het speelveld waarop de acties plaatsvinden moet gerasterd zijn zoals rekenpapier. Voor dit doel zijn het best de bodemplaten uit de Instrumenten van de Meester te gebruiken. Ook de plattegrond van de lotgevallen is met de kartonnen of timmerfiguren te gebruiken, maar dan moeten de velden waarop gespeeld wordt op een grootte van minstens 2 x 2 cm. (liever 2,5 x 2,5 cm.) gebracht worden, om de figuren genoeg ruimte te geven om te kunnen manoeuvreren. Elk veld stelt dan een ruimte voor van 1 x 1 meter.

De positie van een figuur op het speelveld

F	F	F
ZV	^	ZV
R	R	R

Draaiing 45

F	F	ZV
F	^	R
ZV	R	R

Draaiing 90

F	ZV	R
F	<	R
F	ZV	R

F = front, ZV = zijveld, R = rugzijde

^ stelt de speelfiguur en zijn blikrichting voor

Bovenstaand schema toont een door een speelfiguur bezet veld en de 8 aangrenzende velden. Per veld is één figuur toegestaan. Grotere figuren (reuzen, draken enz.) nemen meerdere velden in.

Aanvallen: aanvallen mogen alleen in de F- en de ZV-velden uitgevoerd worden.

Afweer: aanvallen uit de F- en ZV-velden kunnen afgeweerd worden, die uit R-velden kunnen niet afgeweerd worden.

Schild: een schild absorbeert TP vanuit de F-velden en één ZV-veld. Tegen aanvallen uit de R-velden beschermt het schild niet. Een rechtshandige heeft schildbescherming vanuit het linker ZV-veld, een linkshandige heeft bescherming tegen aanvallen uit het rechter ZV-veld. Bij het ontstaan van een held moeten spelers werpen of zij rechts- of linkshandig zijn. In Avonturië is 10% van de bevolking linkshandig: 1 of 2 op de D20.

Beweging en gevecht in het spel:

In een gevechtsronde (GR, duur 2 seconden) is een van de volgende acties mogelijk: Beweging, Handgemeen (1 AV en 1 AW), Afstandsgevecht (schieten en werpen), of Toveren / Wonder verrichten.

De acties kunnen natuurlijk langer duren dan 1 GR. Met de tijdsmaat van 2 seconden heeft de Meester de mogelijkheid om alles zo realistisch mogelijk te laten verlopen, vooral als er meerdere figuren bij zijn betrokken.

Beweging

Bij de beweging der figuren bedoelen wij 1) de voortbeweging over het gehele speelveld en 2) de beweging op een veld van het speelveld. Ieder figuur mag horizontaal, verticaal of diagonaal over het speelveld bewogen worden. Daarbij gelden de regels der tactische beweging met alle modificaties voor gedragen rustingen en lasten. Ieder figuur ontvangt Bewegingspunten al naar gelang zijn snelheid: voor elke meter per seconde 1 Voortbewegingspunt (VBP). Een held met een BW van 2 krijgt dus bij topsnelheid 6 VBP per sec oftewel 12 VBP per GR. Als een figuur zich over het speelveld beweegt verbruikt hij VBP, en altijd dan wanneer hij een nieuw veld betreedt, dus zodra hij een grenslijn (of hoek bij diagonale beweging) overschrijdt. Bij een maat van 1 x 1 meter (die wij sterk aanbevelen) kost de horizontale of verticale beweging (recht over de grenslijnen) 1 VBP per veld, de diagonale beweging (over de hoeken) 1,5 VBP per veld. Zijn er niet genoeg VBP om een aangrenzend veld te betreden, dan vervallen zij. Beperkingen zijn er voor de zij- en rugwaartse beweging (naar ZV- of R-velden), die slechts met halve snelheid gedaan kan worden, voor zover het figuur geen draaiing (zie hieronder) in de ingeslagen richting uitvoert.

De actie van een figuur op een veld noemen wij bewegingsactie. Er zijn drie verschillende acties mogelijk:

Draaiing: een figuur draait zich op zijn veld naar een door hem gekozen richting.

Onder een draaiing verstaan we een richtingsverandering van tenminste 45 en ten hoogste 180 graden. Wordt zo'n draaiing uit stand uitgevoerd, dan duurt hij 1 seconde.

Draaiingen van maximaal 45 graden zijn ook tijdens de voortbeweging mogelijk: zij nemen geen extra tijd in beslag, zolang er per veld maar één zo'n 45-graads-draaiing uitgevoerd wordt.

Positiewissel: In principe zijn er drie posities: rechtop, knielend en liggend.

Iedere positiewissel duurt 1 seconde. Natuurlijk speelt de BW een rol, zeker bij 'haastige' helden. Helden met een BW tot 3 (lederen uitrusting) kunnen zich zonder meer op de grond werpen (staande-liggend) en ook zo weer opstaan (liggend-staand). Deze positiewissel duurt 1 seconde. Helden met een BW vanaf 4 moeten zich eerst in knielende en daarna in liggende positie begeven - duur 2 seconden.

Wapen trekken: Voor het trekken van een wapen wordt in principe 1 seconde gebruikt. Het is ook mogelijk om tijdens een beweging een wapen te trekken: daarvoor wordt dan geen extra tijd gebruikt. Voor een held die op topsnelheid loopt is het niet mogelijk een wapen te trekken.

Worden de bewegingsacties met de normale voortbeweging gecombineerd, dan kan het aantal tot de beschikking staande VBP gereduceerd worden. Hier een voorbeeld:

- Een strijder met een lederen rusting betreedt met marssnelheid een ruimte. Hij gaat 1 meter ver. Duur: 1 seconde.

- Hij draait zich 90 graden naar links om de ruimte te bekijken. Duur: 1 seconde.

Hierbij zijn 2 seconden (=1 GR) verstreken. Als er meerdere helden aan de actie meededen, dan kan de Meester nu de acties van de andere helden afwikkelen.

- De strijder ziet een gouden munt op de vloer liggen. Hij knielt neer, grijpt de munt en staat weer op. Duur: 2 seconden. Opnieuw is er een GR verstreken.

- De strijder hoort achter een 2 meter verwijderde deur een gerucht. Hij zet zich met marstempo in beweging, buigt tijdens zijn beweging tweemaal met 45 graden af (hij moet om een tafel lopen) trekt zijn zwaard en bereikt na in totaal 2 seconden de deur. Duur: 2 seconden, kost 2 VBP.

- De strijder hoort achter de deur een vreselijk gebrul. Hij draait zich om (180 graden) duur 1 seconde, en raast er op topsnelheid vandoor. In de nog overgebleven seconde van de GR kan hij 5 meter afleggen (met zijn BW van 3), dus 5 VBP vervruiken.

Belangrijk: Alleen de drie reeds vermelde acties zijn bewegingsacties en kunnen met de normale voortbeweging gecombineerd worden. De 'Aanval uit de Beweging' is geen bewegingsactie, maar een gevechtshandeling. Hij wordt hieronder in 'Het Handgemeen' behandeld.

Het Handgemeen

Algemeen:

Ook binnen deze uitgebreidere regels geldt het volgende: de held met de hoogste MO-waarde heeft het initiatief en mag zijn aanval als eerste uitvoeren, de verdediger weert af. Daarna kan de verdediger aanvallen, en moet de aanvaller verdedigen. Ook hier heeft dus ieder figuur per GR de mogelijkheid tot een aanval en een afweer. De uitbreiding op 'het handgemeen' voert een aantal nieuwe punten in, die het gevecht meer gedetailleerd en spannender maken, zonder het onoverzichtelijk te maken. Deze regels kunnen allen in het spel met figuren worden gebruikt, en sommige lenen zich goed voor het gebruikelijke spel zonder figuren, zoals 'de uitval' en de 'vlucht'.

Aanval uit de Beweging:

Door deze actie worden de acties 'Beweging' en 'Handgemeen' met elkaar verbonden. Door deze aanval kan - als hij lukt - meer schade toegebracht worden aan een tegenstander, dan welke normaal door het wapen aangebracht zou worden.

Uitvoering: De aanvaller moet op zijn tegenstander afstormen (met zijn hoogste snelheid) en een aanval uitvoeren. Deze aanval wordt met AV-2 en AW-2 uitgevoerd en geeft een TP-bonus van D6/2, als hij lukt. (dus de AV- en AW waarden van de aanvaller zakken met 2 punten, de TP worden verhoogd met de bonus). De aanval uit de beweging kan voor de aanvaller ook nadelig zijn.

- Wanneer de Aanval mislukt, heeft de verdediger een gelegenheidsaanval vrij.

- Hoe de aanval ook uitvalt, bij de volgende aanval van de verdediger moet de aanval-ler met zijn verminderde AV-score een aanval (AV+2) zien te pareren.

★ De Uitval:

Realistischer en levendiger dan met deze Uitval-regel laat een zwaardgevecht zich bijna niet omzetten in dobbelworpen. Wij raden u aan om deze regel eens te proberen, ook als u volgens de basis-gevechtsregels vecht. Voor de Uitval-regel verlaten wij de gewone symmetrie van de gevechtsregels: de deelnemers aan het gevecht voeren hun AV en AW niet meer afwisselend, slag voor slag uit. Een held die een uitval uitvoert deelt namelijk een serie slagen en steken uit en drijft zijn tegenstander voor zich uit.

Uitvoering: de moedigste van de twee deelnemers kondigt aan dat hij een uitval wil ondernemen (twee vechters met dezelfde MO-waarde dobbelen vóór het gevecht om wie de moedigste vechter tijdens het gevecht is). De vechter kan gelijk bij zijn eerste of volgende aanval een 'uitval' doen. Bij de uitval doet hij meerdere aanvallen achter elkaar - de verdediger kan deze aanvallen alleen afweren, hij mag zelf niet aanvallen. De tijdens de uitval ontstane SP worden normaal van de LE van de verdediger afgetrokken.

Lukt de eerste aanval van de uitval, dan wordt de verdediger teruggedreven. Het aantal aanvallen in een uitval hangt af van het uithoudingsvermogen (UV). De UV-waarde van de vechter wordt door 10 gedeeld (naar beneden afronden). De uitkomst is het aantal aanvallen in een serie. Voorbeeld: een held met UV 43 kan vier aanvallen achter elkaar uitvoeren, een held met UV 58 mag 5 aanvallen in een uitval doen. De serie aanvallen eindigt als een AV-worp van de aanvaller mislukt. De verdediger kan de serie alleen maar stoppen als hem een 'Goede Afweer' lukt (zie hieronder). Als de uitval van de aanvaller is beëindigd, dan kan de verdediger nu op zijn beurt een uitval doen. In een gevecht kan het tot zoveel uitvallen komen als de moedigste vechter wenst. De speelpraktijk heeft aangetoond dat de uitval bijzonder geschikt is voor vechters met een hoge graad, bij wie de AV- en AW-worpen meestal lukken. Als de serie worpen (AV-AW-AV-AW-AV.....) vlot uitgevoerd wordt is de simulatie van een zwaardgevecht bijna perfect. Een gevecht tegen een dier of een onmenselijk monster leent zich slecht voor de uitval-regel en bij zulke gevechten moet men hem nalaten.

De Uitval in trefwoorden:

De strijder met de hoogste MO-waarde kondigt een uitval aan. De strijder met de laagste MO-waarde mag alleen een uitval proberen als zijn tegenstander daarvoor een uitval heeft gedaan.

De uitval is mislukt als:

- a) een aanval (AV-worp) van de aanvaller mislukt;
- b) de aanvaller al zijn toegestane aanvallen heeft uitgevoerd (hoogste aantal UV:10);
- c) de verdediger een 'Goede Afweer' gooit.

• Een 'Goede Afweer' is een AW-worp die minimaal 5 punten onder de AW-waarde van de strijder ligt.

Ook bij de uitval geldt, dat er twee aanvallen en verdedigingen (AV en AW) in een GR vallen. Alleen zijn het hier dus twee aanvallen van de aanvaller en twee verdedigingen van de verdediger, omdat de rol van aanvaller niet verandert in die van verdediger.

Terugdrijven: Een speelfiguur die in één GR 4 SP of meer toegebracht worden, wordt automatisch in een R-veld (de tegenstander bepaalt welk veld) teruggedreven. Bij een uitval echter wordt de verdediger bij elke geslaagde aanval van zijn tegenstander één veld teruggedreven. De tegenstander mag altijd bepalen welk veld (alleen de R-velden zijn geoorloofd). Als de verdediger teruggedreven wordt heeft de aanvaller de mogelijkheid zijn tegenstander na te zitten op het vrijgekomen veld. Bij een uitval moet hij dit wel doen als hij zijn serie aanvallen niet wil onderbreken. Dit nazitten geldt net zoals het terugdrijven niet als eigenlijke beweging; het is in het Handgemeen verwerkt.

Wanneer alle R-velden versperd of geblokkeerd zijn (door muren, onverplaatsbare voorwerpen, meubelstukken of zoiets) dan kan een speelfiguur niet teruggedreven worden. Deze moet zich dan verdedigen met een AW-2, omdat hij weinig ruimte om te pareren heeft. De aanvaller krijgt bovendien een bonus van +2 op zijn AV. Andere speelfiguren, die een R-veld bezet houden, kunnen door teruggedreven figuren op hun beurt verdrongen worden, als zij daar geen bezwaar tegen hebben. Het kan dus voor-

komen dat een teruggedreven speelfiguur een tweede terugdrijft enzovoorts, zodat er een regelrechte terugdrijfketen ontstaat.

Uitwijken en vlucht:

Bij deze handelwijzen gaat het om bewegingsacties, die u kunt zien als reacties op het samentreffen of een gevecht met een tegenstander.

Uitwijken: Als een speelfiguur in een willekeurige GR met zijn aanval aan de beurt is, kan hij uitwijken, in plaats van de aanval uit te voeren. Uitwijken gebeurt altijd naar een veld achter of zijdelings van het speelfiguur (naar de R- en ZV-velden). In deze GR is dan door de uitgeweken figuur geen beweging meer mogelijk. Indien de tegenstander niet achtervolgen wil (hetgeen betekent dat hij het vrijgekomen veld bezet, wat een verdere beweging zijnerzijds meteen onmogelijk maakt in deze GR), dan heeft hij de mogelijkheid tot een Gelegenheidsaanval (zie hieronder).

Indien hij achtervolgt, kan hij aanvallen, als hij zijn aanval in deze GR nog niet heeft uitgevoerd of als er een nieuwe GR begint. De uitgeweken figuur kan in elk geval afweren.

Vlucht: Een speelfiguur kan ook vluchten, in plaats van zijn aanval uit te voeren. Daartoe moet hij een hele (180 graden) of een halve (90 graden) draaiing maken, van zijn tegenstander weg, voordat hij weg kan rennen (in eigen F- of ZV-velden). De draaiing duurt 1 seconde, daarna kan de vluchtende zo snel mogelijk wegrekken als zijn tactische bewegingsmogelijkheden hem toelaten.

Bij een vlucht heeft de tegenstander de mogelijkheid voor een gelegenheidsaanval, die niet afgeweerd kan worden.

Gelegenheidsaanval:

De gelegenheidsaanval is een 'bonus' aanval, die uit de acties van de tegenstander voortvloeit. Gelegenheidsaanvallen vinden altijd plaats tijdens de AV-fase van de tegenstander, dus niet in de eigen aanvalsfase.

Mogelijkheden:

- Een tegenstander betreedt een veld in zijn eigen aanvals-zone (F- en ZV-velden), blijft echter niet staan, maar probeert één of meerdere velden verder te trekken. Vóór hij verder mag trekken moet hij een gelegenheidsaanval over zich heen laten komen.
Gevechtsmodificatie: AV + 2 / AW - 2.
- Een tegenstander voert in zijn eigen aanvals-zone de acties Toveren, Wonder verrichten, Positiewissel, Laden of Richten uit.
Gevechtsmodificatie: AV onveranderd / AW is niet mogelijk.
- Een tegenstander voert in zijn eigen aanvals-zone de actie Draaiing uit of keert zich voor de vlucht, en maakt zo een aanval van achteren mogelijk.
Gevechtsmodificatie: AV normaal / AW is niet mogelijk.
- Een tegenstander voert in zijn eigen aanvals-zone de actie Uitwijken uit.
Gevechtsmodificaties: AV en AW normaal.
- Verder kan een gelegenheidsaanval uitgevoerd worden zodra een tegenstander een 'Blunder' maakt. Hier zal ik verder op ingaan als ik de 'Aanval- en Afweer-Blunder' behandel.

Het gevecht op afstand:

Ook voor het gevecht op afstand is er een nieuw, uitgebreid regelsysteem, dat wij in een volgend nummer uitvoerig zullen behandelen. Ik zal hier even de acties behandelen die in een normale gevechtssituatie uitgevoerd kunnen worden. Per GR zijn 2 van de 4 acties uit te voeren. De acties zijn:

- 1 - Wapen grijpen (kan met een bewegingsactie gecombineerd worden)
- 2 - Wapen laden (alleen bij schietwapens)
- 3 - Richten
- 4 - Schieten (schietwapen) of Werpen (werpwapen).

Toveren en Wonderen verrichten:

In een GR, waarin een magisch figuur tovert of een wonder verrichten wil (priester), kan de betreffende geen andere acties ondernemen. Verdere bijzonderheden (tijdsduur, beperkingen enz.) kunt u vinden onder het hoofdstuk Magie en in de lijst van wonderen.

Snelheidstabel: snelle humanoiden

BW	Topsnelheid		Hardlopen		Marstempo	
	m/s	VBP/GR	m/s	VBP/GR	m/s	VBP/GR
0	8	16	4	8	2	4
1	7	14	4	8	2	4
2	6	12	3	6	1	2
3	5	10	3	6	1	2
4	4	8	2	4	1	2
5	3	6	2	4	1	2
6	2	4	1	2	1	1
7	1	2	1	2	1	1

Snelheidstabel: langzame humanoiden

BW	Topsnelheid		Hardlopen		Marstempo	
	m/s	VBP/GR	m/s	VBP/GR	m/s	VBP/GR
0	5	10	3	6	2	4
1	5	10	3	6	2	4
2	4	8	2	4	1	2
3	4	8	2	4	1	2
4	3	6	2	3	1	2
5	2	4	2	3	1	2
6	1	2	2	3	1	2
7	1	2	1	2	1	1

De Hobbit

In Avonturië komen vele soorten helden voor: woeste strijders, avonturiers, priesters, magiërs, druïdes en dolers, alle van het menselijk ras. Maar daar zijn ook de elfen, dwergen en woudelfen, vreemde rassen uit vreemde streken. Een strijder die in de havenstad Havena aankomt valt onmiddellijk op. Hij torent hoog boven iedereen uit en is dan ook een indrukwekkende verschijning. Dit in grote tegenstelling tot de Hobbit, een vrij onopvallend ras dat tot op heden nog geen helden heeft voortgebracht. Maar wat niet is kan nog komen.

Hobbits zijn kleine wezens, vaak zelfs nog iets kleiner dan een Dwerg. Daarom worden ze ook wel geringschattend 'Halflingen' genoemd. Het zijn ook bepaald geen krachtpatser, maar handig zijn ze wel. Op hun voeten die altijd dik behaard zijn kunnen ze vrijwel geruisloos lopen.

Hobbits leven in hollen. Stelt u zich daar geen muf en nat hol voor: Hobbits zijn bijzonder op gerief gesteld en hebben dan ook zéér luxueus ingerichte hollen. Verder zijn Hobbits dól op veel en lekker eten. Eten en drinken zijn voor een Hobbit veel belangrijker dan het vergaren van eer en roem. Een Hobbit zal dan ook zelden woonstreek en zijn rustige, gezapige leventje achter zich laten om op avontuur te gaan. Maar als de nood aan de Hobbit komt vindt u in hem een moedig reisgenoot. Hij zal nooit in de strijd voorgaan, daar zij zij niet heldhaftig genoeg voor. Maar hun wilskracht is erg groot. Misschien komt dat door hun familietrots, want een ware Hobbit is trots op zijn afkomst.

Als een hobbit op avontuur gaat, zal het nijpend gebrek aan luxe en vooral aan lekker eten en drinken zijn grootste probleem zijn. Men zit een Hobbit dan ook vaak met allerhand kookgerei er op uit trekken. Als wapen maken ze meestal gebruik van een kort zwaard, een mes of een korte boog, want voor een gewoon zwaard of een lange boog zijn ze eenvoudig niet groot en sterk genoeg. Ze vechten echter niet graag. Hobbits zijn dol op raadsels. Gedurende de winter zetten ze zich vaak met een flinke pot bier in een goede stoel neer, om elkaar dan urenlang raadsels op te geven en verhalen te vertellen.

DE HOBBIT IN HET SPEL

Men moet als Hobbit geboren worden. Een Hobbit heeft absoluut geen benul van magie, dus heeft ook geen astrale energie. Tijdens zijn leven kan een Hobbit zijn lichaamskracht nooit boven de 13 laten stijgen. Een Hobbit kan ook niet zelf een paard berijden. Misschien dat sommige er na langdurig oefenen in slagen om een pony te berijden.

Basisvoorwaarden: MO en SH minimaal 10, BH minimaal 12.

Beperkingen: Mag geen zwaard, harnas of tweehandswapens gebruiken.

Levensenergie: 25 LP bij het ontstaan.

Nog even dit. Het heldentype 'Hobbit' is overgenomen uit het blad 'Kobold' (Nr. 5) en behoort niet tot de officiële heldentypen zoals die in de regels van het ODM beschreven zijn. Maar gezien de (terechte) grote populariteit van de boeken van J.R.R. Tolkien, en dus ook van de Hobbits, menen wij toch dat wij de lezers dit heldentype niet mogen onthouden.

Wij persoonlijk zijn er echter niet zulke voorstanders van om nog meer heldentypes te creëren, daar er met de uitbreidingsregels nu wel genoeg helden zijn. Bovendien zijn wij het er niet echt mee eens om nog meer aspecten van het Midden-Aarde van Tolkien in de fantasy-wereld Avonturië te verwerken. Daar zijn naar onze mening beide werelden te uniek voor. Wij zullen in onze spelersgroep de Hobbit dan ook niet gebruiken, maar iedereen die dat wel wil wensen wij daarmee veel speelplezier. Iedereen die meer over de Hobbits wil weten raden wij aan de fantastische boeken van J.R.R. Tolkien te lezen (o.a. 'De Hobbit' en 'In de ban van de ring'), hetgeen wij eigenlijk iedereen aanraden. Verder willen wij voor de Tolkien-fanaten even vermelden dat er ook een rollenspel is dat geheel op Midden-Aarde is gebaseerd, dat MERP heet, oftewel Middle Earth Role-Playing games. In de toekomst volgt hierover meer.

Verhalen uit Midden-Aarde door: Dúlin

Om U meer op de hoogte te brengen van de kinderen van Iluvatar, maak ik graag gebruik van het materiaal wat er in de bibliotheken van Imladris te vinden is. Ik vond daar een indrukwekkend boekwerk waaruit ik het één en ander heb overgenomen. Iets over de Eldar -het Volk van de Sterren- of Quendi -de Sprekers.

"In het begin der tijden, lang voor Goed of Kwaad in Midden-aarde kwam, toen alleen de wilde dieren en oude bomen de dalen bewoonden, ontwaakte het eerste van de 'spreekende volken' en keek 'uit het Wilde Woud met verbazing naar zijn eerste Dageraad.' Dat waren de Elfen, de Eerstgeborenen, het onsterfelijke Oude Ras, van Midden-aarde, de nobelste van Eru's Kinderen. Geen later ras heeft ooit zo'n invloed op Midden-aarde gehad, want hoewel de mensen, de Tweede-geborenen van Eru, op vele plaatsen de natuurlijke orde hebben vernietigd en woestijnen hebben achtergelaten waar eens grote wouden groeiden, en smerige wateren waar eens kristalheldere rivieren stroomden, zijn al deze veranderingen slechts van ondergeschikt belang vergeleken met de verreikende (en veel heilzamere) veranderingen in het karakter van de Sterfelijke Landen- en de *olvar* en *kelvar* die daarin verblijven- die lang geleden door de Voorvaders van de Elfen werden bewerkstelligd. Want de Elfen waren, materieel en spiritueel, veel nauwer met Midden-aarde verbonden dan de Mens; en alles wat zij deden, werd lang geleden gedaan; en als gevolg daarvan zijn de lagdurige gevolgen van de aanwezigheid van Elfen in Midden-aarde veel dieper geworteld dan de werken van de Mens, hoewel de volle omvang ervan niet langer gemakkelijk is waar te nemen.

In die oudste aller tijden waren de latere verschillen tussen de Elfengeslachten zich nog niet gaan manifesteren, en gedurende een tijdloze periode zwierven de Eerstgeborene vrij om de

Wateren van Cuiviéne rond, en in de Oostelijke wouden: lerend, begrijpend en bovenal sprekend tegen elkaar (het meest van al) en tot die beesten en groeiende dingen (*kelvar* en *olvar*) wier gedachten de Elfen het meest verlangden te weten. Hun rol in de aangelegenheden van Midden-aarde is er derhalve veeleer een van ontwaken en leren, dan van scheppen, of (zoals in het geval van Morgoth, en ongelukkigerwijs de Mens) herscheppen. De Elfen waren de Bezielers van intellect en articulatie strikt gesproken vonden zij deze gaven niet uit, maar zij stimuleerden ze, bij zichzelf en anderen. En na te zijn ontwaakt en naar hun volle vermogen (en hun bestemming) te hebben geleerd, vertrokken zij uit Midden-aarde, de overblijvende 'spreekende volken' met deze erfelijke taak achterlatend. Toch beïnvloedde op den duur de veranderlijkheid van de Sterfelijke Landen de Elfen en, zoals op vele plaatsen wordt verteld, werden zij in twee hoofdtakken verdeeld: de Oost-elfen (of Avari) die van de wouden hielden en daar tevreden waren; en de West-elfen, die zich bewust waren van hun lot en er een manifestatie van verwachtten. Deze laatsten waren de Eldar; de Drie Geslachten die werden ontboden om over Zee in Eldamar te gaan wonen en die met dat doel hun Grote Reis naar het Westen aanvaardden. Zo voeren, ver terug in de Eerste Era, twee van deze Geslachten tenslotte uit Midden-aarde weg naar de Onsterfelijke Landen, en woonden daar leeftijdsloos in vrede en vervoering. De mindere Elfen bleven zolang de Oudste Tijden duurden in Midden-aarde achter. Bij hen woonde een deel van het Derde Geslacht van de Eldar, de *Sindar* (Grijze Elfen), die het Eldarijnse verlangen naar de Zee hadden onderdrukt en hun dagen liever in de Sterfelijke Landen wilden doorbrengen dan naar het Westen te varen."

Dát Is Het Spel

door: Ed Doorn

Na het overweldigend succes van mijn artikel in het vorige nummer hebben mij talloze smeebeden bereikt om meer artikelen te schrijven over de fantastische mogelijkheden van het fantasy-rollenspel. Hoewel ik beslist niet van plan ben om een vast maandelijks rubriek te beginnen, zal ik toch proberen om regelmatig een artikel over de achtergronden van het rollenspel te produceren. Ik wil nog wel even benadrukken dat ik in mijn stukjes beslist geen regels beschrijf (aan één dorpsgek hebben we wel genoeg). Ik wil slechts wat suggesties geven om goed rollenspel te bevorderen. Als er lezers zijn die hierover andere ideeën hebben, dan hoop ik dat deze even een briefje sturen, want elke suggestie of bijdrage aan het spel is bij ons van harte welkom.

Deze maand wil ik het geheel eens van een andere kant benaderen. Om precies te zijn, ik wil nu eens beschrijven hoe het spel volgens mij niet gespeeld zou moeten worden. Als voorbeeld zal ik een beschrijving geven van de party (spelersgroep) waar ik nu al een tijdje mee opgescheept zit. Dat zijn de Doler Karaganda, de Strijder Zarathustra en de elf Timurah. Waarom neem ik hen als voorbeeld? Wel, om de doodeenvoudige reden dat je helemaal gék van ze wordt, en dan vooral van die eerste twee. Timurah zegt niet veel, doet niet veel, kortom hij hobbelt er maar een beetje achteraan. Maar die andere twee zijn volgens mij aardig gestoord. Zodra je met zijn allen om de tafel zit beginnen ze als een stel idioten te schreeuwen en bedenken samen de een na de andere onmogelijke inval. Moe wordt je ervan, doodmoe! U wilt natuurlijk wat voorbeelden? Wel, ik zou dit hele blad wel vol kunnen schrijven en zelfs nog twee extra pagina's nodig hebben, dus ik zal mij beperken tot het geven van slechts enkele voorbeelden van hun krankzinnige spelopvatting. Denkt u echter niet dat dit uitzonderingen zijn, zo gaat het namelijk de hele tijd met hen. Enige tijd geleden kwamen wij in de een of andere tuin terecht waar het bepaald niet pluis was. Het was overigens het eerste avontuur waarbij Timurah ons begeleidde. Na een tijdje kwamen wij bij een zeer verdacht uitziend groepje struiken. Vrolijk brullend greep Zarathustra de elf beet en smet hem in de struiken, daarbij vriendelijk en enthousiast bijgestaan door Karaganda. Toen Timurah rochelend in elkaar gezakt was klopten zij elkaar vrolijk op de schouders: "Zie je wel? Gifplanten. Gaaf zeg, maar laten we nu die elf er even uitslepen. Ik heb een touw en een enterhaak. Als jij die nu even in die elf slingert dan sleep ik hem eruit....." En even later werd de ongelukkige Timurah halfdood tussen de bosjes uit gesleept. Vreemd genoeg deed hij niets: hij werd niet boos, hij sloeg ze niet, hij schold ze zelfs niet eens de huid vol. En hij nam zelfs geen wraak toen Zarathustra op de rand van een heel diepe kuil stond, en wij heel graag te weten wilden komen hoe diep die kuil was.... Uiteraard was dat zijn zaak, maar ik had het wel geweten. En nu zitten we weer in een volgend avontuur. En ja hoor, wederom is het een enorme chaos. Ze schreeuwen en bleren de hele buurt bij elkaar, breken als het even kan de hele boel af (leuk gedaan met die opener, Peet!) en gaan fanatiek door met hun onmogelijke ideeën. Zarathustra blijft geduldig staan wachten als er een enorme overmacht Orken op hem afkomt (een fijn plan, zeg) en de slimme Karaganda wil zelfs serieus gaan vechten tegen een groepje Orken van pakweg 15 in totaal. En dan zit je de hele tijd tegen ze te roepen van "Zou je dat nou wel doen? Het zijn er een beetje veel, hoor." Dan zitten ze je even verwaasd aan te kijken en mompelen "Nou goed dan, als jij dat zo graag wil zal ik me wel over geven". En met dit soort dingen blijven ze aan de gang, elke vorm van serieus rollenspel daarbij uit de weg gaand. Je zit je echt af en toe af te vragen waar ze eigenlijk mee bezig zijn. Even verderop in dat avontuur werd het even écht gezellig. Op een gegeven moment waren we alle vier bijna dood (we hadden elk nog iets van ± 5 levenspunten). Opeens vond Karaganda een kruik met geneeskrachtige drank. "Gered" dacht ik nog, "We zijn gered". "Mooi, daar neem ik even een slok van." zei Karaganda. "Hoeveel punten zitten erin? Wat, 40 punten? Dan drink ik hem helemaal leeg, dan ben ik weer een

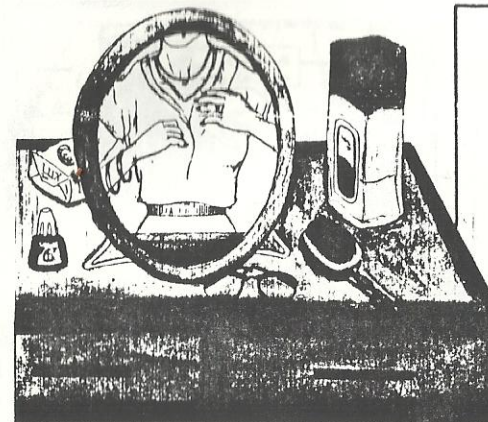
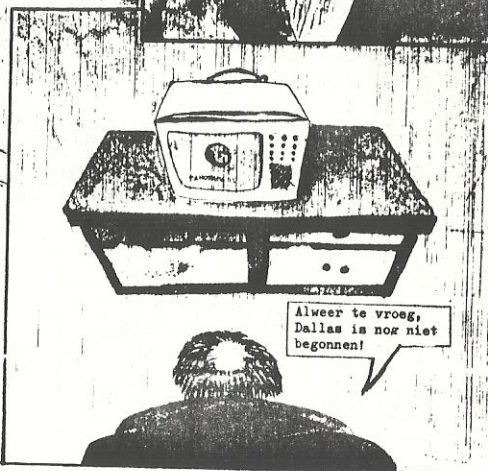
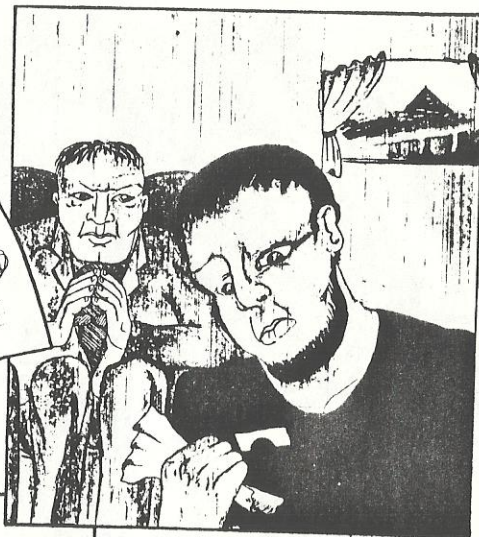
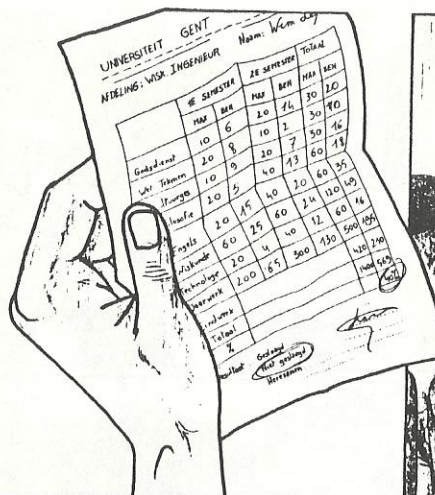
beetje mens!" Ik zat erbij, en was met stomheid geslagen. Met zijn inhalige actie had hij mij mijn enige kans op overleven afgenomen. Toen ik me eenmaal van de schok hersteld had kwam in mij, Eradorn, Doler van de vierde graad, een moordlustige woede op om deze laffe, egoïstische daad. Ik haalde mijn met slaapgif ingesmeerde dolk uit mijn laars en stak de verrader in zijn rug. Na kort, maar hevig verzet van zijn kant viel Karaganda in slaap, waarop ik me over hem heenboog en zijn smerige strot afsneed, daarmee Avonturië verlossend van een gluipeer die uit eigenbelang in staat is zijn beste vrienden te verraden.

U kunt zich wel voorstellen dat er die avond een forse bonje in de spelersgroep uitbrak. Ik geef toe, het is inderdaad vrij radikaal om je mede-avonturier af te maken, maar ik had er genoeg van, schoon genoeg! Uiteraard kwam Peter, die de rol van Karaganda speelde nog met een uitvlucht: "Ja, ik deed het toch ook maar per ongeluk? Voordat ik wist wat het was had ik het al op!" Uit het bovenstaande blijkt echter duidelijk dat hij heel goed wist wat hij aan het doen was, en wat ik hierboven beschreven heb geeft exact weer wat er precies gebeurde, wat hij verder ook moge beweren.

Misschien vindt u wel dat dit allemaal bijzonder grappige gebeurtenissen zijn en dat een beetje humor er toch ook bij hoort. Wel, zo denk ik er ook over. Gein moet er zijn. Maar alles heeft zijn grenzen. Zoals zij bezig zijn is gewoon niet leuk meer. Aan een klein beetje normaal spelen kom je zo niet meer toe. Het gaat er bij het ODM immers om om als groep een aantal problemen op te lossen en het avontuur samen tot een goed einde te brengen. En als je dat uit het oog verliest, zoals met die twee het geval is, kun je net zo goed een potje gaan Mens-Erger-Je-Nieten.

Da's ook leuk.....







DE PEN DES MEESTERS

De tijdrekening van het Nieuwe Rijk

De Avonturijn kent veel manieren om de tijd te tellen, iedere provincie heeft zo zijn eigen methode. De bekendste en tegelijkertijd de omslachtigste methode is de Tijdrekening van het Nieuwe Rijk of Middelland. In dit keizerrijk wordt bij elke troonwisseling met een nieuwe tijdtelling begonnen. Op het ogenblik wordt het rijk door Hal van Gareth geregeerd, die de troon vijf jaar geleden bestegen heeft, zodat wij ons nu in het Hal-jaar 5 bevinden. Alle gebeurtenissen die vóór Hals kroning plaatsvonden worden vanaf zijn kroningsjaar teruggeteld. Iets dat 2000 jaar geleden gebeurde wordt als volgt in de Avonturijnse sagen vermeld: "...Het gebeurde in 1955 voor Hal..." Natuurlijk moeten vele Avonturijnse documenten bij iedere troonswisseling herschreven worden, zodat de data aan de nieuwe tijdrekening aangepast zijn, maar de bewoners van het Nieuwe Rijk zijn daaraan gewend. Tot nu toe is er geen keizer geweest op de troon van Gareth, die op het idee kwam om een andere tijdrekening dan de dag van zijn kroning aan te nemen. In het Oude Rijk, het huidige Lieflijke Veld, schrijft men overigens het jaar 998. De bewoners van het Oude Rijk hebben de dag van de verwoesting van Bosparan als keerpunt der tijden vastgelegd. Lezersvraag: wanneer vond de verwoesting van Bosparan plaats volgens de Tijdrekening van het Nieuwe Rijk? - - - Juist, in het jaar 993 voor Hal. Maar nu terug naar het verhaal van het Keizerrijk.

De oorsprong van het Oude Rijk ligt in het duistere verleden verborgen. De eerste berichten stammen uit een tijd, waarin het Oude Rijk zowat dezelfde omvang had als het huidige Lieflijke Veld, dus het gebied tussen de Goudrotsen en de kust omvatte. De mythologische kroniek noemt Horas de Godenzoon de Grondlegger van het rijk. In zijn duizendjarige regeringstijd stonden de Goden hem met raad en daad bij om een machtig rijk te scheppen. Toen Horas afstand deed van zijn troon om zich bij zijn voorvaders in het hierna-maals te voegen, had hij in de steden Bosparan, Kuslik en Bethana een machtig leger van vele mannen opgericht. In de heroïsche verhalen wordt dit machtige leger veel vernoemd. De eerste enigszins bewijsbare veldtocht ondernam het leger in 1876 voor Hal. Zij marcheerden langs de rivier de Yaquir totaan haar bron in de Ambos bergen. Onderweg stootte de strijdmacht nauwelijks op enige tegenstand. Het gebied werd toendertijd beheerst door een Goblin-meute die het leger uit de weg ging, op wat kleine schemutselingen na. Langs de Yaquir richtte het leger meerdere zwaar bewapende voorposten in, die later het centrum voor nieuwe nederzettingen werden. Het roemrijke leger was juist naar Bosparan teruggekeerd, toen een bereden koerier het bericht van een lafhartige overval op de uiterste voorposten aan de bron van de Yaquir bracht. Weinig later werd de enige overlevende van de voorpost naar Bosparan overgebracht. Zijn bovenlichaam was naakt en hij zou ook geen kleding kunnen dragen, want zijn borst en rug waren bedekt met vreselijke, zeldzame wonden. Toen hij wat bijgekomen was en eindelijk met een verzwakte stem kon spreken vertelde hij over een schare kleine, baardige en vooral enorm sterke mannen, die met hun bijlen de poorten van de voorpost insloegen en de gehele bezetting neermaiden. Om



de een of andere reden hadden zij hem alleen maar vastgebonden en hem daarna met hun vreselijke, messcherpe bijlen de wonden toegebracht. Daarna hadden ze in de richting van Bosparan gewezen en hem verteld dat hij kon gaan. De Keizer keek de ongelukkige een tijdlang aan en zei toen: "Vermoedelijk willen de kleine mannen ons iets op deze wijze meedelen. Maar goed, wij hebben hen ook nog iets te vertellen." Zo is de eerste ontmoeting tussen de bewoners van het Oude Rijk en de dwergen van het Ambos-gebergte verlopen.

De Keizer zocht een leger van jonge, sterke mannen uit, ditmaal voor een strafexpeditie. Weliswaar slaagden de soldaten er niet in de dwergen ter verantwoording te roepen, maar zij verdreven de Goblins voorgoed uit het gebied van de Yaquir en prepareerden de grond voor de bewoners van het moederland. Kort daarop werd de stad Punin opgericht. Het grondgebied van het Oude Rijk had zich na deze machtsuitbreiding meer dan verdubbeld. Toen stierf de Keizer, en zijn navolger kende slechts één doel: de gebiedsuitbreiding van zijn vader te overtreffen. Het leger werd in een aantal afdelingen verdeeld, die tegelijkertijd in drie hemelrichtingen konden uitzwermen, naar het zuiden, het oosten en het noorden. De nieuwe Keizer had bij alles wat hij deed het geluk aan zijn zijde. Nieuwe gebieden vielen hem als rijpe vruchten in de handen, bijna elke dag kon er in de hoofdstad de stichting van een nieuwe stad gevierd worden. Methumis, Neetha en Dröl werden in 1871 voor Hal gesticht. Havena, Ferdok, Gareth en Rommils volgden in het jaar 1869 voor Hal. Het Keizerlijke leger stond in het oosten voor de Trol-tanden, in het noorden voor het Steenseiken Woud en in het zuiden voor de oever van de Nordask. Keizer Belen-Horas liet zich door de priesters tot de hoogste God uitroepen. Een week later kwam er een verschrikkelijk bericht van de legerkampen bij de Trol-tanden. Veertig monsters in mensachtige gedaanten waren vanuit de bergen afgedaald en met manshoge knotsen over het leger van wel duizend soldaten heen-gestormd. Slechts één man had het bloedbad overleefd. Zoals zijn vader gedaan had na de overval van de dwergen, stuurde ook Belen-Horas een strafexpeditie uit naar de Trol-tanden. De strijdmacht was met katapulten en speerwerpers uitgerust, en bestond uitsluitend uit elitesoldaten. Zo begon een twintig jaren durende strijd, die later als de 'Trollenoorlog' de geschiedenis inging. Aan het einde van de oorlog waren de trollen bijna uitgeroeid, maar het keizerlijk leger had een hoge tol moeten betalen. Om de trollen te overwinnen moest Belen-Horas troepen van al zijn Rijksgrenzen vandaan halen. Het gevolg was, dat Orks en Goblins weer diep in het Rijksgedebied konden doordringen. Nederzettingen werden verwoest en hele provincies gingen verloren. De meest spektakulaire gebeurtenis was de 'Veldtocht der Ogers'. Een honderdkoppige schare Ogers verliet hun onderaardse verblijfplaats in de Raschtul-bergen, trok naar Gareth (waar toen zo'n duizend mensen leefden), bestormde de palissaden en slachtte elke inwoner af, die zij daarna in een wekenlang durende bloedige orgie verslonden. Het leger, dat juist een grote slag uitvocht met de trollen, kon de ongelukkige inwoners geen bescherming bieden. Toen Belen-Horas in het jaar 1849 v.H. stierf -van verdriet, zoals de meesten zeiden- was het Oude Rijk kleiner dan het geweest was toen zijn vader nog leefde. De wijzen van het Rijk voerden het verloop van zijn ongelukkige regering terug op het feit dat Belen-Horas zich had laten uitroepen tot hoogste God en zo de toorn van de Avonturijnse Goden had gewekt. Er werd een wet uitgeschreven dat geen enkele Keizer zich meer tot God mocht laten uitroepen.

Belen-Horas had een zoon, die 8 jaar oud was toen de Keizer stierf. Daarom vormden de wijzen een Raad van Regenten die de regering van het Rijk overnam. De wijzen regeerden het Rijk met omzichtigheid en beheersing en bereidden de jonge Keizer voor op zijn zware taak. Zo legden de wijzen de basis voor een vredig, gezegend tijdperk. De opvolgers van de jonge Keizer regeerden zoals de Raad van Regenten had vastgelegd. Het Oude Rijk bloeide weer op. Het tijdperk van de 'Vredeskeizers' (1849-1612 v.H.) was vermoedelijk de gelukkigste tijd in de Avonturijnse geschiedenis. Elk jaar werden de Rijksgrenzen verder naar buiten verlegd, doch ditmaal was het een langzame en behoudzame uitbreiding. Pas als een nieuwe nederzetting over eigen zelfstandigheid beschikte trok men dieper het Avonturijnse land in. Toen de laatste Vredeskeizer, Thuan-Horas, in het jaar 1612 v.H. stierf was het Oude Rijk groter dan voorheen. Twee provincies waren echter verloren gegaan, Nostria en Andergast. De twee vorstendommen in het noorden van Avonturië hadden zich aan het

begin van de vrede-tijd van het Oude Rijk losgemaakt. Geen enkele Vredeskeizer ondernam een poging om de provincies terug te winnen. Door geluk en toeval hebben de beide vorstendommen hun onafhankelijkheid tot nu toe behouden. Doordat de beide kleinstaten elkaar in een honderd jaar durende vete volledig uitgeplunderd hebben en nu totaal verarmd zijn, is het onwaarschijnlijk dat ooit nog een rijk buurland de handen naar de vorstendommen zal uitstrekken - het loont eenvoudig de moeite niet.

Haldur-Horas, de zoon van de laatste vredeskeizer, scheen eerst in de voetsporen van zijn vader te willen treden. Hij nam wijze beslissingen en regeerde met vastberaden hand. Het noodlot sloeg echter toe, toen hij op een van zijn lange reizen door het land Gareth bezocht. Gareth was opgebloeid tot een rijke, welvarende stad. Omgeven door vruchtbare akkers, was het wegens zijn centrale ligging tot de belangrijkste handelsstad van de nieuwe provincie uitgegroeid. De torens van de stadsmuren van Gareth waren hoger dan die van Bosparon, en in de schitterende tempels stonden godenbeelden van puur goud.

Haldur-Horas was diep verontwaardigd, ondanks de schitterende ontvangst die de bewoners van Gareth hem bereidden. De Keizer verklaarde op de dag van zijn terugkeer naar Bosparon, dat de rijkdommen van Gareth alleen vergaard konden zijn door achterhouding van de belastingen aan de Keizer. Als straf voor dit bedrog moesten de inwoners van Gareth een miljoen gouden dukaten binnen één week betalen, en in de toekomst het drievoudige aan belastingen aan het Keizershuis betalen.

De inwoners van Gareth voelden zich ten onrechte beschuldigd en motiveerden de daad van de Keizer als volgt: Gareth moest ten gunste van Bosparon in armoede en verval verzinken. Gareth verklaarde zichzelf tot vrije stad, een provocatie die de Keizer niet kon dulden. Het Keizerlijk leger trok naar de stadsmuren van Gareth en bestookte de muren en torens gedurende 200 lange dagen. Daarna waren de verdedigers zó verzwakt en in aantal verminderd, dat zij wel moesten onderhandelen. De Keizer liet meedelen, dat Gareth nu 2 miljoen aan de regering moest betalen - en daarboven een viervoudige belasting moest aanvaarden. Alleen dan zou het leger de bestorming van de muren achterwege laten en zich terugtrekken op Bosparon. Omdat hen geen andere keus bleef zwichtten de Garethers voor dit voorstel. Het bedrag van 2 miljoen dukaten moest in tien termijnen binnen drie jaar betaald worden. Twee maanden na het Gareth-verdrag werd Keizer Haldur-Horas vermoord. Alhoewel de dader nimmer gevonden werd, was men er in Bosparon van overtuigd dat de moordenaar van de Keizer zich onder de inwoners van Gareth moest bevinden. Fran-Horas, de opvolger van Haldur-Horas, beschouwde het als zijn levens-taak om de moordenaar van zijn vader te vinden.....

advertenties

GEZOCHT

Spelers of Meesters
in Leuven of in de
streek van Zonderzeel
(Tussen Antw + Brus).

Danny Aerts.

Watermolenstr 30 B 2900

Zonderzeel

of

J.B. van Monsstraat 28 B 3000

Leuven

Belgie.

Michael den Uyl

Baronie 89

Capelle a/d IJssel.

tel 010 4585768

Zoekt spelers in zijn omgeving.

Wegens het vertrek van enige leden
uit onze groep zoeken wij nog
enkele helden (maximaal 4e graad),
die met ons op avontuur willen.

Reacties bij:

Ronald Akkermans

Horst 14-69

8225 LH Lelijstad

tel 03200 31897 (na' 1800 uur)