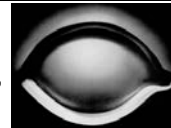


# Het Oog des Meesters



## EEN GEDENKWAARDIGE HELD – DEEL 2

### **Of hoe word ik een betere rollenspeler en kan ik er nog meer plezier aan beleven.**

Er zijn vele manieren om je rollenspel te verbeteren en er voor te zorgen dat je er nog meer plezier aan gaat beleven. Het verbinden van je held aan de wereld die de spelmeester voor jou en je gezellen beschrijft is steeds de beste manier om dit te bereiken, maar vele nieuwe spelers hebben geen idee hoe ze hier aan moeten beginnen. Daarom dit artikel...

Ik ga hier wat (kleine) spelmeester geheimen verklappen maar indien je het goed aanpakt zal je een veel betere rollenspeler worden dan je misschien al was en zal je al gauw merken dat je heldenleven een serieuze boost heeft gekregen. Je held gaat een *echt* leven leiden en niet meer beantwoorden aan de vraag: hoeveel monsters heb je nu weer gedood?

Veel te vaak zijn helden gezichtloze reflecties van de speler die hen controleert. Zulke helden bewegen zich doorheen het spel met een minimum aan interactie met de wereld van de spelmeester. Ze lopen gewoon mee met de rest van de groep, plunderen schatkamers, doden monsters en bevrijden dames in nood. Na afloop van het avontuur trekken ze zich terug op hun kamers en verdwijnen in het niets tot hun diensten weer eens nodig zijn voor een volgend avontuur. Deze helden negeren hun omgeving of zappen weg terwijl de spelmeester hun wereld probeert kleur te geven. Ze wachten slechts tot de actie begint en komen dan als zombies tot leven.

Spelmeesters vinden dit gedrag over het algemeen frustrerend en ondankbaar omdat de spelers niet appreciëren hoeveel werk hij of zij in dit avontuur heeft gestoken en zij enkel voor de actie te vinden zijn. Nu, actie kan leuk zijn en is waarschijnlijk een belangrijk onderdeel van het spel, maar wat een tafel-rollenspel onderscheid van een computer-rollenspel is dat spelers er veel meer diepgang kunnen insteken en hun helden *echt* tot leven brengen in een door de spelmeester aangereikte wereld die bijna tastbaar is.

Er zijn altijd spelers die er enkel en alleen belang aan hechten dat hun ‘poppetje’ weer eens wat avonturenpunten heeft bij elkaar geha(r)kt om weer eens een graad te stijgen en een nog efficiëntere moordmachine te worden.

Indien deze spelers nu eens een paar minuten van elke spelsessie zouden interacteren met hun omgeving zou er al veel beter worden gespeeld. Waarom zijn ze eigenlijk helden? Waarvoor doen ze het? Wat is hun drijfveer en voert hen verder op het pad van avontuur? Wie zijn hun familieleden en vrienden (of hun stamgenoten), en wat is hun leefwereld.

De vragenlijst die ik door Thorwaler heb laten publiceren in het artikel “Een gedenkwaardige held” kan hier heel veel hulp bieden.

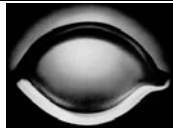
Spelers die meer diepgang zoeken in hun rollenspel doen er goed aan enkele minuten per spelsessie uit te trekken om hun connecties met de wereld van Avonturië aan te scherpen. Deze erg kleine inspanning helpt zowel de held (die nu op een geloofwaardige manier aan informatiebronnen en uitrusting kan komen) als de spelmeester - die zijn wereld plots ziet groeien.

De meeste (goede) spelmeesters zullen veel liever vrijgevig zijn met avonturenpunten voor goed rollenspel - die persoonlijk zijn en niet moeten worden verdeeld onder de spelersgroep - inplaats van avonturenpunten uit te reiken voor het doden van het zoveelste monster.

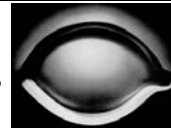
**Een origineel artikel voor het Oog Des Meesters Fantasie rollenspel**

Origineel artikel geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



## EEN GEDENKWAARDIGE HELD – DEEL 2

Elke rollenspelgroep waarin de verhouding tussen spelers en spelmeester op confrontatie berust, dreigt vroeg of laat uit te drogen. Echte samenwerking tussen beide partijen staat echter borg voor vele spannende en uiterst bevredigende spelsessies

Hoe kan je nu zulke banden smeden tussen jouw held en de wereld van de spelmeester?

Ten eerste, zorg ervoor dat je held een achtergrond verhaal heeft en gebruik dit verhaal om zijn of haar persoonlijkheid en kijk op het Avonturijnse leven en de wereld om hem of haar heen te beschrijven.

Ten tweede, wanneer je nieuwe door de spelmeester gespeelde figuren ontmoet, negeer dezen dan niet. Vraag aan je spelmeester of je held deze figuur vroeger al heeft ontmoet.

Goede spelmeesters springen op een dergelijk kans om een personage uit te diepen.

Gebruik zulke toevallige ontmoetingen om je achtergrond dieper uit te werken.

Schrijf de namen op van door de spelmeester gespeelde figuren en maak nota's van waar en in welke hoedanigheid je ze hebt ontmoet. Op die wijze worden zelfs gezichtsloze handelaars in een grensstreek plots belangrijke medespelers, zelfs als de spelmeester ze niet volledig had uitgewerkt. Doordat een held met zulk een figuur interacteert ontstaat er een band en een achtergrond. Indien een held na twee lange jaren weer terugkomt in deze grensstreek en vraagt naar Willem de handelaar heeft hij veel meer verbintenis met deze handelaar als met 'die winkelier in dat boerengat...'

Een poortwachter aan een nederzetting, een belastingontvanger, herbergiers, winkeliers, bedelaars, hovelingen en barmeiden maken allemaal deel uit van de kleur die de spelmeester aan Avonturië probeert te geven, hoewel hij of zij niet altijd een achtergrond of zelfs een naam geeft aan dergelijke figuren. Help deze figuren tot leven te brengen. Vertel aan je spelmeester dat jouw held aan de poortwachter de naam Argon heeft gegeven. De spelmeester heeft misschien niet direct door wat je aan't doen bent, maar een goede spelmeester gaat mee met de informatie die de helden verstrekken. Wanneer je held twee maanden later terug komt in die nederzetting en aan de spelmeester vraagt of Argon er is zal de spelmeester weten waar je op aanstuurt. Zomaar heb je een nieuw contact gecreëerd zonder daarvoor enige moeite te moeten doen en heeft Avonturië er een meer kleurrijk personage bij. De poortwachter zal een steeds weer terugkerend figuur worden, en hoewel de spelmeester geen nota's heeft over Argos zal hij of zij - zich baserend op jouw nota's, gesprekken en ontmoetingen met de poortwachter Argos een eigen leven gaan leiden. Dit kan echter alleen gebeuren dankzij het feit dat jouw held interesse betoonde aan zijn of haar omgeving. Je kan op deze wijze bijna elke standaard ontmoeting omtoveren in een nieuwe vriend (of vijand), een contact om aan informatie te komen of een leverancier van uitrustingsstukken.

Spring bovenop de informatie de spelmeester verstrekt en maak er een persoonlijke doelstelling van om elke sessie minstens één door de spelmeester gespeelde figuur te helpen tot leven te komen.

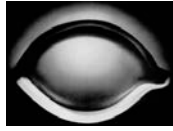
Denk daarbij aan het volgende:

Poortwachters hebben invloed bij de wet en kunnen je helpen wanneer je in moeilijkheden komt met het gerecht in een nederzetting. Spijtig genoeg zijn bijlange na niet alle wetsdienaars eerlijk van natuur. Velen worden te weinig betaald en vullen hun magere inkomen aan met het aanvaarden van omkoopsommen.

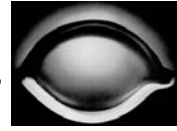
**Een origineel artikel voor het Oog Des Meesters Fantasie rollenspel**

Origineel artikel geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



## EEN GEDENKWAARDIGE HELD – DEEL 2

Belastingontvangers hebben veel geld en zijn een mogelijke bron om aan fondsen te komen. Natuurlijk gaat de zon voor niets op, maar een aandeel in de buit van je huidige onderneming is een sterke motivator voor dergelijke lieden. Vergeet niet dat deze personen een belangrijke positie hebben in Avonturië en deze ook willen behouden. Zij schrikken niet terug om enkele vechtersbazen in te huren als jouw held hen tot last wordt.

Herbergiers zijn de best mogelijke bronnen om aan informatie te komen over wat er reilt en zeilt in Avonturië. Zij krijgen dagelijks reizigers van wijd en zijd over de vloer en horen dus steeds het laatste nieuws. Enkele daalders maken hun tong veel losser, maar of hun informatie betrouwbaar is zal je zelf moeten uitzoeken.

Winkeliers horen wel eens nieuwtjes en weten wat hun klanten kopen. Zij kunnen ook de beste deals geven voor de aankoop van uitrusting. Geld is steeds een goede motivator voor deze lieden.

Bedelaars hebben zeer vaak connecties met het dievengilde en zijn perfecte bronnen van informatie om aan meer ‘gevoelige en meer geheime’ informatie uit de onderwereld te komen. Vergeet niet dat elke informatie uit de onderwereld een prijs met zich meedraagt.

Hovelingen vertoeven in de hoogste kringen en zijn dus zeer bruikbaar om aan informatie van een meer ‘gevoelige en geheime’ natuur uit de hoogste regionen van Avonturië te komen. Onderschat nooit het feit dat hovelingen geheimen gebruiken om anderen af te persen en zo zelf hogerop te komen.

Barmeiden kunnen gemakkelijk aan persoonlijke informatie komen van door jouw held gespecificeerde personen. Onderschat echter nooit hun verraderlijke natuur. De hoogste bieder is haar opdrachtgever en dat zal niet steeds jouw held zijn.

Wanneer de spelmeester achtergrond informatie geeft, zoals het beschrijven van een stadsdeel en de machtshebbers daarin aan beide kanten van de wet, neem hier dan nota's van en bekijk hoe je held in deze omgeving best tot zijn of haar recht komt. Vaak is de spelmeester niet echt van plan de verschillende facties die hij of zij als achtergrondkleur gebruikt te benutten, maar door jouw opmerkingen en participatie kan hij of zij misschien worden verleid tot wat meer intrige met voordien irrelevante kleur en misschien komt je held wel te weten wie of wat er achter de schermen speelt en kan zo een echt verschil maken in Avonturië.

Zoek onafhankelijk van het avontuur contact met het dievengilde of ga naar het handelsgilde, bezoek die duistere kroeg waarvan je hebt gehoord dat er wel eens personen in verdwijnen of de betere herberg waar karavaangidsen en -leiders samenkomen om een nieuwe route te plannen.

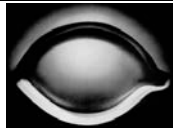
Niemand heeft ooit beweerd dat het pad van avontuur over rozen loopt, maar ik zeg je hier en nu dat dit wel het geval is, maar dat het vooral de doornen zijn die het pad gevaarlijk en interessant maken...

Je zou de spelmeester wel eens kunnen verrassen met je kennis en participatie, maar iedere spelmeester die zijn of haar zout waard is zal dit ten zeerste waarderen en je hiervoor extra avontuurpunten geven, nuttige contacten bezorgen, nieuwe vrienden (en vijanden) laten maken, en/of betere informatie verschaffen en je spel zal altijd meer avontuurkansen opleveren.

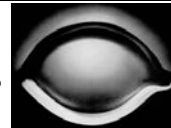
**Een origineel artikel voor het Oog Des Meesters Fantasie rollenspel**

Origineel artikel geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



## EEN GEDENKWAARDIGE HELD – DEEL 2

Sluit je aan bij een gilde. Wat denk je bijvoorbeeld van de strijder of Thorwaler die zich aansluit bij het handelsgilde? Een onverwachte keuze, misschien, maar jij ziet je held beginnen als wachter, en later zijn of haar verdiende geld investeren in eigen karavaan en zakelijke ondernemingen. Hij of zij is nog steeds een held maar nu gaat het zuurverdiende geld ergens nuttig naartoe en bevordert de groei van je held. Waar de andere leden van het gilde ‘slechts’ handelaars zijn, is jouw held een doorgewinterde veteraan en spijkerharde vechtersbaas die bovendien ook nog eens verstand heeft van zaken.

Zorg er ook altijd voor dat je losse eindjes afsluit alvorens verder op zoek te gaan naar het volgende avontuur, anders geef je de spelmeester het recht om onbekende vijanden achter je aan te sturen en een contract op je hoofd te zetten.

Heb je die boerendochter echt gered? Was haar vader wel zuiver op de graat? Zijn die bandieten echt verslagen of hebben ze nog contacten in de omgeving? Heb je die hoogstbelangrijke documenten wel aan de juiste persoon bezorgd en wat als dat niet het geval is? Is dat bergdorp nu echt veilig of komen die Orken nog eens terug? Heb je die ogerhorde er echt van weerhouden om nog eens terug te komen of was dat slechts een uitstel?

Bezorg de spelmeester af en toe eens een papiertje met je gemaakte nota's en vragen of suggesties. Indien anderen hier moeilijk over doen of paranoïde worden, doe dit dan tussen twee spel sessies in privaatomstandigheden. Laat de spelmeester weten dat je held een bepaalde plaats in de buurt van de huidige locatie van de heldengroep opnieuw wenst te bezoeken om er zeker van te zijn dat alles er nog steeds in orde is of te controleren of de helden tijdens hun vorige bezoek geen fout hebben gemaakt.

Goede spelmeesters waarderen zulke interesses in hun wereld. Jouw held ziet zijn of haar zorgvuldig uitgedacht avontuur en de locatie waarin dit zich afspeelt niet louter als een kans om monsters te doden, prinsessen te bevrijden en schatten buit te maken, maar als een belangrijk onderdeel van de ontwikkeling van je held. Je speelt je held als iemand voor wie Avonturië echt bestaat en waar personen en plaatsen echt zijn. Niet als dingen om te negeren en niet meer over na te denken eens het avontuur is afgerond. Jouw voorbeeld zal andere spelers er toe aanzetten ook meer avontuurmogelijkheden op te zoeken en ze zullen beseffen dat de nazorg van een avontuur kan leiden tot nieuwe avonturen.

De spelmeester zal zulke ongebruikelijke kansen slechts zelden laten liggen en plots veel ideeën beginnen te krijgen waarin jouw held een belangrijke spilfiguur is.

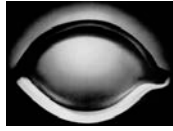
Dit brengt me bij mijn laatste advies in deze korte handleiding. Schrik er als speler niet voor terug je held bepaalde zwakke punten in zijn of haar karakter te geven en hem of haar zo voor een stuk uit te leveren aan de willekeur van de spelmeester. Een goede spelmeester zal je dankbaar zijn voor dit gedrag, hij of zij zal je held via deze tekortkomingen in talloze spannende (maar niet dodelijke) verhalen verzeild doen geraken.

De spelmeester kan veel gemakkelijker een geloofwaardig scenario in elkaar steken als de spelers hem of haar tegemoet komen en hun helden regelrecht in het verhaal storten in plaats van zich er met handen en voeten tegen verzetten in een gevaarlijke situatie verzeild te geraken. Uiteindelijk zijn spelers en spelmeester samengekomen om een avontuur te beleven.

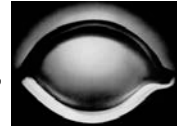
**Een origineel artikel voor het Oog Des Meesters Fantasië rollenspel**

Origineel artikel geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



## EEN GEDENKWAARDIGE HELD – DEEL 2

Rollenspelen zoals ‘Het Oog des Meesters’ zijn een leuke en effectieve manier om even weg te vluchten uit de vaak grauwe realiteit en ze zijn altijd een waardig tijdverdrijf met zowel mentale als echte sociale activiteiten als basis.

Deelnemen aan de wereld van de spelmeester biedt dan ook veel meer plezier in het spel voor zowel de speler als de altijd hardwerkende spelmeester.

Nieuwe spelers vinden het tijdens hun eerste paar sessies vaak moeilijk om voorbij het ‘Hack en Slash’ gedeelte van het spel te komen en de meer verfijnde aspecten van het spel te waarderen. Een zekere gene en verlegenheid tijdens het spelen van zulk een ongewoon spel zijn begrijpelijke redenen voor dit soort gedrag, maar neem als ervaren speler een nieuweling onder je vleugels en wie weet wat er aan potentieel kan worden aangeboord? Laat niet toe dat ‘Hack en Slash’ of “Ik wil de slechte spelen” het enige is dat nieuwelingen doormaken en leren.

Avonturië is een fijne plaats om te vertoeven, maar blijft dat niet lang als je er enkel aan denkt om kwaadaardig te zijn en te moorden en brandschatten. Vergeet niet dat elke spelersgroep (of zelfs elke speler) de spelmeester heeft die ze verdienen.

Wanneer je je held aan de wereld van de spelmeester verbind zal het gevoel dat je een indringer uit 2015 bent snel verdwijnen en zal je veel meer plezier kunnen beleven in de wonderbaarlijke wereld die je spelmeester voor je tot leven tracht te brengen.

**Een origineel artikel voor het Oog Des Meesters Fantasie rollenspel**

Origineel artikel geschreven door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com