

De ANDROGYNISTEN

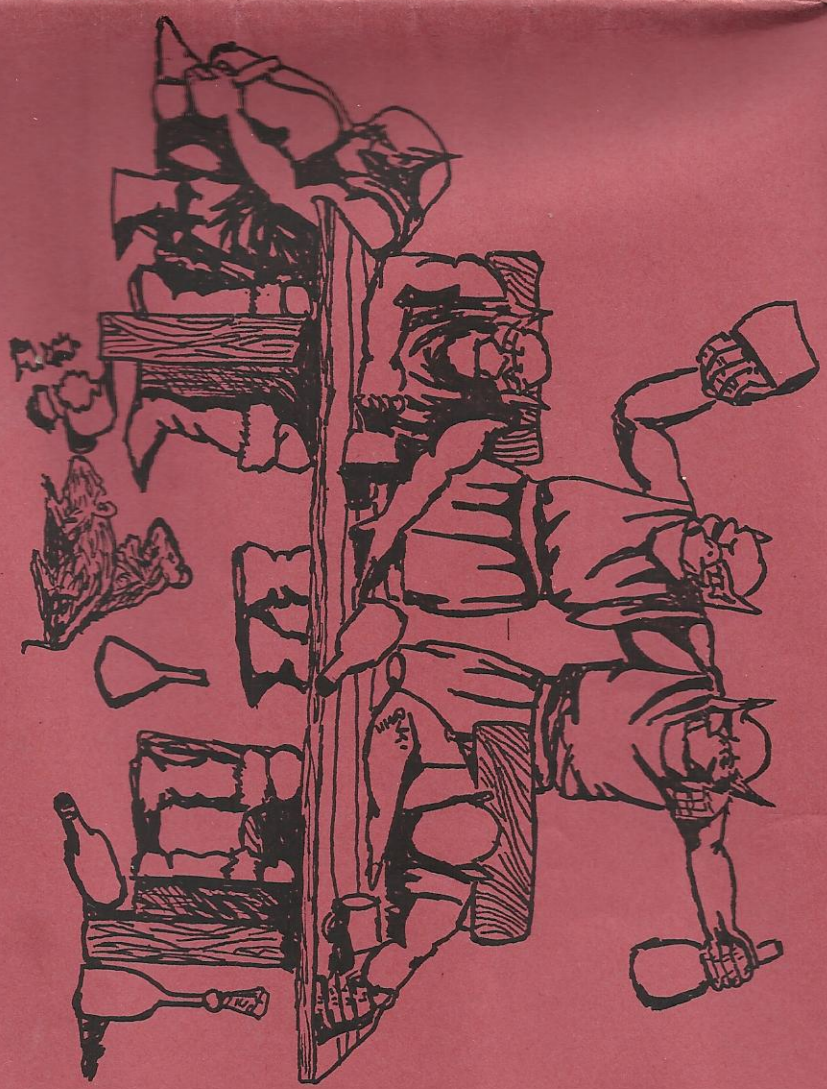
jrg. 2



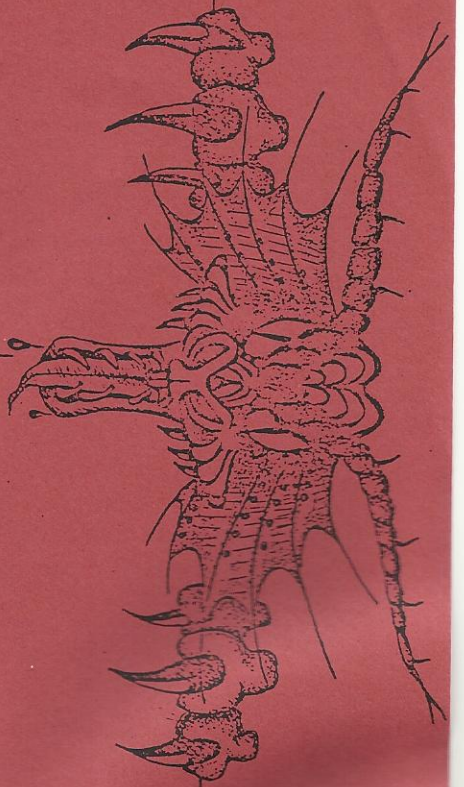
no.12

maandblad voor fantasy-liefhebbers

april '87



De Androgynisten: 4.16



De nacht viel. Onstufbaar raasde het leger orcs door de heuvel-gebieden, een spoor van verwoesting achterlatend, aggressief en reделоос. 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 'erfen '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: zwaai gelinden de dwerg-horrens 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...

Fantastie of werkelijkheid?

Noem het maar fantasie en werkelijkheid: een werkelijkheid van flora, fauna, geografie, klimaat en bewoners, geheel ingeticht naar de 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 benodigheden en accessoires op 'Fantasy-Wargame'- 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

☆ bij het ☆☆☆-licht ☆

red.

Hoera! We hebben het gehaald! Nummer 12. Lang zullen we leven, lang zullen we leven, lang zullen we leven in Avonturia... 1 jaar, 1 jaar bestaan we nu al en we zijn nog steeds even gek, hoy, hoy (zonnig zijn we nog gekker geworden). En ach, onze arme Ed Achtpoot is zo vreselijk ziek. Niet van zijn twee pootjes, hoor, die hij vorige maand tussen de deur klemden. Nee, hij heeft nu last van zijn ingewanden. Zesendertig tot aan de rand gevulde fruitmanden heeft hij met mand en al verslonden. Hij lijkt nu wel op een disco-bol, zoveel kleuren heeft hij. Wij wensen hem beterschap, u ook?

Deze maand:

- Avontuurijne Wetenswaardigheden, met een beschrijving van het monster der monsters.
- Nog meer regels door de dorpsgek.
- Verhalen uit Midden-Aarde door de enige echte Dulin.
- Warhammer, een beschrijving door Ed Doorn.
- Life-Role-Playing? Dat kan in Engeland.
- De strip 'Vlucht in de Fantasie' (plus uitleg...)
- De oprichting van de enige echte originele Oog des Meesters Vereniging in Nederland.
- De Fen Des Meesters met een nieuw stukje geschiedenis.

DIP OEJOE

AVONTURINSE WETENSWAARDIGHEDEN

Door R. Kisterra

Ik zat laatst in de herberg 'De Roze Mumakli' in Phalana, toen een volledig afgemate en apathisch uitzienende strijder binnenkwam en als een zoutzak bij mij aan de tafel kwam zitten. Toen ik hem wat te drinken had aangeboden kwam hij enigzins bij, maar de verwaarde blik in zijn ogen bleef. Voorzichtig informeerde ik naar de oorzaak van zijn verzwaakte toestand. Zijn gezicht vertrok en een dodelijke angst was in zijn ogen af te lezen. "Krom-woestijn....3 weken geleden....de Basilisk..." stamelde hij. Hij stond op, en angstig om zich heen kijkend verliet hij de herberg. Van een andere bezoeker van de herberg hoorde ik later dat die strijder geprobeerd had om een Basilisk te vernietigen. Nu had ik wel eens van een Basilisk gehoord natuurlijk, maar erg veel wist ik er niet van. Daarom ben ik op zoek gegaan naar informatie over de Basilisk, en dit is wat ik te weten kwam....

De Basilisk is het meest afschrikwekkende en gevaarlijke monster in Avonturië. Hij ziet eruit als een slang met een rond, vet lichaam en een kroonvormige kam op zijn kop. De Basilisk houdt van een heet en droog klimaat. Er zouden twee of drie van deze vreselijke monsters in de uitgestrekte steppen en woestijnen van zuidelijk Avonturië leven.

En Basilisk leeft zeventienhonderd jaar. Volgens de legendes ontstaat hij uit een nane-ei dat door een pad uitgebroed wordt. Deze gebeurtenis vindt een keer in de zeventienhonderd jaar plaats, en daarom zal de Basilisk nooit volledig uitsterven in Avonturië.

Scores van de Basilisk:

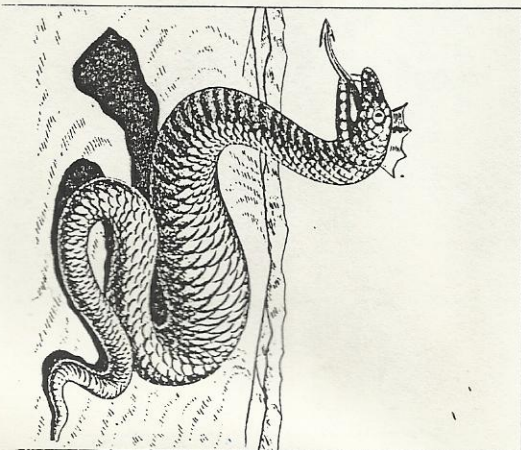
Snelheid : 1

Uithoudingsvermogen : 1000.

Andere scores zijn voor de Basilisk niet nodig, want het zal nooit tot een normaal gevecht komen.

Verdere bijzonderheden:

Maar weinig mensen hebben ooit een levende Basilisk gezien, en de ongelukkigen die hem zagen moesten dat met hun leven bekopen, want de aanblik van een Basilisk is dodelijk. Tien meter om hem heen is de lucht zodanig verpest dat alle planten verdorren, alle levende wezens sterven en alle gewassen tot gifnevels verdampen. Wie deze kring van dodelijke gassen betreft wordt ziek en zal een zekere, pijnlijke dood sterven, wanneer hem niet op tijd een magische heeldrank toegediend wordt. Elke plaats waar een Basilisk zich heeft opgehouden is wekenlang verpest en het zal maanden duren er weer wat groeit. Wanneer helden op een vroegere verblijfplaats van een Basilisk vertoeven worden zij al snel geplaagd door afmating, hoofdpijn, maagkrampen en ondraaglijke pijn aan de ogen. Een dode Basilisk kan men zeven uur na zijn dood ongehinderd benaderen, en na zeven dagen kan men hem aanraken, maar zijn dodelijke uitstraling is pas na zeven weken volledig uitgewerkt. Er is slechts één manier om het monster te doden: men moet het een spiegel voorhouden. Want wanneer een Basilisk zijn eigen spiegelbeeld ziet sterft hij onmiddellijk. Zijn eigen spiegelbeeld is voor hem namelijk net zo dodelijk als voor alle andere levende wezens. De enigen echter die genoeg lef hebben om een Basilisk met een



spiegel te doden zijn de strijders van minimaal de 5e graad. Dat kan dan alleen op de volgende manier gebeuren: de strijder bevestigt de spiegel aan het uiteinde van een lans, speer of lange stok en nadert de Basilisk tot op zo'n 20 meter. Nu moet hij een MOED-proef + 2 afleggen. Mislukt deze proef, dan is de strijder gewoon niet moedig genoeg om de Basilisk nog dichterbij te benaderen en moet hij proberen om zo snel mogelijk weg te komen (in de rest van het avontuur zal hij beslist geen poging meer ondernemen om een Basilisk te doden). De Meester gooit nu met 1 D6 om de schadepunten te bepalen die de strijder opgelopen heeft door de verpestte lucht van het monster.

Lukt de Moed-proef echter, dan probeert de strijder de Basilisk met gesloten ogen dichterbij te naderen. Daarvoor moet hij nu een MOED-proef + 4 en een BEHENDICHEID-proef + 3 doen. Mislukt één van de twee proeven, dan moet de Meester met 2 D6 gooien voor de schadepunten. Lukt de beide proeven echter dan is de strijder in de onmiddellijke nabijheid van het monster. Nu moet de strijder twee maal een BEHENDICHEID-proef + 5 afleggen. De eerste om te zien of hij het monster kan doden en de tweede - onafhankelijk van het voorgaande - om te zien of hij op tijd de kring van dodelijke gassen kan verlaten. Mislukt deze tweede proef, dan is de strijder dood. Lukt hij echter wel, dan kan de held de kring op tijd verlaten, maar lijdt hij wel 3 D6 Schadepunten, omdat hij zo dicht in de buurt van het monster is geweest. Als hij daarna geen heildrank toegediend krijgt, verliest hij per SR 1 LP. De heildrank kan dit verlies van LP stoppen, maar de held krijgt geen LP meer terug. Een volledig herstel van de held is pas tussen twee avonturen mogelijk.

DE BASILISK IN HET SPEL

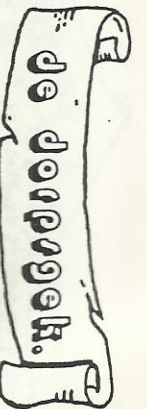
Een meester moet heel voorzichtig zijn met het inzetten van de Basilisk. Wanneer het namelijk niet in zijn bedoeling ligt om zijn spelersgroep in één klap uit te roeien dan kan hij nooit zonder waarschuwing vooraf met een Basilisk op de proppen komen. Hij zal de helden dan hints moeten geven zodra ze de verblijfplaats van een Basilisk naderen: ...de struiken in de omgeving waarin jullie je nu bevinden zijn volledig ontbladerd en het stiepgeras is verdord. Jullie ontdekken een paar half vergane lijken van vogels en vele skeletten van hagedissen. De lucht is volledig verpest en het ademen gaat zwaar. Karaganda begint te klagen over buikpijn, en Zarathustra krijgt last van brandende ogen....

Als de helengroep geen heildrank, spiegel of een strijder van minimaal de vijfde graad bij zich heeft is het aan te bevelen om de helden een andere weg te laten zoeken.

Een Basilisk vecht niet, heeft geen magische eigenschappen en is tegen magie zelf immuun. Als een strijder een poging om een Basilisk te doden overleeft, zonder dat hij daarin slaagt, dan krijgt hij daarvoor 500 avontuurpunten. Als hij er wel in slaagt het monster te doden dan krijgt hij 1000 avontuurpunten en mag hij vanaf dat moment de bijnaam 'Basiliskendoder' dragen.

Een kadaver van een Basilisk levert op de Avonturijnse markten zo'n 700 Dukaten opbrengen, als men het na zeven weken tenminste nog kan vinden....

(De beschrijving van de Basilisk is overgenomen uit de Uitbreidingsregels).



COR

Beste mensen, daar ben ik weer met nieuwe regels. "Wat?", zult u roepen, "Nog meer regels? Ik word er gek van!" Wel, dat klopt dus. Maarom denkt u anders dat ze mij de dorpsprek noemen? In elk geval, er staat nog steeds zo'n strijder in mijn nek te hijgen met een strijdijl, dus laat ik maar gauw verder gaan met het vervolg op de uitbreiding van de gevechtsregels.

* Goede AANVAL en Goede AFWEER

In het basisspel is het gevecht met aanval en afweer beschreven. Iedere vechtende heeft per GR de mogelijkheid een maal aan te vallen en een maal af te weren. Wordt de AV- of AW-waarde met de D20 gegooid, of is de worp lager, dan is de actie gelukt. Bij dit systeem waren er slechts twee mogelijkheden: of de aanvallier raakt (AV gelukt, AW van de verdediger mistukt), of hij mist.

Om het gevecht iets kleurrijker en realistischer te maken worden nu de Goede Aanval (GAV) en de Goede Afweer (GAW) ingevoerd. Deze regel vergroot de spanning van het gevecht en brengt daarmee meer realiteit in het spel. Wanneer deze regel gebruikt wordt, komt de 'meesterslag' uit het basisspel te vervallen.

Goede Aanval - Onder een Goede Aanval verstaan we een uitstekend geslaagde aanvals-actie, die meer resultaat heeft dan een normale aanval. Ervaren vechters zijn beter in staat deze gevaarlijke aanvallen uit te voeren dan beginners. De tabel van de Goede Aanval (afgekort GAV) houdt hiermee rekening. In de tabel staan de AV-waarden van de helden en de waarde van de daarbij horende GAV-worp. Een GAV is gelukt, als de AV-worp de waarde van de GAV niet te boven komt.

Voorbeeld: een strijder met AV-waarde 11 heeft bij 1 of 2 een Goede Aanval uitgevoerd. Vechters met een AV van 6 of lager kunnen geen Goede Aanval uitvoeren.

Een Goede Aanval kan alleen met een Goede Afweer afgewerd worden, dus niet met een normale geslaagde afweer!

AV-waarde helden	GAV-worp hoogstens
1 - 6	-
7 - 10	1
11 - 14	2
15 - 17	3
18	4

Goede Afweer - De waarde van een Goede Afweer ligt 5 punten onder de normale AW-waarde. Een beginner met AW 8 moet voor een Goede Afweer (afgekort GAW) 1-3 met de D20 werpen, om daarmee een Goede Aanval af te kunnen weren. Ervaren vechters met AW 15 hebben met 1-10 dus een veel betere kans om een Goede Aanval af te weren. Als regel geldt dus: Goede Afweer : GAW = AW - 5.

* Zware en Kritieke treffers

Wanneer een Goede Aanval echter niet met een Goede Afweer wordt gepareerd, dan kan de aanvallier zijn tegenstander een 'Zware' of zelfs 'Kritieke' trefser toebrengen. Zodra dit gebeurt, gaat de aanvallier nogmaals met de D20 en kijkt in de tabel 'Goede Aanval / Uitwerking' welke schade hij zijn tegenstander toebrengt. Bij 1-18 resulteert de aanval in een 'Zware trefser' met een extra bonus op de trefpunten van het wapen; bij 19 of 20 volgt een 'Kritieke trefser'. De gevolgen daarvan zijn in de tabel 'Kritieke trefser' beschreven.

D20	Goede Aanval / Uitwerking
1 - 5	Zware trefser +1 op trefpunten
6 - 10	Zware trefser +2 op trefpunten
11 - 13	Zware trefser +3 op trefpunten
14 - 16	Zware trefser +4 op trefpunten
17 - 18	Zware trefser +5 op trefpunten
19 - 20	Kritieke trefser

Voor de 'Kritieke trefser' worden twee tabellen gegeven. Een vereenvoudigde tabel voor het spelen zonder speelfiguren, en een tabel voor het spelen met speelfiguren. Zodra de aanvallier een Kritieke Trefser uitdeelt, wordt er nogmaals met een dobbelsteen gegooid. Wanneer de vereenvoudigde tabel gebruikt wordt, gooit men met een D6.

Tabel I - Vereenvoudigde tabel

D6	Uitwerking
1 - 5	Bewusteloos (1 D6 SP)
6	Dood

Verklaring tabel II - De bij enige treffers opduikende aftrek van de eigenschappen is in principe permanent, wanneer er niets anders staat aangegeven. Uiteraard kan een held deze verminderde eigenschappen bij een volgende graadverhoging weer gaan verhogen.

De door een Kritieke Trefser opgelopen schade kan door wonderen, magie en magische elixirs worden verholpen. Armtreffers hebben tot gevolg, dat bijvoorbeeld een rechtshandige zijn wapen met zijn linkerhand moet hanteren: AV-2, AW-3, BH-3.

Tabel II - Uitgebreide tabel

D20	soort trefser	TP-bonus	Uitwerking
1 - 2	armtrefser	+1	Bij 1-3 op D6: linker arm, bij 4-6 op rechter arm. De arm is 2D6 GR onbruikbaar 1-3 linker arm, 4-6 rechter arm 2D6 GR onbruikbaar. Wondkoortsbonus +1.
3 - 4	armtrefser	+3	1-3 linker arm, 4-6 rechter arm D6 weken onbruikbaar. Hèvig bloedverlies. Verliest per GR 2 LE totdat de bloeding is gestopt. 1-3 linkerbeen, 4-6 rechter been. Snelheid 1 SR gehalveerd.
6 - 7	beentrefser	+1	1-3 linker been, 4-6 rechter been. Aftrek van D6/2 op BH, snelheid met 75% verminderd (beide voor een dag). Wondkoortsbonus +1.
8 - 9	beentrefser	+3	1-3 linker been, 4-6 rechter been D6 weken onbruikbaar (kan alleen nog maar kruipen). Hèvig bloedverlies, verliest per GR 2 LE totdat bloeding is gestopt. Wondkoortsbonus +1.
10	beentrefser	+5	2 D6 SR bewusteloos. Aftrek van D6/2 op AV, AW, BH en LK. Wondkoortsbonus +5.
11 - 12	romptrefser	+2	2 D6 SR bewusteloos. Aftrek van D6/2 op AV, AW, SH en BH (1 dag). Wondkoortsbonus +1.
13 - 14	romptrefser	+4	2 D6 SR bewusteloos. Aftrek van D6/2 op AV, AW, SH en BH (1 dag). Wondkoortsbonus +1.
15	romptrefser	+6	2 D6 SR bewusteloos. Aftrek van D6/2 op AV, AW, SH en BH. Wondkoortsbonus +2.
16 - 17	hoofdtrefser	+1	2 D6 GR bewusteloos.
18	hoofdtrefser	+4	2 D6 SR bewusteloos. Aftrek van D6/2 op AV, AW, SH en BH (1 dag). Wondkoortsbonus +1.
19	hoofdtrefser	+6	2 D6 uren bewusteloos. Aftrek van D6/2 op AV, AW, SH en BH. Wondkoortsbonus +2.
20	dodelijke trefser	--	Onmiddellijke dood.

* Aanval - en Afweerblunder

Het spreekt vanzelf dat een gevecht tot ongewone situaties kan leiden. Vaak slaan vechters in het heetst van de strijd volkomen mis, wat ook weer ernstige of minder ernstige gevolgen kan hebben. Vechters kunnen bijvoorbeeld struikelen, hun oriëntatie tijdelijk verliezen, hun wapen per abuis laten vallen enzovoorts. Deze bijzondere voorvallen en mislagen noemen we Aanval- en Afweerblunders. Ze kunnen dus zowel bij een aanval als bij een afweer optreden.

Aanvalblunder - Wanneer een held bij een aanval een 20 gooit, dan moet hij een Aanvalsproef +5 afleggen. Met een D20 mak hij dan hoogstens zijn aanvalswaarde -5 gooien. Wanneer dit lukt kan hij vanwege zijn voortreffelijke aanvalstechniek aanvalblunder voorkomen. Wanneer de proef mislukt, wordt uit een van de onderstaande tabellen het gevolg afgelezen.

Tabel 1 (vereenvoudigde tabel)

D20	soort blunder	Gevolg
2	Aanvalswapen vernield	Er volgt een wapenloos gevecht of een vlucht.
3 - 5	Vallen	De tegenstander heeft 2 niet afweerbare aanvallen.
6 - 8	Struikelen	De tegenstander heeft 1 niet afweerbare aanval.
9 - 11	Vallen	De tegenstander heeft 1 niet afweerbare aanval.
12	Aanvalswapen vernield	Er volgt een wapenloos gevecht of een vlucht.

Tabel 2 (uitgebreide tabel)

D20	soort blunder	Gevolg
1 - 7	Struikelen	De tegenstander heeft een gelegenheidsaanval met AV+2. Geen eigen aanval in deze GR mogelijk.
8 - 11	Vallen	De tegenstander heeft een gelegenheidsaanval met AV+3. Geen eigen aanval in deze GR mogelijk. Liggende positie innemen (zie vorige nummer).
12 - 14	Oriëntatie verloren	De tegenstander heeft een gelegenheidsaanval met AV+2. De held heeft zijn oriëntatie verloren en kan geen acties ondernemen, totdat hem een BH-proef lukt. Per GR zijn twee BH-proeven mogelijk (in de AV- en de AW-fase).
15 - 17	Aanvalswapen is gevallen	De aanvaller laat zijn wapen in het eigen veld vallen. Om dit weer op te rapen, moet hij eerst bukken en weer overeind komen. Indien hij geen schild heeft (of een ander verdedigingswapen) kan hij niet afweren: wapenloos gevecht.
18 - 19	Aanvalswapen is weggeslingerd	het wapen van de aanvaller wordt naar een van de aangrenzende velden weggeslingerd. Om dit weer op te kunnen rapen moet hij dit veld betreden en dan zijn wapen oprapen. Verder gelden dezelfde gevolgen als bij 'aanvalswapen is gevallen'.
20	Aanvalswapen is vernield	Het aanvalswapen is kapot en kan niet meer worden gebruikt.

Afweerblunder - Wanneer een held bij zijn afweer 20 gooit, en een hieropvolgende afweerproef +3 mislukt, dan maakt hij een Afweerblunder. Aan de hand van de hieronderstaande tabellen kunnen dan de gevolgen van de blunder bepaald worden.

Tabel 1 (vereenvoudigde tabel)

D20	soort blunder	Gevolg
2	Verdedigingswapen vernield	Er volgt een wapenloos gevecht of een vlucht.
3 - 5	Vallen	De tegenstander heeft 2 niet afweerbare aanvallen.
6 - 8	Struikelen	De tegenstander heeft 1 niet afweerbare aanval.
9 - 11	Vallen	De tegenstander heeft 2 niet afweerbare aanvallen.
12	Verdedigingswapen vernield	Er volgt een wapenloos gevecht of een vlucht.

Tabel 2 (uitgebreide tabel)

D20	soort blunder	Gevolg
1 - 7	Struikelen	De aanvaller heeft een gelegenheidsaanval met AV+2, die niet afgeweerd kan worden.
8 - 11	Vallen	De aanvaller heeft een gelegenheidsaanval met AV+3, die niet afgeweerd kan worden. Liggende positie innemen.
12 - 14	Oriëntatie verloren	De aanvaller heeft een gelegenheidsaanval met AV+2. De verdediger heeft zijn oriëntatie verloren en kan geen acties ondernemen totdat hem een BH-proef lukt. Per GR zijn twee BH-proeven mogelijk (in de AV- en de AW-fase).
15 - 17	verdedigingswapen gevallen	De verdediger laat zijn wapen in het eigen veld vallen. Om het wapen op te rapen moet hij nu eerst bukken en weer overeind komen. Indien hij geen schild heeft, of een ander verdedigingswapen, kan hij niet afweren: wapenloos gevecht.
18 - 19	verdedigingswapen weggeslingerd	Het wapen van de verdediger wordt naar een van de 8 aangrenzende velden geslingerd. Om dit wapen op te kunnen rapen moet hij dit veld betreden en hier de actie 'oprapen' ondernemen. Verder gelden dezelfde gevolgen als bij 'verdedigingswapen is gevallen'.
20	verdedigingswapen vernield	Het verdedigingswapen is kapot en kan niet meer worden gebruikt.

Nieuwe Werp- en Schietregels

Schietwapens - hieronder vallen de bogen, kruisbogen, slingers en blaasroeren, dus wapens waarvoor men projectielen nodig heeft. Schietwapens moeten 'getrokken' en 'geladen' worden voordat men kan 'richten'.

Werpwapens - werpwapens (dolk, werpbijl, speer en dergelijke) moeten eerst 'getrokken' worden voordat men kan 'richten'.

Bij een gevecht met werp- of schietwapens onderscheiden we 4 acties: een wapen : -trekken
-laden
-richten
-werpen/schieten

De tijdtabel voor werp- en schietwapens geeft aan hoe lang iedere actie duurt. Wanneer een held de actie 'richten' heeft gedaan, dan kan hij meteen of op een later tijdstip op het doel schieten ofwerpen, dat zich in het doelgebied ophoudt. Daarbij moet men met het volgende rekening houden:

- Hindernissen blokkeren de baan van het projectiel
- Afstand, doelgrootte en dekking beïnvloeden de trefkans (basisregels)
- Blunder is niet mogelijk
- Een getroffen tegenstander kan teruggedreven worden
- Grote projectielen, die bijvoorbeeld door een katapult worden afgevuurd, kunnen niet worden afgeweerd.

Tijdtabel voor Schiet- en Werpwapens

Wapen	trekken	laden	richten	Schieten/Werpen
Dolk	1	-	1	1
Werpbijl	1	-	1	1
Houten speer	-	-	1	1
Werppeer	1	-	1	1
Boemerang	1	-	1	1
Slinger	1	1	1	1
Plaasroer	1	1	1	1
Korte boog	2	2	1	1
Lange boog	2	2	1	1
Kruisboog	2	20	1	1

Ontwijken en afweren van projectielen en wapens - Een persoon, die het doelwit is van een werp- of schietwapen, had tot dusver geen mogelijkheid om deze aanval te ontwijken of met een schild af te weren. De nieuwe gevechtsregels bieden u de mogelijkheid om dit wel te doen.

Ontwijken - De 'Ontwijk-basiswaarde' van ieder persoon is gelijk aan zijn maximum snelheid in meter per seconde. Hierbij wordt nog een afstandsmodificatie opgeteld.

zeer dichtbij (2 - 5 meter) 0
 dichtbij (6 - 10 meter) 2
 middelver (11 - 20 meter) 4
 ver (21 - 40 meter) 6
 zeer ver (41 - 60 meter) 8

Wanneer nu een persoon een projectiel of een wapen wil ontwijken, telt hij bij zijn ontwijk-basiswaarde de afstandsmodificatie op. Dan probeert hij met een D20 deze waarde niet te boven komen. Lukt dit, dan heeft hij het projectiel of wapen succesvol kunnen ontwijken. Lukt dat niet, dan incasseert hij gewoon de trefpunten.

Afweren - Als een held in het bezit is van een schild, dan kan hij proberen het projectiel of wapen af te weren. In de nieuwe regels maken we gebruik van twee soorten schild:

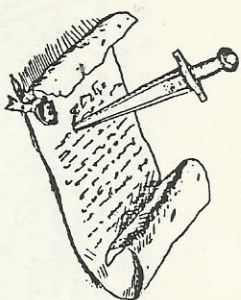
Houten schild	BW	Gewicht	Afweer-basiswaarde	Prijs
+1	140	6	25	
Lijzerbeslagen schild +2	200	10	75	

Als een held een projectiel of wapen af wil weren dan telt hij bij de afweer-basiswaarde de afstand- en doelgrootte modificatie (basisregels blz 41) van het hem bedreigende wapen naar gelang de gevechtsomstandigheden.

Voorbeeld: Een lange boog wordt vanaf de afstand 'ver' afgevuurd op een houten schild-drager. Het gemodificeerde getal bedraagt: 6 (houten schild) + 4 (afstand 'ver', de grootste 'middel' in de tabel van de lange boog) = 10

Hij probeert dan met de D20 hoogsten dit getal te werpen. Wanneer dit lukt, dan heeft hij met zijn schild het projectiel of wapen af kunnen weren. Wanneer de worp mislukt, dan moet hij de trefpunten incasseren.

Een held kan een projectiel of wapen afweren óf ontwijken, maar niet beide tegelijk. Wanneer hij in een gevecht gewikkeld is kan hij echter noch het een, noch het ander. Tijdens een GR kan een held hoogstens één aanval door werp- of schietwapens ontwijken of proberen af te weren. Een held kan een aanval door deze wapens alleen ontwijken of afweren wanneer hij kan zien hoe het wapen op hem afgevuurd of -geworpen wordt.



SPIRIT OF ADVENTURE

Enige tijd geleden hebben wij uit Engeland een brochure ontvangen over Life-Role-Playing. Wij hebben dit voor jullie vertaald, dus geïntereeserden in deze unieke vorm van Rollenspel, opgelet!

Het verhaal van een strijder

...Wij waren met z'n negenen toen wij stoutmoedig aan onze queeste begonnen, maar niet allen keerden terug. Onze gids, een lelijke gebochelde dwerg, leidde ons naar de winderige heuvels. De elementen leken ons tegen te werken. De wind huilde en bolde onze capes en belummde ons in onze bewegingen. Plots zagen wij donkere figuren die in en uit de bomen leken te klimmen, maar nooit kwamen zij binnen aanvalbereik. Toen riep een van onze kameraden "Jáár, achter de...." Haar woorden gingen verder verloren in de wind. Ik keek omhoog en zag een regen van pijlen vanuit een boom op ons afkomen. De afgrijpselijke wezens kwamen uit het woud gestormd. Zij waren ineens om ons heen en.....

Enkele voor de hand liggende vragen

- Vr - Wat houdt een introductieverhaal in?
- A - Bij aankomst krijg je een gekozen karakter en kostuum, een wapen en/of spreuken of wonderen, met een basistraining om ze te gebruiken. Je queeste wordt verteld, je krijgt een gids toegewezen en verder sta je op je zelf.
- Vr - Hoe lang duurt het?
- A - Ongeveer 2 tot 3 uur, afhankelijk van de groep. Hoe meer georganiseerd je te werk gaat, hoe minder tijd je verbruikt.
- Vr - Wat moet ik aandoen?
- A - Let allereerst op het weer, onthoudt dat het avontuur zich buiten afspeelt. Warme kleding is nodig in herfst, winter en lente. Een waterdichte jas, liefst met capuchon, kan ook nodig zijn, en verder is een paar stevige schoenen erg belangrijk.
- Vr - Kan ik mijn eigen kostuum en wapen gebruiken?
- A - Ja, maar het wapen wordt dan eerst getest voor het gebruik.
- Vr - Kan ik ook als monster meedoen?
- A - Zeer zeker. Na een inleidend avontuur kun je een monster worden voor iemand anders zijn avontuur.
- Vr - Wat kost het?
- A - De kosten voor de avonturen staan op het inschrijvingsformulier. Maar vergeet niet de huurprijs voor de kostuums en wapens (minder dan f5), en je moet voor eigen voedsel zorgen.
- Vr - Hoe is de accommodatie?
- A - Als je een heel weekend wilt blijven kunnen wij zorgen voor een lijst met hotels of campings. Noteer wel op je inschrijvingsformulier welke accommodatie wordt gewenst.
- Vr - Hoe kom ik bij de plaats waar het avontuur zich afspeelt?
- A - Tips voor vervoer per auto, bus of trein of zelfs te voet kunnen worden toegezonden. Noteer de gewenste reisroute op het inschrijvingsformulier.
- Vr - Kan ik een held uit een ander life role-playing systeem gebruiken?
- A - Nee! Het Spirit of Adventure role-playing systeem gebruikt andere regels en een ander puntensysteem.

Introductie avonturen duren ongeveer 2 à 3 uur en zijn geschikt voor 10 spelers. Uitrustingen en kostums worden gratis verzorgd. De speler ondernemt een quest, reist over velden en wegen en moet talloze problemen te boven komen (geenstandards, raadsels en het terrein zelf). De spelers gebruiken een simpele vorm van magie en spirituele regels. Aan intro-adventures kan iedereen meedoen, maar hogere adventures zijn alleen beschikbaar voor leden van de 'Adventure Society'.

Lokaties: De avonturen vinden plaats op verschillende lokaties in de omgeving van Manchester, dus de kans dat je een terrein goed leert kennen is nihil. Verschillende lokaties = verschillende avonturen = verschillende uitdagingen.

Hogere Adventures zijn vergelijkbaar met de intro adventures, maar hoger van graad. Graadverhoging wordt mogelijk gemaakt door bevestigingspunten voor het spelen van het karakter. Het beste is om drie avonturen ondernemen te hebben voordat je een graad hoger gaat spelen. Maar goede rollenspelers bereiken dat veel sneller. De punten die eerder verdiend zijn kunnen benut worden om de bevestigingen en vaardigheden van het karakter te verhogen.

Karakter Klassen en rassen: Er zijn zes basis karakter klassen: Strijder, Verkenner, Tovenaar (puur magie), priester (puur wonderen), Warlock (strijdende tovenaars) en Crusader (strijdende priester). De karakter-rassen zijn: mens, dwerg, elf en half-orc. Alle intro's zijn bedoeld voor het menselijk ras.

Veiligheid: De wapens zijn gemaakt van plastic of foam en op hun veiligheid getest. Als een speler zijn eigen wapen wil gebruiken moet dit eerst getest worden. Bekwame E.H.B.O.-ers staan tot onze beschikking voor als er iets mis mocht gaan.

De minimum leeftijd voor deelname is 16 jaar. Aparte avonturen voor jongere deelnemers worden voorbereid, maar helaas is het nog niet zover. Sorry...

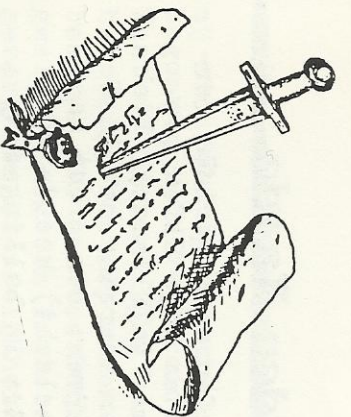
Aankomsttijd: Wij staan erop dat deelnemers 1 uur vóór aanvang van het avontuur aanwezig zijn, op zijn laatst 15 minuten voor de start. Dit met het doel dat alles op tijd verloopt, en jij niet hoeft te wachten op iemand anders die te laat is.

Boekingen: Vul het inschrijf-formulier volledig in. Groeps boekingen moeten in één enveloppe worden verzonden, stuur de inschrijving op naar: Public Registrar, Spirit of Adventure, 1 Scarisbrick Rd., Burnage, Manchester M19 2 BT, Engeland.

Bel even op (09-44-61-338-8653) om te weten in welk avontuur wij nog ruimte hebben.
 Prijzen: Introductie adventure - £10 p.p. (stuur £5 op).
 Van leerling tot ingewijde - £5 p.p. (stuur £2.50 op).
 - £15 p.p. (stuur £7.50 op).

Nachtelijke avonturen elke zaterdag vanaf 4 uur 's middags: £7.50 p.p.
 Bij boekingen van 10 personen is 1 plaats gratis.

HET AVONTUUR WACHT



SPIRIT OF ADVENTURE

Booking Form

PLEASE USE BLOCK CAPITALS

Name: _____ Address: _____

Post Code: _____ Telephone: _____ Date of Birth: _____

I would like my Introductory Adventure at:

Location: _____

Date : _____ Times: _____

	Saturday	Sunday
10am		
1pm		
4pm		

I would prefer to be a _____ on my Introductory Adventure.

Prices: £10 Introductory Adventure (at least one must be done).
 £5 each Apprentice to Novice level.
 £20 annual membership to Adventurers Society.

BLOCK BOOKING - Must be made in one envelope (10 people maximum) with one booking form per person. To book your place you must send 50% adventure price in advance, (£5 for an Introductory adventure per person), this is non-refundable.

I enclose cheque/postal order for £_____. Cheques payable to Spirit of Adventure. PLEASE DO NOT SEND CASH.

I will register for my adventure at least one hour before starting time, when I will pay the balance due on my Adventure. NO CREDIT WILL BE GIVEN.

You MUST arrive 15 minutes before the Adventure, if not you will not be allowed to participate.

Signature: _____ Date: _____
 I am over 16 years of age.

You will receive confirmation and further details by return of post.

Verhalen uit Midden-Aarde door: Dúlin

"Op die manier werd het Elfenras in drieën verdeeld: Avari, Gríze Elfen en Hoge Elfen (de naam voor de Eldar over zee in Eldamar). Toch waren niet alle Hoge Elfen tevreden met in de Onsterfelijke Landen te blijven; een groot aantal Noldor (het Tweede Geslacht) keerde voor het einde van de Eerste Era in ballingschap naar Midden-aarde terug, daarmee een begin makend met een reeks geleidelijke, maar niettemin belangrijke veranderingen voor andere volken in Sterfelijke Landen. Natuurlijk had de terugkeer van de Bannelingen de meest directe invloed op hun familie de Gríze Elfen, die snel veel van hun kennis (waaronder de Tengwar, het alfabet van lopend schrift van de Hoge Elfen) overnamen. De Gríze Elfen zelf - die talrijk waren en wier taal, het Sindarijs, het wijdst verbreid gesproken werd door alle Elfen - gaven vervolgens een deel van de Noldorinse cultuur die zij in zich hadden opgenomen, door aan de Boselfen (een andere naam voor de Nandor), bij wie zij in latere jaren vaak woonden. Uiteindelijk bereikte deze geleidelijke culturele overdracht geheel andere rassen. Zo verbreidde het runnenstelsel van de Gríze Elfen zich ten slotte tot de Dwerfen en zelfs - in een sterk verlaagde vorm - tot de Orks en andere dienaren van de Zwarte Macht. De volken die echter het diepst door de Elfen-kennis werden beïnvloed waren de Edain: de Drie Huizen van Mensen die naar het westen naar Belerand kwamen voor de Oudste Tijden voorbij waren, en die de levenswijze van de Elfen die zij daar aantroffen overnamen. En de Elfen van Midden-aarde gaven deze kennis vrijelijk, want in de Mensen hadden de Eerst-geboren de gedaante van hun toekomstige erfgenen herkend en verrijkten op die manier de geesten van de Edain met alles wat Elfenkennis kon schenken, terwijl

zij zichzelf op hun eigen afzonderlijke bestemming begonnen voor te bereiden. Want de Onsterfelijke Landen Eldamar en Eressëa in het Verre Westen, waren van het begin af aan bestemd als een toevluchtsoord voor heel het Elfen-geslacht als een laatste tehuis, verwijderd van de gevaren en sterfelijkheid van Midden-aarde. En diep in de harten van de meeste Elfen sluimerde het Verlangen naar de Zee, een aangeboren verlangen om naar het Westen naar Eldamar te gaan en daar voor altijd te wonen. Het waren natuurlijk de verbannen Hoge Elfen die deze roep het sterkst voelden, want zij hadden al een keer achter de Zee gewoond. Dienovereenkomstig keerden de eerste Noldor toen de Eerste Era was afgelopen en hun verbanning werd opgeheven, opnieuw naar de Onsterfelijke Landen terug en een groot aantal Gríze Elfen ging met hen mee. Nadat de Drie Ringen twee volle Era's later waren heengegaan, woonden er trouwens nog maar weinig Eldar (Hoge Elfen of Gríze Elfen) in Sterfelijke Landen, hoewel de Elfenwouden van Wilderland lang door mindere geslachten bevolkt bleven. Want in de harten van de Boselfen ontwaakte zelden het verlangen naar de Zee, en voor het merendeel kwam dit volk nooit in Eldamar. Zij bleven daarentegen in Midden-aarde en stierven ten slotte helemaal uit, het lot delend van al diegenen wier bestemming het was op Gindse Kusten te wonen."

potis

Warhammer

.....Traag kwam de zon op over de velden van Lowangen. De wachters stonden op de muren, vastbesloten de stad tot elke prijs te verdedigen. Gisteren was de koerier van de westelijke voorpost gekomen met het bericht dat een enorm leger Orks de voorpost had ingenomen. Men verwachtte nu elk moment de aanval op de stad zelf. Da inderdaad, tegen het middaguur kwamen enorme hordes Orks over de velden aangestorm. Een felle strijd ontbrandde op de muren. Dapper verdedigden de strijders zich tegen de vreselijke Orks, maar de overmacht was te groot. Langzaam moesten de wachters wijken voor de moordlustige bendes en de nederlaag scheen onvermijdelijk. Plotseling klonk bazingeschal over de velden, en vanuit het noorden nadere een grote leger-schare de stad. De dapper ruiters van Riefnusen, een trouwe bondgenoot van Gareth, reden in op de verbijsterde Orks. De zon schitterde op hun prachtige wapenrustingen en hun vlijmscherpe zwaarden sneden diep in het stinkende Ork-vlies. Langzaam week de vijand achteruit, totdat zij tegen het einde van de middag op de vlucht sloeg, duizenden lijken achterlatend op de velden van Gareth.....

Veldslagen zoals hierboven beschreven komen in een fantasy-wereld natuurlijk regelmatig voor. In fantasy-literatuur zijn er vele voorbeelden van te vinden. Folkloristen vinden in het bovenstaande wellicht overeenkomsten met de slag om Gondor uit 'In de ban van de Ring'. Er zijn een heleboel mensen die zich fanatiek bezighouden met het naspelen van dit soort veldslagen. In tegenstelling tot het fantasy-rollenspel zoals de meesten van ons dat kennen houden zij zich dus niet bezig met de handelingen van enkele individuele figuren, maar bepalen zij de bewegingen en acties van complete legers, legergroepen en kleinere afdelingen. Het moge duidelijk zijn dat daarvoor dus ook een geheel ander regelsysteem nodig is. Het naspelen van veldslagen is op zich natuurlijk niets nieuws. Al heel lang worden bijvoorbeeld de veldslagen van onder andere Napoleon nagespeeld. De oorsprong hiervan ligt overigens niet bij de hobbyisten en liefhebbers, maar bij de officiële militaire opleidingscholen. Daar werden (en worden nog steeds) beroemde veldslagen nagespeeld om de cadetten te oefenen op het gebied van tactiek en strategie. Nu wordt dit echter door vele liefhebbers als spel gespeeld, en in vele verschillende vormen: Oudheid (de oude Grieken, Romeinen en Egyptenaren), de Riddertijd (kruistochten en dergelijke), Napoleonisch, de eerste en tweede wereldoorlog, hedendaagse oorlogvoering en zelfs futuristische oorlogvoering. In gezien de enorme populariteit van fantasy-literatuur en -spellen zal het geen verwondering wekken dat er vele fanatieke liefhebbers zijn van fantasy-wargaming, bij velen bekend onder de naam 'Warhammer'.

Bij Warhammer draait het meestal om een campagne die uit een aantal veldslagen bestaat, bijvoorbeeld als onderdeel van de verovering of herovering van een bepaald gebied, of als gevolg van de tweestrijd tussen twee rivaliserende steden. Twee groepen spelers besturen elk een leger, en een scheidsrechter (de gamesmaster) houdt controle op de toepassing van de regels. Door een goede opstelling van de verschillende legeronderdelen en een slimme strategie moet elk leger proberen om de tegenstander in de val te lokken of in een ongunstige positie te manouvreren. Dit deel van de campagne wordt meestal op papier uitgevoerd, waarop de bewegingen van alle verschillende onderdelen wordt bijgehouden. Zodra twee verschillende legeronderdelen echter op elkaar stuiten vecht men de veldslag op een zo realistisch mogelijke wijze uit: op een grote tafel wordt het terrein waarop de veldslag plaatsvindt zo exact mogelijk nabootst, en met tinnen figuren worden de strijders voorgesteld. De verschillende spelers leiden nu de bewegingen en gevechten van kleine groepjes soldaten, totdat een van de legers duidelijk als overwinnaar uit de strijd tevoorschijn komt. En zo gaat dat door totdat een leger de gehele campagne gewonnen heeft.

Uiteraard is er voor al deze bewegingen en gevechten een uitgebreid regelsysteem nodig. Bovendien moeten ook de verschillende legers en rassen (mensen, elfen,

dweren, orken enzovoorts) duidelijk omschreven zijn, en hun gevechtswaarden op het slagveld. Want het moge duidelijk zijn dat ook bij dit spel een oger sterker is dan een gewoon mens, en die verhouding moet ook op het slagveld tot uitdrukking komen. Natuurlijk kan elke groep spelers zijn eigen regels bedenken en uitwerken. Het voordeel daarvan is dat je dan al je eigen ideeën over het spel in de regels kunt verwerken. Maar het is behoorlijk ingewikkeld en tijdrovend om zelf een heel regelsysteem uit te werken. Het is heel wat eenvoudiger om een bestaand regelsysteem te nemen en dan de regels zodanig aan te passen zodat toch je eigen ideeën over het spel tot uitdrukking komen.

In de handel zijn een aantal complete regelsystemen te verkrijgen. Een goed en vrij duidelijk systeem is 'Warhammer' van Citadel. De doos met regels bevat drie delen. Deel een behandelt de regels voor de meest uiteenlopende situaties zoals deze op het slagveld voor kunnen komen, zoals hand tegen hand gevecht, schietwapens, bewegingen en dergelijke. Deel twee behandelt magie en alles wat daarmee te maken heeft. In het derde deel wordt een groot aantal verschillende rassen behandeld, variërend van elfen, orken, dweren enzovoorts tot de meest afschrikwekkende monsters, compleet met hun gevechtswaarden en bijzondere regels.

Voor Warhammer zijn een aantal andere dozen te koop, die elk een scenario bevatten voor een uitgebreide campagne, compleet met kartonnen bouwplaten voor huizen en dergelijke. Ook in fantasy-magazines zoals White Dwarf kom je regelmatig scenario's tegen, maar met een beetje fantasy kan elke groep spelers zelf zijn scenario's wel bedenken. Er zijn ook genoeg voorbeelden van veldslagen om na te spelen te vinden in de fantasy-literatuur, zoals bijvoorbeeld De Slag van de Vijf Legers uit 'De Hobbit' of de Slag om Gondor uit 'In de Ban van de Ring'.

De echte aantrekkingskracht van dit spel voel je pas, als je een goede demonstratie ervan bijwoont. Dan pas zie je waar het om draait, voel je de spanning van de veldslag, ervaar je de paniek als het misloopt en juich je mee bij de overwinning. Daarom raad ik iedereen die in dit spel geïnteresseerd is aan om zaterdag 28 maart naar de Planetos-conventie in Den Haag te komen. Daar zal dan een demonstratie van Warhammer gegeven worden. Overigens zullen daar meer spellen gedemonstreerd worden, dus kan ik iedere liefhebber van rollenspellen aanbevelen daar eens een kijkje te komen nemen. Mensen die in Warhammer geïnteresseerd zijn kunnen uiteraard ook even contact opnemen met de redactie voor verdere informatie.

Met grote verslagenheid delen wij U mede dat van ons is heengegaan

Choco

Ik zal nooit vergeten hoe hij moedig en trouw het hazepad koos. Zijn eigen onbedachtzaamheid is hem teveel geworden

Alrik

Mede naar aanleiding van het veelvuldig en vriendelijke aandringen van Marc van Hattum (ex-secretaris ODM, Spectrum), is er nu eindelijk een officiële Oog des Meesters Vereniging opgericht.

Deze Oog des Meesters Vereniging zal deel uit gaan maken van de Vereniging 'Jucosim', die als overkoepelende Vereniging zal functioneren.

Het voorlopige bestuur bestaat uit:

- | | |
|--------------------|------------------------|
| Nicole Helwes | - voorzitter |
| Cor Herben | - secretaris |
| Ed Doorn | - penningmeester |
| Marc Tooten | - algemeen bestuurslid |
| Rinus v.d. Sterren | - algemeen bestuurslid |

De bedoeling van de Vereniging is om het spel in Nederland levend te houden en om het voortbestaan ervan te verzekeren (onder andere door het beschrijven van nieuwe regels en het publiceren van nieuwe scenario's).

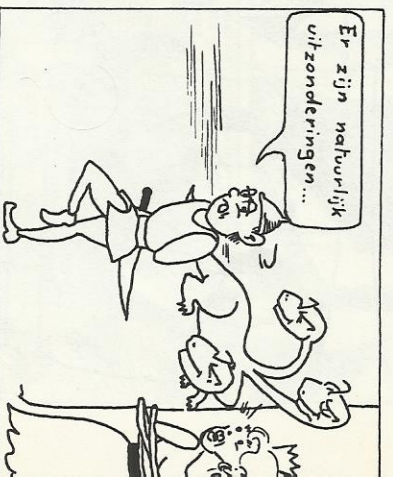
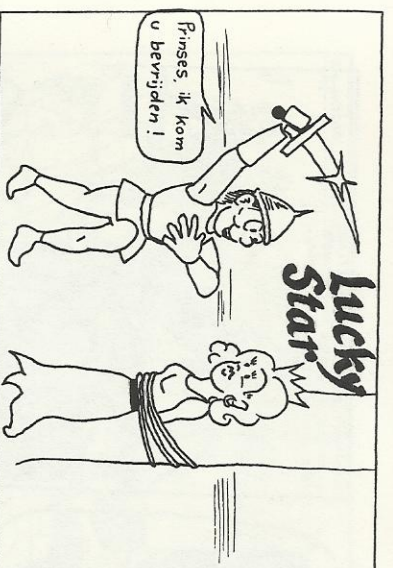
Ook ligt het in onze bedoeling een officieel ODM-blad uit te geven, dat dan een samensmelting zal zijn van de bladen 'Kobold' en 'Morgensster', zodat er op één basis verder gewerkt kan worden. Hiervoor willen wij jullie graag om medewerking vragen. Met zouden jullie bijvoorbeeld graag in zo'n officieel ODM-blad gepubliceerd zien (scenario's of regels, of noem maar op)? Als jullie ons wat laten weten kunnen wij daar in de toekomst bij het opzetten van het blad rekening mee houden, dus wij hopen op zoveel mogelijk reacties.

Overigens zijn wij beslist aanwezig op de Thanatos-conventie in Den Haag, dus misschien zien we jullie daar wel.

Overigens is het wel de bedoeling, dat het blad 'Morgensster' blijft bestaan, al zal dat in de toekomst waarschijnlijk meer bestemd zijn voor onze eigen spelersgroep.

Met vriendelijke groeten
namens het bestuur,

Cor Herben, secretaris.

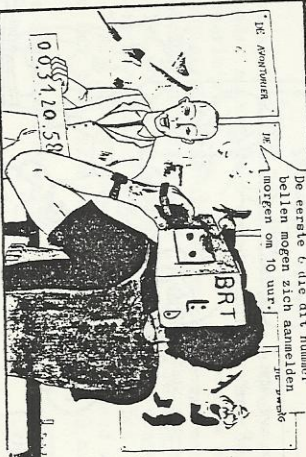
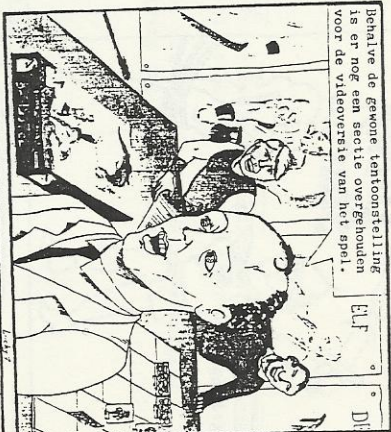
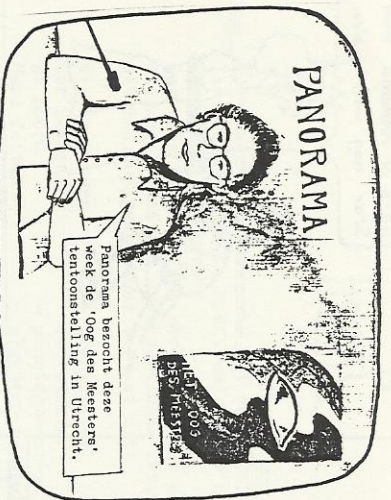


Vluucht in de Fantasy

Beste lezers, jullie zullen je vorige maand wel afgevraagd hebben wat jullie nu weer overkwam. Er verschenen zomaar zes pagina's met strips waar niemand ook maar één jota van begreep. Hiervoor onze welgemeende excuses, dit was een fout van onze mafie hoofdredacteur. Wij moeten nog de een of andere straf voor hem bedenken, maar wij houden jullie op de hoogte.

De bedoeling van deze oude strip van Luc Depraeter is, om te laten zien hoe zes mensen, die het allemaal niet meer zo zien zitten en in een tamelijk depressieve toestand zijn beland, via experimenten met een soort computer een vluucht nemen in de fantasy-wereld Avonturis.

Helaas laat de kwaliteit van de strip op het moment nogal wat te wensen over. Dit komt door het veelvuldig kopiëren ervan en ligt dus niet aan Luc Depraeter. De bedoeling is, dat er verder maandelijks een of twee pagina's strip in ons blad verschijnen. Lees nu het vervolg van het introductieverhaal 'Vluucht in de Fantasy'.



Waarom ze beginnen weten ze nog niet...

U hebt Wim aan de lijn...



Dit is Sylvia.



Als ze hun problemen maar evenjes kunnen vergezen...

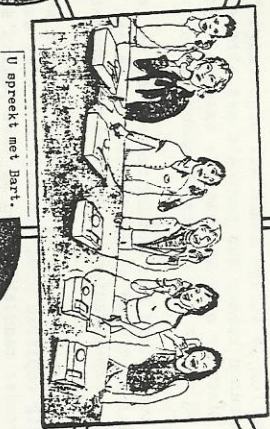


Hallo, dit is Yves.

Henk spreekt!



Veel kan het hen trouwens niet schelen...



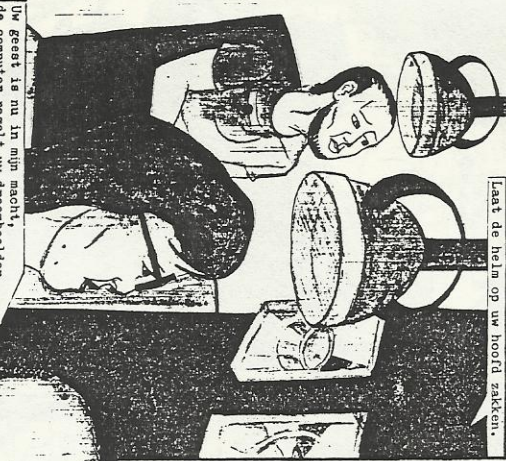
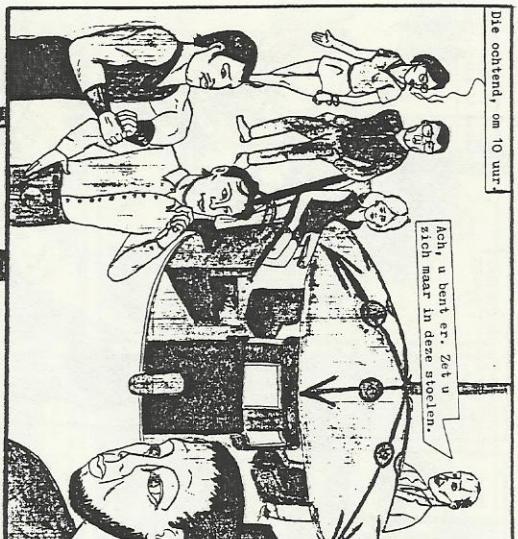
U spreekt met Bart.



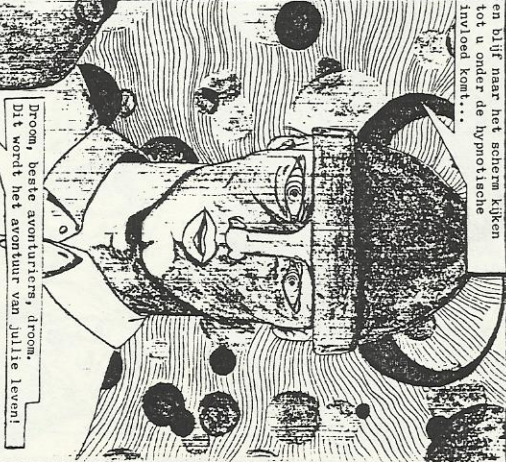
Met Tania...



Door te vluchten naar een andere wereld...



Laat de helm op uw hoofd zakken.

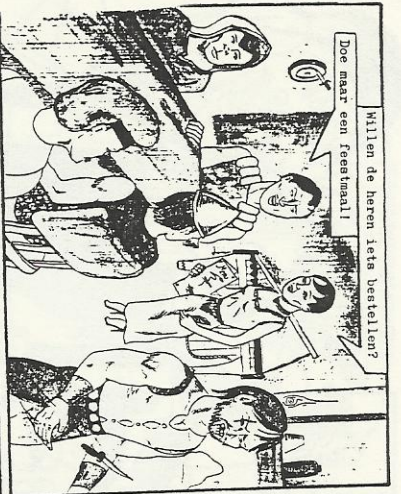


en blijf naar het scherm kijken tot u onder de hypnotische invloed komt...

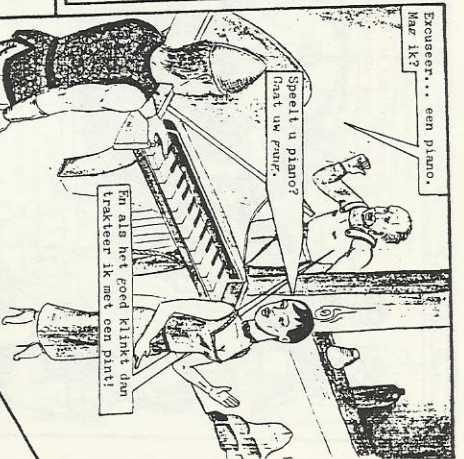


Uw geest is nu in mijn macht, de computer regelt uw droombeelden.

Droom, beste avonturiers, droom. Dit wordt het avontuur van jullie leven!



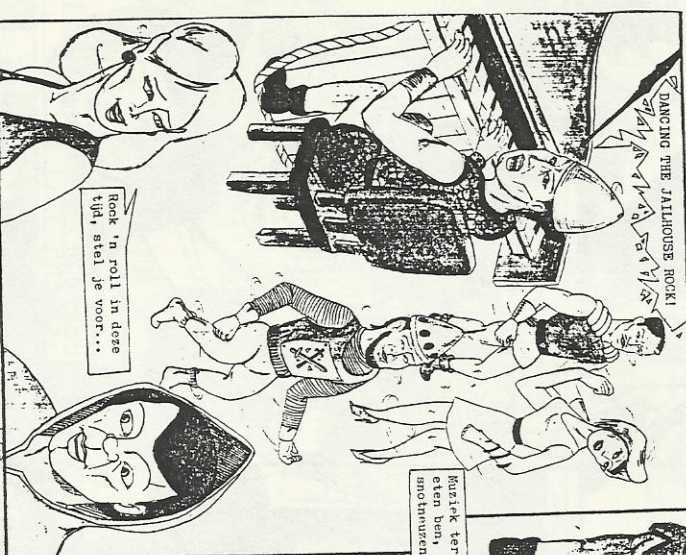
Willen de heren iets bestellen?
Doe maar een feestmaal!



Excuseer... een piano.
Nee ik?

Speelt u piano?
Dat kan voor...

En als het goed klinkt dan
trakteer ik met een pint!



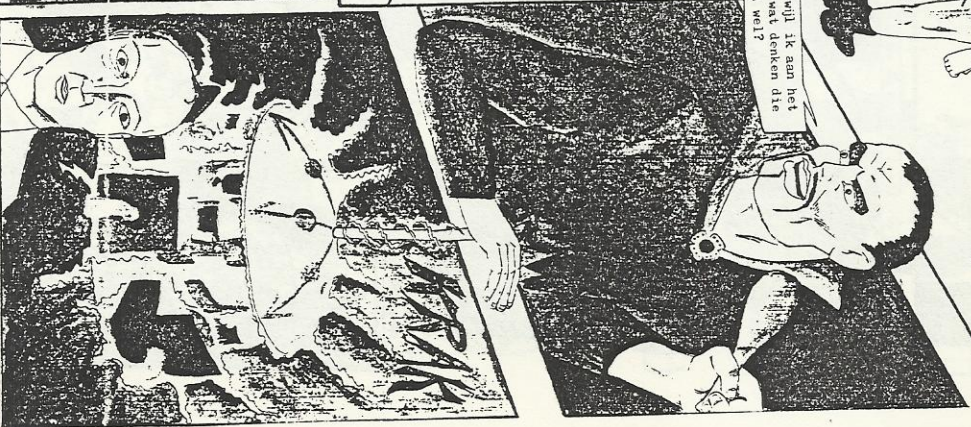
DANCING THE JAILHOUSE ROCK!

Rock 'n roll in deze
tijd, stel je voor...

Kusiek terwijl ik aan het
eten ben, wat denken die
onbevrienden wel?



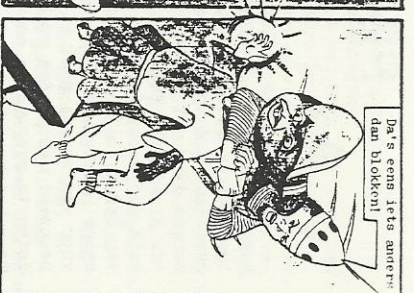
Ne zullen die snotters
een lesje leren!



Eindelijk een kans om
mijn woed te testen!



In jaren heb ik me
niet zo geamuseerd!



Da's eens iets anders
dan blokken!



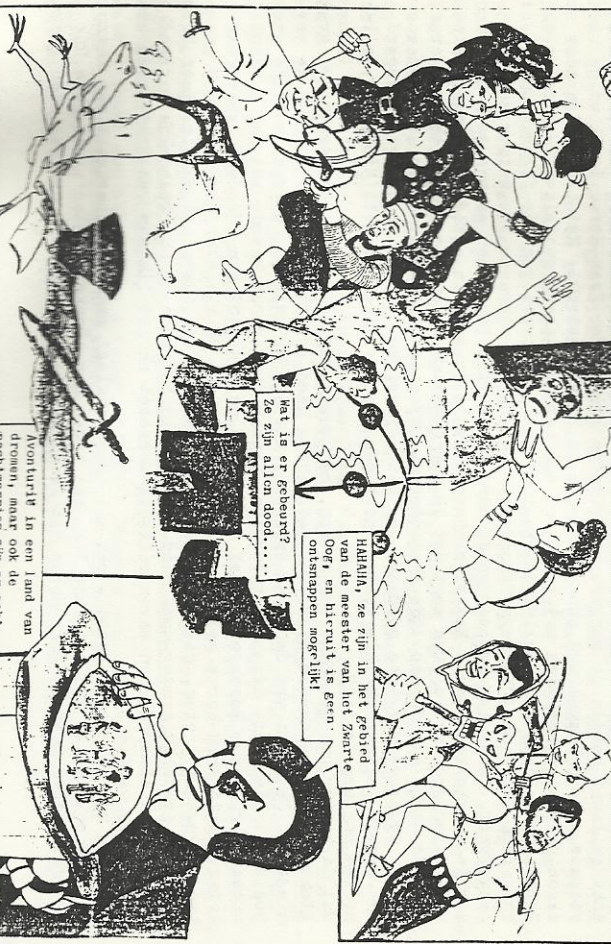
Maar wou jij
naar toe, makker?



Tegen mij heb je
geen kans, gooln!



Salander voortaan
wees een ander!



HAHAHA, ze zijn in het gebied
van de meester van het Zwarte
Oef, en hieruit is geen
ontsnappen mogelijk!

Wat is er gebeurd?
Ze zijn alleen dood....

Avontuur is in een land van
droom, maar ook de
moeite van het zijn er echt.



.....Jaar na jaar trokken de dienaren van Fran-Horas naar Gareth, zochten onder de burgers enige slaachtoffers uit en sleepten die mee naar Bosparan, waar zij uitzichtloos tot de dood toe gefolterd werden. Tegelijkertijd perste de keizer de in ongenade gevallen stad tot bloedens toe uit. Een sterk garnizoen van het keizerlijk leger zorgde daar met wrede middelen voor. Keizer Fran-Horas kreeg al snel de bijnaam 'de Bloedige'. Het Oude Rijk had nog nooit zo'n verschrikkelijke heerser gehad. Het volk was vertwijfeld en verlangde naar de 'Vredeskeizers' terug. Vooral de burgers van Gareth beleefden een vreselijke tijd. Zij beseften dat een opstand voor hen de enige uitweg was. En daarom verzetten de burgers van Gareth zich in het jaar 1562 voor een tweede maal in de geschiedenis. Met knuppels, schoppen, bijlen en houwelen bewapend bestormden zij het garnizoenskamp, en het lukte hen om de keizerlijke soldaten te overwinnen en uit de stad te verjagen. Gareth was weer een vrije stad. Toen het bericht van de opstand zich door het rijk verspreide, stroomden de onderdrukten van heinde en verre naar Gareth. En toen het keizerlijk leger voor de poorten van Gareth stond, stond het tegenover twee maal zoveel tegenstanders als verwacht. Het leger aarzelde. De generaal durfde het aanvalsbevel niet te geven. Toen de Keizer van de nieuwe ontwikkelingen hoorde, trok hij zelf met een tweede leger naar Gareth. Onderzussen had zich in het Middelland een derde leger gevormd, dat de inwoners van Gareth te hulp wilde snellen. Beide legers bereikten Gareth tegelijkertijd. Toen de burgers van Gareth het naderen van vriend en vijand zagen, besloten zij een uitval te wagen om zich aan te sluiten bij het hulpleger. Zo begon de slag van de vier legers. Van aanvang af werd het gevecht met verbitterde hardheid gestreden. Geen strijder gaf het stukje grond prijs waarop hij zich bevond. De slag duurde van 's morgens vroeg tot diep in de donkere nacht. Beide strijdmachten hadden 's avonds meer dan de helft van hun manschappen verloren. Op het laatste leek het gelijk zich aan de kant van de burgers te bevinden. Het keizerlijk leger moest stap na stap wijken.

Plotseling flitste midden in het bruisend overwinningsschreeuw van de burgers een vlammeende straal. Meer dan 5 minuten stond de straal als een puntige brandende stam aan de hemel. Het gehele slagveld was in een helder licht gehuld. In het spookachtige licht konden de burgers en soldaten hun keizer Fran-Horas de Bloedige zien, staande op een heuvel met zijn armen naar de hemel gestrekt. Met ingehouden adem zagen de mannen hoe zich uit het zwart des hemels donkere gestalten vormden en op Dere needaalden. Onmiddellijk daarna trokken de in zwart gemulde figuren op het burgerlijk leger af. "Het zijn Demons!!", klonk een schreeuw "De keizer heeft ze bemorend!". In paniek probeerden de burgers te vluchten, doch er was geen ontkomen aan de zwarte kreaturen. Met vlijmscherpe sabels en sikfels hielden de geachtstolzen hun onder de burgers. Men zegt dat de overlevenden optwee handen te tellen waren. Toen de strijd aan de ene zijde gestreden was draaiden de schaduwwezens zich om en gingen op de verschrikte soldaten van het keizerlijk leger af. Later werd beweerd dat men de keizer schillende kreten had horen roepen: "Deze niet!! Niet deze, alle hellen nog aan toel!!"

Wat de keizer ook geroepen mag hebben, het was tevergeefs. Toen de morgen zijn grauwe licht over het slagveld wierp was het gehele land bezaaid met de lijken van de verslagenen. De helft van de lijken droeg het keizerlijke uniform, de andere helft was gekleed in de bonte draacht der burgers. Keizer Fran-Horas keerde met een handvol mannen terug naar Bosparan. Vanaf de dag van de slag tot aan zijn dood, vier jaar later, heeft Fran-Horas geen woord meer gesproken. Op zijn sterfbed klonken 5 uur lang vreselijke kreten, die niets menselijks meer hadden, door het paleis. Toen de dienaren eindelijk genoeg moed hadden verzameld betraden zij het keizerlijk vertrek. De woon- en slaapruimten waren volledig verwoest en het lichaam van Fran-Horas was nergens te vinden.

De 'Slag van vier legers' - ook wel 'Demonslag' genoemd - markeert een keerpunt in de geschiedenis van het Oude Rijk, het begin der 'Donkere Tijden'. Het Oude Rijk had geen leger meer en Fran-Horas had geen erfenis nagelaten. Grote gebieden gingen

weer aan de Orks verloren. Wetenschap, alchemie, staatswezen en cultuur gingen verloren. Uit de Donkere Tijden hebben wij dan ook geen aantekeningen.

Oorkonden en geschriften zijn er pas weer vanaf 1100 v.H. als het Oude Rijk weer versterkt wordt. In het Lieflijke Veld heerste weer orde en beetje bij beetje kon het verloren land weer teruggewonnen worden. Het werd aan de eerste vrouw op de keizerlijke troon voorbehouden om het Oude Rijk weer naar zijn oorspronkelijke grootteid en macht terug te voeren. Hela-Horas (de Schone) voerde haar ambt met slimheid en een zeker instinct uit. Bij alles wat zij deed had zij zo'n succes, dat er in het Rijk al gauw verteld werd dat de keizerin op goede voet stond met de Goden. Door haar grandioze prestatie en de verblijdende woorden van haar raadgever begon de keizerin zelf in haar goddelijkheid te geloven. Zij riep de gewijden bijeen en liet zich tot opmerste Godin uitroepen. De wijzen vonden niet de moed hun schone keizerin tegen te spreken. Slechts een paar oude mannen herinnerden aan een meer dan 800 jaar oude wet, die de verheffing van een sterfelijke tot Godheid ten strengste verbood, maar het zwijgen werd hen opgelegd met de uitleg dat deze wet wel 26 verouderd was, dat het onmogelijk was dat hij in deze tijd nog steeds gold. In het jaar 994 v.H. werd Hela-Horas uitgeroepen tot heerseres over alle mensen en Goden. Niet alleen Bosparan en het Oude Rijk bleefden weer op, ook de handelsstad Gareth was weer machtig en rijk geworden, machtiger zelfs dan ooit tevoren. De mensen van Gareth hadden de verhalen van hun voorvaderen nooit vergeten. In het openbaar gedroegen zij zich als loyale onderdanen, maar onder elkaar spraken zij vol verachting over Bosparan en de keizerlijke familie. Toen het bericht over de 'vergodelijking' van de keizerin zich over Gareth verspreid had, brak er een opstand uit. De wijzen vonden de uitroeping heilig-schennis, en wilden haar ongedaan maken. Toen zond de raad van de stad Gareth een afvaardiging van acht burgers, vier mannen en vier vrouwen, naar Bosparan, die met de keizerin moesten spreken en proberen haar van mening te doen veranderen. Hela-Horas hoorde de burgers aan en liet ze vervolgens door haar wachtsters grijpen, en liet hen op de grote plaats vóór het paleis in het openbaar verbranden. Voordat de vlam in de brandstapel ging richtte zij vanuit haar paleisraam een boodschap tot de Goden: "Gegene die nu ut spreekt is uw heerseres, Hela-Horas. Ik beveel jullie, je niet in mijn aangelegenheden te mengen. Als jullie je wilt verzetten tegen mijn wil, kom dan naar hier en blus de vlammen!" De nieuwsgierige menigte kreeg bij deze woorden de schrik van hun leven, maar er gebeurde niets bijzonders. De inwoners van Bosparan namen het 'Zwijgen der Goden' aan als bewijs dat de Keizerin hen inderdaad kon bevelen. Dit geloof veranderde zelfs niet toen drie dagen later overal in het Lieflijke Veld zware regenbuien vielen, de rivier de Yaguir buiten haar oevers trad en de stad Bosparan de zwaarste overstroming uit haar geschiedenis beleefde. De priesters van de keizerstad verklaarden dat er geen enkel verband kon bestaan tussen de daad van de keizerin en de overstroming. De Raad der Wijzen van Gareth nam echter onmiddellijk aan dat de overstroming een teken was dat de keizerin bij de Goden in ongenade was gevallen. Zij besloten om het gunstige tijdstip te benutten en een burgerleger naar Bosparan te sturen teneinde de keizerin van de troon te stoten. Toen Hela-Horas van het naderende leger hoorde, besloot zij zelf het bevel op zich te nemen en stormde in ijtempo haar tegenstanders tegemoet. De beide legers stootten op elkaar op het punt waar de Brigella in de Yaguir uitmondt. De strijd werd net zo bitter gevoerd als voorheen de 'Slag der vier legers', maar het leger uit Gareth had al snel de overhand. De keizerlijke Garde was door de jlmars danig verzwaakt, en daar zij twifelden aan het strategisch kunnen van hun keizerin was hun moreel ook niet al te best. Bij het aanbreken van de slag was het front in beweging in de richting van het keizerlijk leger, en werden de soldaten steeds verder teruggedrongen. Doch toen gebeurde iets dat de Garethers met afschuw vervulde. Het scheen dat de overwinning, die nu zo dichtbij leek, hen opnieuw op dezelfde vreselijke wijze ont-nomen zou worden. Bliksem sloeg neer uit de nachtelijke hemel, en de strijders van de beide legers zagen de keizerin dezelfde bezweringsdans uitvoeren, die Fran-Horas tijdens de 'Demonslag' ook had gedaan. En wederom vormden zich gezichtsloze gestalten uit de duistere schaduwen.

Maar ditmaal zou het anders aflopen. "HALT!! Burgers van Gareth, wijk geen stap!" klonk het plotseling over het veld. De soldaten van het burgerleger zagen ineens vier strijders in hun voorste lijn, die nog niemand opgemerkt had. De vier, drie mannen en een vrouw, droegen rustingen van stralend goud en hun lange zwaarden

lichten fel op, met een verblindende witte gloed. De vier marचेerden voortaan, zonder er acht op te slaan of iemand hen wel volgde. Het keizerlijk leger trok zich in een halve cirkel voor hen terug. Nóg wonderbaarlijker was de uitwerking die de vier op de donkere schaduwezens hadden: de duistere gedaanten waren vanuit de hemel neergedaald, maar nu stegen zij weer omhoog. De vier strijders sloegen verbeten in een vreemde taal een onheilspeidend klaaglied te zingen. Dan losten de gedaanten plotseling op in een donkere nevel, niets meer achterlatend dan een smerige stank. "Weg met Hela-Horas, de keizerlijke beul" schreeuwde plotseling een stem uit het burgerleger, en de inwoners van Gareth stormden naar voren, voorbij de vier strijders in hun gouden rustingen. De keizerlijke Garde vluchtte alle kanten op. "Wraak voor de Demonsenslag" brulden de Garethers. Genadeloos zaten zij de soldaten achterna en versloegen ieder die hen in de handen viel. Toen zij de heuvel opstomden waarop zij de keizerin vermoedden, zagen zij niemand meer. Ook de vier strijders, waarvan men zoveel te danken had, waren nergens meer te bekennen. Het burgerleger sloeg het kamp op voor de nacht, en de volgende dag zette het haar tocht naar Bosparan voort. Het lukte Hela-Horas niet om het aanstormende leger nogmaals tegen te houden. Het burgerleger rukte op tot aan de muren van de stad, die reeds bij de eerste bestorming konden worden ingenomen. Even later stonden de Garethers voor de muren van het keizerlijk paleis. Maar terwijl zij nog overlegden hoe zij deze geweldige en met zó'n gedonder, dat de bodem ervan trilde. In de muren tekenden zich enorme bressen af, zo breed, dat meer dan twintig soldaten schouder aan schouder er doorheen konden marcheren. De paleiswacht weerde zich dapper, maar moest toen zwichten voor de overmacht. De weg naar de vertrekken van de keizerin lag open. In de troonzaal echter zagen de Garethers twintig geraanten op zich afkomen, die roestige wapens en uitrustingen droegen. Op de gouden troon, achter de muur van levende beenderen, zat de keizerin. Zij keek de indringers strak aan en hief haar hand op, om de dodelijke creaturen het sein te geven voor de dodelijke slag. Doch toen klonk een stem "Het is uit", Hela-Horas" en de keizerin zakte ineen, alsof een brandende pijl haar doorboord had. Dood zonk zij neer op de marmeren vloer....

De twintig geraanten vielen in stukken uiteen, en wapens en rustingen kletterden op de mozaïekvloer van de troonzaal. In minder dan twee slagen van het hart was de Garethers het paleis met droog stro en staken het aan. Al snel laaide het vuur ten hemel, en door de hitte barstten zelfs de dikste paleismuren en stortten in een bulderend geraas op de grond. Van het trotse bouwwerk bleef niets meer over dan een paar zwartgeblakerde zuilen.

Dit alles vond plaats in het jaar 993 v.H. ofte wel in het jaar 0 volgens de bewoners van het Oude Rijk. "Wraak voor de Demonsenslag" hadden de Garethers geroepen. Het uur der Wrake was inderdaad aangebroken. Zes maanden lang trok het leger door het lieflijke veld. Bosparan werd met de grond gelijk gemaakt, en alle andere steden werden geplunderd en verbrand. Toen het burgerleger uiteindelijk terugkeerde naar Gareth, werd het gevolgd door een drie kilometer lange karavaan van wagens vol met buit. Toen de Garethers weggetrokken waren kwamen de Gobli's weer terug. Zij rooiden de laatste bezittingen van de bewoners van het lieflijke veld. Deze plundertocht van de Gobli's duurde twee jaar. Maar meer dan 700 jaar gingen voorbij eer het Oude Rijk deze slag te boven gekomen was....

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
Rosenstraat 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. F.O.Herben. Vermeld daarbij de naam "MORGENSTER" met de maand van verschijning of abonnement.