

de MORGENSTER

jrg. 1

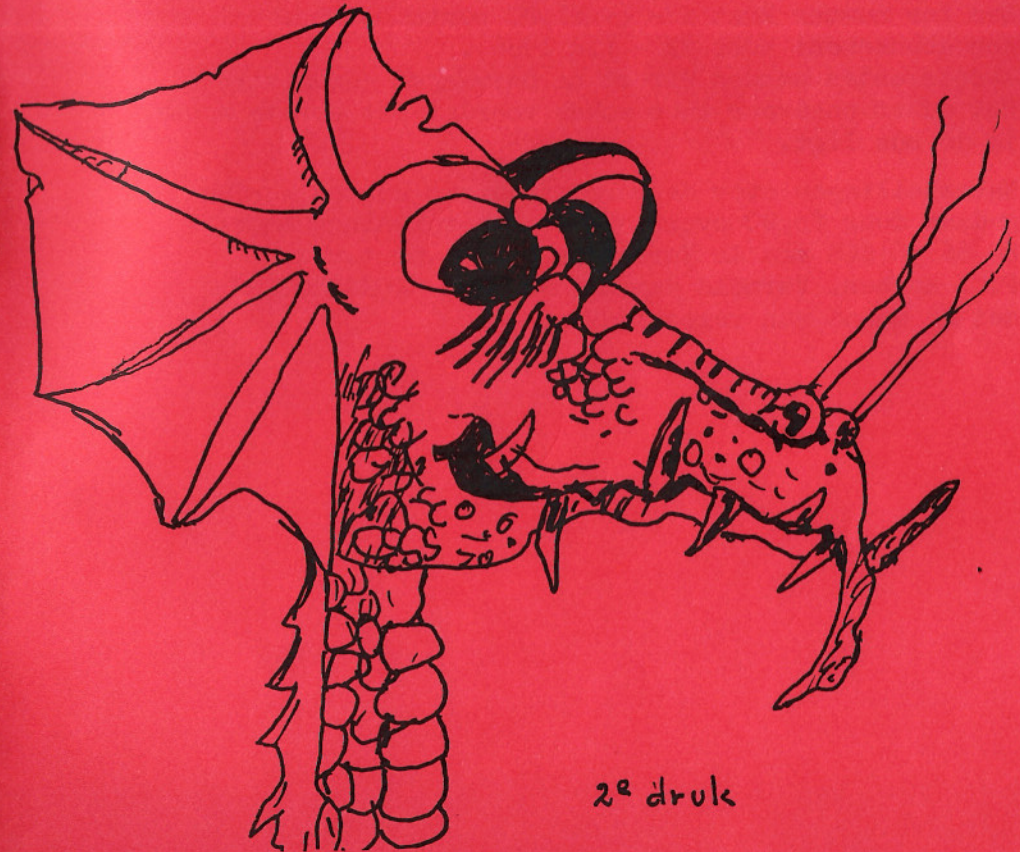


no. 8

maandblad voor fantasy-liefhebbers

dec. '85

de "MORGENSTER" is een niet commerciële
uitgave van "PALANTIR".



2^e druk

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

Hoofdredacteur: Cor Herben.

Redactie: Rinus van der Sterren.
Ron Moreel.
Ed Doorn.
Ed Achtpoot.

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: 100 stuks.

Een los nummer kost f2,- (+ f1,20 portokosten).

Een abonnement kost f30,- (in 1986).

Abonnementen worden direct na ontvangst geregistreerd.
Het duurt ongeveer twee weken voordat het eerste nummer
in de bus ligt.

Nabestellingen over de eerste nummers kunnen worden
gedaan door f3,20 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.

☆ bij het ☆☆☆~licht ☆

red.

Vriendinnen en vrienden,
wel eens getafeltennist met een reuzenspin, ik kan je het strengste afraden.
De balletjes vliegen om je oren als pijlen uit een Orkenboog.
Het valt niet mee om zes services tegelijk te retourneren. Dus tafeltennissen
is hier afgelopen. Wij zijn dus nu op zoek naar een nieuw tijdverdrijf.
Als het maar niet iets is waarbij gegooid wordt.
Willen de mensen die ons schrijven onderlinge afspraken maken over de tijden
van het versturen, ik kan af en toe mijn gang niet meer in.

De voorplaat van deze maand is een tekening van een draak gemaakt door de elf
Sylvesta. Zij heeft een tinnen figuurtje naar keuze verdiend.

De rubriek Literatureluurs lijkt wel een jojo, deze keer weer niets.

Dat wordt straks weer kerstbomen optuigen en kado's inpakken en je eigen
volvreten, hoi feest! Ik denk dat we Ed Achtpoot maar optuigen met in iedere
poot een kaarsje.

Deze maand de verrassende ontknoping van het geheim uit het verleden.

Meester Turgon heeft het over de geografie van Avonturie.

Een nieuwe held wordt geïntroduceert ; de Doler.

Avonturijnse wetenswaardigheden met iets over schilden.

Dulin heeft het over vrouwen.

De dorpsgek probeert ons gek te krijgen met regels.

Zo nu ga ik weer verder met mijn suprise, vanaf deze kant vrolijke feestdagen.

NAIENS ALLE MEDEWERKERS PRETTIGE
FEESTDAGEN GEWENST EN EEN HEEL
GELUKKIG NIEUW JAAR

BOVEN

AAN DE REDACTIE VAN Morgenster.

BIJ ZIJNDE IK JULLIE EEN UITKAAI VAN DE FOLDER DIE
TEGELIJKERTIJD TOEN DEZE BRIEVEN VERSTUURD WERDEN, IN VENLO EN
BLERICK IN DE WINKELS WERD VERSPREID.
GAAKNE HAD IK DIT STUK IN JULLIE TIJDSCHRIFT GEPLAATST EN
KLACHTES VAN DE REDACTIE ZELF ONTVANGEN.

OOK MOGEN JULLIE PLAATSEN DAT MARK VAN HATTEM EN ZIJN BENTE
SPECTRUM-WERKERS ER NAAR EEN POTJE VAN MAKEN MET HET OOG DES
MEESTERS IN NEDERLAND EN BELGIE.
WANT SINDE BEGIN 1986 HEB IK GEINFORMEERD WANNEER DE
UITBREIDINGSREGELS UITKAMEN IN NEDERLAND EN EERST ZEI HIJ
'JUNI/JULI' DE TWEEDE KEER 'AUG/SEPT' DE DERDE KEER KWAM HIJ
MET 'ROND SINTERKLAAS-TIJD' AANZETTEN EN DE LAATSTE KEER DAT
IK BELDE ZEI HIJ DAT ZE PAS VOLGEND JAAR ZOUDE UITKOMEN, EN
AL DIE TIJD HEEFT HIJ UITVLUCHTEN ZOALS
'GELDPROBLEMEN', 'VERTALEN', ENZ., MAAR MET DE LEDENLIJST VAN
KOBOLD IN EEN HAND DENK IK DAT HET OOG DES MEESTERS TOCH WEL
GOED VERKOCHT WORD IN NL EN (!) BELGIE.

EN ALS MARK DIT BRIEFJE OOK OP ZIJN BUREAU ZIET, DENK IK DAT
DE UITBREIDINGSREGELS ER WEL SNEL ZULLEN ZIJN.

EN OVER POPULAIR GESPROKEN: IK HEB EEN OOG DES MEESTERS FAN IN
GRONINGEN EN DIE KAN IN ZIJN PROVINCIE ALLEEN NAAR DE EERSTE
4 AVONTURENBOEKEN KRIJGEN, VOLGENS DE WINKELS IS DE REST NOG
NIET OP DE MARKT (?.....!)

ZOALS JE ZIET HEBBEN WIJ DE DOOS HAVENA, EN BINNENKORT HEBBEN
WIJ OOK DE DELEN 9 TOT EN MET 16 VAN DE AVONTURENBOEKEN DIE
WIJ NET OVER DE GRENZ VOOR 14 MARK PER STUK KRIJGEN KUNNEN.

IK WIL NAAR ZEGGEN, ALS ER NIET SNEL VERANDERING IN KOMT
, MARK....

DAN HEB IK ERG VEEL ZIN (EN HEEL WAT MET MIJ) OM NAAR SCHMIDT
IN DUITSLAND TE SCHRIJVEN EN TE KLAGEN OVER 'DAS SCHWARZE
HUGE IN HOLLAND' EN TE VRAGEN OF ZE EEN ANDERE UITGEVER IN DE
ARM KUNNEN NEMEN; DESNOODS WIL EEN VRIEND VAN MIJ ALLES WEL
NAAR HET NEDERLANDS VERTALEN!

DIT KAN ZO NIET! DOE ER WAT AAN!

DEZE ZAAK GAAT NIET ALLEEN MIJ AAN, MAAR OOK IEDERE ANDERE OOG
DES MEESTERS FAN IN NEDERLAND EN BELGIE!

MOCHT DIT STUK KRITIEK NIET GEPLAATST WORDEN (IK HEB EEN
UNDERCOVER ADRES!) DAN ZAL IK MET DE AAN MIJ TOE GEZONDEN
LEDENLIJST VAN KOBOLD WEL EVEN HEEL NEDERLAND EN BELGIE OP DE
HOOGTE STELLEN VAN DE ZAKEN ROND EEN VAN DE BESTE
ROLLENSPELLEN IN NEDERLAND!!!

(IK HEB GEZEGD...)

MET VRIENDELIJKE GROETEN, SANDER SAVELBERG;
EEN BOZE OOG DES MEESTERSFAN!

BOVEN

Beste redactie,
men fluistert dat: Zaratustra een verhouding heeft met de elfin Silvesta,
de dorpsgek wijs is geworden, Karaganda angst heeft voor Orka, Gernot een
wormkuur heeft gekregen, in herberg "Het Zwarte Everzwijn" water in het 'bier'
wordt gedaan, Rhonda een bordeel heeft geopend in Havana, Isildur nu een dertien
is geworden, er een Ork als "Killer Kastje rondloopt - Meester Turgon is
slachtoffer geworden van dit onding, Tarnba de avonturier een zoon van een
kobold is.

Peter, Andre en John.

ZOLANG ZE HET NIET SCHREPULEN VINDEN WIJ HET BEST.

Beste Cor,
Ik heb kritiek op het blad de "MORGENSTER". Door toeval kreeg ik nummer 5
in handen. De daarin beschreven talenten uit het boek van de regels 2 waren
niet compleet, i.p.v. 50 waren er maar 35 talenten. Nu vraag ik u waarom
dit zo is, zijn de andere 15 talenten "verboden"? Buiten dit punt om vindt
ik het een goed blad en hoop dat jullie verder gaan met het publiceren ervan.

Met vriendelijke groeten
A. Plate Venlo

BESTE A,
JE HEBT GROOT GELIJK MAAR IK WIST OOK NIET DAT ONZ BLAD DOOR HET NEDERLAND
VERSPREID GING WORDEN. DE REGELS WAREN BEDOELD VOOR ONZE EIGEN SPELERSGROEP.
EN DE WEGGELATEN TALENTEN VONDEN WIJ OVERBODIG, MAAR OMDAT DE INTERESSE NU
OOK BUITEN ONZE GROEP LIGT ZAL IK DE 15 OVERIGE TALENTEN BIJNENHOUT OOK BE-
HANDELEN. VERDER ZIJN WIJ BLIJ ZULKE OPLETTENDE LEZERS TE HEBBEN.



Het geheim uit het verleden.

Deel 8 - De verlossing

Door R. v.d. Sterren

...Terwijl ik nog wat at en dronk stelde ik hem nog een paar vragen, maar veel kwam ik niet meer te weten. Na het eten bekeek ik de staf eens goed. Het was een gouden staf met op de kop een soort stempel in de vorm van een draak. Ik keek weer naar de man, maar hij zat doodstil in zijn stoel en staarde in het niets. Ik wilde hem nog wat vragen over de staf toen ik bemerkte dat ik daar geen antwoord meer op zou krijgen; want hij was dood... Ik stond op en doorzocht het vertrek, maar kon niets vreemds vinden, of iets dat mij verder kon helpen.

Weer keek ik naar de staf en op dat moment schoot mij iets te binnen dat de prinses op het schip mij verteld had. Toen leek het niet belangrijk, maar nu leek het mij dat ik inderdaad op het goede spoor was. Of geschiedde alles slechts door toeval en geluk?

"Pas op voor het gouden beeld ..." had zij mij namelijk gezegd. Was ik dan toch op het eiland van de prinses aangespoeld of was ik heel ergens anders? Na wat besluiteloos rondgekeken te hebben ging ik terug naar de trap. Er waren verscheidene plateaus die de trap in stukken deelden. Toen ik naar boven ging had ik er eigenlijk niet op gelet, maar ik kon geen deuren zien. Ik ging daarom maar naar beneden. Op het eerstvolgende plateau bleef ik staan en bekeek de wand. Eerst zag ik niets bijzonders, maar toen ik de wand wat beter onderzocht vond ik ongeveer 50 cm. boven de vloer een kleine tekening van een draak.

Ik pakte de staf en concludeerde dat de twee afbeeldingen hetzelfde waren. Ik hield het stempel tegen de draak en op hetzelfde moment schoof een deel van de wand, ongeveer 1 meter hoog en 1 meter breed, opzij. Ik deed snel een stap opzij maar er gebeurde niets. Ik bukte om door de opening te kijken.

Voor mij was een ruimte zichtbaar van 4 bij 4 meter. Alle wanden waren met goud bekleed. Er stond een bureau met daarvoor een stoel met een hele hoge leuning. Verder stond er een kast en tegen de oostelijke wand stond een kleine tafel. Er was geen levende ziel in de ruimte te bekennen. Ik kroop de ruimte binnen en liep voorzichtig naar het bureau. Toen ik vlak bij de stoel was sprong ik er direct voor, maar hij was leeg. Op het bureau lag niets, maar het had drie laden naast elkaar met daarop weer die draak-tekens. Ik drukte de staf tegen het teken op de linker lade en deze schoof als vanzelf open. In de lade lagen een perkament-rol en een gouden ganzerveer. Ik pakte de perkamentrol en hield deze in mijn hand. Ik wilde hem wel openrollen, maar deed het toch niet; als dit inderdaad het eiland van de prinses was dan zou dit wel eens de rol des doods kunnen zijn. Ik maakte op dezelfde manier ook de andere laden open.

In de laatste lade vond ik een kaart. Ik legde hem op het bureau en bestudeerde hem nauwkeurig. Ik zag dat het de kaart van dit eiland was; De open plek in het bos en de waterval stonden er op, en er waren ook 12 plaatsen aangegeven. Er liep een weg van noord naar zuid, maar er liep geen weg naar de open plek. Dat vond ik zeer vreemd, want ik was vanaf de waterval over een weg door het bos gekomen. Op de kaart stond ook niets aangegeven op de open plek. Ik vouwde de kaart weer op en stak hem bij mij. Nu liep ik naar de kast waarvan de deur op een kier stond. Even deed ik verschrikt een stap terug, maar er gebeurde niets. Behoedzaam liep ik verder en voorzichtig opende ik de kast helemaal. Maar mijn angst was voor niets want de kast was leeg.

Het viel mij op dat de ruimte goed verlicht was, ondanks dat er geen ramen in de muren waren en er geen fakkels of olielampen hingen. Maar ik maakte mij er niet echt druk om. Na de ruimte grondig onderzocht te hebben wilde ik haar weer door het gat in de muur verlaten, maar tot mijn schrik was de opening weer gesloten. Daar stond ik dan!

Ik werd nu woedend en begon de gehele ruimte te verbouwen. Toen ik de kast gesloopt had vond ik erachter een trap die naar beneden leidde. Ook het trappat was verlicht zonder dat er een lamp te bekennen was. Nu begon ik mij toch af te vragen hoe dat kon. Maar daar kon ik kort of lang over nadenken. Ik kwam er toch

niet uit. Dus ging ik maar naar beneden, dan deed ik tenminste nog iets. Ik had een meter of drie afgelegd toen de trap eindigde voor een muur van goud. Direct begon ik naar een tekening van de draak te zoeken maar ik vond er geen. Ik gaf een woeste trap tegen de muur en tot mijn verbazing schoof deze opzij. Ik keek een ruimte binnen van ongeveer 4 bij 4 meter. Daar stonden een keurig opgemerkt bed, een kast, een tafel en een stoel. "Toch vreemd" dacht ik "er ligt nergens stof". Die man woonde hier al 40 jaren, was nog nooit in deze ruimte geweest en toch lag er nergens stof. Alles zag er puntgaaf uit. Op de tafel stonden een kan en een grote schaal en er hing een handdoek over de leuning van de stoel. Ik liep naar de tafel en keek in de kan. Daar bleek water in te zitten, dat helemaal niet muff of vies rook. Ik liep naar de kast en maakte haar open. Daarin lagen linnengoed, lakens en handdoeken, maar verder niets bijzonders. In de wand, waar ik de trap vermoedde die ik opgegaan was, zocht ik naar een deur, maar ik vond alleen een tekening van een draak. Ik drukte de staf ertegen en ook hier schoof een deur open. Toen ik door de deur gegaan was schoof hij achter mij weer dicht. Ik stond weer in het trappat en zag dat ik nu een verdieping lager was. Tegenover mij zag ik weer de tekening van de draak. Met de staf maakte ik de deur open. Nu kwam ik in een ruimte die volgens mij een zit ruimte was. Er stonden 3 makkelijke stoelen met in het midden een kleine tafel en tegen de westelijke muur stond een lage kast. Op de kast stonden verschillende beeldjes en vazen. Ook deze ruimte was op dezelfde geheimzinnige manier verlicht. Ik liep naar de kast en onderzocht haar. In een van de vakken lagen zes perkamentrollen, een stel boeken en kaarten en wat mooie voorwerpen die ik niet kende. Wat mij wel opviel was dat er één onder een glazen stolp zat: Het was een ronde schijf met daarop een kleinere schijf, waarop twee pennetjes stonden. Ik schonk er verder geen aandacht aan en ging in een van de stoelen zitten met de perkamentrollen op mijn schoot. Twee ervan kon ik niet thuis brengen. Zij waren lichtgroen van kleur en met rode letters beschreven in een taal die ik niet kende. Een andere rol trok speciaal mijn aandacht. Daarop stond de naam TOELIKA van GRIO: De naam van de prinses! Verder stond erop dat het haar stamboom was. Ik rolde het perkament open en zag dat het inderdaad een stamboom was, maar er ontbrak een stuk. En dat was het stuk dat terugging naar zo'n 100 jaar geleden. Er bleek een stuk van 50 a 60 jaar weg te zijn, dus de stamboom moest minstens 150 oud zijn. De andere rol leek mij een brief, maar ik kon hem niet lezen. De derde rol was leeg, en de vierde rol was een tekening van de draak. Ik had nog steeds een rol bij mij. Ik rolde haar open en het bleek het ontbrekende stuk stamboom te zijn. Maar er stonden geheel andere namen op: Niet die van GRIO, maar TOELAKAN. Mijn nieuwsgierigheid was nu gewekt. Ik maakte de eerste groene rol open. Op hetzelfde moment klonk er een vreemde stem door de ruimte: "Gij hebt het gewaagd om mij te wekken. Zijt gij met goede of kwade bedoelingen gekomen? In het laatste geval zult gij zeker sterven, maar als ge met goede bedoelingen komt, luister dan naar wat ik zeg: Toelakan was de eerste koning van dit eiland, zo'n 100 jaar geleden is hij gedood door een tovenaars die GRIO heette. Het heeft vele jaren geduurd voor ik de tovenaars LATALA GRIO kon verdrijven van dit eiland, en mij kon wreken op GRIO. Ik moest 100 jaar wachten tot koning GRIO de doos des doods openmaakte. De doos des doods staat in de staart van de draak. Lees nu de andere rol en ge weet wat ge te doen staat, als ge tenminste van goede zinnig zijt." De stem zweeg nu. Ik maakte de andere rol open en opnieuw hoorde ik de stem: "Lees de doos en gooi hem van de waterval." Dat was alles. Ik legde de rollen neer en liep naar de trap. Ik bleef verbaasd staan, want alle deuren in de draak stonden vrij open en een groene pijl wees de weg naar beneden. Ik volgde de pijl en liep door verschillende ruimtes, tot ik in een kleine ruimte kwam met daarin een zwarte tafel met erop een rode doos. Opnieuw klonk de stem: "Maak de doos niet open; neem de doos gesloten mee en werp hem van de waterval. Maar pas op voor het kwaad. Want als ge niet van goede zinnig zijt zult gij sterven."

Ik nam de doos en ging de draak uit. Toen ik buiten kwam stond er een hele horde krokodilmensen mij met pijlen en bogen op te wachten. Ze schoten niet. Ik liep het pad weer op naar de waterval en de horde kwam achter mij aan. Ik beseftte dat als ik verkeerd gehandeld had, ik nu al dood geweest zou zijn. Dus ging ik verder tot ik bij de waterval kwam. De krokodilmensen bleven bij de rand van het bos staan en spanden hun bogen. Ik keek vanuit mijn positie de omgeving eens rond en zag aan de andere kant van het beeld de mensen staan die ik bij het beeld gezien had.

Ik tilde de doos boven mijn hoofd en smet hem naar beneden. Toen hij in de waterval terecht kwam klapte hij met een enorme knal uiteen en een vreemd groen licht verspreidde zich. Het water siste en spatte alle kanten op. Toen de knal weggestorven was en het licht gedoofd was stonden er op de plaats van de krokodilmensen normale mensen zonder bogen. In hun midden stond een man in een koninklijk gewaad en hij wenkte mij dat ik naar beneden moest komen. Toen ik naar beneden liep begonnen de mensen te juichen en te roepen "Leve de Koning van Toelakan!" Ik kon nog net in de verte op zee een schip zien dat in het vreemde groene licht uit de doos gehuld was. Het zonk langzaam naar de bodem van de zee. De mensen zagen dit schouwspel ook en begonnen nog harder te juichen. Toen ik beneden was zonken alle mensen op hun knieën neer en de koning kustte mijn voeten en zei dat ik alles kon krijgen wat ik maar wilde. Ik zei dat ik alleen maar terug naar huis wilde. Hij beloofde dat dat zou geschieden. Maar ik moest wel blijven totdat het feest voorbij was. Zo bleef ik nog een geruime tijd op het eiland, maar nam toen toch afscheid van de bevolking en de koning. Alleen de staf nam ik mee als aandenken aan mijn wonderbaarlijke avonturen op zoek naar het geheim uit het verleden.

EINDE



Vele ongeduldige brieven bereikten onze redactie, over het publiceren van de uitbreidingsregels van ODM. Bij deze weer een aflevering met een boel voortaanse regels. Een kunstkop krijg je ervan. O.K. aan je werk (zweepslag, zweepslag).

HET BEWEGINGSSYSTEEM.

Er zijn twee belangrijke bewegingen in het ODM:
Tactische beweging;
Strategische beweging.
De eerste speelt een belangrijke rol in kerkers, gebouwen, dorpen en steden, maar ook bij achtervolgingen, kortom overal waar een korte tijdslimiet gold (seconden, GR, SR).

De strategische beweging is bedoeld in grotere gebieden en grotere tijdsruimten. (B.V. 1 dag). Als men weten wil hoe ver een reisgroep in een week komt, raadpleegt men de tabellen strategische beweging. Hierbij werkt men met een "Flattegrond van de lotgevallen" /hexapapier. Voor een achtervolging in de Praiostempel in Gareth gebruikt men de tabellen tactische beweging en werkt men met de "Flattegrond van de lotgevallen/hokjes-papier.

TACTISCHE BEWEGING

De tactische beweging wordt in meter per seconde (m/s) geneten. Zij is voor mensen en de belangrijkste humanoïde wezens in twee volgende tabellen aangegeven.

Als normale bewegings-snelheid geldt voor alle humanoïden 0,5 m/s. Deze snelheid staat voor zowel traag slenteren als voor voorzichtig voortgaan. De tabellen tonen drie mogelijke snelheden afhankelijk van de rustings-klasse.

Tabel 1 geldt voor snelle humanoïden zoals de mens, elf, trol, goblin, vampier en ork.

Tabel 2 geldt voor langzamere als de dwerg, hagedismons en de ondode.

Verklaring: Een mens moet zijn maximumsnelheid, die van zijn rusting afhangt, op tabel 1 bepalen. Alleen met een lendedoek gekleed (RK 0), is zijn maximumsnelheid 8 m/s, in normale kleding (RK 1) 7 m/s, terwijl in een harnas maar 2 m/s.

Deze maximumsnelheid kan hij maar een aantal seconden volhouden. Dit aantal wordt bepaald door de uithoudingsvermogen-punten die hij heeft. Daarna vervalt de held in hardlopen, wat hij tienmaal langer kan volhouden, waarna hij in een marstempo vervallen moet. Normalerweise moet op dat tijdstip duidelijk zijn of de held zijn tegenstander ingehaald heeft, of heeft kunnen ontsnappen.

WENSTERS die het met de beweging

zeer nauw nemen kunnen de volgende regels toepassen: Na een SR marstempo zijn de hogere snelheden weer geoorloofd. Met iedere loopinspanning (maximumsnelheid of hardlopen) wordt het aantal SR die daarna voor de herstellende mars nodig is, verdubbeld.

VOORBEELD: Een strijder in een gewateteerde wapenrok (RK 2) met UV 40, kan maximaal 40 seconden lang 6 m/s afleggen. Dan vervalt hij in hardlopen (3 m/s) wat hij 400 seconden volhoudt.

Na het hardlopen moet hij tot marstempo overgaan (1 m/s). Pas na 300 seconden (1 spelronde) mag hij weer overgaan in hardlopen of maximumsnelheid, waarna hij dan 2 SR marcheren moet enz.

Maar daarree zijn we bijna beland bij de strategische beweging.

Het bovenstaande mag gecompliceerd lijken, maar in het verloop van een spel zal het zelden tot zulke rekenopgaves komen. Beslissend voor een tactische situatie zal meestal de maximumsnelheid zijn. Deze wordt bij een vlucht of vervolging het eerst gebruikt.

LASTEN: Wanneer een held aanvullende gewichten draagt, wordt zijn snelheid daardoor beïnvloedt. Dat geldt in hoge mate voor zeer zware voorwerpen. In sommige gevallen beslist de WENSTER of hij het toegevoegde gewicht als hogere RK behandelt.

Als regel geldt: 200 once = 1 RK

het gewicht van de rusting, en eventuele voorhanden zijnde schild, is in de waarde van de tabellen verrekend.

Een veelvuldig gebruikte kunst van voortbewegen die door de Avonturijnse helden gebruikt wordt, is het sluipen. De kruipsnelheid kan ook zeer verschillend zijn. Een snelheid van 0,1 tot 0,25 m/s geldt als normaal, zij kan hoger of lager liggen, al naar gelang in welk landschap men zich bevindt.

Dan volgt de tabel met typische dier- of monstersnelheden en snelheden van rij- en lastdieren.

TOELICHTING TABEL 3: Alle gegevens zijn in meters per seconde, of er moet iets anders aangegeven staan. Staat er onder snelheid 2 getallen, B.V. Boomdraak 15/1, dan staat het tweede getal voor het tempo op het land. Het eerste getal staat voor de normale bewegingssnelheid die eigen is aan het kreature, B.V. zwemmen of vliegen.

Rijddieren hebben 3 snelheden: Stop, draf of galop (waarbij de kameel als telganger simpelweg ook onder de noemer galop geplaatst is). De stap-snelheid komt overeen met de mars-snelheid van de mens (2 m/s) en is niet extra aangegeven.

Bij het UV geldt de eerste waarde voor de draf en de tweede voor de galop. (SR = speelronde)

STRATEGISCHE BEWEGING

De strategische beweging wordt dan belangrijk als men de per dag afgelegde afstand van een reisgroep of de snelheid van transportmiddelen zoals paard-en-wagen of schip wil vaststellen.

De snelheid van een reisgroep hangt af van hun langzaamste groepslid. Als richtwaarde voor de per dag afgelegde afstanden gelden:

Reisgroep te voet 30 km
Reisgroep bereden 50 km

Terreinmodificaties*

Open terrein 100%
Woud 75%
Heuvel 75%
Gebergte 50%
Moeras 50%

*Zwaar terrein reduceert het tempo.

IJlmarsen zijn ook mogelijk. Bij een ijlmar legt een reisgroep of ook een enkele persoon anderhalf maal de afstand dan normaal af.

IJlmars te voet 45 km
IJlmars bereden 75 km

Belangrijk: een ijlmar kan steeds de tweede dag gebruikt worden. Dus 1 dag rust, 1 dag ijlmar, 1 dag rust enz.

Snelheidstabel 4: transportmiddelen.

Paardenvoerwerk 30 km/dag*
strijdwagen 70 km/dag*
Roeiboot 20 km/dag*
Galei 60 km/dag*
Zeilschip(klein) 100 km/dag*
Zeilschip(groot) 140 km/dag*
Lang schip 180 km/dag*

*Reisdag 12 uur (schepen 24 uur)

Bij schepen beslist ook de wind over de snelheid, hierbij geldt:

Windkracht 0-2 = -20%
3-5 = 0
6-8 = +20%
9 = 0 en per SR met een 220 werpen.
Bij 19 of 20 kentert het schip.

SNELHEIDSTABEL 3: Typische monsters en dieren.

Reuzenamoebe	0,25
ratelslang	1
Grafpissebed	4
Reuzenaap	7/5 (7 in bomen)
Hazeldraak	5
Maru	8
Weerwolf	9
Oger	10
Reus	10
Tentakel-Salamander	3/2
Krokodil	5/1
Dolfijn	7
Vleermuis	12/0,5
Boomdraak	15/1

Rijddier	Draf	Galop	UV
Ezel	6	10	3SR/1SR
Muildier	7	11	4SR/1SR
Kameel	8	13	8SR/4SR
Rijpaard	10	14	3SR/1SR

SNELHEIDSTABEL 1: Snelle humanoïde

RK	Maximumsnelheid m/s	Hardlopen m/s	Marstempo. m/s
0	8	4	2
1	7	4	2
2	6	3	1
3	5	3	1
4	4	2	1
5	3	2	1
6	2	1	1
7	1	1	1
Uithoud- tijd; in seconden	= aantal der UV punten	= UV x 10	Begrenzing zie: strategische beweging.

SNELHEIDSTABEL 2: langzame humanoïde

RK	Maximumsnelheid m/s	hardlopen m/s	Marstempo m/s
0	5	3	2
1	5	3	2
2	4	2	1
3	4	2	1
4	3	2	1
5	2	2	1
6	1	1	1
7	1	1	1
Uithoud- tijd in seconden	Aantal der Uv punten	=UV x 10	Begrenzing zie: strategische beweging

Verhalen uit Midden-Aarde

"...waar ik bessen zocht voor het avondmaal van mijn geliefde en mij, waar ik stuitte op een eigenaardig groepje. Toen ik dichterbij gekomen was, ontdekte ik dat het allen vrouwelijke wezens waren. Ik ontdekte uw verwante Silmë, twee andere schone elfinnen, een halfling-vrouw, en, heel uniek, een dwergenvrouw. Ik vroeg hen wat zij zochten aan de randen van het Oude Woud. Zij vertelden mij dat zij het idee hadden opgevat om op zoek te gaan naar de reeds lang verloren gewaande ent-vrouwen."

Ach lieve Silmë, dacht ik, als je de geschriften beter had bestudeerd had je geweten dat je queeste op niets uit zou lopen. De entvrouwen zijn al velen aera verdwenen en alle zoektochten der enten hebben niets opgeleverd. Maar zij is echt van dezelfde stam als ik. Eenmaal bezeten van een idee...

"Wat is er van hen geworden, waarde Iarwain Ben-adar," sprak ik hem toe.

"Laat ons naar mijn woning gaan, want Goudbezie zal ondertussen een licht maar opwekkend maal geserveerd hebben."

Op de weg terug naar zijn woning verbaasde ik mij over de schoonheid en vrede die het Oude Woud uitstraalde. Dit Woud staat namelijk bekend als zeer onheilspellend en de weinigen die het gewaagd hebben het woud te betreden, zijn er of niet of matgeslagen uit teruggekeerd.

De bomen, zo oud en toch zo fris, bogen zich, bijna nieuwsgierig, over het pad, waarover mijn voeten zich bewogen. De serene rust daalde over mij en ik voelde mij bevrijd. Bevrijd van de last die drukte op mijn schouders. Mijn zoektocht naar mijn nicht, de zoektocht van mijn nicht naar iets waarvan zij nog niet weet dat het een nutteloos streven is. Of heeft de oude Bombadil haar al ingelicht? Vragen, vragen en vragen.

Ondertussen hadden wij het huisje bereikt. Vrouwe Goudbezie was bezig met het dekken van een ruwe houten tafel. Onder een lindeboom stonden drie pony's rustig te grazen.

Wij aten gedrieën de verse warme broodjes met geurige klaverhoning. Goudbezie serveerde er fris, helder bronwater bij wat mij beter smaakte dan de fijnste wijnen van Elronds tafel.

"Toen ik te horen had gekregen wat de vrouwen wilden, heb ik hen ingelicht. Ik heb hen de oude geschiedenis verteld. Zeer teneergeslagen zijn zij mij gevolgd naar mijn woning. Drie dagen zijn mij mijn gasten geweest. Daarna Trokken zij naar het westen."

Mijn hart verdilde. Silmë, naar het westen? Naar de Westelijke Landen? Dan zou ik haar wellicht nooit meer terug zien. Maar het was toch onmogelijk voor anderen dan ons ras de Westelijke Landen te betreden? Uitgezonderd Gimli, zoon van Gloin, de Lokdrager, die met zijn vriend Legolas vanuit de

door: Dúlin

Grijze Havens is vertrokken.

Of zou zij alleen vertrokken zijn en haar gezellinnen achter hebben gelaten? Alsmaar vragen.

Tom Bombadil en zijn Vrouw lieten mij mijn gepeins. Ik kreeg de rust die ik zonder woorden vroeg. Ik wandelde door het woud en dacht na langs de rivier. Ik wist niet wat ik verder moest. In eerste instantie wilde ik terugkeren naar Inladrís, naar dat gaf mij het gevoel dat ik mijn verwante in de steek liet. Naar de Westelijke Landen wilde ik in geen geval. Ik had, en heb, Midden-Aarde te lief.

In de derde week van mijn verblijf in het woud zat ik, geleund tegen de stam van een oude wilg, wederom in een eenzaam gepeins verzonken, toen ik het geluid van naderende voerstappen hoorde.

Vrouwe Goudbezie kwam op mij toe. Om haar mond speelde een rustgevende glimlach. Ik wist. Zonder dat zij een woord had gesproken wist ik dat er een bericht van mijn lieve nicht was. Zij was terecht. Zij was niet verder westelijk getrokken dan de Gouw, de landstreek der Halflingen.

Daar heeft zij enkele weken uitgerust en bij de halflingen geleefd. Binnen een luttel aantal dagen zou zij zich, alleen, bij mij voegen.

Ik was gelukkig.



AVONTURIJNSE WETENSWAARDIGHEDEN

HET SCHILD

Het schild is een dekkingwapen dienend om de zich erachter bevindende persoon te beschermen tegen wapens zoals: pijlen, spies, zwaard, stenen enz. Het schild is een der oudste dekkingwapens. Vele eeuwen wordt het schild al in Avonturie gebruikt. Hoe lang is niet meer na te gaan en wie hem voor het eerst gebruikte ook niet. Er is wel een legende bekend; Van een wapenknecht van een der Avonturijnse goden, die een zwaar schild gebruikte als zijn meester op jacht ging. Zeker is dat de eerste schilden van hout waren en met dierenhuiden overtrokken. Ongeveer 1000 jaar geleden is het ijzeren schild uitgevonden. Nu was het schild niet alleen dekkingwapen, men had het middenstuk van een metalen scherpe punt voorzien zodat er flinke verwondingen mee uitgedeeld kon worden. Zo'n kaal onversierd schild werd al gauw als saai afgedaan, vandaar dat men deze al snel ging verfraaien met opschilderingen. Deze schilderingen nu noemt men wapens (heraldiek). Wat bedoeld wordt is heraldiek, aanvankelijk persoonlijk, doch weldra erfelijke gekleurde kentekenen van een geslacht of familie (gevormd door verwanten, dezelfde naam voerende en in den bloede aan elkander vermaagschap) voorgesteld door en afgebeeld op de wapenen. Die kentekenen komen ook op de helm of kleding van mens en dier voor. Het voornaamste onderdeel was het schild. De oudste en oorspronkelijke 'WAPENS' waren functioneel, zij beantwoordden aan de voor de strijd gebiedende eisen: Vorm en duidelijke herkenbaarheid door kleur en tekening. De driehoekige vorm van het wapenschild (met de basis aan de bovenzijde en de punt onderaan) overeenkomstig het schild, gedragen door de bereiden krijger: De brede bovenzijde om het lichaam te beschermen met afgesneden zijkanten om vrijheid te verschaffen aan het schuin voorwaarts gerichte dijbeen van de ruiter. In het begin waren er alleen effen gekleurde schilden. Omdat er nog niet veel kleuren voorhanden waren, alleen rood, zwart, blauw en groen, bracht men de verf op verschillende manieren op het schild aan. (zie illustraties) Ook bracht men er tekeningen op aan zoals een kroon - als het het schild van een koning was - maar ook dierlijke afbeeldingen. Het schild is door de vele Avonturijnse edelen, ook als kunstvoorwerp, aan de wanden, van kastelen en landhuizen, opgehangen. Zo zie je dat het schild verschillende functies heeft maar door de meeste Avonturijnen ter verdediging wordt benut

TOT DE VOLGENDE KEER



hout



ingekleurde
lijnen



kruis
lijnen



gaffel



keper



gaffel
snede



streek
wapen



konings-
wapen



tovenaars-
gilde



gotische
leeuw



dweren
gilde



dweren
gilde



chaos



chaos

De DOLER.

Het leven in Avonturië is, vanaf de geboorte, erg hard. De meeste Avonturijnen kunnen amper bestaan van hun zware arbeid op het land of als handwerker in de grote stad. Maar soms dan is het vooruitzicht om zijn ganse leven dagelijks met moeizame arbeid te vullen, onverdraaglijk. Wat moet hij er aan doen?

Zulke lieden waren er toen, en zullen in de toekomst ook niet uitsterven.

Ze leven slechts van hun 'oneerbare' arbeid, maar slaan zich door hun vernuft en handigheid door het leven heen.

Sommige van hun duiken in helden-groepen op, en komen zelfs tot welstand.

In Avonturië is er een naam voor zulke lieden "DOLER". De naam doler staat niet voor hoog-achting, inderdaad handelt het zich niet om lieden van aanzien, hoewel er talrijke leden van dit heldentype zijn die zich, door hun bekwaamheden in de heekunde of in legendenvertellen, een goede naam verworven hebben.

Maar dat zijn uitzonderingen.

De Avonturijnse helden delen de wat opgeblazen mening van de doler niet, maar zij zijn blij als ze een of twee dolers in hun omgeving hebben.

Op grond van hun bijzondere levenswijze en het feit dat hun welzijn afhangt van hun rappe geest en hun handige vingers, zijn dolers N.L. de beste "leermeesters" uit Avonturië.

Geen ander heldentype is zo geoefend om zijn begaafdheden op te bouwen en zijn kennis te verrijken als de doler. Ook de tempel van de godin der geleerdheid wordt regelmatig bezocht door de doler, dan door de andere helden, afgezien van de priesters van deze godin natuurlijk. Het gevolg van al deze begaafdheden is, dat de doler tot de beste schriftgeleerden en heekmeesters van Avonturië behoort, en ook op andere gebieden uitblinkt. Als dat geen goede reden is om hen op gevaarlijke ondernemingen mee te nemen...

Alvorens een avonturier een doler worden kan, moeten zijn eigenschappen BH en MO minstens 13 zijn. In weinig gevallen wordt een doler "geboren". Zijn bijzondere leergierigheid uit zich in het berekenen van de laagste kosten, dus tabel "licht".

DE DOLER IN TREFWOORDEN:

Basisvoorwaarden: MO 13, BH 13.

Voordelen: zijn begaafdheidswaarden kan hij makkelijker verhogen.

Beperkingen: geen harnas en geen tweehandszwaard.

Levensenergie: bij het ontstaan 30 LP.

De begaafdheidsproeven:

Alle begaafdheden zijn voor de doler een makkie.

DOLER
doler



DE

PEN

DE

DES

MEESTERS



Lieve vrienden van het ODM,
in het volgende hoofdstuk zult u meer te weten komen over het continent dan zelfs de bewoners en de geleerden uit Avonturie weten.
Zelfs de goden hebben nog nooit een nauwkeuriger kaart van de landstreken gezien dan die u, de lezer tot uw beschikking staat. Zou een Avonturijnse Geograaf de kaart samengesteld hebben, dan zou ze vol witte vlekken zitten. De kustlijn zou waarschijnlijk niet kloppen en zijn geboortestad zou dubbel zo groot zijn als normaal. Dit feit moet u bij het spel steeds in gedachten houden. De nauwkeurige kaart is een modern Aards product. De landkaart zal u - de MEESTER of de speler - een overzicht geven van ons legendarisch continent. De helden kunnen de kaart niet gebruiken. Wie nog nooit in Orkland was, kent ook niet de kortste weg in deze gevaarlijke omgeving. De helden van het ODM zullen noodgedwongen ook in de toekomst zichzelf moeten redden met de wetenschap die de MEESTER hen voorschotelt.

DE GEOGRAPHIE VAN AVONTURIE

Avonturie is een van de kleinere continenten op de wereld DERE. DERE zelf is de derde planeet van een zonnestelsel dat uit een roterende gele schijf en zes planeten bestaat. Op DERE zijn drie continenten. Twee daarvan zitten aan elkaar - zij zijn door een tienduizend meter hoog gebergte gescheiden, wat door de Avonturijnen 'Het IJzeren Zwaard' wordt genoemd. Over het water is het oostelijke continent wegens zware stormen niet te bereiken, en de heldhaftige mannen en vrouwen die een doorgang door 'Het IJzeren Zwaard' gezocht hebben (en mogelijk reeds gevonden hebben) zijn niet teruggekeerd om over het vreemde land te vertellen. Daarom is over het oostelijke continent niets bekend. Aan de westzijde ligt over de zee een langgerekt continent - dat door haar rijkdom GOUDLAND wordt genoemd - dat door mensen bewoond wordt. Dit continent is eveneens moeilijk te bereiken omdat er maar weinig kapiteins zijn die hun zeilschepen door de ZEE DER ZEVEN WINDEN kunnen sturen. Ook over GOUDLAND is niets bekend. Avonturie zelf meet van af het uiterste noorden totaan het zuidelijkste puntje ongeveer 3000 km, de breedste breedte is ongeveer 1900 km. Men kan Avonturie een relatief klein continent noemen. Op DERE's Avonturie heersen doch andere klimaten dan bij ons op Aarde. Zo onderscheiden zich de klimaten in het hoge noorden en het tropische zuiden van Avonturie sterk. Steppen en woudgebieden beheersen het landschapsbeeld in het Avonturijnse noorden. Alleen in de omgeving van steden vindt men akkerbouw. De mensen leiden een nomadenbestaan of leven van de jacht. De ondoordringbare gordel naald- en lichte berkenwouden strekt zich van Thorwal-Lowangen-Baliho-Vallusa. Door de woudzone ingesloten ligt het ORK-LAND, een hoogland dat - zoals zijn naam doet vermoeden - hoofdzakelijk door Orks bewoond wordt en daarom nauwelijks onderzocht is. Er zouden Orks zijn die akkerbouw bedrijven maar de meeste Orks leven van de jacht. Er zijn maar weinig dieren die door de Orks niet als niet jaagbaar gezien worden - insecten horen niet bij deze uitzondering. In slechte jaren ondernemen de Orks rooftochten in de omgeving van hun woongebied. Daarbij dringen zij soms ver naar het zuiden door. Vele Orks scheiden zich bij zo'n tocht van hun stam en proberen voet te zetten in het Avonturijnse middenland. Zo nestelen zij zich, in ruïnes of verlaten dwergenholten, in. Zo komt het dat men de Orks door heel Avonturie kan ontmoeten. In de ongesloten loofwouden om de salamandersteen en in de bergwouden van het gebergte zelf ligt het vaderland van alle Elfen. Elfen kennen geen georganiseerd staatswezen zoals bij de mensen gewoon is. Ze leven in kleine dorpjes in het woud, soms ook in boomhuizen of loofhutten. Zij leven vrij van elkaar, hebben

geen Elfen-graven, -vorsten of burgemeesters. Het volk erkent wel een heerser, de Elfenkoning. Over het hof van de Elfenkoning is alleen bekend dat het ergens in de Salamandersteen moet liggen. Geen Elf zal ooit een vreemdeling naar het hof leiden, ook zal hij bij foltering en de ligging van het hof niet verraden. De Elfen die in het gebied tussen de Salamandersteen en de rivier KVILL gevestigd zijn, noemen wij Woudelfen. De Woudelfen zelf noemen zich de 'Ware' Elfen. Een speler-held van het type 'Elf' zal zelden een Woudelf zijn, omdat de Woudelfen hun gebied maar zelden verlaten. En de speler-helden zijn in gans Avonturie thuis.

De RODE SIKKEL, ZWARTE SIKKEL en de DRAKENSTEEN zijn de geboortegronden van de Goblins. Ook de Goblins voelen zich niet aan hun vaderland gebonden; ze zwermen veelvuldig in de buurtgebieden rond, en vestigen zich waar ze een passend onderkomen vinden. Dat er altijd weer mensen zijn die de verslagen maar tevreden Goblins voor hun karretje spannen en hun onderkomen en verpleging verzorgen, moet de bewoner van Avonturie ook rekening doen houden dat er ergens in een kerker of in een hol ver verwijderd van de Drakensteen, een Goblinbende op zijn nek springt. Zuidelijk van de woudgordel begint Avonturie's MIDDENRIJK, een zone met een gematigd klimaat, dat relatief dicht is bevolkt en zich strekt van Elenvina-Punin en Baburin. Het Middenrijk beschikt over een goed uitgebreid stratenet. Op de vlakten liggen talrijke boerendorpen temidden van vruchtbare akkers en sappige veeweiden. Dichte wouden bevinden zich vooral in de omgeving van de bergen. De bergen zelf worden vaak door dwergenvolken bewoond. De KAN DER DUISTERNIS, het KOSCHGEBERGTE, het AAMBEELD en de BERGEN VAN BEILUNK aan de oostkust herbergen verschillende dwergen - het zullen er niet meer zijn dan 50 000. De grootste stad van Avonturie, de keizerstad GARETH, ligt in het MIDDENRIJK. Zuidelijk van het MIDDENRIJK sluit zich de KHOM-woestijn aan. Het gebied tussen het KHORAK-gebergte en de UNAU-bergen wordt in het westen door de HOGE EEUWIGEN en de GOUD-rotsen begrensd. Deze beide bergketens snijden de KHOM-woestijn ook van de regenwolken af, die altijd met de westenwind meegevoerd worden. Een regenrijk gebied daarentegen is het LIEFLIJKE VELD, zo heet de dicht bevolkte rijke provincie in het westen, waarvan de hoofdstad VINSALT is. Het LIEFLIJKE VELD is het gebied waar zich de eerste mensen gevestigd hebben. Het gebied rondom de steden GRANGOR, KUSLIK, BELHANKA, ARIVOR, BETHANA, VINSALT en SILAS geldt als het vruchtbaarste gebied van het ganse continent. Hier vindt men de intensiefste akkerbouw en de bloedigste nederzettingen. Alle steden en dorpen in het LIEFLIJKE VELD zijn zeer weerbaar gebouwd, omdat het rijke gewest steeds door overvallen werd bedreigd. Vanuit het land dringen steeds weer NOVADI-stammen de provincie binnen, en de kust wordt geregeld door de drakenschepen van piraten uit PREM en THORVAL bezocht. Zuidwestelijk van de HOGE EEUWIGEN begint het tropengebied. Het land is door een dicht oerwoud bedekt. Alleen de bergtoppen van het REGENGEBERGTE steken uit het ondoordringbare bladerdek. Het DSCHUNG-gebied wordt door de oerwoners en de kolonisten uit noord-Avonturie bewoond. De kolonisten leven in de handelsnederzettingen langs de kust. De oerwoners - zij zijn kleingebouwd - hebben blauw-zwarte haren en een koperkleurige huid - wonen in kleine paaldorpen diep in DSCHUNGEL. Er zijn ontelbare kleine stammen, die aan elkaar verwant zijn. De grootste en bekendste stam, het volk van Mohas, drijft een levendige handel met de blanke kolonisten. De giften, kruiden, tincturen en dierlijke preparaten van de Mohas zijn in de keukens der alchemisten van gans Avonturie begeerd. Al'Anfa, aan de oostkust gelegen van het zuidelijkste deel van Avonturie, is het centrum van de slavenhandel, en slavenjagers. Aan veel Avonturijnse hoven van het MIDDENRIJK is het chic om een paar echte 'woudmensen' - zo worden de zuidavonturijnse oerwoners genoemd - als pages of kame niers te hebben. Dat de slavernij niet overal in Avonturie in goede aarde viel en in vele provincies zelfs verboden is, gaf aan Al'Anfa de bijnaam van 'De Pestbuil Van Het Zuiden' terwijl de nederzetting overal als de 'Stad Van Het Rode Goud' bekend staat. In het uiterste zuidoosten loopt het Avonturijnse continent in een eiland-keten uit. De grootste eilanden TOKEN, ILTOKEN en BENBUKKULA zijn naar vermeend door zeer grote 'woudmensen' bewoont. Zij zijn uiterst schuw, en omdat de eilanden maar zelden door een schip wordt aangedaan, weet men weinig van de bewoners van

deze eilanden.

DE STEDEN EN DORPEN VAN AVONTURIE

Wij hebben alle ons bekend zijnde nederzettingen in de kaart van Avonturie opgenomen, zonder inachtneming van de belangrijkheid en grote der oorden. Het zal ook een zwaar karwei zijn correcte bevolkingscijfers te geven, omdat volkstellingen en onberekend zijn in Avonturie. Zo beweert het keizershuis in Gareth, zijn onderdanen zijn talrijk als de zandkorrels bij de zee. En wie durft daar iets tegen in te brengen. Inderdaad zullen er in Het keizerrijk gezamenlijk niet meer dan 750 000 mensen leven, de meeste daarvan - ongeveer 100 000 - in Gareth zelf. Wij schatten het gezamenlijke inwonersgetal van Avonturie op circa 1,2 miljoen mensen. Telt men de getallen van alle vorsten, hertogen en burgemeesters op, komt men op het vijf-tot zesvoudige getal. U ziet: een korrel zout.

Daarom hebben wij besloten, elk oord op kaart te zetten, die ergens in een geloofwaardige oorkonde vermeld wordt. Daarom komt het dat men op de continentkaart steden zoals KUSLIK (20 000 inwoners), HAVENA (10 000 inwoners), GARETH (100 000 inwoners) maar ook plaatsjes zoals FARLORN of EESTIVA vindt, die niet meer dan 50 tot 100 zielen tellen. Wij weten dat er vele spelers en MEESTERS van het ODM zijn, die op hun expeditie-tochten steden en dorpen hebben ontdekt die niet op onze kaart staan aangegeven. Daar valt niets over te zeggen. Avonturie is in een wijde omtrek nog niet onderzocht, er blijft altijd een ruimte vrij waarin u uw eigen avonturen, goden, monsters en volkstammen kunt kunt. Tekent u gerust uw "eigen" stad op de kaart. Over een paar jaar kunnen wij dan de bewerkte kaart van het continent weer uitbrengen die de nieuwe "Ontdekte" oorden bevat. U kunt ons daarbij helpen, wanneer u ons het kaartgedeelte stuurt met "uw" stad, misschien met een beschrijving over de bijzonderheden van deze plaats. De meeste steden zijn versterkt, dat geldt in het bijzonder voor de nederzettingen in de omgeving van ORK-LAND, waar zelfs het kleinste gehucht over een burcht beschikt waarin zich de bewoners bij gevaar kunnen terugtrekken.

GARETH, de keizerstad heeft een versterkte kern, de zogenaamde "binnenstad". Midden in de binnenstad ligt het kolossale keizerspaleis dat door dikke muren omgeven is. De meeste bewoners doch, leven buiten de stadsmuren - in achterbuurten die zich in een geweldige ring om de binnenstad geformeerd hebben. In crisistijd sluit de stadsgarde van GARETH de poort in de stadsmuur, en de bewoners van de voorsteden en achterbuurten zijn aan de eventuele aanvallers overgeleverd. Meestal nemen de aanvallers genoegen met het plunderen van de voorsteden de .v. een gevaarlijke aanval op de eigenlijke vesting uit te voeren. Dorpen en steden op de vlakten en in de wouden alsmede de kuststeden in het uiterste zuiden zijn onversterkt.

Maar ook zulke plaatsen bezitten meestal wel een burcht of een weerbare tempel, waarin zich de bewoners kunnen terugtrekken.

De Novadis van de KHOE-woestijn, die bijna niet bang hoeven te zijn voor overvallen, leven in tentdorpen of leemhuttendorpen, die men vooral in de omgeving van oases vindt.

Volgende maand ga ik het hebben over "HET VERHAAL VAN AVONTURIE" Avonturijnse geschiedenis dus.

TOT DE VOLGENDE MAAND

advertenties



Sinds 1840

Jonker Fransstraat 41,
3031 AM Rotterdam,
Tel. 010-134649.

Groot in biljartsport en gezelschapspelen

WEGGELOPEN:

Wie weet waar Slordie gebleven is? hij is sinds 2-11-86 weggelopen en daarna niet meer gezien. Het is een baby-trol bruingroen van kleur en rode ogen en 3 meter groot, gekleed in een malienkolder en zwarte laarzen. Wees voorzichtig hij is erg agressief.

TE KOOP:

een tafeltennistafel met 7 batjes.

de redactie.

TE KOOP:

kaart van Avonturie op A2 formaat, met alle belangrijkste gegevens zoals :steden, dorpen, rivieren, wouden, gebergten enz.

De kaart is zwart/wit en voorzien van maten.

Stort f 12,50 op rekeningnr; 80 66 56 468

van de Verenigde Spaarbank T.N.V. P.C Herben.

De prijs is inclussief verzendkosten.