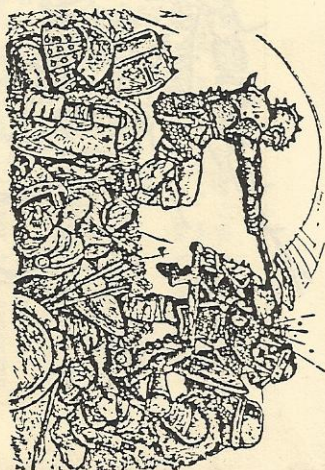


DUTCH WARGAME DEMONSTRATION

AND MILITARY MODELING

DAY



IN "GOUDEN WIEKEN",
SCHEVENINGSEWEG 237,

DEN HAAG,

OP ZATERDAG 16 MEI A.S. VAN 10.00 TOT 18.00 UUR.

Deelnemers kunnen v.a. 9.00 uur terecht.

Standhouders gaarne contact opnemen met de organisator.

WAT WORDT ER ALLEMAAL GEDAAN?

Demonstraties: WARGAME met figuren Oudheid, Napoleontisch, Koloniaal, Modern enz.

met als hoofdthema een FANTASY - SLAG.

BOARDGAME diverse spelen,

FANTASY zoals Dungeons & Dragons, Warhammer enz.

Verkoop van SPELEN, BOEKEN, TINNEN- en FIGUREN van ander materiaal, enz.

Vele koopjes en speciale aanbiedingen.

VEILING VAN TWEEDEHANDS FIGUREN, SPELEN, BOEKEN ENZ.

Wie iets te veilen heeft, opgeven bij de organisator.

Het Figurenconcours vindt weer plaats op de oktober D-day.

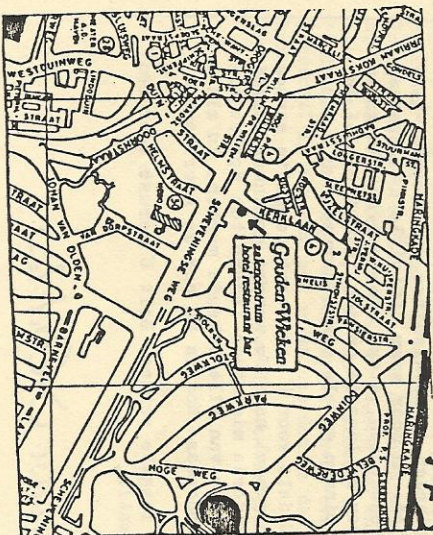
Toegang f. 3,- p.p., leden Société de la Grande Armée gratis.

Hoe er te komen?

Trein: va. Station "Den Haag Centraal" tramlijn 7,

va. Station "Hollands Spoor" tramlijn 8.

Auto: richting Scheveningen Zeehaven.



Alle inlichtingen bij de organisator:

Société de la Grande Armée,

Willem de Zwijgerlaan 120,

2582 EV Den Haag.

Tel.: 070 - 54 10 39.

(uitsluitend woensdag v/m zaterdag)

P.S. Spelers, reserveer tijdig Uw tafel, liefst schriftelijk.

DE MOEDERMASTEER

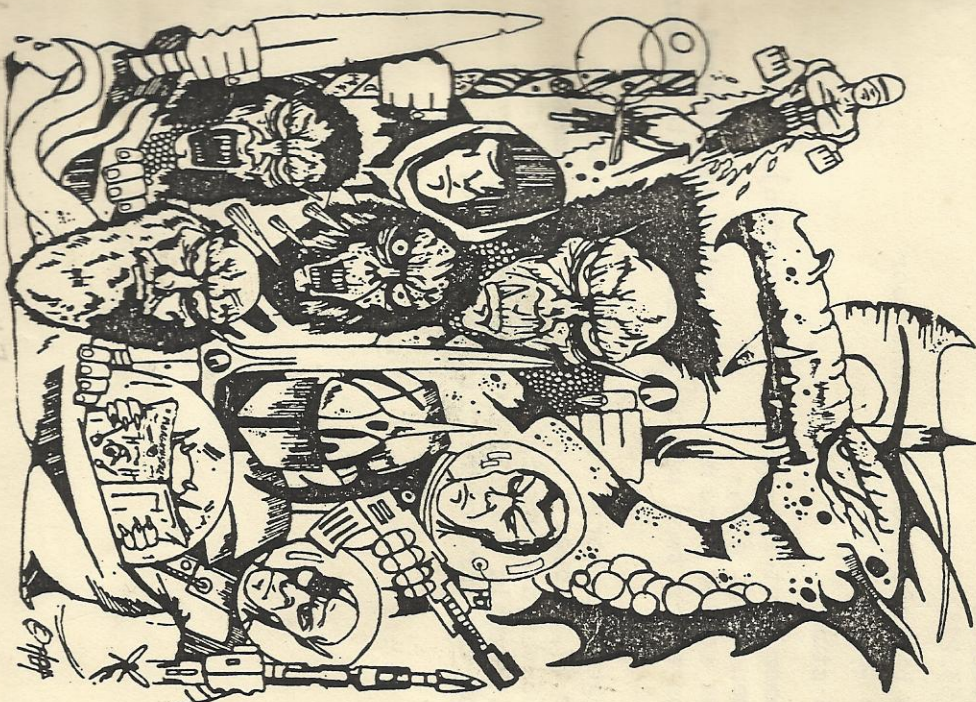
arg. 2



no.13

maandblad voor fantasy-liefhebbers

mei '87



☆ bij het ☆-licht ☆

red.

Daar is 'ie dan weer, uw eigen Morgenster. Aangezien ik deze week niets, maar

Daar is 'ie dan weer, uw eigen Morgenster. Aangezien ik deze week niets, maar dan ook helemaal niets bijzonders te vertellen heb over ons achteloosg reactie wonder, misschien beter bekend onder de naam Ed Achtpoof, moet ik op een andere manier deze pagina zien vol te krijgen. Dat doe ik dan door even uw speciale

Document van Kracht. Was er dan wat mis met het oude Document? JA!!! Daar was aandacht te vragen voor onze missienpagina. Daarop vind u deze maand een nieuw

ontzettend veel mee mis. Er was zó weinig ruimte om het een of ander te noteren

dat je na drie spelrondes al opgescheept zat met een snelgroeiende stapeltje krabbelreeds met daaronder antekeningen en krabbel's waar je meer drie spelrondes

reeds geen snars meer van snapte (als je tenminste net zo chaotisch aangelegd

als ik). Daarom een nieuw Document. Uiteraard geven wij geen toestemming om da

Julie af en dan piepiep je wel anders.
Nu even zonder gekheid, hier volgt de inhoud van dit maandelijkse stukje huisv

- Avontuurspel met een beschrijving van tondeldozen

Nieuwe Document van Kracht

- Dalin, die niet verder gaat waar hij mee bezig was, o'tewel
deën nieuwe aflevering van Verhalen uit Midden-Aarde.

- Dát is het Spel, waarin Ed Doorn opnieuw probeert om zijn en

omrin uit elkaar te halen (vergeefs, natuurlijk)

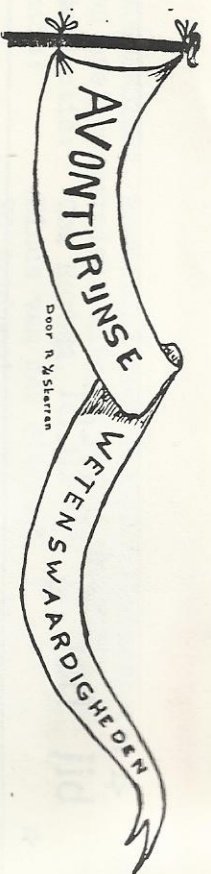
- De Pen des Meesters, met een stukje Avontuurlijke Geschiedenis waarbij de haren je te bergen rijzen

- wapens en schillen, met een beschrijving van de op dit moment bekend zijnde aanbiedingen

- En dus het nieuwe Document van Kracht

Attentiefel wij waren aanwezig op de bijzondere geslachte Phanacon-conventie in de

en op de even geslaagde Sputtafel-conventie in Utrecht, Tot ons grote genoegen



DE TONDELDOOS

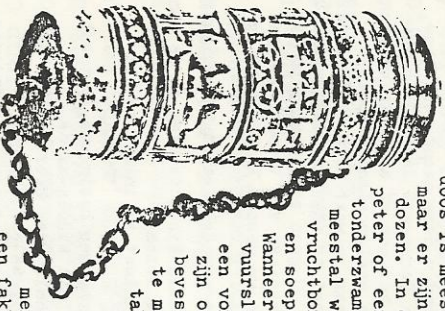
In Avontuurtje zijn, zoals jullie natuurlijk weten, de lucifers nog niet uitgevonden.

In plaats daarvan gebruiken we meestal een tondeldoos. Een tondeldoos is meestal recht- of cilindervormig en gemaakt van messing, maar er zijn ook gouden, zilveren, ivoeren en eikenhouten tondeldozen. In de doos zit de tondel, meestal gemaakt van een in salpeter of een andere licht ontvlambare vloeistof gekookte zwam (de tonderzwam) of een op dezelfde manier bereid stuk katoen. Maar meestal wordt de tonderzwam gebruikt, die spontaan aan berken en vruchtbomen groeit. Door de zwam te koken wordt deze zeer zacht en soepel en is gemakkelijk in de tondeldoos te brengen.

Wanneer men nu met behulp van de bijbehorende attributen, de vuurslag (meestal een ovale ijzeren schakel) en een vuursteen een vonk op de tondel slaat, vat deze onmiddellijk vlam. Er zijn ook rechthoekige doosjes, waar het staal aan de deksel bevestigd is, en waar een losse tondel in zit. Om een vuur te maken zoekt men wat droge bladeren en kleine, droge takjes. Dan ontsteekt men de tondel door de vuursteen

zachtjes op een schurende wijze tegen de deksel te slaan. Daarvoor is geen kracht nodig, een lichte klap is al voldoende om de vonken te produceren op de tondel te laten ontbranden. Met de brandende tondel kan men dan de takjes en bladeren aansteken. Om een pijp of een fakkel aan te steken kan je een strooitje of een opgerold stuk perkament aansteken met de tondel en dan met dat strooitje de pijp of fakkel aansteken.

Hoewel een tondeldoos dus voornamelijk een gebruiksvoorwerp is, worden er ook zeer luxe uitvoeringen gebruikt, uitgevoerd in goud, zilver of ivoor en soms beset met edelstenen. Soms zijn het zelfs siervoorwerpen dan gebruiksvoorwerpen. Hieronder ziet u een paar voorbeelden van verschillende tondeldozen.

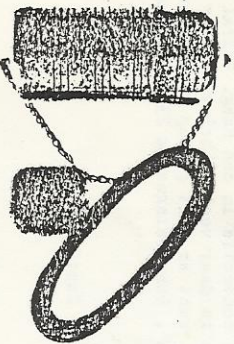


Het staal

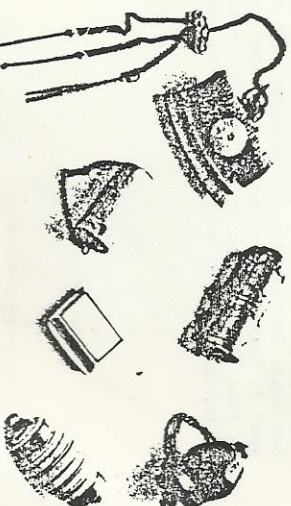
Zilveren tondel
tasje

Een messing
tondeldoos

Eikenhouten
tondeldoos



De tondeldoos
met de tondel er
in



Cylindervormige
tondeldoos met het
staal op de doos zelf
daarnaast de rechthoekige
tondeldoos

De ivoeren
tondeldoos.

Dat Is Het Spel - Ed Doorn

Vorige maand was ik een van de vele bezoekers van de Thanaos-conventie in Den Haag. Het mooie van zo'n conventie is, dat je ook eens kunt zien wat voor ideeën anderen hebben over het Oog des Meesters en hoe anders het rollenspel spelen. Er blijken nogal wat verschillende opvattingen te bestaan over het spel. Je zou zelfs kunnen zeggen dat vrijwel iedereen zijn eigen manier van spelen heeft. Op zich is dat een goed punt, want eigenlijk maakt het niet zó veel uit hoe je het spel speelt, als je er maar lol in hebt.

Een van de dingen waarover nogal wat verschillende opvattingen bestaan is het uitdelen van Avontuurpunten. Er zijn Meesters die er zuinig (om niet te zeggen gierig) mee zijn, terwijl er ook Meesters zijn die het doden van vijf ratjes met maar liefst 250 (!) Avontuurpunten belonen. Er is wel wat voor te zeggen om gul te zijn met Avontuurpunten. Vooral vanaf de 5e graden zijn er aardig wat punten nodig voor de volgende graadverhoging. Als je nu een groep spelers hebt die graag spelen met 'Superhelden' van de 15e graden of hoger, dan kan het uitdelen van grote aantallen avontuurpunten een goede manier zijn om voor die spelers het plezier in het spel te vergroten. Er zitten aan het spelen met superhelden echter wel een paar nadelen. Allereerst is er voor de helden geen enkele opgave meer te zwart. Een groep Orks wordt afgeslacht voordat ze onderling ruzie kunnen krijgen, een hazeldraak wordt platgestampt alsof het een regenworm is en een deur wordt zomaar ingetrapt alsof het een deur is.....ehh... (oké, ik ben ook maar een mens). Persoonlijk zou ik als Meester wel raad weten met zulke superhelden. Want wat let mij om tegenover een 15e gradaas strijder een soort 15e gradaas Ork te zetten (LE 100, AV 18, AW 15, GP 1d+1, je kent dat wel)? Om nu dit soort lichtelijk gestoord lijkende situaties te voorkomen is het misschien beter om wat zuiniger met avontuurpunten om te springen. Op die manier blijft het spel genoeg uitdagingen bieden aan de spelers en blijft de spanning erin. Uiteraard ontstaan er dan op een gegeven moment toch hogere-gradaas helden, maar dan kun je ook met recht zeggen dat die held zijn hoge gradaas verdiend heeft.

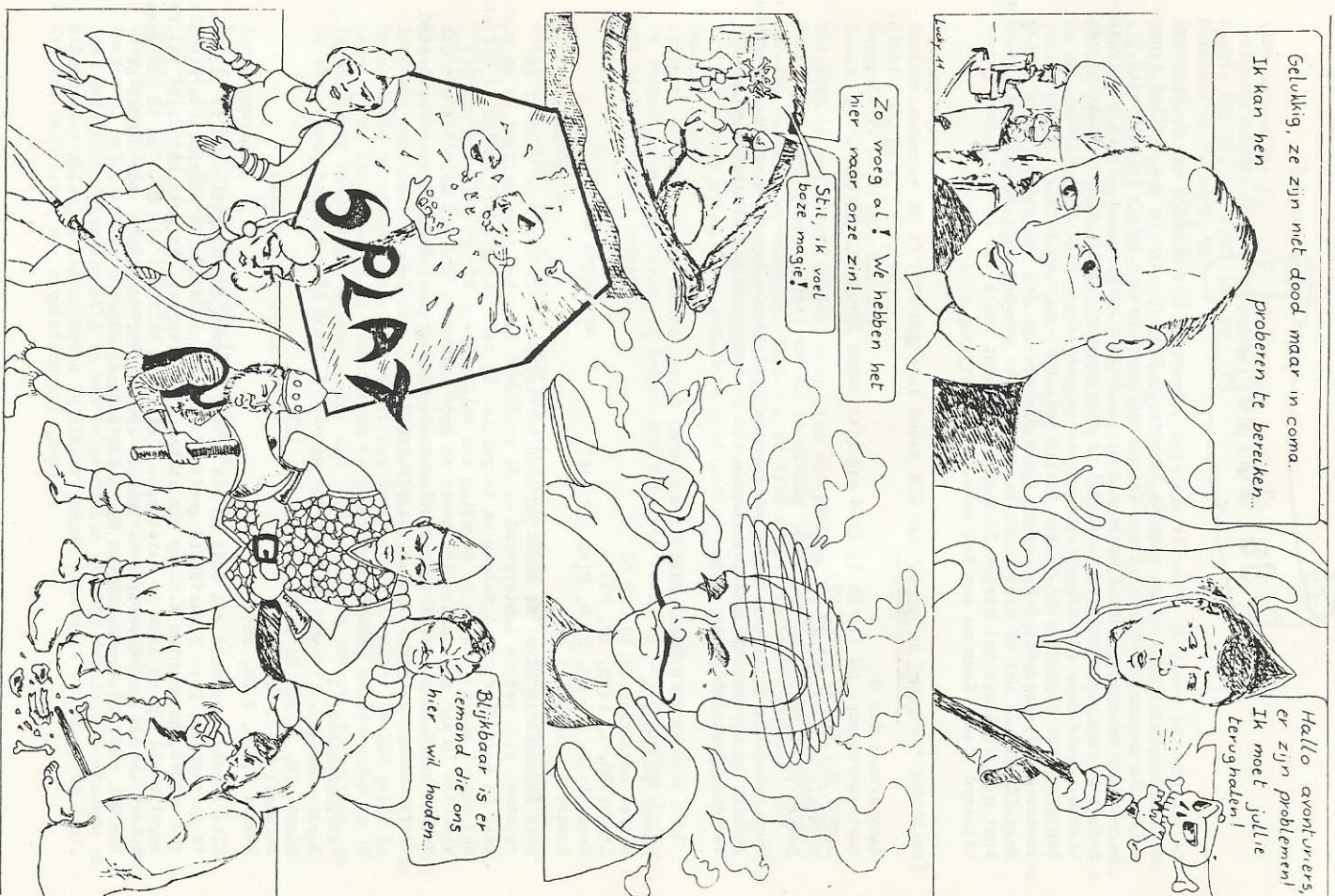
Belangrijker voor het uitdelen van avontuurpunten vind ik het gedrag van spelers en helden, en de manier waarop het rollenspel gespeeld wordt. Spelers die de rol van hun held goed spelen verdienen meer punten dan spelers die er maar een zoetie van maken. Een 'dapper' strijder, die zich wil verbergen voor een groepje Orks, verliest in mijn ogen voorgoed het recht om zich strijder te noemen. Een strijder echter, die op hetzelfde groepje Orks afstormt met de onverzettelijke wil om de Orks van hun afstotelijk lelijke koppen te beroven is een echte strijder, die dan ook waardering verdient voor zijn gedrag (misschien zullen we ooit eens een lied over hem schrijven). Natuurlijk is een strijder best bereid om zich toch voor de Orks te verbergen, als zijn mede-helden hem ervan kunnen overtuigen dat dat beter is voor zijn (en hun) gezondheid. Belangrijk is dat je daarbij eerlijk blijft als Meester en de spelers de avontuurpunten geeft waar ze recht op hebben, niet meer en niet minder.

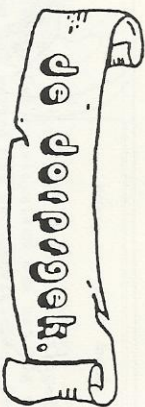
Verder zijn er nogal wat spelers die wat al te gemakkelijk omspringen met de regels. Nu zijn regels er natuurlijk om gebroken te worden, maar er zijn grenzen. Op de Spuitakel-conventie in Utrecht zag ik bijvoorbeeld een spelletje dat zijn held liet ronduelen met een harnas én een betere malijkheid. En ik kwam ook ooit een hele hoge gradaas elfin tegen, die in het bezit bleek te zijn van een slordige 17.000 dukaten. Jij, volgens mij heb je daar toch een héél grote buidel voor nodig, nog afgezien van een lichaamskracht van minimaal een heleboel. Met mij kun je alle kanten op, maar dingen die niet kunnen, die kunnen niet. Overigens vind ik dat je daar ook weer niet al te pietluttig mee moet zijn. Als je de regels té strikt volgt loop je het risico dat je het spel 'verdrinkt' in een modderpoel van regelgeving in detail, totdat op een gegeven moment niemand er meer uit komt en een gezellig spel volledig naar de knoppen is geholpen.

Een ander punt waarover nogal wat verschillende opvattingen bestaan is het gebruik van de dobbelstenen. Het regelsysteem van het Oog des Meesters is grotendeels gebaseerd op het werpen met de dobbelstenen. Denk maar aan het gevecht, de begaardheidsproeven, krachtproeven, behendighedsproeven, slimheidsproeven en zelfs het dwereninstinct. Zo zijn de regels, en op zich valt daar niet veel op aan te merken. Alleen bestaat het gevaar, dat het spel teveel beheerst gaat worden door de dobbelsteentjes. Vooral met de invoering van het begaardheids-systeem kun je het slagen of mislukken van vrijwel iedere akte die de helden ondernemen door de dobbelstenen laten bepalen. En als je daar niet mee oppast, gaat het Oog des Meesters meer op een dobbelspel dan op een rollenspel lijken. Stel je bijvoorbeeld eens voor dat de helden tijdens een speurtocht in een gangenstelsel stuiten op een rustig slapende Jrol. Aan zijn gordel zien zij de sleutel hangen waar zij al die tijd al naar liepen te zoeken. "Wacht maar" zegt Karaganda de Doler, "laat mij maar even! Ik sluip naar hem toe, roof zijn sleutel en sluipt weer terug." Een Meester die de regels strak hanteert kan nu allerlei proeven verlangen om te zien of de poging slaagt: behendighedsproeven, sluiptproeven, zakkenrol-proeven en weet ik veel wat er allemaal nog meer te bedenken. Al dat gedoe haalt echter op een vreselijke manier de vaart uit het spel en bederft het rollenspel. Door de proeven is het voor de helden eenvoudiger en waarschijnlijk ook veiliger om gewoon alles plat te slaan wat ze tegenkomen, in plaats van slimme en handige oplossingen te bedenken voor de situaties die ze tegenkomen. En dat is zonde van het spel. Natuurlijk hoeft je het als Meester de spelers ook weer niet te makkelijk te maken. De verschillende proeven horen echt bij het spel, maar wees er zuinig mee, dan houd je het spel aan de gang en voorkom je dat het Oog des Meesters gedegradeerd wordt tot een soort dobbelspel. Mexicaantje of zo.....

Filip Perneel uit Koksijde in België zoekt nog spelers en/of Meesters in zijn omgeving. Neem dus even contact met hem op als je in de buurt woont. Zijn adres luidt:

Filip Perneel
Stijn Streuvelsstraat 5
8460 Koksijde
België





COR

De laatste tijd wordt de redactie werkelijk overspoeld met brieven van lezers, die zich afvragen wanneer wij nu eens de laatste 15 Begaftheden in ons 116e blad behandeld, maar de Uitbreidingsregels uit Duitsland hebben maar liefst 50 Begaftheden. De verklaring hiervoor is, dat de 'Morgenster' in die tijd voornamelijk een blad was voor onze eigen spelersgroep, en in onze groep gebruiken wij maar 35 Begaftheden. Voor de vele lezers buiten onze spelersgroep beschrijf ik nu de resterende 15 Begaftheden. Iedere groep spelers kan dan voor zich bepalen welke Begaftheden ze wel of niet gebruiken. Tot welke groepen deze Begaftheden behoren kunt u aflezen van het nieuwe Document van Kracht zoals dat in dit nummer gepubliceerd staat. Maar nu aan het werk.

Vingervlugheid

Aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 11, BH 13 (BGW mag niet boven BH-score uitstijgen)
Licht: DO, T, DW, S, P(EF, PH)
Normaal: A, E, S, P(PR, TS, HE)
Zwaar: DR, W, P(RO, BO, FI, IN)
Vingervlugheid omvat alle trucs waarmee niet opletende toeschouwers kunnen worden misleid bij bijvoorbeeld een dobbelspel. Ook de kunst van het zakkenrollen wordt tot deze Begaftheid gerekend.

Zich Verstoppert

Aanvangswaarde: 4
Basisvoorwaarde: SH 10, BH 10
Licht: DO, A, P(TS, BO, PH)
Normaal: S, DR, DW, E, W, P(RO, EF, IN)
Zwaar: T, P(HE, FI)
Deze Begaftheid omvat de kunst om zich te verstoppert in het vrije veld of in ruigten, zich met de achtergrond en de schaduwen te laten 'vermengen' en om zichzelf te camoufleren met takken en dergelijke. Bij deze Begaftheid spelen de afstand, het moment van de dag en de omgeving een belangrijke rol. Een held die aan het vluchten is kan zich natuurlijk nooit zo goed verbergen als een held die een uur de tijd heeft om zichzelf te camoufleren. De meester moet daarmee rekening houden door kortingen en toeslagen op de proeven.

Iets Verstoppert

Aanvangswaarde: 4
Basisvoorwaarde: SH 10, BH 10
Licht: DO, A, DW, S, P(EF, PR, FI, PH, IN)
Normaal: E, W, P(HE, TS)
Zwaar: T, DR, P(RO, BO)
Elke Avontuurheld zal ooit in een situatie komen dat hij gedwongen is om iets te verstoppert. Deze Begaftheid geeft zijn Behendigheid aan om wapens, waardevolle voorwerpen, documenten e.d. op zijn lichaam te verbergen. Er moet natuurlijk wel de mogelijkheid zijn om iets te verstoppert. Zelfs een held met een BGW van 18 kan geen zwaard in zijn schoen verbergen. Wanneer er geen verbergplaats voor handen is kan men een voorwerp natuurlijk altijd nog camoufleren.

Geheime Vakken Vinden

Aanvangswaarde: 1
Basisvoorwaarde: SH 11, BH 11
Licht: DO, DR, DW, P(EF, HE, PH, IN)
Normaal: A, T, P(FI, TS)
Zwaar: S, E, W, P(PR, BO, RO)

De bijzondere gave van de dwergen om geheime ingangen en dergelijke te ontdekken is algemeen bekend. Ook andere heldentypen kunnen hun talent om verborgen deuren, dubbele bodems en zo te ontdekken, laten stijgen door deze Begaftheid te verhogen. Bij het gebruik van deze Begaftheid moet de held een bepaalde tijd zoeken, die door de Meester bepaald wordt maar minimaal 1 Spelronde duurt. Als de held dan op de juiste plaats zoekt en de proef slaagt, dan vindt hij wat hij zoekt. Ook dwergen kunnen deze Begaftheid ontwikkelen, maar zij zullen dit zelden doen: zij vertrouwen volledig op hun dwergeninstinct.

Geheimschrift Ontcijferen

Aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 13 (BGW mag niet boven BGW van 'Lezen en Schrijven' uitstijgen)
Licht: DO, E, W, P(EF, PH)
Normaal: T, DW, P(BO, HE, TS)
Zwaar: A, S, DR, P(PR, RO, FI, IN)

Het lijkt op het eerste gezicht misschien wat zinloos om in een wereld als Avontuur, waar het grootste deel van de bevolking nauwelijks kan lezen en schrijven, geheime codes te ontwikkelen. Toch zijn er lieden die regelmatig geheimschrift gebruiken, zoals spionnen en sommige tovenaars. Deze begaftheid geeft de mogelijkheid om geheimschrift en dergelijke te ontwerpen en te ontcijferen. Vooral helden met een hogere graad komen steeds weer situaties tegen waarbij deze Begaftheid van pas komt.

Wanneer een Meester een geheimschrift ontwikkeld heeft, moeten de spelers zelf de boodschappen ontcijferen. Zij hebben dan ook geen recht op een Begafthidsproef, ook niet om tijd te besparen.

Wapens Repareren

Aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 11, BH 12 (BGW mag niet uitstijgen boven BGW 'Basis kennis der Fysica')
Licht: DO, DW, S, P(RO, IN)
Normaal: A, P(PR, HE, FI)
Zwaar: T, DR, E, W, P(EF, BO, TS, PH)

Met deze Begaftheid kan men gebroken wapens weer herstellen, indien men over het daarvoor benodigde gereedschap beschikt. Ook wapens zoals zwaarden kunnen met deze Begaftheid hersteld worden, omdat dit ook de smeekunst omvat. De BGW geeft de kans aan om een wapen in 24 uren te repareren. Bij een waarde onder de 10 is één proef toegestaan, bij een waarde van 10-15 zijn twee proeven toegestaan, en bij een waarde hoger dan 15 mogen 3 proeven worden afgelegd.

Basis kennis der Alchemie

Aanvangswaarde: 0
Basisvoorwaarde: SH 12 (Alchemisch laboratorium)
Licht: DO, A, W, T, P(EF, BO, HE, TS)
Normaal: P(FI)
Zwaar: S, DR, DW, E, P(PR, RO, PH, IN)
Deze Begaftheid omvat de noodzakelijke basis kennis op het gebied der alchemie om succesvol met poeders, dranken en alchemistische apparatuur om te gaan. Zonder deze Begaftheid kan een held in een laboratorium slechts doelloos rondhangen en alleen maar allerlei ingrediënten bij elkaar voegen zonder te weten wat hij doet. Met dus het risico van ontgiftingen! (Gna)

Alchemistische Analyse

Aanvangswaarde: 0

Basisvoorwaarde: SH 12, BH 11 (Alchemistisch laboratorium. BGM mag niet boven BGM Basis kennis der Alchemie uitslijzen)

Licht: DO, W, T, P(EF, BO, HE, TS)

Normaal: A, P(FI)

Zwaar: S, DR, DW, E, P(PR, RO, PH, IN)

Voorwaarde voor het succesvol samenstellen van alchemische producten is de kennis om verschillende oplossingen en mengsels te kunnen identificeren. Deze Begaftheid maakt het mogelijk om onbekende dranken, tincturen en andere substanties binnen één uur speeltijd te identificeren. Bij een BGM vanaf 6 is het mogelijk om een algemene werking van een bepaalde drank te ontdekken (b.v. gif, heildrank). Bij een BGM boven 10 is een exacte analyse mogelijk met een preciese opgave over de werking van een drank.

Goochelen

Aanvangswaarde: 0

Basisvoorwaarde: SH 10, CH 10

Licht: DO, A, E, P(EF, TS, PH)

Normaal: S, T, P(BO, IN)

Zwaar: DR, DW, W, P(PR, HE, RO, FI)

Onder 'Goochelen' vallen alle soorten technieken die niet bij de andere Begaftheden horen, op het gebied van de illusie. Zoals een goochelaar die op de jaarmarkt duiven uit zijn hoed lijkt te toveren, of de waarzegger die zijn toehoorders op een vage, maar zeer indrukwekkende wijze vertelt wat hij eigenlijk al lang weet. Deze Begaftheid is in het bijzonder geschikt voor helden die niet al te sterk zijn in de wapenkunst, maar het meer van hun inventiviteit moeten hebben. Deze Begaftheid kan goed worden gebruikt om zich uit netelige situaties te redden, maar men moet proberen dit toch zoveel mogelijk via het rollenspel te doen. Wat er gebeurt als een proef lukt of mislukt moet de Meester in iedere situatie zelf bepalen aan de hand van de door de speler uitgedachte truc. Bulkspreken is bijvoorbeeld een aardige truc (waar komt die stem vandaan) en zo zijn er meer van die geintjes.

Geluksspelen

Aanvangswaarde: 1

Basisvoorwaarde: SH 11, BH 12

Licht: S, A, DO, DW, P(RO, TS, PH)

Normaal: W, P(EF, BO, FI, IN)

Zwaar: T, DR, E, P(PR, HE)

Een eenvoudige manier om aan geld te komen, als men deze Begaftheid tenminste goed beheerst. Anders is het een goede manier om je geld snel kwijt te raken. Men kan hiermee echte geluksspelen beoefenen, zoals het wedden bij de hanaravechten of Boltau, een Avontuurs kaartspel dat veel wegheeft van poker en vooral voor degenen die het niet tot in de finesses beheersen een echt geluksspel is. De proef bepaalt de kans om aan het einde van een spelronde meer geld te hebben dan aan het begin van die spelronde. Hoeveel geld een held verliest of wint hangt af van de situatie, de BGM en van de Meester.

Afdingen

Aanvangswaarde: 4

Basisvoorwaarde: SH 10, CH 10 (Deze BGM mag niet hoger stijgen dan de BGM Schatten)

Licht: DO, S, DW, P(RO, BO, PH, IN)

Normaal: A, P(HE, PR)

Zwaar: T, DR, W, E, P(EF, FI, TS)

Maarschijnlijk heeft u al eens de gelegenheid gehad om deze begaftheid op de proef te stellen toen u voorraden in moest kopen. Er kunnen zich echter situaties voor-

doen waarbij dit niet gespeeld kan worden. In dat geval moeten er twee worpen worden gedaan: een voor de held en een voor de verkoper. De prijs van de waar ligt in de buurt van het bod van degene die de worp het beste uitvoert. Lukken of mislukken beide proeven, dan ligt de prijs in het midden. Uiteindelijk bepaalt de Meester de prijs.

De Weg Vanden

Aanvangswaarde: 2

Basisvoorwaarde: SH 11, BH 10 (BGM mag niet boven BGM Hemel Oriëntatie stijgen)

Licht: DO, S, DW, E, P(RO, FI, PH)

Normaal: DR, A, W, P(EF, IN, BO, PR, HE)

Zwaar: T, P(TS)

Wanneer een held zich in onbekend gebied bevindt moet hij tweemaal per dag een proef afleggen om te zien of hij de weg niet kwijtraakt, als hij een kaart heeft. Zonder kaart moet ieder uur een proef afgelegd worden. Eenmaal verwaald gelden dezelfde regels om de weg weer terug te vinden.

Gevaar onderkennen

Aanvangswaarde: 1

Basisvoorwaarde: SH 10, BH 11

Licht: DO, S, DR, P(BO, IN, FI)

Normaal: A, W, DW, P(RO, PH)

Zwaar: T, E, P(PR, EF, TS)

Met dit talent kan een held aanwijzingen die op gevaar duiden in zijn omgeving herkennen en concluderen wat de aard van het gevaar is. Hij kan drijftand herkennen of uit bepaalde sporen vaststellen of iemand hem voor is geweest en hem ergens op wacht. Een Meester kan een proef verlangen wanneer een held door gevaar wordt omringd of om te zien of een held door het gevaar wordt verrast. Als de proef lukt verteld de Meester welk gevaar de held te wachten staat.

Africhten

Aanvangswaarde: 2

Basisvoorwaarde: MO 12, CH 12 (BGM mag niet boven Koed-score uitslijzen)

Licht: DO, A, W, E, P(FI)

Normaal: DR, P(RO, HE, EF, TS, IN)

Zwaar: T, DW, S, P(BO, PR, PH)

Met dit talent kan een held rijden of kleine wilde dieren temmen en africhten. Er zijn drie categoriën Avontuurlijke rijdieren: onervaren, ervaren en betrouwbaar. Om een wild dier in een betrouwbaar dier te veranderen zijn meerdere proeven nodig. 1 - Een wild paard temmen: Begaftheidsproef + 2
2 - Een onervaren paard tot ervaren paard africhten: Begaftheidsproef
3 - Een ervaren paard africhten tot een betrouwbaar dier: Begaftheidsproef + 5. De verschillende proeven mogen slechts met een minimale tussenruimte van 4 spelweken worden afgelegd. Mislukt een proef dan heeft de held een kapitale blunder gemaakt bij de africhting, en het paard is als rijdier niet meer inzetbaar. Het zal nooit boven de categorie 'onervaren' uitslijzen. Ook kleine dieren (freiten, valken) kunnen afgericht worden (max. MK6, max. 3 dieren). Hiervoor moet een Africht-proef+2 lukken. Wanneer de held het dier wel inzetten moet opnieuw een proef worden afgelegd. Mislukt deze, dan slaat het dier op de vlucht.

Geur en Smaak Herkennen

Aanvangswaarde: 1

Basisvoorwaarde: niet meer dan 1 BGP per Graadverhoging

Licht: DO, T, P(BO)

Normaal: A, W, DW, P(RO, PH, IN)

Zwaar: S, DR, E, P(PR, HE, EF, FI, TS)

Deze begaafdheid maakt het mogelijk om verdachte geuren en smaken op tijd te ontdekken. Hierdoor is het op het laatste moment mogelijk een vergiftiging te voorkomen door bijvoorbeeld giftige wijn uit te spuwen. De speler moet de Meester een proef laten uitvoeren wanneer hij denkt dat hij in gevaar is vergiftigd te worden. Bij een mislukte proef in een situatie waar totaal geen gevaar is gelooft de held een gevaar te hebben herkend en zal dus handelen alsof hij zich in een gevaarlijke situatie bevindt.

Kwoi! Nu zijn dus alle vijftig Begaafdheden behandeld. Het staat elke spelersgroep uiteraard vrij om te beslissen welke Begaafdheden zij gebruiken en welke niet. Bij het invoeren van de eerste 35 Begaafdheden heb ik aangegeven dat er bij elke graadverhoging 7 Begaafdheidspunten aan de held worden gegeven. De regel is, dat er voor elke 5 Begaafdheden die de helden ter beschikking staan, er bij een graadverhoging 1 Begaafdheidspunt gegeven wordt. Worden dus alle vijftig Begaafdheden gebruikt, dan krijgt elke held bij een graadverhoging 10 Begaafdheidspunten. Let er dus op dat wanneer u een ander aantal Begaafdheden wilt gebruiken, dat dit aantal deelbaar moet zijn door 5. Verder wil ik nog even voor onze nieuwe abonnees, die de nummers 6 en 7, waarin de andere Begaafdheden behandeld zijn, niet in hun bezit hebben, vermelden dat deze nummers nog altijd na te bestellen zijn, evenals al onze andere voorgaande nummers.

Document van Kracht

Hoera! Vreugde! Jolijt! Verlossing! Het nieuwe Document van Kracht is eindelijk klaar! Hilde aan Ed, de briljante ontwerper ervan. Hier volgt even een uiteenzetting over hoe het nieuwe Document te gebruiken.

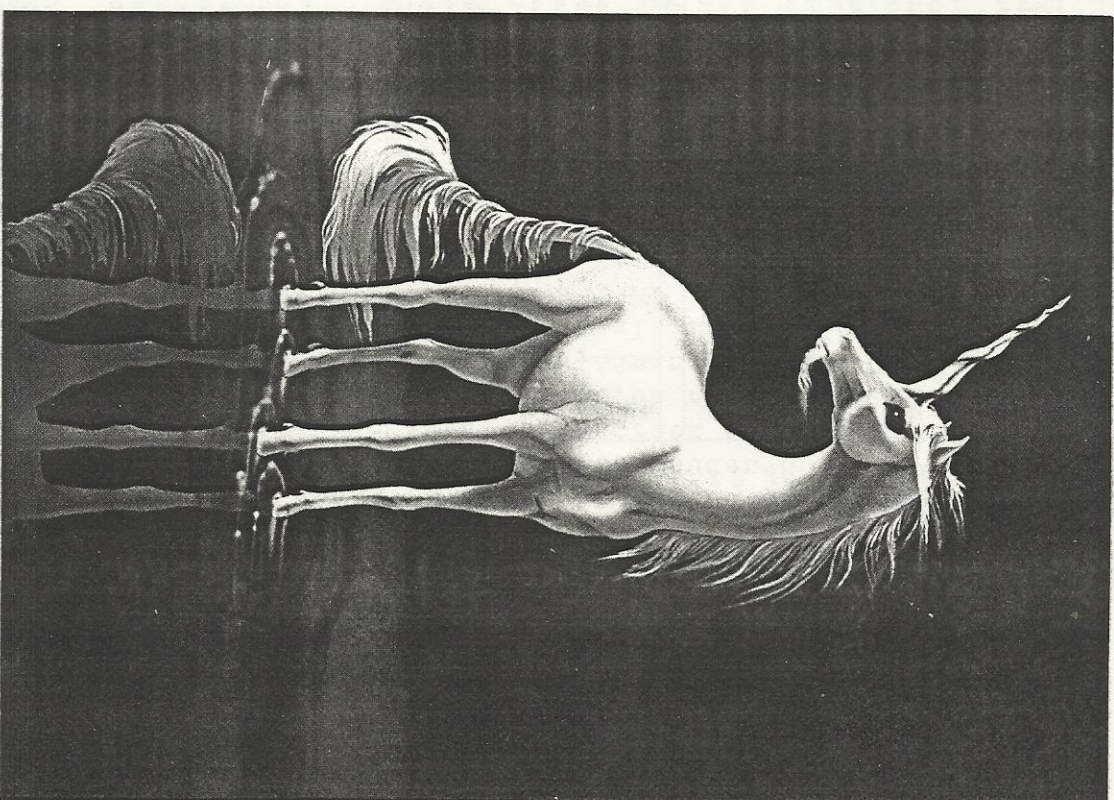
Het eerste dat ons opvalt is, dat het uit twee delen bestaat: een voor- en achterkant. Aan de voorkant vinden jullie de bekende hokjes voor naam, type, geslacht, graad, MO, SH, CH, BH, LK, AV, AW, GAV en GAW. De lengte van de helden bepalen wij als volgt:

		Basislengte		Aantal D6	min - max		Gem. lengte
		man	vrouw				
Mensen en Elfen	man	1.53 m.		7	1.60	1.95	1.77½
	vrouw	1.49 m.		6	1.55	1.85	1.70
	man	1.58 m.		7	1.65	2.00	1.82½
	vrouw	1.54 m.		6	1.60	1.90	1.75
Dwergen	man	1.28 m.		2	1.30	1.40	1.35
	vrouw	1.18 m.		2	1.20	1.30	1.25

Je gaat uit van de basislengte en telt daar dan de ogen van de zeeschildje dobbelstenen bij op. Een mannelijke Elf gooit bijvoorbeeld 23 ogen met 7 stenen, telt dit bij zijn basislengte op (1.53 m.) en is dus 1.76 m. lang.

Daarnaast kun je aangeven of je held links of rechts is (gooien met D20: 1 en 2 - held is links, 3-20 - held is rechts). Daaronder staat de formule voor Uithoudingsvermogen, en daaronder kun je de Begaafdheidspunten noteren die je na een graadverhoging niet direct gebruikt hebt. De hokjes voor Avontuurpunten, Levens Energie, Astrale Energie of Karma Energie en de 50 Begaafdheden spreken voor zichzelf: noteer hier al je bestaande scores.

Op de achterkant vindt je allereerst 7 opvallend grote vakken. De bedoeling hiervan is, dat je hier met potlood invult welk wapen je op dat moment hanteert en welke scores je daardoor hebt. Vecht je bijvoorbeeld met een Goede dag, dan vul je achterenvolgens in: Goede dag, je AV-score -1, je AW-score -5, je GAV-score, je GAW-score -5, je GP met de Goede dag en je BW op dat moment. Zo kun je in één oogopslag zien wat je scores zijn op dat moment. De aftrek op AV en AW komt door de eigenschappen van de Goede dag. Bedenk wel dat ook de GAV en GAW hierdoor beïnvloed worden. Houd er rekening mee, dat als er genoteerd staat dat je met je zwaard vecht, je niet ineens kunt zeggen dat je met je Goede dag vecht, dan had je dat maar in moeten vullen. Verder kun je noteren wat voor wapens, uitrusting en pijlen je hebt, wat er allemaal in je rugzak, in je buidel en aan je gordel zit. In de andere vakken kun je de rest van je uitrusting noteren en waarin je dat hebt opgeborgen. En verder kun je nog noteren hoeveel geld je bij je hebt. Heerlijk, nietwaar?



JOHN THE PARTY

Even voorstellen; wij, Onno de Dood, en ik, Nicole Helwes, zijn twee verwoede role-playing-game-fanaten.

We zitten echter met een groot en zeer schrijnend probleem; namelijk een tekort aan spelers en (Dungeon)-Meesters. We zouden heel graag een eigen spelersgroep op willen richten in de Zaanstreek en omliggende landerijen, dus ook Amsterdammers zijn meer dan welkom, om regelmatig bij elkaar te komen voor het spelen van het Oog des Meesters, Advanced Dungeons & Dragons en MBRP. (Eventueel meerdere spellen mogelijk, als iemand daar de regels van heeft.)

Aangezien eerdere publicatie nog niet heeft mogen baten hopen we nu op een massa-reakties.

Neem gauw met een van ons contact op;

Nicole Helwes
Pharus 336
1503 BL Zaandam
075/310556

Onno de Dood
Geertezoom 5
1541 PL Koog aan de Zaan
075/170022

einde opsporingsbericht-einde opsporingsbericht-einde opsporingsbericht-einde

Wapens en Schilden

STIEKAPENS					
	TP	Gew.	AV/AM	BF	Prijs
Mes	1D	10	0/-5	5	5
Vulkaanglasdolk	1D	30	0/-4	6	50
Dolk	1D+1	20	0/-4	3	20
Zware Dolk	1D+2	30	0/-2	3	30
Rapier	1D+3	30	0/-1	4	40
Degen	1D+3	40	0/-1	3	50
SLAGKAPENS (Stomp)					
Knuppel	1D+1	60	-1/-3	6	5
Vechtestok	1D+1	70	0/0	4	20
Knots	1D+2	100	0/-3	4	20
Dorevleger	1D+3	120	-1/-5	3	30
Strijdknots	1D+4	110	0/-3	3	70
Goededag	1D+5	150	-1/-5	2	150
Krijgshamer	1D+6	150	-3/-5	4	100
STOKWAPENS					
Houten Speer	1D+2	60	-1/-4	4	15
Werppeer	1D+3	80	-1/-4	4	60
Drietand	1D+3	90	-1/-2	4	75
Piek	1D+5	120	-1/-4	4	70
Hellebaard	1D+4	150	-2/-4	4	75
Toernooilans	1D+2	150	0/-4	6	100
Krijgslans	1D+6	180	0/-4	3	150
SLAGKAPENS (Scherp)					
Kort Zwaard	1D+2	40	0/0	2	40
Sabel	1D+3	60	0/0	2	60
Dintermes	1D+3	70	0/-1	3	45
Zwaard	1D+4	80	0/0	2	80
Bastaardzwaard	1D+5	140	-2/-3	2	100
Tweehandszwaard	1D+6	160	-3/-4	3	130
Sikkel	1D+2	30	-2/-4	5	20
Zeis	1D+3	100	-3/-5	4	35
Werpbijl	1D+3	60	0/-4	4	45
Krijgsbijl	1D+4	120	0/-3	3	90
Barbaren-Strijdbijl	2D+2	150	-4/-6	3	180
BUZONDERE WAPENS					
Net	--	90	-2/-5	2	20
Lasso	--	80	-3/-	2	5
Zweep	1D	70	0/-6	2	30
Boemerang	1D+2	30	0/-3	4	70
SCHIED-/WERPKAPENS					
	TP	Gew.	Reikw.	Prijs	
Dolk	1D+1	20	10m	20	
Werpbijl	1D+3	60	20m	45	
Houten Speer	1D+2	60	20m	15	
Werppeer	1D+3	80	30m	60	
Boemerang	1D+2	30	40m	70	
Slinger	1D+2	10	30m	20	
Blaasroer	gif	10	15m	40	
Korte Boog	1D+3	20	40m	45	
Lange Boog	1D+4	30	60m	50	
Kruisboog	1D+4	200	60m	125	
PROJECTIELN					
	Aantal	Prijs			
Slingerteen	20 st. in buidel	3			
Pijl voor Blaasroer	10 st. in koker	5			
Pijl voor boog	20 st. in koker	10			
Pijl voor kruisboog	20 st. in houder	10			

Verklaring Nieuwe Wapens

Vulkanglasdolk - Het rituele wapen van de Druide, eigenlijk meer een kultus instrument dan een wapen.

Blaasroer - Een geluidloos wapen, waarmee normaal gifpijlen worden afgeschoten. Jachtwapen van enkele stammen uit het Regengebergte in Zuid-Avonturij. Het pijlgif werkt alleen op onbeschermd lichaamsdelen. Een treffer wordt d.m.v. een BH-Proef bepaald. Deze proef verzwakt aan de hand van de afstand, grootte van het doel en aan de hand van de BW van het slachtoffer. Is een Strijder met een ledereen uitrusting het doel dan moet er een BH-proef +3 worden uitgevoerd. Blaasroeren veroorzaken geen TP, alleen SP door het gebruikte gif.

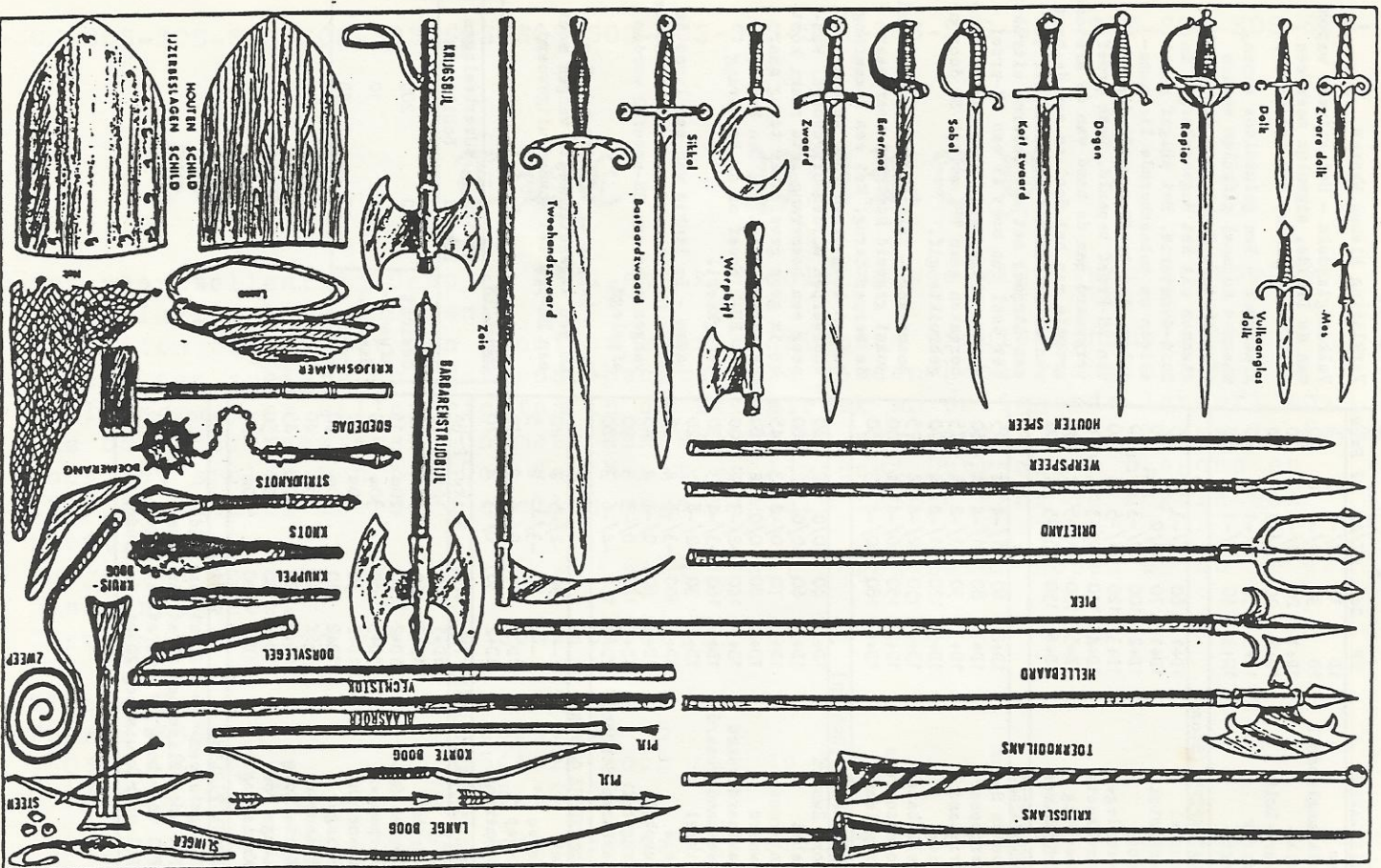
Boemerang - Zeldzaam Werpwapen. Indien juist gegoid komt het weer naar de werper terug. Met een Boemerang kunnen boogwerpers rond personen of voorwerpen worden uitgevoerd. Wanneer een boemerang iets raakt komt hij in geen geval meer terug naar de werper. Mist hij, dan bepaalt een BH-2 proef of de Boemerang terugkeert.

Lasso - De lengte van een lasso is 10 m. Om een wezen met een lasso te vangen moet een BH-proef+2 worden afgelegd.

Net - Lengte en breedte zijn 5 m. Om een tegenstander te vangen moet een BH-proef+1 worden uitgevoerd.

Schilden

SCHILD	Houten Schild	Ijzerbeslagen Schild
BW	+1	+2
Gewicht	140	200
Afweer-Basisw.	6	10
Prijs	25	75



Na de globale beschrijving van het fantastische spel 'Warhammer' vorige maand, wil ik nu wat dieper ingaan op het verloop van een campaign, en op de regels die daarbij gelden.

Een campagne begint en eindigt bij de Gameemaster, de scheidsrechter die toe moet zien op de juiste toepassing van de regels. Hij heeft een scenario, waarin de voorgeschiedens wordt beschreven, met de verschillende legers en het gebied waarin zij oorlog met elkaar voeren. De verschillende legers die met elkaar in oorlog zijn worden elk bestuurd door één of meer spelers. Op een kaart van het gebied geven de spelers aan waar hun troepen zich precies bevinden. Daarna mogen de spelers hun troepen verplaatsen. Per ronde mogen de troepen maar over een bepaald afstand verplaatst worden, wat meer afhangt van de in de regels bepaalde snelheid van de troepen en de situatie van het terrein (vlak terrein, meers, bos, bergen enz.). Uiteraard weten de spelers van het ene leger niet wat voor bewegingen het andere leger uitvoert. Zodra twee legergroepen bij elkaar in de buurt komen krijgen de spelers dit te weten. Zij kunnen nu zelf bepalen of zij het op een veldslag willen laten aankomen, of zich terug trekken en versterkingen aan laten rukken. Wanneer de spelers het echter wel tot een gevecht laten komen begint een nieuwe fase van het spel. De Gameemaster bepaalt met behulp van de beschrijving in het scenario hoe het terrein waarop de veldslag wordt uitgevochten er uitziet.

Op een grote tafel boort hij dat terrein in met modelbouw huusjes, bomen, struiken en heuvels. De spelers bestuderen dit terrein en plaatsen dan hun troepen, voorgesteld door timmen miniatuur, op de tafel. Het ontwikkelplan van een goede strategie is de volgende stap. De spelers moeten hun legers in een zo gunstig mogelijke positie zien te manoeuvreren. Dus niet alleen maar een paar legergroepen in de aarzel stutten en dan maar zien wat ervan komt, maar juist zoeken voor een degelijke opmars, bijvoorbeeld vanuit de flanken gedekt door boogschutters, terwijl de ruiters met een onttrekkende beweging proberen om de vijand in de flank of in de rug aan te vallen. Het leger dat gebruik maakt van de beste strategie heeft de beste kans om de tegenstander in het nauw te dringen en eventueel de veldslag in zijn voordeel te beslissen. Zodra de veldslag dan gestreden is wordt de balans opgemaakt: de overlevenden van de verliezende partij moeten de terugtocht aanvaarden en proberen zich aan te sluiten bij andere legeronderdelen. Het winnende leger kan zijn opmars nu voortzetten. Kortom, de campagne wordt verder gevoerd en de legers worden opnieuw over de kaart verplaatst, totdat opnieuw twee legergroepen op elkaar stuiten en slaas raken. Dit zo gaat men door totdat een van de legers vrijwel geheel is vernietigd en het andere leger het gebied geheel beheerst. Deze partij is dan de winnaar van de gehele campagne.

De legers die de veldslag uitvechten zijn altijd in regimenten ingedeeld, meestal variërend van 5 tot 30 strijders. Deze regimenten opereren als eenheid, dus een regiment van 20 strijders mag niet worden opgesplitst in twee regimenten van 10 strijders. De enigen die niet altijd bij een regiment ingedeeld hoeven te zijn, zijn legeraanvoerders en tovenaars. Zij mogen zich altijd bij een regiment aansluiten, en mogen een regiment ook weer verlaten als zij ergens anders nodig zijn. Een veldslag wordt in beurten uitgevochten. In een beurt mag een speler zijn troepen verplaatsen, zijn boogschutters e.d. laten schieten, man tegen man gevechten laten uitvoeren, zijn reserve-troepen laten oprukken en zijn tovenaars (als hij die heeft) de een of andere waarzinnige formule uit laten spreken. Daarna is het andere leger aan de beurt.

Uiteraard hebben ook bij dit spel de strijders van de verschillende rassen (mensen, dergen, elfen, orcs enz.) en de vele monsters allemaal verschillende eigenschappen. Deze eigenschappen zijn vastgelegd in een reeks getallen en bijzondere regels. Voor een Orc ziet dat er bijvoorbeeld als volgt uit:

Avontuurijne Tydtabel

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	INT	CL	WP
4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7

Deze getallen hebben de volgende betekenis:

- M - Movement Allowance. Dit is de maximale afstand (4 inch) die een ork op het slagveld mag voortbewegen in een beurt.
- WS - Weapon Skill. Dit geeft de wapenvaardigheid aan van de ork. Hoe hoger de WS, des te makkelijker raak je je tegenstander en des te minder wordt je geraakt.
- BS - Bow Skill. Dit geeft de schotvaardigheid aan van de ork. Hoe hoger de BS, des te vaker raak je je doel.
- S - Strength. Dit geeft de kracht aan waarmee je je tegenstander raakt.
- T - Toughness. Dit geeft de eigen weerstand tegen een aanval weer. De dikke vacht van een beer is minder makkelijk te doorboren dan het peesleide huidje van een Elf, dus heeft een beer ook een hogere Toughness dan een Elf.
- W - Wounds. Dit is het aantal wonden dat een ork kan oplopen voordat hij uitgeschakeld is. Voor onze ork betekent dat dus dat hij na één rake klap is uitgeschakeld.
- I - Initiative. Hoe hoger deze score is, des te meer heb je het initiatief in een gevecht. Dus mag je eerst slaan.
- A - Attacks. Dit is (jullie raden het al) het aantal aanvallen dat de ork in een man-tegen-man gevecht per beurt kan uitvoeren. (ter vergelijking, de zevenkoppijge Hydra kan acht aanvallen uitvoeren, zeven met zijn koppen en een aanval met zijn staart. Gaaf zo'n beest).
- LD - Leadership. Dit is het talent dat de ork heeft om leiding te kunnen geven.
- INT - Intelligence. En jawel, dit duidt op de intelligentie van de ork.
- CI - Cool. Dit is de mate van zelfbeheersing die de ork bezit.
- WP - Will Power. Ofwel wilskracht. Hoe hoger je wilskracht, des te minder wordt je door de een of andere tovenaars omgetoverd.

Al deze getallen zijn omgezet in tabellen. Verder wordt het hele gevecht uitgevoerd met dobbelstenen, voornamelijk zeszijdige, maar ook vier-, acht-, tien- en twintigzijdige. Eenvoudig gezegd komt het erop neer dat je met een zeszijdige dobbelsteen moet gooien om te zien of een aanval doel treft: gooi je boven een bepaalde score die je uit de tabellen afleest, dan sla je raak, gooi je daaronder dan sla je mis. Uiteraard komt er voor een veldslag of een campagne nog wel meer kijken. Denk maar eens aan regels voor schietwapens, belegeringsmachines, magie, vliegende monsters en meer van dat soort aangename toestanden. Bovendien moet je bedenken, dat er bij dit spel veel meer monsters en verschillende rassen voorkomen dan bijvoorbeeld in een rollenspel als het Oog des Meesters. Feit blijft dat de mogelijkheden van dit spel vrijwel onuitputtelijk zijn.

Wel, ik hoop dat ik met dit artikel een beetje duidelijk heb kunnen maken waar het bij dit (letterlijk) waanzinnige spel om draait. Het zou te ver voeren om in dit blad het hele regelsysteem te beschrijven, dan zou ik over drie jaarlang nog bezig zijn. Voor geïnteresseerden wil ik nog even vermelden dat de regels voor Warhammer door Citadel in een mooie doos worden uitgegeven en dat deze bij de geïmpliceerde zaken te koop zijn. Bovendien kan ik geïnteresseerden nog wijzen op de D-Day conventie van de Société de la Grande Armée in den Haag op 16 mei in 'Gouden Velden', Scheveningsweg 237, den Haag. Het hoofthema zal daar zijn een Fantasy-veldslag. Warhammer dus.

Tydrakening Oude Rijk	Tydrakening Nieuwe Rijk	
- - -	- - -	Oer- en voorbeschiedenis. Geen geschriften, de oerinvaders van Avonturij, de Norbarden, Novadies, Nivezen en Woudmensen schreven nog niet. Landing van immigranten uit het Gouden Land in de buurt van het huidige Kusiel.
± 1500 v.BV.	± 2500v.H.	Het Bosparanese leger trekt langs de Yaquir. Oorlog met de dwergen.
+ 1000 v.BV.	+ 2000 v.H.	Regeringstijd Balen-Horas. Geweldige uitbreiding van het Rijk. Nieuwe steden (o.a. Havena en Gareth) de 'Trollenoortlog'.
883 v.BV.	1876 v.H.	De Ogers op het oorlogspad.
880-856 v.BV	1873-1849 v.H.	De tijd der 'Vredekeizers'.
876-856 v.BV.	1869-1849 v.H.	Onafhankelijkheid van Nostris en Andergast.
871 v.BV.	1864 v.H.	De '200 dagen van Gareth', de opstand.
856-619 v.BV.	1849-1612 v.H.	Regeringstijd van Fran-Horas de Bloedige.
854 v.BV.	1847 v.H.	De tweede opstand van Gareth.
618 v.BV.	1611 v.H.	De 'Demonoorlog', de vernietiging van Gareth en het begin der 'Donkere Tijden'.
618-564 v.BV.	1611-1557 v.H.	Troonbestijging van Hela-Horas, de Schone Keizerin, de tweede bloeiperiode van het Oude Rijk.
569 v.BV.	1562 v.H.	Het priesterschap roept Hela-Horas uit tot de hoogste Godin van Avonturij.
568 v.BV.	1561 v.H.	Val van Bosparan. Gareth wordt keizerstad, het Nieuwe Rijk wordt uitgeroepen.
17 v.BV.	1010 v.H.	De plundering van het Oude Rijk.
1 v.BV.	994 v.H.	De tijd van de 'Sjime Keizers', oploei van het Nieuwe Rijk.
0	993 v.H.	Kolonisatie van Maraskan, jacht op de Tuzakdraak.
1-2	992-991 v.H.	Regentschap der priester-keizers.
52-333	941-660 v.H.	Regeringstijd van Ronal de Wijze.
164-200	829-793 v.H.	De 'Oorlog der Magiërs'.
333-465	660-528 v.H.	De overval der Orks.
466-589	527-404 v.H.	Regering van Eslam, terugkeer van de keizerlijke familie.
590-595	403-398 v.H.	De aarbeving van Havena.
596	397 v.H.	De opstand van het Oude Rijk.
602-645	391-348 v.H.	De Vrede van Kusiel. Onafhankelijkheid van het Oude Rijk, ook wel het 'Lieflijke Veld' genaamd.
702	291 v.H.	Opstanden in vele Rijksprovincies. Onafhankelijkheid van het Krom-gebied, het eiland Maraskan en de provincie Bormland.
744-752	294-241 v.H.	De zuidelijke kolonistensteden (Brabak, Al'Anfa enz.) verklaren zich na elkaar onafhankelijk.
752	241 v.H.	De 'Grote Zeeramp van Hyalalos'. De ondergang van de keizerlijke vloot.
761-835	232-158 v.H.	Regeringstijd van Valpo de Drinker.
848-862	145-131 v.H.	De keizerlijke duo Bardo en Cella.
864	129 v.H.	De dag der Schande.
880-902	113-91 v.H.	Regeringstijd van Reto, terugwinning van Maraskan.
901-933	91-60 v.H.	Slag van Jergan.
933-948	60-45 v.H.	De kroning van Hal.
948-975	45-18 v.H.	Hal laat zich in de Godenstand verheffen.
973	21 v.H.	
975-993	18 v.H.	
987	6 v.H.	
993	0 v.H.	
997	4	

v.H. = voor Hal
v.BV. = voor Bosparans val

Oer- en voorbeschiedenis. Geen geschriften, de oerinvaders van Avonturij, de Norbarden, Novadies, Nivezen en Woudmensen schreven nog niet. Landing van immigranten uit het Gouden Land in de buurt van het huidige Kusiel.

Het Bosparanese leger trekt langs de Yaquir. Oorlog met de dwergen.

Regeringstijd Balen-Horas. Geweldige uitbreiding van het Rijk. Nieuwe steden (o.a. Havena en Gareth) de 'Trollenoortlog'.

De Ogers op het oorlogspad.

De tijd der 'Vredekeizers'.

Onafhankelijkheid van Nostris en Andergast.

De '200 dagen van Gareth', de opstand.

Regeringstijd van Fran-Horas de Bloedige.

De tweede opstand van Gareth.

De 'Demonoorlog', de vernietiging van Gareth en het begin der 'Donkere Tijden'.

Troonbestijging van Hela-Horas, de Schone Keizerin, de tweede bloeiperiode van het Oude Rijk.

Het priesterschap roept Hela-Horas uit tot de hoogste Godin van Avonturij.

Val van Bosparan. Gareth wordt keizerstad, het Nieuwe Rijk wordt uitgeroepen.

De plundering van het Oude Rijk.

De tijd van de 'Sjime Keizers', oploei van het Nieuwe Rijk.

Kolonisatie van Maraskan, jacht op de Tuzakdraak.

Regentschap der priester-keizers.

Regeringstijd van Ronal de Wijze.

De 'Oorlog der Magiërs'.

De overval der Orks.

Regering van Eslam, terugkeer van de keizerlijke familie.

De aarbeving van Havena.

De opstand van het Oude Rijk.

De Vrede van Kusiel. Onafhankelijkheid van het Oude Rijk, ook wel het 'Lieflijke Veld' genaamd.

Opstanden in vele Rijksprovincies. Onafhankelijkheid van het Krom-gebied, het eiland Maraskan en de provincie Bormland.

De zuidelijke kolonistensteden (Brabak, Al'Anfa enz.) verklaren zich na elkaar onafhankelijk.

De 'Grote Zeeramp van Hyalalos'. De ondergang van de keizerlijke vloot.

Regeringstijd van Valpo de Drinker.

De keizerlijke duo Bardo en Cella.

De dag der Schande.

Regeringstijd van Reto, terugwinning van Maraskan.

Slag van Jergan.

De kroning van Hal.

Hal laat zich in de Godenstand verheffen.

DE PEUN DES PRIESTERS

de

Onder tusschen werd Gareth tot keizerstad uitgeroepen, tot Metropool van het Nieuwe Rijk. De burgers kozen de jonge legeraanvoerder Raul tot hun eerste keizer, die zich vanaf dat moment 'Raul van Gareth' noemde. Na de dood wilden de burgers een nieuwe keizer kiezen, maar al na een driejarige ambtsperiode had de keizer bevestigd dat de troon door erfrecht doorgegeven moest worden. Het was een zegetekenen voor het Rijk dat de troon in handen van de familie van Raul bleef. Tweehonderdvijftig jaar later loste de ene bekende en omzichtige monarch de andere af. Men noemde deze tijd later de tijd van de 'Slime Keizers'. Onder de heerschappij van de Slime Keizers bereikte het Nieuwe Rijk, het Middelland, zijn grootste uitbreiding in de geschiedenis. Het Rijk strekte van de Taiga in het noorden tot het uiterste zuiden. Het eiland Maraskan, tot dan nog onbewoond, werd door mensen gekoloniseerd. Aan het begin van de koloniasatie periode valt de jacht op de Tuzakdraak op, de grootste draak die ooit in Avontuurijs is gezien. Hij moet meer dan vijftig meter lang geweest zijn en ruim twintig meter hoog. Zijn naam werd afgeleid van de kolonistenstad Tuzak, die hij tot tweemaal toe verwoestte, alvorens een klein leger de jacht op hem inzette. Zoals algemeen bekend is, moet de keizer de draak met eigen handen gedood hebben, maar boze tongen beweren dat Zijne Keizerlijke Majesteit het dode dier, dat daarvoor door een leger van meer dan duizend man in stukken gehakt en geschoten was, met een versierde dolk een nutteloze steek toebracht.

De regeringstijd van de Slime Keizers eindigde in het jaar 660 v. Hal. Oegdaïf van Gareth was jong gestorven en zijn enige zoon, de troonopvolger, was bij Oegdaïfs dood pas drie jaar. De Raad der Priesters nam het regentschap op zich. Onder tusschen was er onder de priesters een genadeloze machtsstrijd uitgebroken, alle eenheid was verdwenen. De priesters van Praios namen een leidende rol in, en zij waren het ook die in plaats van de keizer het Rijk regeerden. Toen de jonge keizer vijftien jaar werd had hij de regering moeten overnemen. Drie dagen voor zijn verjaardag werd echter zijn ijk gevonden. Het lichaam droeg op verschillende plaatsen de tekens van de Godin Rondra. Het priesterschap van deze Godin was de enige echte oppositie voor de Praios-geënjden. De dood van de keizer bood de priesters de kans om met een geduchte tegenstander af te rekenen. De Rondra-tempel werd gesloten en bijna alle Rondra priesters en priesteressen werden gevangengenomen en terechtgesteld. Uiteraard ging het gerucht de ronde dat de Praios-priesters de keizer zelf hadden gedood zodat ze de regering in handen konden houden en hun grootste concurrent op non-actief konden zetten. Het volk leed hevig onder de heerschappij van de priesters. De belastingen werden nu weliswaar 'godsoffers' genoemd, maar zij waren verdrivend. De Praios-priesters leidden in onvoorspelbare luxe, terwijl de burgers verarmden. Een volksopstand was het logische gevolg. De opstand werd geleid door Rohal, een der raadslidstichtste mannen uit de Avontuurijsse geschiedenis. Bij de aanvang van de opstand was Rohal al een oude man, maar hij voerde de burgers aan met jeugdig vuurigheid. Men zegt dat Rohal ervoor gezorgd had, dat de tempelwachten, zoals de soldaten door de priesters genoemd werden, allemaal het verstand verloren toen het volk tegenover hen stond. De wachten sloegen namelijk met hun wapens op de muren en zulen, en begonnen zowaar te dansen en te zingen in plaats van de bevelen van de priesters op te volgen. De priesters zelf kregen de schrik van hun leven toen Rohal plotseling voor hen stond. Het volk wilde de priesters direct lynchen, maar Rohal beschermde hen en verbaide hen naar het eiland Jilaskar. Het Nieuwe Rijk had een nieuwe keizer, 'Rohal de Wijze', die het zijn onderdanen echter verbod om hem keizer te noemen. Rohal regeerde slim en rechtvaardig en zijn heerschappij leek eenduidig. Hoe langer hij op de troon zat, hoe meer het volk begon te morren. En hoewel niemand echt iets kon aanmerken op de regering van Rohal was er toch iets mis. Toen in het jaar 404 (in het 123e regeringsjaar van Rohal) een mensemassa

door de straten trok en steeds weer de kreet 'Weg met de demon op de keizertroon' riep, vernielde Rohal, die in al die jaren geen spat ouder geworden was, zich van de tafel waaromheen alle raadgevers zich verzameld hadden, zei vaarwel en verliet de ruimte. Sindsdien is hij nooit meer gezien, hoewel men gelooft dat Rohal nog steeds leeft. Na Rohals troonsafstand meende het tovenaars-gilde dat het recht had op de troon, omdat Rohal een van hen geweest zou zijn. Derhalve moest ook de troonopvolger een van hen zijn. Een ander verbond van magiers dacht er echter ook zo over. Beide groepen slaagden erin om een grote schare aanhangers te verwerven. Dit leidde tot een vijf jaren durende oorlog die als de 'oorlog der Magiers' de geschiedenis inging. Het Rijk beleefde een opeenvolging van curieuze veldslagen, waarin magie een even grote rol speelde als de gevechtstechniek. Vele soldaten verloren hun verstand als plotseling de boden onder hun voeten in moeras veranderde, kamers door onzichtbare projectielen getroffen werden of in steen veranderden, vuurballen over het slagveld walsten of legers ratten, voorzien van magische kracht, tussen de strijdenden glipten.

De Oorlog der Magiers kende geen winnaar. De gewone soldaten zagen er geen heil meer in om nog langer voor een stel ruziënde magiers over het slagveld te dwalen. Bovendien was elke Avontuurijs die een wapen vast kon houden nodig om een nieuw gevecht af te wenden. De Orks, die dachten dat het Rijk weerloos was, hadden een enorm leger samengetrokken en hadden een grote rooftocht ingezet. In eindeloze kolonnes marcheerden de smerige, groen bepelde monsters vanuit hun geboortelanden naar het dal der overvloed. Jaar splitste de strijdmacht zich. Een groep marcheerde naar Gareth, de rest trok verder stroomafwaarts langs de Grote Rivier. Beide Ork-legers werden met grote verliezen verslagen. Het Rijk had door deze zegen eenheid verkregen, en het ras der Orks kwam deze slag nooit meer te boven. Tot nu toe is het Orkenras er niet meer in geslaagd om een machtig leger op de been te brengen.

Nadat het Ork-gevaar was afgewend heerste er in het Nieuwe Rijk een sterk verlangen naar eenheid en vrede. De nieuwe troonbestijger moest deze vrede brengen. Men zocht naar nog levende leden van de oude keizersfamilie en vond Eslam van Gareth. Eslam werd gekroond en zijn kinderen werd het erfrecht op de troon toegezegd. Inderdaad begon na een nieuwe tijd van vrede, wat niet zozeer lag aan de regeringwijze van Eslam, die zich als een soort opgelaten wandelende vogelverschrikker ontwikkelde, maar veel meer aan de strijdgerechtigheid van de inwoners van Gareth. Er heerste weliswaar vrede, maar het verval van het Rijk begon met de kroning van Eslam, en duurt naar men zegt nog steeds voort. Eslam en zijn navolgers hadden gewoon niet de ingeboren aanleg om te regeren. Zij misten de stambid, het geluk en de strengheid die kenmerkend zijn voor een goed heerser. Het volk wende eraan om de keizer nimmer te nemen. Een tijd lang voorkwam het noodlot van Havana, dat zich van het Rijk afzonderde (291 v.H.) en in datzelfde jaar doot een aardbeving vernoot werd, opstanden in andere provincies. Men zag in de katastrofe een teken dat het keizerrijk huis de bescherming van de Goden genoot. Maar in 249 v.H. vernielde zich de provincie die vroeger de kern van het Oude Rijk had gevormd. In een achtjarige oorlog die door de bewoners van het IJfijke Veld met volledige inzet werd gevoerd, bleek dat het keizerlijk leger nog slechts een schijn was van haar vroegere macht. De keizer van Gareth bleef geen andere keus dan kinslik zijn onafhankelijkheid te schenken, echter met een voorwaarde: de heerser van het 'Nieuwe Oude Rijk' mocht zich nooit keizer noemen. Hij moest genoegen nemen met de koningstitel. Aangespoord door het IJfijke Veld verliet de ene na de andere provincie. Het Nieuwe Rijk verloor Bornland en Maraskan en kon ook de uiterst zuidelijk gelegen nederzettingen niet behouden. Bij een poging om de opstanden in de steden Dröl en Kengbilla neer te slaan raakte de keizerlijke vloot in een vreselijke storm ter hoogte van de Cycloper-eilanden. Vele schepen sloegen te pletter op de rotsige kust, andere zonken door de projectielen die de eenogige reuzen hen toewerpen. Onder de doden van de 'Grote Zee ramp van Hjallos' waren ook twee zonen van keizer Eslam II. Zo werd de derde zoon van Eslam de tweede tot keizer gekroond. Deze zoon, Valpo, was in zijn jeugd al onevenwichtig, en de overname van het Rijk bracht niet veel verandering in zijn houding. Hij kreeg dan ook al snel de bijnaam 'de Drinker'. Toen Valpo stierf vond men in het paleis een reusachtige alchemistische werkplaats waar de alchemisten op uitdrukkelijk bevel van Valpo uitsluitend bezig was met het ontwikkelen van middelen om uit verschillende vruchten en groenten alcohol te

verkrúgen. De bibberende Valpo met zijn rode neus moet een jammerlijk beeld geboden hebben als hij op zijn troon zat. Valpo's enige kind, een dochter, werd als idioot geboren en leefde slechts acht jaar. Daarmee was de bloedlijn van de Keizerlijke familie beëindigd.

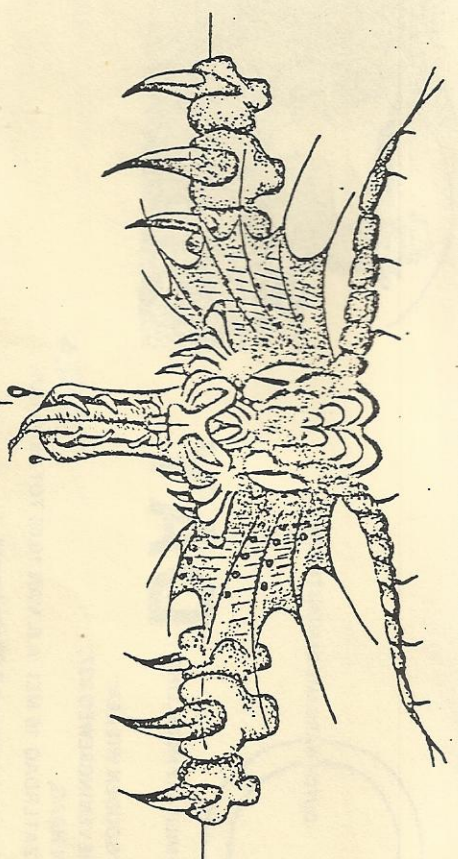
Meerdere families streden om het erfrecht van de troon. Het Rijk verzonk weer in een keten van burgeroorlogen, waarnaast aan het einde Pervan van Gareth als winnaar tevoorschijn kwam. Pervan was een wrede heerser. Als enige 'prestatie' van deze man is in gedachten gebleven zijn verbod, om bij de jaarlijkse grote toernooien aan het Keizerlijk hof de daarvoor gebruikelijke houten en stompe wapens te gebruiken.

Aan het einde van Pervan's regeringstijd had het 'Grote Toernooi' opgehouden te bestaan. In het gehele Rijk was geen strijder meer te vinden die voor het genoegen van Pervan bereid was zijn leven op het spel te zetten. De slaven en gevangenen die Pervan als toernooiridders liet verkleden en tot een gevecht liet dwingen, vormden zo'n erbarmelijk schouwspel, dat niemand ze wilde zien. De enige mensen die iets voor Pervan betekenden waren vermoedelijk zijn kinderen Bardo en Cella. En omdat hij hen verafgodee bepaalde hij dat zij na zijn dood samen de troon zouden bestijgen. Bardo en Cella bleef het genoegen voorbehouden het toch al zo geringe aanzien van de Keizerlijke troon tot een absoluut dieptepunt te brengen. Dergeliks waren er weer nieuwe Geruchten over de enorme orgeleën in het Keizerlijk paleis. De Keizerin zou haar ministers ontvangen terwijl zij aan het baden was in ezelinnemelk. Cella's broer benoemde dertig vrouwelijke 'ministers', waarvan er geen een ouder was dan twintig jaar. De beraadslagingen tussen Bardo en zijn ministers vonden meestal 's nachts plaats in de vertrekken van de Keizer. De Keizerlijke broer en zus gaven zich ook over aan de drank, zodat zij soms meerdere dagen achtereen niet in staat waren een regeringsbesluit te nemen. De grote auditie ligt bij vele oudere inwoners nog vers in het geheugen. De Keizerin was reeds na enkele minuten diep ingeslapen. Haar kroon rolde de trappen af en haar snikken vulde de geweldige troonzaal. Toen kwam Bardo de zaal in. Zijn 'ministers' hadden de straal bezopen Keizer met honing ingesmeerd en met donsveertjes overgoten. Op handen en voeten kroop hij door een deur naar binnen, terwijl de fanfare speelde. In zijn mond droeg hij een paardebijt, terwijl een van zijn ministers, die naakt op zijn rug zat, de teugels hield. Vraag het maar aan een oude Garether! Hij zal deze 'Dag der Schande' tot in het kleinste detail kunnen beschrijven. Toen Bardo en Cella in het jaar 18 v.H. door hun neef Reto uit het Keizerlijk paleis gejaagd werden was er zelfs onder de getrouwen van het Keizerlijk duo geen tegenspraak. Slechter dan door het Keizerlijk duo kon de troon immers niet misbruikt worden.

Reto bewees zichzelf inderdaad als de bekwaamste Keizer van Maraskan. Tijdens de be- slissende slag van Jergan (6 v.H.) voerde Reto zelf het bevel over de Keizerlijke troepen die het leger van Maraskan versloegen. Jammer genoeg vond Reto in zijn zoon Hal van Gareth geen waardig opvolger. Eenieder weet dat het Rijk onder leiding van deze jonge Keizer weer een donkere tijd tegemoet gaat. Het Keizerlijk bestuur is met corruptie doospekt en het leger is zwak en kan nauwelijks weerstand bie- den tegen de aandringende Orks. In grote delen van het Rijk heerst anarchie en chaos, terwijl in de Keizerstad Gareth beaist wordt over het leven van de decadente Rijken en de bittere armoede der burgers.

In het jaar 4 liet Hal zich door de priesters tot de Godenstand verheffen. Al nam hij slechts de titel aan van een lagere God en zag hij af van de titel 'Heer over alle mensen en Goden', toch zijn de mensen in het Rijk ernstig bezorgd. Juist de 'Goddelijke Keizers' hadden zoveel onheil over zowel het Oude als het Nieuwe Rijk gebracht. Er zijn dan ook velen die denken dat er weer een nieuwe katastrofe op komt is.

Een duistere schaduw lijkt over de toekomst van Avontuurijs te liggen.....



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

Het gedonder van de beide legers drong zich nu steeds meer op de voorgrond, elkaar aanvullend tot het de bovenhoof voerde. Toen barsten de beide legers de bergpas in: zwaar gelinden de dwerge- horrens in hun traditionele groet aan de vijand, slechts beant- woord door het getier van de orcs. Een rauwe kreet klonk, en en- kele secondes later beet de eerste orc zich in een dwerg. Diep in de grond werd iemand wakker. Iemand die daar al eeuwen sliep, en iemand die het helemaal niet prettig vond om nu gewekt te worden. Rood glommen zijn ogen toen hij zich langzaam naar de uitgang van zijn grot begaf....

Fantasie of werkelijkheid?

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

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

Momenteel heeft Showcase Models voor U het meest complete aanbod op de markt, variërend van geheel naar Uw wensen gemaakte terrei- nen en complete voorbeschilde miniatuur-legers tot spelregel- sets en individuele figuurtjes van alle bekende merken. En als e- nige 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.

Debuutcase Models