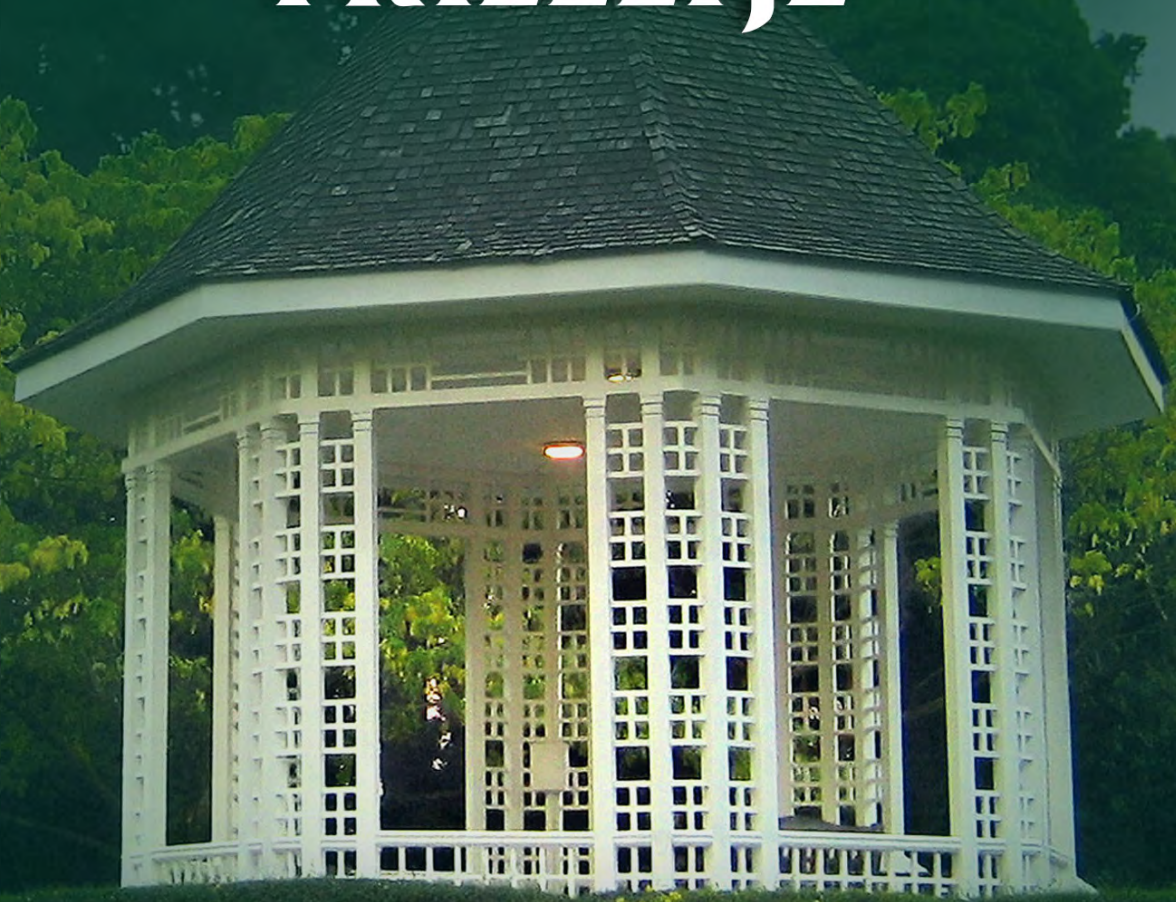


ERIC EN HET VERSCHRIKKELIJKE PRIEELTJE




RODLOFO
FANTASY WRITER

ERIC EN HET VERSCHRIKKELIJKE PRIEELTJE

INHOUD

The Knights of the Dinner Table	9
Groep 1: The Knights of the Dinner Table	9
Groep 2: De Black Hands	11
Groep 3: Patty's Perpetrators	13
Andere groepen	14
Hard Eight Enterprises	15
Fictieve spellen in de KODT strip	16
Andere opmerkelijke personages uit de Muncie gaming community zijn onder andere	18
Diverse Karakters	
Karakters die geen deel uitmaken van een spelgroep	19
In-game (non-player) karakters	19



Een prieel – ik weet het, dit kan worden opgevat als een belediging voor de lezer....

“**H**et verhaal van Eric en het verschrikkelijke prieeltje” is een op een rollenspel geïnspireerde anekdote, beroemd gemaakt door Richard Aronson (ontwerper van “The Ruins of Cawdor,” een grafische MUD). Aronson’s verhaal verscheen voor het eerst in druk in de APA “Alarums and Excursions” tussen 1985 en 1986. Het werd herdrukt in Mensa’s RPG APA “The Spell Book” in 1987 en “The Mensa Bulletin” in 1988. Het verspreidde zich vervolgens naar het internet waar het door liefhebbers van het tafel rollenspel vaak werd herverteld en aangepast als een kortverhaal en omgezet in strips. Het verhaal, zoals het oorspronkelijk werd gepubliceerd, kreeg de titel “Eric en het verschrikkelijke prieeltje” maar veel hervertellingen plaatsten het woord ‘verschrikkelijk’ in de titel.

Het verhaal betreft een speler die stomverbaasd is door de beschrijving van de spelmeester van een nabijgelegen prieel, vermoedelijk als gevolg van een

slechte uitspraak of spanningsstress. Niet bereid om naar het object te informeren en ervan overtuigd dat ze een nieuw soort monster zijn tegengekomen, vraagt hij de verbijsterde spelmeester om bijzonderheden over het monster te beschrijven in nauwegette details alvorens hij een poging doet om het prieeltje met een pijl te verwonden, wat natuurlijk nogal tevergeefs is.

Tegen het einde van de ontmoeting kiest de speler, die er maar niet in slaagt het prieel te verwonden, ervoor om uit wanhoop te vluchten.

De gefrustreerde spelmeester slaat terug door de misvattingen van de spelers met wat humor te gebruiken en het prieel te incarneren als een angst-aanjagend wezen dat de spelers gaat achtervolgen.

Volgens Ed Whitchurch (de echte spelmeester van het verhaal) was het oorspronkelijke incident waarop de anekdote is gebaseerd eigenlijk minder dan een minuut lang, en eindigde nogal onomwonden met de vraag: “Weet je niet wat een prieel is?”

THE KNIGHTS OF THE DINNER TABLE

De strip “Knight of the Dinner Table” gaat over eerst één, dan twee, en later zelfs drie groepen van rollenspelers die elk zeer verschillend zijn en waarin iedere speler en spelmeester wel iemand uit zijn of haar groep zal herkennen. heeft dit verhaal opgenomen in zijn reeks van de (mis)avonturen van haar spe-

lersgroepen. Als je jezelf de moeite getroost om dit artikel te lezen zal je niet alleen jezelf en je medespelers herkennen maar ook heel wat ideeën opdoen om een avontuur te ontwerpen door genoemde elementen te gebruiken. Ik beloof je dat het echt de moeite en je tijd waard is.

GROEP 1: THE KNIGHTS OF THE DINNER TABLE

DE HOOFDGROUP VAN PERSONAGES ZIJN DE LEDEN van een spelgroep die bekend staat als “The Knights of the Dinner Table” in een fictieve versie van Muncie, Indiana. De bekendste en meest gebruikte personages van de spelers zijn de HackMaster-personages die bekend staan als het “Untouchable Trio (Plus One)” (afgekort als “UT+1”). “The Knights of the Dinner Table” bestaan uit:

Boris Alphonzo “B.A.” Felton

B.A. is de GM en huidige organisator van de Knights (hoewel de groep werd opgericht, en geleid, door Brian). In zijn dertiger jaren woont hij nog steeds bij zijn moeder vanwege een mislukte poging tot spelontwerp dat al zijn spaargeld opsloopte en werkt hij in de lokale pizzawinkel die bekend staat als de Pizza-A-Go-Go, evenals de stomerij van zijn vader. B.A. heeft een slechte reputatie onder de Knights omdat hij meedogenloos en sluw is, grotendeels omdat de spelers de neiging hebben paranoïde te zijn en slecht reageren op tegenslagen, en elke poging tot een normaal rollenspel meestal eindigt in ellende (of in een complete en totale ramp). Hij vindt tot zijn ontsteltenis zijn spellen vaak gedwarsboomd of gesaboteerd door de capriolen van de andere Knights. Hij is ook een dankbaar slachtoffer voor de lokale spellenwinkel eigenaar, Weird Pete Ashton (zie The Black Hands, hieronder), die voortdurend

manieren vindt om hem nieuw of overbevoorrad product te verkopen, op basis van het feit dat het precies is wat B.A. nodig heeft om zijn campagnes op te fleuren. B.A. zou gebaseerd zijn op Jolly Blackburn zelf.

B.A. nam van eind 2005 tot begin 2006 een “verlof” van zijn positie als spelmeester, nadat hij te veel van zijn campagnes waaraan hij hard had gewerkt en uren en zelfs dagen en weken tijd had ingestoken tot puin had zien gereduceerd, de laatste dergelijke ramp voordat zijn verlof betrof een moeilijke situatie die rond twee zelfbewuste zwaarden draaide. Zijn plaats achter het spelmeester-scherm werd tijdelijk ingenomen door Brian VanHoose. B.A.’s terugkeer naar de positie van de spelmeester werd aangekondigd door zijn aankoop van een kopie van het beruchte dodelijke “Temple of Horrendous Doom” HackMaster-scenario gecreëerd door “Weird Pete”. Nu heeft hij een hardere aanpak gekozen in de hoop het machtsspel te beteugelen dat het grootste deel van zijn eerdere avonturen verwoestte.

Robert Samuel “Bob” Herzog

Bob leeft voor het rollenspel. Hij is lid van de “Old School” speelstijl die draait om het doden van alles wat in je weg staat en het breken van dingen. Zijn opvliegendheid heeft hem echter reeds vele malen in de problemen gebracht. Hij reageert op de mees-

te ontmoetingen met “Ik dood hem/haar/het met mijn kruisboog!”. Bob is uiterst beschermend over zijn grote dobbelsteencollectie. Op een gegeven moment kwam Bob in conflict met zijn vader over zijn RPG-gewoontes die zijn vader als tijdverspilling omschreef. Geconfronteerd met de keuze om het RPG'n op te geven, of te verhuizen koos Bob er als de echte gamer voor om te verhuizen, en is momenteel verwickeld in het proberen om op zichzelf te leven, maar heeft de neiging om zijn huurgeld uit te geven aan spellen en hun bijhorende. Bobs favoriete personage in fantasiecampagnes is een dwerg genaamd Knuckles (variërend van Knuckles, Koning van de muurklimmers tot Knuckles de achtste), die rijdt op een muilezel genaamd “Little Mike” waarvan hij gelooft dat hij een “Dwerg strijdros” is. Bob heeft een relatie met Sheila Horowitz, een lid van een andere Muncie RPG groep, de Dorm Troopers; recente kwesties hebben aangetoond dat de twee blijkbaar samenleven. Bob werkt momenteel voor Weird Pete aan de kassa en wordt elke week betaald in spellen-aandelen, omdat Weird Pete het zich niet kan veroorloven om hem in echt geld te betalen. Bob heeft weinig moeite met deze regeling en heeft Sara hem zelfs laten complimenteren over hoe enthousiast hij is.

David “Dave” Harcord Bozwell

Dave is de jongste van de Knights en studeert aan de Ball State University, waar hij Culturele Antropologie en Danstheorie studeert (de laatste van de twee met als doel meisjes te ontmoeten). Hij kwam oorspronkelijk opdagen voor het eten, maar kwam echt in het spel ondanks een slechte eerste ontmoeting met Johnny Kazinski (een voormalig lid van de Knights die Dave uit het verwerven van een onbetaalbaar juweeltje praatte om er dan zelf mee aan de haal te gaan). Dave is de typische “Hack-N-Slash” speler, die zich gemakkelijk verveelt in niet-actie situaties. Wanneer hij wordt geconfronteerd met de keuze om over dingen te praten (waarin hij niet echt uitblinkt), of vechten, kiest Dave steevast voor het laatste. Dave speelde tot voor kort een personage met de naam El Ravager, met een felbegeerd Hackmaster +12 zwaard genaamd “Tremble”. Hij verlangt ernaar om een magisch zwaard op godniveau te bezitten, maar vreest de mogelijkheid dat zo'n zwaard zijn eigen ideeën heeft over waarvoor het moet worden gebruikt. Meer recent, in de nieuwste campagne van B.A., is Dave van tactiek veranderd

(deels dankzij de nieuwe harde regels van B.A.) en speelt hij een magie gebruiker genaamd El Mardico met, het moet gezegd, enige marge van succes. Brian heeft Dave daarom voorzien van een uitleg over hoe hij een magiër goed kan spelen - tegen een kleine vergoeding. Dave was ooit in een relatie met de lokale Spelmeester Patty Gauzweiler; hij brak het later af, maar zij had nog steeds gevoelens voor hem, waardoor hij een doelwit werd voor haar flirterige tactiek. Dit lijkt echter met de tijd verdwenen te zijn.

Sara Ashlyn Felton

B.A.'s nicht Sara, het enige vrouwelijke lid van de groep, geeft de voorkeur aan RPG's met een focus op rollenspel in plaats van de pure actie. Vaak probeert ze problemen in het spel op te lossen door middel van onderhandelingen, terwijl de anderen de voorkeur geven aan geweld. Hoe ze, als 'goed' personage, op de spelwereld een bloeddorstige roedel pitbulls losliet om alles wat levend is aan te vallen en te verslinden dat ze tegenkomen (en nogal wat niet-levende dingen ook) is een heel ander verhaal, en een dat Sara zou willen dat de wereld vergeet (zelfs als zij zelf dat nooit zal doen). Meestal de stem van de rede, heeft Sara reflexen die een cobra bang zouden maken en het is bekend dat ze een haar-trigger humeur heeft over bepaalde onderwerpen (seksistische opmerkingen zijn misschien wel de belangrijkste); Bob, Dave en Brian hebben allemaal hun overhemdkragen minstens één keer zien verkruiselen door een woedende Sara. Sara's handelsmerk karakters zijn over het algemeen (volledig geklede) vrouwelijke barbaren, waarvan de meest opmerkelijke waarschijnlijk Zayre en Thorina zijn. Ze heeft ook het onderscheid om de persoon te zijn die Brian's ongeslagen streak brak in Risque (een parodie op Risk). Brian wil hier niet aan herinnerd worden. Sara zou gebaseerd zijn op Jolly Blackburn's vrouw, Barbara Blackburn.

Brian Montgomery VanHoose

Brian is de regelkenner en powergamer van de groep. Als webdesigner en miniatuurschilder woont hij alleen in een huis dat hij van zijn ouders heeft geërfd. Hij kan regels en aanvullingen van het rollenspel citeren tot pagina- en alinea-/voetnootnummers, en deze kennis buigen en misbruiken in zijn voordeel, soms ten koste van andere spelers. Hij overhandigt nauwgezet notities van eerdere avontu-

ren aan de nakomelingen van zijn personages, waardoor ze in-game toegang krijgen tot kennis die ze anders niet zouden bezitten, en staat erom bekend dat hij de spreuken van zijn personage op de ruggen van collega-avonturiers tatoeëert als een noodplan, waardoor ze in wandelende grimoires worden veranderd. Brian is een persoon waarvan kan worden gezegd dat hij zo lang een wrok koestert dat hij een vaste rekening heeft bij de taxidermist. Bovendien, wanneer hij te ver wordt gedreven (hetzij door een zorgvuldig geconstrueerd plot dat uit elkaar valt of een aanval van in-game verraad), staat hij erom bekend de tafel in een moment van woede omver te werpen.

Zijn zwakheden zijn onder meer gierigheid waardoor hij andere spelers 15 cent per stuk in rekening brengt voor karakterdocumenten (en niet-KoDT-aangesloten spelers zelfs 25 cent), en een liefde voor honden die ertoe kan leiden dat B.A. hem bij de neus naar vallen en tegenslagen leidt. Brian's handelsmerk karakters zijn tovenaars, allemaal met de naam Lotus. Zijn meest bekende personage staat bekend als Teflon Billy, maar dit was een bijnaam die door de groep werd gegeven aan een personage dat oorspronkelijk Black Lotus heette (Black Lotus geeft BL wat Billy geeft, en "Teflon" verwijst naar de griezelige vaardigheid van het personage om schade aan zichzelf te voorkomen). Voorheen een gerenommeerd Spelmeester, verliet hij het Scherm van Spelmeester na een niet gespecificeerd incident op een Hackcon conventie, maar heeft onlangs het opnieuw opgenomen (nadat B.A. door de herhaalde vernielingen van zijn beste inspanningen door de Knights als spelmeester werd opgebrand), om een complexe Cattlepunk campagne te leiden. Deze campagne eindigde met de plotselinge omkering van Brian's nauwgezette plannen, door de handen van een alliantie tussen B.A. en Sara, en een onverwachte rolomkering, (van gedupeerd slachtoffer tot in de rug schietende samenzweerder) van

de kant van Bob's karakter; Brian gooide de teugels terug naar B.A., keerde terug naar de rol van speler en zei dat hij alleen Spelmeester had geweest om zijn HMA-HMPA-geloofsbriefen volledig geldig te houden.

Brian is ook meer dan eens als een tragisch personage verschenen; in zijn jeugd kwamen zijn ouders om bij een auto-ongeluk en zijn oom beheerde zijn erfenis tot hij achttien werd. Hij leeft op zichzelf en bedenkt uitgebreide fantasieën die hij aan de andere spelers vertelt over het feit dat hij door zijn oom op wereldreis wordt genomen voor Kerstmis, of een vriendin heeft (zie Alexis Marie hieronder), soms zelfs neptelefoontjes maakt of hotelkamers boekt om de illusie te versterken. In een extreem geval werd Brian betrappt tijdens een dating rollenspel met een pop, die hij "Sara" noemde; in een andere, toen de Knights elkaar hadden ontmoet voor pizza en een spel speelden met een rekwisieten "deck van vele dingen" die Brian maakte en waarvan hij zich voorstelde wat er zou gebeuren als de kaarten echt waren en hun echte levens beïnvloedden, trok Brian de kaart "De leegte" ("Lichaam functioneert, maar de ziel zit elders gevangen"), en reageerde met "Dat beschrijft mijn leven al." Er is ook gesuggereerd dat Brian's toestand kan worden gekoppeld aan het feit dat hij eerder zes afzonderlijke campagnes per week uitvoerde, en werd betaald om als spelmeester te fungeren, en verder dat er verbanden kunnen zijn tussen dit en "het incident" waardoor Brian zijn positie als spelmeester opgaf. Recente strips hebben dit aspect van het plot niet meer vernoemd, en het kan zijn geschrapt, omdat een aantal lezersbrieven suggereerde dat lezers deze ontwikkelingen te verontrustend vonden. Bij een aantal gelegenheden (zoals het hierboven genoemde poppenincident) heeft Brian bewijs getoond van een ernstige verliefdheid op Sara; hij heeft dit echter nooit openlijk toegegeven aan haar.

GROEP 2: DE BLACK HANDS

MEESTAL VERTEGENWOORDIGD ALS DE "KWAADAARDIGE" tegenhanger van de Knights, omdat de meeste van hun spellen draaien om de spelers die steeds opnieuw redenen vinden om elkaar te doden voordat ze het beoogde avontuur voltooien. Hun lidmaatschap bestaat uit spelers die zijn afgewezen

door alle andere lokale groepen, en daarom blijven ze bij elkaar, simpelweg omdat geen van hen ergens anders heen kan. Ze zijn veel resultaatgerichter dan de Knights, handhaven het demerit-beleid wanneer Weird Pete achter het GM-scherm zit (vaak omgezet in onbetaalde arbeid achter de toonbank van

Weird Pete) en houden uitgebreide post-mortems op hun spelsessies, om te zien waar het beter had gekund (meestal door de leden van de groep die elkaars personages niet aflachten voor kleine overtredingen van lokale “regels,” om een echte wrok te ventileren, of om ervaringspunten op te doen die nodig zijn om hun eigen karakter een graad of twee te bevorderen). Ze zijn vooral geneigd om dit te doen met “nieuwe” personages - de meeste van hen hebben allemaal een psychologische “knop” die een verlangen oproept om een personage te spelen dat uitsluitend is gebaseerd op ras, houding of type kleding (bijv. eruitzien alsof het personage een moordenaar zou kunnen zijn.)

Victor “Nitro” Fergueson

Voormalig marinier en de huidige GM van de Black Hands; hij neemt zijn toevlucht tot steeds meer gekunstelde methoden om de groep op orde te houden, inclusief het gebruik van strafpunten, het gebruik van aanmoedigingspunten en het dwingen van spelers om “wieldoppen van schaamte” te dragen als dat gerechtvaardigd is. “Nitro” verdiende zijn naam na een incident in de stoomtunnels onder de lokale universiteit waar hij probeerde een “live action” sessie te houden. Om de een of andere nog niet bekendgemaakte reden, heeft “Nitro” de gewoonte om overleden beroemdheden van cult-achtige status te gebruiken als NPC’s in de meeste, zo niet alle, van zijn RPG’s (Andy Warhol, zijn schijnbare favoriet, duikt overal op - in HackMaster plaatste Nitro hem als de primaire godheid van zijn campagne-setting, Kraag Wurld). “Nitro” heeft weinig tolerantie voor domheid en gatlikkerij (meestal tegelijkertijd gedaan door Newt), en kan snel verzeilen in een drill sergeant-achtige tirade die R. Lee Ermey (zie Full Metal Jacket) trots zou maken. “Nitro” zou gebaseerd zijn op een echte persoon die Jolly ontmoette in een gameclub, die echt de bijnaam “Nitro” kreeg.

Pete Ashton

Bekend bij de RPG-community als “Weird Pete”; eigenaar van de lokale spellenwinkel, de “Games Pit” (oorspronkelijk de “Games Pit Stop” genoemd). Een speler in de Black Hands, hoewel hij af en toe als GM heeft opgetreden voor zowel hen als andere groepen in de strip, meestal met zijn handelsmerk “nooit voltooid” avontuur “The Temple Of Horrendous Doom” (een verwijzing naar een paar echte D&D-modules, “Tomb Of Horrors” en “The Tem-

ple of Elemental Evil”) die “niemand ooit heeft voltooid zonder te sterven”. In feite vereist het grootste deel van het avontuur dat spelers de controle over ontzielde geesten overnemen; dus “sterven” en herboren worden maakt deel uit van het voltooiën van het avontuur. Weird Pete dwingt spelers over het algemeen om een geheimhoudingscontract te ondertekenen voordat hij speelt, omdat hij geniet van de mystiek die rond het avontuur is geëvolueerd. Weird Pete bedacht ook een “strafpunten” systeem voor het straffen van spelers wanneer hij GMing is, die kunnen worden weggewerkt door in de “Games Pit” karweitjes uit te voeren. Weird Pete is een meedogenloze verkoper en heeft er geen moeite mee om zijn vrienden en klanten leugens voor te schotelen over de deugden van zijn waren; hij heeft een bijzonder talent om B.A. ervan te overtuigen dat een bepaald product of dienst precies is wat B.A. nodig heeft voor zijn spel. Pete is echter ook een opportunistische zakenman, bereid om te betalen voor wat “het volgende grote ding” lijkt te zijn en de schuld op zich te nemen wanneer het product flopt; hij is vaak net zo kwetsbaar voor de verkooppraatjes van spel fabrikanten als zijn klanten voor zijn eigen “verkoopmethoden”.

Newt Forager

Een kleine en nogal zeurderige en lastige speler die stevast kwaadaardige, mysterieuze eenlingen speelt met verborgen agenda’s, die allemaal bloedgerelateerd zijn, zodat hij in-game informatie tussen hen kan delen. Als enig kind van een militaire carrièrefamilie, stuitte Newt van basis naar basis toen hij jong was - misschien de reden waarom hij het moeilijk heeft om vrienden te maken. Hij heeft zich aangesloten bij de Black Hands omdat geen enkele andere groep hem binnen zal laten (hij speelde een keer met B.A. en de Knights toen Bob niet kon gamen, en ging verder met proberen iedereen te beroven om schatten en ervaring op te laden voor het spel van een andere GM waar hij naar streefde). Sinds zijn toetreding tot de Black Hands heeft hij een voortdurende haat tegen Stevil verworven, voornamelijk als gevolg van in-game interpersoonlijke oorlogvoering en vendetta’s. Newt’s eerste optredens met de Black Hands werden door verschillende KODT-lezers aanvankelijk beschouwd als voorbeelden van “newbie-bashing” (mishandeling van spelers die nieuw zijn in een spel of groep, en dus in het nadeel zijn); de makers achter de Knights

wijzen er echter op dat Newt's asociale en egoïstische neigingen, zowel in als buiten zijn spel figuren, hem vanaf het begin op gelijke voet zetten met de Black Hands, en dat Newt vroeg of laat steevast zo goed geeft als hij krijgt waar het zijn medespelers betreft.

Gordo Sheckberry

Een meer op rollenspel gerichte speler die meestal vrouwelijke personages speelt, met name vrouwelijke elfen feeën die dramatisch zwak zijn in vergelijking met de andere personages in de campagne. Gordo gebruikt een rolstoel en heeft een levenslange handicap, maar beschouwt dit als een bonus omdat het hem in staat stelt om bijna dagelijks met verschillende groepen te spelen. Hij is gemakkelijk te herkennen aan zijn colaflesglazen en slechte toupet. Gordo heeft een graad als Chemisch Ingenieur, en het gerucht gaat dat hij de lading C-4 heeft gemaakt die werd gebruikt in een poging om de stoomtunnels onder Muncie te doorbreken in een poging een LARP omgeving te creëren (het incident dat Nitro zijn bijnaam gaf en niemand op ideeën mag brengen...)

Stevil Van Hostle

Ook bekend als Stevil Van "Hostile," "Evil" Stevil of "Bitter" Stevil, is Stevil een tech-support werknemer die pendelt van Indianapolis naar spelsessies in Muncie en is snel en wreed om op elke wrok in het spel te springen (soms vergezeld van zijn terugkerende klacht, "Ik kan niet geloven dat ik 73 verdomde kilometers reed voor DIT!"). Soms staat hij erom bekend dat hij opzettelijk hele groepen van spelers en campagnes vernielt, simpelweg omdat het karakter van een andere speler iets van hem heeft gewonnen. Hij heeft een voortdurende wrok tegen Newt die begon toen Newt voor het eerst bij de groep kwam; Stevil's personage daagde Newt's uit om "met een stok naar hem te slaan" om zijn gevechtstalent te testen (nadat Newt weigerde zijn personage in spel statistieken te beschrijven). Newt's personage sloeg Stevil's knock-out met zijn eerste klap en er werd ontdekt dat Stevil had aangenomen dat een "stok" een klein takje of iets dergelijks zou zijn, terwijl het personage van de "stok" dat Newt eigenlijk had gebruikt een lange paal was die op een boomstam leek. Buiten de tafel van de Black Hands scheidt Newt steeds opnieuw op dat hij Stevil knock-out sloeg met een gewone stok, wat echter alleen maar dient om Stevil verder te irriteren.

GROEP 3: PATTY'S PERPETRATORS

PATTY'S PERPETRATORS (PATTY'S PERPS IN HET kort) zijn een van de nieuwste gesanctioneerde groepen in Muncie erkend door de HMPA . Patty's Perps hebben het stigma om helemaal onderaan de ranglijst te staan (d.w.z. ze nemen die spelers op die niemand anders zal accepteren, zoals Crutch).

Patty Gauzweiler

Geeft momenteel les in een kleuterklas in Muncie. Ze behoorde tot de Black Hands voordat ze Patty's Perpetrators vormde (of beter gezegd "Patty's Perps"). Ze brengt haar "leermiddelen voor kleuters" vaak van haar klaslokaal naar de speeltafel (time-outs bijvoorbeeld), en gebruikt snoep om avonturenpunten uit te delen. Als een speler zijn of haar avonturenpunten wil opeten is dat voor eigen rekening... Patty had een relatie met Dave. Ze hadden een aantal maanden verkering voordat Dave besloot het uit te maken. In recentere tijden, na een reeks misverstan-

den en een uiteindelijke co-GM-regeling met B.A. tijdens een enorme Speler vs. Speler-oorlog aan de tafel van de Knights, lijken Patty en B.A. verrassend genoeg op weg naar een echte relatie.

Leslie "Crutch" Humphries

Crutch is een ex-veroordeelde boef die reeds tweemaal in de gevangenis heeft gezeten en ervan op de hoogte is gesteld dat wanneer hij weer een misdaad begaat, hij voorgoed naar de gevangenis gaat. Hij wordt vaak aangetroffen in de motorbende bar Hawg Wallers (hoewel hij wettelijk gezien niet in bars mag zijn volgens de voorwaarden van zijn proeftijd, gaat de politie meestal niet naar Hawg's). Ondanks zijn strafblad, is het duidelijk voor degenen die hem kennen dat hij meestal een goed hart heeft. Hij is een zeer loyale vriend, hoewel hij vaak in de problemen komt vanwege zijn loyaliteit. Crutch ontdekte het rollenspel per ongeluk, toen

hij een spelletje Cattlepunk zag dat de Black Hands in Hawg Wallers speelden voor een daadwerkelijke ontmoeting om een overval te plannen; toen hem de waarheid werd verteld, besloot hij dat hij toch graag wilde zien hoe de overval in het spel uitpakte en verslaafd was aan Cattlepunk. Crutch had echter ook een sociaal stigma van moordzucht in het spel en werd afgewezen door de Knights (nadat hij Bob, Dave, en Brian vermoorde omdat enkel Sara hem als een mens behandelde), evenals door de Black Hands (nadat hij iedere andere speler doodde.)

Hij vond uiteindelijk een thuis bij Patty's Perps, hoewel hij hard moest werken om de acceptatie en goedkeuring van de andere spelers te verdienen. Hij heeft veel geleerd over fantasie rollenspel en teamwork met medespelers in zijn tijd bij de Perps, en in een recent Hackmaster Tournament / Grudge Match was Crutch het enige lid van de groep dat doorging naar de finale. Bovendien was het zijn daad van zelfopoffering die Sara Felton (een andere finalist onder de drie teams die de Grudge Match noemden) in staat stelde om het uiteindelijke doel te bereiken en de wedstrijd te winnen. Crutch werd uiteindelijk een HMA-gecertificeerde spelmeester, puttend uit zijn criminele achtergrond om een verrassend populaire (en extreem dodelijke) Crime Nation rollenspel-campagne op te voeren.

Mona "Mo" Wert

Mona heeft sinds haar kinderen volwassen zijn veel tijd om te spelen en ze een grote erfenis heeft gekregen van een oudoom, evenals het vertrek van haar man. Ze is er trots op dat ze "aan niemand verantwoording aflegt" en een "vrije geest" is. Ze is eerlijk, bot en nogal meedogenloos, maar de meeste mensen vinden haar nog steeds leuk om in de buurt te zijn. In haar vrije tijd doet ze vrijwilligerswerk en

ontmoette Patty terwijl ze werkte op haar kleuterschool.

Eddie "Tank" Ramirez

Eddie verwierf de bijnaam "Tank" op de middelbare school als de League Commissioner voor zijn Fantasy Football League. Hij is erg trots op zijn karakter – Kraven de Ijsreus dief. Hij gelooft dat hij de enige speler in het land is die een gigantische dief speelt, hoewel er geruchten zijn dat iemand in Belize een Heuvelreus-moordenaar speelt. Hij heeft de rol van Crutch's "leermeester" op zich genomen en leerde hem de fijne kneepjes van rollenspel en "goed spelen met anderen." Als kind was Eddie erg verlegen, en Patty's Perps was de enige groep die hem accepteerde. Patty heeft gewerkt aan "hem uit zijn schulp halen" en hij begon regelmatig te trainen in Nitro's sportschool nadat ze hem in-game incentives aanbod om te sporten.

Chad Aguilar

Chad is een afgestudeerde student als Ball State University, en werkt als diskjockey om het benodigde geld te krijgen. Hij staat bekend om zijn korte lont en slecht humeur – hij wordt vaak naar Patty's time-out hoek gestuurd, en als hij voortijdig het spel verlaat, verliest hij een graad. Toen hij Hackmaster begon te spelen, maakte zijn leeftijd (13) het moeilijk om een accepterende groep te vinden, maar hij werd geaccepteerd in Patty's groep. Hij speelt nu met zijn liefdesinteresse, Reese, die een naïeve veganistische peacenik is die totaal ongeschikt is voor de brute wereld van Hackmaster. Na het krijgen van een zontje ("Peeta...") deelden ze uiteindelijk een elfenfee karakter met meerdere persoonlijkheden – afhankelijk of Chad of Reese haar speelt.

ANDERE GROEPEN

THE DORM TROOPERS, LOGAN'S HEROES AND SLACKER'S HACKERS maken deel uit van enkele van de andere lokale spelgroepen met dewelke de Knights met tussenpozen in contact komen, onder meer in het incident van het Player Exchange Program (en de resulterende intergroep wrokwedstrijd). Hierin spanden bepaalde Spelmeesters samen om de vernietiging van de personages van concurrerende groepen te bewerkstelligen door spelers om te zet-

ten in spellen van andere groepen waar ze, gescheiden van hun gewone kameraden, konden worden gedood (zodat hun lichamen konden worden geplunderd). Het ultieme plan was om de concurrentie in een aanstaand lokaal HackMaster-toernooi te elimineren en alle magische voorwerpen en andere verbeteringen te gebruiken die van andere personages waren geplunderd om het toernooi te winnen.

HARD EIGHT ENTERPRISES

In de KODT-wereld zijn Hard Eight Enterprises de makers van de “Hackmaster,” “Cattlepunk,” “Space Hack” en “Scream of Kachooloo” RPG spelsystemen en hun parphenalia. Zeer gerespecteerd door alle RPG groepen van Muncie (MEESTAL toch), beslissen zij wat er al dan niet beweegt in het RPG wereldje. Hard Eight Enterprises leidde de Hackmaster-games op toernooiniveau in de halve finales, wat tijdens één jaar resulteerde in de diskwalificatie van de Black Hands, en het Untouchable Trio (Plus One) die er beiden afzonderlijk voor zorgden dat Timmy Jackson huilde. Hard Eight organiseert ook de jaarlijkse Garycon spelconventie.

NOTA: er is nu een echte conventie met deze naam, gehouden ter nagedachtenis aan Gary Gygax, uitvinder van “Dungeons and Dragons” aan het Meer van Genève, Wisconsin.

Gary Jackson

Als president en oprichter van Hard Eight, ontwierp en creëerde Gary Jackson “Hackmaster” (een parodie op Dungeons & Dragons). Zijn naam combineert die van Gary Gygax en Steve Jackson, twee zeer bekende RPG-ontwerpers. Gary Jackson is altijd twee dingen geweest - in de eerste plaats een speler, maar ten tweede en helemaal niet ver daarachter: een zakenman. Enkele van de beste en slechtste producten van Hard 8 waren het ontwerp van Gary, waaronder de Eenbenige Dwerg Kits. Gary heeft een zoon met de naam Timmy (Timmy Jackson in zijn geheel), die ook betrokken is bij het familiebedrijf. Timmy is echter enigszins jong en veel van de kinderlijke ideeën die hij bedenkt, worden met wrok en afschuw ontvangen. Gary Jackson zou zijn omgekomen bij een vliegtuigongeluk in KODT #53. Vanwege controverse rond de nieuwe

editie van Hackmaster stapten Brian en Bob in een voertuig en reden naar Hard Eight om het te bevestigen.

Ondanks hun schok en afschuw over zijn “dood”, wreven de twee verschillende van hun dobbelstenen op Gary’s lijk (volgens RPG-legendes brengt dat veel geluk, maar in dit geval vervloekten ze in feite de dobbelstenen). Plotseling, in KODT #149, kwam Gary uit zijn schuilplaats (nadat hij zijn eigen dood had vervalst om gokschulden te voorkomen), en begon zijn eigen spelbedrijf. Hij kocht verschillende van zijn spellijnen op bij Hard Eight, nu gecontroleerd door zijn weduwe Heidi. Uiteindelijk voegt hij zijn nieuwe bedrijf samen met Hard Eight, waarbij hij hun oude intellectuele eigenschappen recombineert, maar moet nu wel werken onder Heidi, die het bedrijf nog steeds bezit.

Heidi Jackson

De vervreemde vrouw van Gary Jackson en eigenaar van een reguliere uitgeverij, Paperback Werks, en sinds de (nep)dood van Gary Jackson eigenaar van Hard Eight – hoewel ze zelden echt opdook bij Hard Eight, en in plaats daarvan telefonische conferenties hield met het personeel. Heidi is een harde zakenvrouw die niets om RPG-spellen of RPG-spelers geeft, en legde voortdurend strengere deadlines op voor Hard Eight om grotere en grotere winstmarges te laten zien, nadat ze meer dan eens had bedreigd het bedrijf te sluiten als het niet voldoende groei liet zien. Veel van de werknemers hebben een hekel aan Heidi, maar Jo-Jo (hieronder) heeft geaccepteerd dat haar zakelijke houding alleen maar een zwakte erkent en aanpakt die er al was. Heidi begon veranderingen in Hackmaster te eisen tot het punt dat het leek op een van de romantische / avontuurlijke romans die haar bedrijf publiceert.

NOTA: Sommige door Heidi voorgestelde veranderingen lijken niet zo subtiele steken te zijn bij de recente, echte wijzigingen die zijn aangebracht in Dungeons & Dragons 4th Edition.

Nadat Heidi verschillende Hard Eight-activa had verkocht om ze in het geheim door Gary te laten kopen, ontdekte Gary dat zijn werknemers concurrentiebedingscontracten met Heidi hadden ondertekend. Gary was in staat om Heidi te “charmeren” in het opnieuw samenvoegen van de bedrijven.

Timmy Jackson

Zoon van Gary en Heidi Jackson. In de loop der jaren verdiende Timmy de bijnaam “Tafelheer-ser,” vanwege zijn munchkin-manieren. Hij werd ook wel eens “Timmy de Regelbreker” genoemd. Timmy zou op een dag Hard Eight erven. Timmy nam deel aan de creatie van spelsystemen, waaronder Cattlepunk. Timmy was echter een munchkin (d.w.z. power gamer) en zijn producten hadden een slechte reputatie. Na de terugkeer van Gary Jackson is geïmpliceerd dat Timmy zijn interesse in rollenspellen heeft verloren en is uitgegroeid tot een typische tienerjockey, meer geïnteresseerd in voetbal en meisjes.

Jo-Jo Zeke

Jo-Jo was (tot zijn vermeende overlijden) Gary Jackson’s beste vriend en hij nam de dagelijkse leiding over van Hard Eight na Gary’s “dood”. Jo-Jo werd ooit gedwongen om Timmy Jackson te vergezellen om een Hackmaster-toernooi te organiseren omdat Gary het druk had. In de nasleep greep Jo-Jo een toen huilende Timmy en trok zich zo snel mogelijk terug naar Hard Eight. Iedereen kwam erachter waarom heel snel, want de prijs van het toernooi bleek een certificaat van \$1500 te zijn voor niet te verkopen eenbenige dwergkits en spelljacked kaarten. Deze ontwikkeling maakte zelfs degenen die het toernooi hadden verloren woedend en er brak een rel uit. Jo-Jo werd onder druk gezet door de Hard Eight staf om op te staan tegen Heidi Jackson’s meer belachelijke veranderingen in HackMaster. Jo-Jo presenteerde hun zaak en werd vervolgens ontslagen. Hij richtte zijn eigen gamingbedrijf op, maar werd vervolgens weer aan boord gehaald toen Gary terugkeerde.

FICTIEVE SPELLEN IN DE KODT STRIP

OMDAT DE STRIP DRAAIT OM EEN GEMEENSCHAP van rollenspelers, worden de personages gezien terwijl ze veel spellen spelen die analoog zijn aan echte spellen (waarvan sommige vervolgens werden gepubliceerd als echte games).

Deze omvatten:

Hackmaster

een fantasie rollenspel als Dungeons & Dragons, maar veel complexer. Hackmaster-RPG’s spelen zich meestal af in Garweeze Wurld, een verwijzing naar Gary Gygax’s “World of Greyhawk” campagnesetting. Het is het spel dat het vaakst wordt gespeeld door de personages in de strip. Kenzer and Company heeft meerdere real-world versies van het spel gepubliceerd, waaronder supplementen met namen uit de strip (bijv. de “Hacklopedia of Beasts” gidsen voor de monsters van Garweeze Wurld). In

de zeer vroege Shadis*-scripts heet het spel dat de groep speelt blijkbaar Dungeon & Dragons (hoewel dit alleen te zien is op de achterkant van het GM-scherm van B.A.). HackMaster wordt aanvankelijk beschreven als een zelfgebrouwen regel ingesteld door B.A., maar werd later verklaard als een gepubliceerd product.

NOTA: Shadis was een onafhankelijk gaming-magazine uitgegeven door Alderac Entertainment Group (AEG) dat zich aanvankelijk richtte op rollenspellen. Shadis werd bedacht en gestart door Jolly Blackburn als een onafhankelijk fanzine in 1990. In 1993 richtte Blackburn Alderac Entertainment Group (AEG) op om Shadis te publiceren als een kwaliteitsblad voor een kleine pers, en haalde John Zinser en David Seaybinnen als partners. Het drukken

van de eerste drie nummers werd betaald door Frank Van Hoose, een vriend van Jolly, die ook voor het tijdschrift schreef.

Een jaar later, eind 1994, ontving het tijdschrift zijn grootste succes door een willekeurige Magic: The Gathering-kaart in te sluiten in elk nummer in een tijd dat boosterpacks van het nieuwe kaartspel schaars waren; veel spelers kochten meerdere exemplaren van elke uitgave in de hoop een zeldzame of uitverkochte kaart te vinden. Veel lezers werden ook aangetrokken door een kleine nieuwe strip, Knights of the Dinner Table, die aanvankelijk bedoeld was om een lege plek in het tijdschrift te vullen, maar later een eigen leven begon te leiden. Tijdens zijn vijfjarig bestaan was Shadis de winnaar van de Origins Awards 1994, 1995 en 1996 voor Best Professional Gaming Magazine.

In 1995 verliet Blackburn AEG omdat hij vond dat Zinser en Seay te veel gericht waren op de nieuwe collectible card game (CCG) industrie, terwijl hij het bedrijf leuk en klein wilde houden en zich wilde concentreren op Knights of the Dinner Table. Blackburn vertrok met de rechten op Knights of the Dinner Table en een paar andere eigendommen. In een interview in 2000 op de Gaming Outpost-website legde Zinser uit dat hij had gewild dat het bedrijf sneller zou groeien dan waarmee Blackburn zich op zijn gemak voelde, vandaar het vertrek van Blackburn. In 1998 ging Shadis "op pauze" en de publicatie stopte.

Wolfgang Baur, de hoofdredacteur van Kobold Quarterly, vond het een vergissing voor Shadis om te veel te vertrouwen op inhoud die niet gericht was op RPG in het algemeen en Dungeons & Dragons in het bijzonder.

Spacehack

Een sciencefiction rollenspel als "Traveller." Vroege strips impliceerden dat dit precies hetzelfde spel was als HackMaster met verschillende namen, maar het bleek in latere strips toch te verschillen. Een vroege verhaallijn bevat de Knights' Spacehack-personages die door een scheur in de ruimte reizen naar Garweeze Wurld, waar ze hun Hackmaster-personages tegenkwamen en dezen beroofden van hun pasverworven schatten door ze te vernietigen. Verschillende single-frame strips die verwijzen naar SpaceHack waren oorspronkelijk reclamestrips voor de sci-fi RPG Fading Suns (die anders geen relatie heeft met Hackmaster).

Scream of Kachooloo

Een horror rollenspel dat nauw gemodelleerd is naar "Call of Cthulhu."

HackNoia

Een modern spionage rollenspel zoals TSR's "Top Secret."

Heroes and Zeroes

Een superhelden rollenspel als "Champions."

Cattlepunk

Een westers rollenspel zoals TSR's "Boot Hill." Kenzer and Company heeft zijn eigen western-thema spel genaamd "Aces and Eights" gepubliceerd. De vroegste strips noemen het Hackmaster: Cattlepunk, wat impliceert dat het een aanvulling of variatie op dat spel kan zijn.

Crime Nation

Een rollenspel waarin de personages bendeleden zijn in een door misdaad geteisterde stad.

Dawg

De RPG, een rollenspel, ontworpen door B.A. Felton, waar de personages honden van verschillende rassen zijn, vergelijkbaar met "Bunnies & Burrows," met konijnenfiguren. Werd zelf gepubliceerd door B.A. en was een rampzalige mislukking; de ene keer dat de groep het speelde, bestond de sessie bijna volledig uit het maken van "Proeven tegen Hondendwang" om te voorkomen dat hun personage zich als een echte hond gedroeg. Werd later opgepikt door Hard Eight na een intellectueel eigendomsgeschil met Heidi en "opgeruimd" door Jo-Jo Zeke.

Vampyres: Lords of Darkness:

Een live-action rollenspel zoals White Wolf's "Vampire: The Masquerade."

World of Hackcraft

Een massively multiplayer on-line role-playing game die zich afspeelt in Garweeze Wurld, gemodelleerd naar "World of Warcraft."

Spelljacked

Een verzamelkaartspel met fantasiethema zoals "Magic: The Gathering" en "Spellfire." Spelljacked wordt afgebeeld als Hard Eight's mislukte poging

om de CCG-rage te verzilveren; zij werden later gedwongen om praktisch hun resterende voorraden kaarten weg te geven.

Fairy Meat

Een miniatuurspel ontworpen door Pete Ashton over kannibalistische feeën. Later gepubliceerd als een real-world game.

Risque

Een bordspel van wereldverovering gemodelleerd naar "Risk."

Island of Kataan

Een bordspel van bouwen en handelen gemodelleerd naar "De Kolonisten van Catan." Wanneer de Knights het spelen, zijn de meesten van hen verbijsterd door het volledige gebrek aan regels voor gevechten.

"TreasonHackers"

Een RPG die "Paranoia" nabootst. Het verschijnt alleen in de geanimeerde YouTube-video's en Brian denkt dat het een grap is vanwege het hoge dodelijkheidspercentage.

Road Hack

Een post-apocalypse highway game van car-to-car combat à la "The Road Warrior," duidelijk gebaseerd op Steve Jackson's "Car Wars."

The Great War

Een uiterst gedetailleerde simulatie van de Eerste Wereldoorlog, die enkele honderden dollars kostte. Een aantal Muncie-gamers vormden de "Guns of August Society" om het te kopen en te spelen; in de loop der jaren zijn alle behalve Weird Pete en Brian afgehaakt, en die twee spelen het spel al vijftien jaar, met een snelheid van één beurt per maand. Toen Johnny Kizinski kort terugkeerde naar de Society, ontdekte hij dat Pete en Brian waren gestopt met elkaar aan te vallen en het spel vreedzaam bleven spelen, gewoon om het draaiende te houden: Johnny viel aan, waardoor de balans werd verstoord. Een verwijzing naar de "monstergames" uit het verleden van Wargaming, zoals SPI's "War in Europe" of GDW's "Europa" Series.

Virulence, The Game of Biological Warfare

Een bordspel met zowel coöperatieve als competitieve elementen, draaide om het in leven houden van een patiënt terwijl deze wordt aangevallen door verschillende ziekten terwijl hij ziekten ontwikkelt om de patiënten van andere teams aan te vallen. Eveneens (tenminste thematisch) een verwijzing naar het coöperatieve bordspel "Pandemic" waar men als spelers een pandemie bestrijdt.

ANDERE OPMERKELIJKE PERSONAGES UIT DE MUNCIE GAMING COMMUNITY ZIJN ONDER ANDERE

Bridgette Keating, een mooie vrouw die niet al te veel verhullende kostuums draagt op conventies en ervan geniet om haar uiterlijk te gebruiken om de "geeks" te manipuleren (niet in de laatste plaats door hen te betrekken bij de LARP "Vampyres: Lords of Darkness" en ze vervolgens te gebruiken om haar handarbeid te doen).

Earl Slackmozer, een occasionele freelancer voor Hard Eight Enterprises en een eenmalige rivaal van B.A. Als volleerd spelmeester gaf B.A. niet om een van Earl's modules en de twee leefden voor een tijdje op voet van oorlog, maar hebben sindsdien ge-

leerd om elkaar te respecteren (min of meer).

Sheila Horowitz werd geïntroduceerd in het rollenspel aan de tafel van de Knights (hoewel ze nooit een officieel lid van de groep werd) tijdens het daten met Dave Bozwell, en kreeg ooit een vuistgevecht met B.A. toen hij haar beschuldigde van valsspelen. Ze is momenteel lid van de Dorm Troopers en woont samen met Bob Herzog. Sheila is misschien wel een essentieel onderdeel van Bob's behoud van zijn onafhankelijkheid van zijn vader, omdat ze aanvankelijk iets van een "moederkip" houding aannam met Bob. Sinds ze samenwonen, is het duidelijk dat

Sheila de dominante persoonlijkheid in de relatie is, die Bob's bestedingsgeld beperkt en hem huishoudelijke taken toewijst (hoewel ze ook, op de laatste GaryCon, heimelijk regelde dat Bob zijn ambitie om een gigantische D20 te winnen zou vervullen, zelfs als ze hem vervolgens moest manipuleren om deze niet te laten zien op een tafel waar ze een familiefoto bijhield). Deze relatie nam een dramatische wending nadat Bob werd betrokken in een paar van Brian's plannen om Hard 8 op te lichten, culmineerend in Bob die Sheila's vertrouwen over huur geld uitgegeven aan Hacker-Snacks verloor.

Hunter and Croix zijn respectievelijk Bob Herzog's neef en nichtje, die hij heeft geïntroduceerd in het rollenspel. Hunter maakte deel uit van Nitro's PeeWee-team dat deelnam aan HackMaster-toernooien en verscheen later in Wave 1 van Bob Herzog's intercampaign-invasie tijdens de Speler vs. Speler-oorlog tegen Carvin' Marvin, Brian en Sara.

HMA en HMPA Twee fictieve groepen waarnaar in de verhalen vaak wordt verwezen, zijn de Hackmaster Association for gamemasters (HMA) en Hackmaster Players' Association for players (HMPA). Ze treden op als netwerkorganisaties voor de twee soorten rollenspelers, voeren lobbyactiviteiten uit namens hun groepen aan Hard Eight Enterprises (bijvoorbeeld om te pleiten voor regelwijzigingen die hun leden ten goede komen), geschillen te beslechten en uitspraken te doen die bindend zijn voor hun leden. De HMA fungeert ook als accreditatie-instantie voor spelmeesters. De HMA en HMPA zijn voorbeelden van het overdreven organisatieniveau van de RPG-hobby in de strip; een andere is het fictieve Gamer Temps-bedrijf dat tegen betaling tijdelijke spelers levert voor campagnes wanneer een gewone speler afwezig is (het personage Ty Ferfel werd geïntroduceerd als Gamer Temps-werknemer).

DIVERSE KARAKTERS

KARAKTERS DIE GEEN DEEL UITMAKEN VAN EEN SPELGROEP

Squirrely – Weird Pete's chimpansee, hij kan worden beschouwd als een veiligheidsmaatregel. Squirrely is eigenlijk een hyperintelligent experimenteel dier dat voorheen in een onderzoeksfaciliteit van de Amerikaanse overheid werd vastgehouden; hoe hij ontsnapte is een beetje een mysterie, en Weird Pete zal het waarschijnlijk nooit oplossen, vooral omdat hij het niet weet of er zelfs maar om geeft. Hij werkt als een soort bediende in de Games Pit, doet boodschappen op zijn scooter of sorteert inventaris. Hij heeft af en toe aan de speeltafel van de Knights gezeten als vervanging van één van de Knights (hoewel nooit (tot nu toe) voor Sara of Brian). Hij heeft de neiging om het heel goed te doen, omdat Weird Pete zijn kooi in de kamer houdt die hij gamers laat huren voor spelsessies, dus Squirrely (die speelt als

“Squire Lee”, een naam die Pete ook heeft gebruikt om een kredietkaart aan te vragen) heeft de meeste commerciële modules al zien spelen en weet waar de schat, monsters en vallen zijn. Squirrely is ook een vrij zware roker - iets dat wrijving kan veroorzaken aan de tafel van de Knights, vanwege Brian's slechte reacties (fysiek of psychosomatisch allergisch) op sigarettenrook.

Erik Bouchard – Een Canadese rollenspeler die op Gary Jackson's begrafenis verscheen en dobbelstenen op Gary's lijk wreef (voor geluk), recht voor de ogen van de gehele Hard 8 Staff. Hij verscheen later als een “gehuurd pistool” tijdens de wrokwedstrijd die voortkwam uit het Player Exchange Program.

IN-GAME (NON-PLAYER) KARAKTERS

De Knights zelf zijn in hun (diverse) rollenspelcampagnes verschillende terugkerende niet-spelerpersonages tegengekomen. Onder deze zijn:

(Li'l) Knobby Foot, de eenmalige trouwe halfling handlanger van het Untouchable Trio (Plus One), die vluchtte met bepaalde bezittingen van de UT+1, waaronder Knuckles' “dwerg strijdpard” en El Ra-

vager's "magische koe", toen de groep in moeilijkheden zat en honger leed en Knuckles, El Ravager en Teflon Billy besloten om Knobby Foot als voedsel te gebruiken. Ze scheerden ook eens zijn hoofd en brandmerkten "slaper" op zijn voorhoofd omdat hij in slaap viel tijdens zijn wachtdienst. Hij liep over naar sergeant Barringer tijdens de "Oorlogen van de zak" en erfde later zijn positie als heer van Barringer City. Hij werd uiteindelijk een soort lich en diende een schurkachtige rol tijdens een grote campagne om de "Wereld van de Zak" te vernietigen.

Lord Gilead, voorheen de huurling van een van Sara's HackMaster-personages die een charismatische edele heer werd nadat hij een onbekende, potentieel gevaarlijke magische helm opzette. De Knights stonden erop dat hij degene moest zijn om de helm uit te proberen, maar het bleek de legendarische Helm der Heerschappij te zijn. Hij regeert nu over het land Faengerie en kijkt neer op de neiging van Teflon Billy, Knuckles en El Ravager om zich een weg te banen en alles wat in hun pad staat af te slachten, door welk koninkrijk ze ook trekken. Gilead staat bekend als een "favoriete NPC" van B.A., die hem gebruikt om veel van de absurdere grootschalige plannen en acties van de spelers te verijdelen.

Chelsie the Magic Cow, ooit eigendom van El Ravager en vervolgens opgegeten door Li'l Knobby Foot. Oorspronkelijk was ze een gewone koe, grazend langs de kant van de weg als louter smaaktekst. El Ravager drong echter aan op onderzoek, en B.A.'s pogingen om ze af te schrikken werden met steeds meer vurigheid en argwaan ontvangen ("er moet iets heel speciaals aan die koe zijn als hij ons ervan weg probeert te houden"). Toen Teflon Billy Detect Magic op de koe gebruikte, verklaarde B.A. sarcastisch dat het een verblindend magisch aura uitstraalde. El Ravager legde aanspraak op de koe, noemde haar Chelsie, en probeerde in de loop van verschillende avonturen haar vermeende magische vaardigheden te bepalen; Helaas is het hem nooit gelukt. Arme Chelsie eindigde als een maaltijd en warme kleding voor Li'l Knobby Foot toen hij voor zijn leven vluchtte voor het Untouchable Trio.

Er is een soortgelijk verhaal over Knuckles en een muilezel, hoewel dat een geval van opzettelijke bedrog van de gm was; B.A. overtuigde Knuckles (Bob's speler) ervan dat "Little Mike" eigenlijk

een dwerg strijdpard was. Mike werd ook gestolen door Knobby Foot, maar werd vastgehouden als het ros van de voormalige huurling toen Knobby Foot zich aansloot bij de Barringer-opstand. (Vreemd genoeg, toen KenzerCo de eigenlijke regelboeken voor HackMaster publiceerde, verscheen het dwergstrijdpard op de uitrustingslijsten van de Player's Guide, samen met een overvloed aan andere items die in de strip worden genoemd. Het bevat echter geen verwijzingen naar magische koeien, dus Chelsie's speciale vaardigheden blijven een mysterie.)

"Red" Gurdy Pickens, meestal een bareigenaar of pianospeler en aartsvijand van de Knights' Cattlepunk-personages. Vanuit het perspectief van de spelers, de meest gevreesde van alle terugkerende NPC's van B.A.; hij wordt vaak herkend door beschrijving voordat hij bij naam wordt genoemd, wat een schreeuw uitlokt van de spelers (in koor) van "RED GURDY PICKENS?!". Een Canadese afstammeling van Red verscheen zelfs in B.A.'s Hacknoia-campagne om de agent figuren van de Knights te plagen. Hij werd opnieuw herrezen als de sheriff (en primaire antagonist voor de spelers) van de stad Lazarus, tijdens Brian's Cattlepunk-campagne. Red Gurdy Pickens verschijnt als een NPC in het RPG "Aces and Eights," een real-life analoog van Cattlepunk.

Alexis Marie (aka Lexie), vermoedelijk Brian's vriendin, maar nog nooit door iemand anders gezien. Hij sprak meer dan twee jaar over haar levensgrote avonturen en carrières voordat Bob en de andere Knights besloten dat de leugens uit de hand liepen; Brian had beweerd dat ze verloofd waren en stuurde zelfs huwelijksuitnodigingen. Na een lange, uitgesleten interventie-achtige discussie, werd Brian gedwongen toe te geven dat Alexis niet echt was. In een dramatische emotionele uitbarsting bekende hij dat hij zijn eigen fantasiewereld had gecreëerd, zodat hij zich geliefd kon voelen (een soort ontsnapping aan de 'hardheid' van de echte wereld). Alexis is nu een gevoelig onderwerp onder alle Knights, en elke vermelding van haar aan tafel heeft de neiging om te resulteren in Brian die een woedende fysieke aanval ontketent op de persoon die haar noemde.

Jonid Coincrawler, een gnome dief en illusionist, die (als B.A. Felton) uitgebreide plannen bedenkt

om de Knights van hun goud te scheiden. In veel gevallen zouden deze plannen niet zo goed hebben gewerkt als ze deden als de Knights niet tegelijkertijd een even uitgebreid plan hadden geprobeerd om te profiteren van een situatie.

In de “realiteit” van de strip lijkt Jonid een gevestigd personage te zijn uit officieel HackMaster-materiaal in plaats van een originele creatie van B.A.’s, zoals hij wordt vermeld in documenten die door Hard Eight Enterprises worden verspreid.

Sergeant Barringer, de leider van een groep huurlingen die de UT +1 in een magische Dimensionele zak plaatsten om hen gemakkelijker te vervoeren (met andere woorden, goedkoper dan ze allemaal paarden te kopen). Nadat Teflon Billy, die de leiding had over de tas, vergat de huurlingen te voeden of ze enkele maanden uit de zak te laten, was hij geschokt om te ontdekken dat ze, in plaats van te sterven, een fort en een samenleving hadden gecreëerd binnen “ De Wereld van de zak “, levend van de andere middelen die de spelers daar hadden opgeslagen. Dit leidde tot een conflict en uiteindelijk tot verschillende conflicten tussen de spelers en de huurlingen genaamd de “ Oorlogen van de Zak ” waarin de Knights probeerden hun items terug te winnen. In een recentere verhaallijn, een campagne die generaties na het eind van de “Oorlogen van de Zak” plaatsvindt kenmerkt de huidige karakters van de Knights die “De Wereld van de zak” binnengaan en maatschappijen ontmoeten die van veteranen van de oorlogen afstammen; een van deze nederzettingen was “Barringer City”, geregeerd door een corrupte Knobby Foot.

“Carvin’ Marvin”, een intelligent magisch zwaard op artefact niveau dat volledig krankzinnig is en ervan geniet om zijn drager iedereen in de buurt en / of zichzelf te laten doden en verminken. Soms kan hij echter worden overgehaald om een nuttiger doel na te streven, en dient bij die gelegenheden als een zeer krachtig en effectief wapen. De laatste keer dat Marvin werd gebruikt resulteerde in een botsing tussen hem en Tremble, de Hackmaster +12 die (gespeeld door Nitro) de controle over Dave’s personage had opgeëist, met als eindresultaat dat elke speler stierf en Marvin Tremble’s kracht als de zijne absorbeerde. Hij wachtte eeuwen op ‘Meatgrinder Rock’, lokte nietsvermoedende schatzoekers binnen

en vernietigde ze om lichamen te creëren voor een machtig leger van ondoden. Uiteindelijk keerden het UT +1 terug om het zwaard te onderzoeken en de personages van Sara en Brian kwamen te dichtbij en werden gedomineerd door Marvin, die hen vervolgens gebruikte om een campagne te lanceren om Garweeze World te veroveren.

Pit bulls. De UT+1 ontdekte dat de HackMaster-regels het mogelijk maakten om pitbulls in grote hoeveelheden te kopen in zelfs het kleinste dorp, waardoor ze een goedkoop maar effectief wapen werden (hoewel enigszins oncontroleerbaar, omdat de goedkope prijs voor ongetrainde honden was). Helaas, toen een van Sara’s personages een grote groep kocht om bewakers weg te jagen die de andere drie spelersfiguren naar het gerecht brachten, werden de ongetrainde en hongerige honden wild en begonnen één dorp tegelijk, elke andere pitbull in het land in hun troep te verzamelen, totdat een enorme roedel wilde honden (‘het Doomsday Pack’) ieder en elk levend wezen doodde dat ze tegenkwamen en daarbij het aanzicht van Garweeze World veranderden.

'Het Oog des Meesters' – een nieuwe spelsensatie
'Het Oog des Meesters' is een spannend nieuw fantasy-
rollenspel. Als speler waagt u zich in Avonturië.

Daar begint het spel. Iedere speler kruipt in de huid van
een spellfiguur: strijder, tovenaer, elf, avonturier of dwerg. De
'helden', zoals ze in Avonturië heten, spelen niet tegen elkaar,
maar met elkaar. Als groep maken ze het avontuur mee en
als groep vechten ze tegen de machten van het noodlot.
Zij trekken ten strijde tegen het kwaad. Soms om een
diamant aan boord van een schip vol demonen en
piraten te veroveren, dan weer moet een schone
jonkvrouw uit handen van monsters worden gered.
De wegen naar het doel zijn zeer gevaarlijk en alleen
de Meester - de spelleider - weet welke avonturen en
gevaaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunnen
bedwingen, hun doel zullen bereiken, hangt af van
hun eigen inventiviteit, van hun moed, van hun
behendigheid, van geluk. Fantasie en creativiteit komen bij de
spellen van 'Het Oog des Meesters' volledig tot hun recht.



De wereld van 'Het Oog des Meesters'

In Avonturië, het fantasieland van 'Het Oog des Meesters', wachten
ontelbare avonturen op u. Natuurlijk moet u de regels van het
spel kennen, anders bent u reddeloos verloren. Begin daarom met
het Basisspel. Het bevat de voornaamste regels en een eerste
avontuur. Daarin vindt u ook hoe u 'Meester' kunt worden.

Met behulp van de boeken met avonturen dringt u dan
avontuur na avontuur verder door in de fantastische
wereld van Avonturië. Er verschijnen avonturen, die u
alleen kunt spelen, en avonturen voor meerdere spelers,
waarbij u door de Meester door het avontuur wordt
gevoerd. Als u begint, is uw ervaringsgraad één. Per spel
verzamelen de helden van Avonturië 'avontuurpunten' en
stijgen zo naar steeds hogere ervaringsgraden.



Over dit avontuur

Helaas heeft Luc Teunen besloten om zijn rechten te doen gelden en
mag er voorlopig helemaal niks meer. Dit boek is het gevolg van zijn
beslissingen.



Dit boek bevat alle informatie, die u nodig heeft om als Meester een groep
spelers door dit fantastische avontuur te leiden. Hoe u Meester wordt,
kunt u lezen in het onmisbare Basisspel, waarin u alle spelregels van 'Het
Oog des Meesters' en andere belangrijke informatie kunt vinden. Met die
doos kunt u alle avonturen van 'Het Oog des Meesters' spelen.

