

# PIXIES EN ANDERE FEEËRIEKE WEZENS

Meesterhulpboek



**RODLOFO**  
FANTASY WRITER

[www.hetogdesmeesters.com](http://www.hetogdesmeesters.com)





Illustraties:

Kaft en bladzijde 7: Pixie in Love by Alba Paris

Bladzijde 8: Puck by Ayame Fataru

Bladzijde 18: rebbytastic fullbody by blublen

Bladzijde 19: firbolg druid by jeleynai

Bladzijde 20: birb by kazzantixi

All [Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Vertaald en bewerkt door Rodlofo

Lay-out: Frank Mutsaers

Versie 202209

---

# PIXIES

## EN ANDERE FEEËRIEKE WEZENS

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspel

Droemer  
Knauer®

Schmidt  
Spiele



---

# INHOUD

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Pixies                                 | 7  |
| Het Pixie Ras – Wat we weten...        | 8  |
| De beste keuzes voor Pixie avonturiers | 12 |
| Pixie magie                            | 13 |
| Alternatieve feeëriekke wezens         | 16 |
| Boskabouters                           | 16 |
| Boskabouters magie                     | 17 |
| Firbolgs                               | 18 |
| Firbolgs magie                         | 19 |
| Aarakocra                              | 20 |





# PIXIES

**H**oewel er geen officiële bronnen zijn voor het spelen van pixie-helden in OdM, heb ik hieronder een zelfgemaakte gids samengesteld die je (met toestemming van je spelmeester) in je avonturen kunt gebruiken.

Pixies zijn ieders favoriete ondeugende boswezens. Deze kleine gevleugelde feeën zijn niet officieel speelbaar in OdM, maar laat dat je niet tegenhouden! Deze gids geeft je alle middelen die je nodig

hebt, als speler of spelmeester, om pixie-avonturiers in je OdM spellen op te nemen.

*»Bloembladeren en eikelkapjes zijn zo afgelopen zomer!«*

– Arveene Rivierglans, Pixie Fashionista

Nieuwsgierig als katten en zo schuw als herten, gaan (en vliegen) pixies waar ze willen. Ze bespioneren graag andere wezens en zijn altijd enthousiast om



nieuwe vrienden te maken; alleen de angst van een pixie om gevangen of aangevallen te worden, kan zijn aangeboren nieuwsgierigheid belemmeren. In werkelijkheid zullen degenen die door de open plek van een pixie dwalen, de wezens misschien nooit zien, misschien af en toe een giechel, gehijg of gezucht. Wanneer ze worden gezien, dragen Pixies

over het algemeen doubletten of vloeiende jurken gemaakt van zijde die schitteren in het maanlicht. Sommigen kleden zich in eikels, bladeren, schors en de pelzen van kleine bosbeesten. Ze zijn erg trots op hun regalia en stralen van vreugde als ze complimenten krijgen over hun ensembles.

## HET PIXIE RAS – WAT WE WETEN...

PIXIES ZIJN FEEËN WEZENS DIE IN DE MAGISCHE oerbossen van Avonturië wonen. Deze kleine wezens leven in een groot deel van het bos – ook bekend als het Feeënwild.

Pixies zijn ongelooflijk gezellig, maar tegelijkertijd ook erg verlegen. Ze maken hun aanwezigheid vaak bekend door hun giechel en gefluister dat weerklinkt rond de open plekken van een bos als er buitenstaanders voorbijkomen. Als pixies echter het gevoel hebben dat ze veilig zijn en dat de buitenstaanders geen gevaar vormen, dan zullen ze elke gelegenheid aangrijpen om zichzelf voor te stellen.

Pixies zijn speelse grappenmakers en halen graag grappen uit met avonturiers (helden). Het zijn echter evenzeer goedbedoelende wezens. Hun doel in deze grappen is nooit om schade te veroorzaken of hun slachtoffers overstuur te laten worden. Pixies houden zich nooit bezig met gemene capriolen en als ze geloven dat ze een ander wezen van streek hebben gemaakt, zullen ze er alles aan doen om het goed te maken.

Pixies verafschuwen geweld en geven er altijd de voorkeur aan om vreedzame oplossingen voor conflicten te vinden. Dit is niet uitsluitend uit afkeer van geweld of een moreel bezwaar daartegen. Pixies zijn vaak fragiele wezens en zijn niet geschikt om te vechten.

Pixies zijn erg bezig met hun kleding en uiterlijk. Ze kleden

zich in bladeren en schors en de pelzen van boswezens. Alles van veren en bloemblaadjes tot sprankelende dauwdruppels kan worden verwerkt in de kledij van een pixie. Deze eenvoudige materialen zijn met zoveel zorg en vaardigheid aan elkaar geweven dat de boskleding van een pixie kan wedijveren met het satijn en de juwelen van zelfs de rijkste menselijke prinsessen.

Zoals met alle feeën, zijn pixies magische wezens met aangeboren gaven. Ze kunnen in een opwelling onzichtbaar worden en de meeste pixies hebben een scala aan andere magische vaardigheden.

Pixies laten ook een spoor van magisch pixiestof achter terwijl ze vliegen. Pixiestof kan andere wezens laten zweven of zelfs kortstondig vliegen of de vijanden van de pixie in een diepe magische slaap brengen.

Pixies vervullen ook veel rollen in de feeën-samenleving. Veel feeën wonen in het bos op het materiële vlak, maar nog veel meer maken hun thuis in het Feeënwild. Het Feeënwild is een weerspiegeling van Dere met een verbinding met de Astrale vlakke.

In het Feeënwild is alles echter grootser en levendiger en fantastischer. Een bergketen in



het Feeënwild is hoger en mooier dan zijn tegenhanger op het materiële vlak. Een donker gevaarlijk bos is donkerder en uitgestrekter en de thuisbasis van meer onkenbare verschikkingen. De geografie van het Feeënwild voldoet niet aan de regels van geometrie en logica die van toepassing zijn op Dere en het is bijna onmogelijk voor helden om te voorkomen dat ze erin verdwalen. Het Feeënwild wordt geregeerd door aartsfeeën als Oberon en Titania – machtige heren en dames van hun rijk. Aartsfeeën zijn ontzettend veranderlijk van nature en heersen met prioriteiten die bizar of onbegrijpelijk lijken voor bewoners van Dere.

Een aartsfee zou het een grotere misdaad kunnen vinden dat je bent vergeten naar hen te wuiven dan dat je verschillende leden van hun hofhouding hebt gedood. Evenzo kunnen ze de dood zien als een relatief milde straf voor dergelijke misdaden in vergelijking met het niet uitnodigen op een theebransje. Veel pixies dienen als hovelingen van deze aartsfeeën en al deze pixies zijn wezens van het Feeënwild. Zelfs pixies die op het materiële vlak leven, hebben een diepe verbinding met het Feeënwild en de regels die van toepassing zijn in het Feeënwild, zowel natuurlijk als sociaal, zijn intuïtiever voor pixies dan die welke van toepassing zijn op Dere. Naast het dienen van aartsfeeën zoals die van het Seelie Hof, dienen veel pixies ook in als gevolg van bosgoden zoals

|             |                                                                                                  |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Abnoba      | Godin in verband met bossen en rivieren.                                                         |
| Artio       | Godin van het woud. Neemt vaak de vorm aan van een beer                                          |
| Cernunnos   | Gehoornde god geassocieerd met mannelijke gehoornde dieren, fruit en groenten en vruchtbaarheid. |
| Druantia    | Boomgodin; populair bij neo-heidenen die de Twaalf niet wensen te volgen.                        |
| Nantosuelta | Godin van de natuur, aarde, vuur en vrouwelijke vruchtbaarheid.                                  |
| Sucellus    | God van de landbouw, bossen en alcoholische dranken.                                             |
| Viridios    | God van vegetatie, wedergeboorte en landbouw, mogelijk gerelateerd aan de groene man.            |

## SCORES

|                                  |        |               |
|----------------------------------|--------|---------------|
| <b>Moed</b>                      | 1d6 +7 | (10-11)       |
| <b>Slimheid</b>                  | 1d6 +7 | (10-11)       |
| <b>Charisma</b>                  | 1d6 +9 | (12-13)       |
| <b>Behendigheid</b>              | 1d6 +9 | (12-13)       |
| <b>Lichaamskracht</b>            | 1d3 +3 | (5)           |
| <b>Waarnemen</b>                 | 1d6 +8 | (11-12)       |
| <b>Aanval</b>                    | 8      |               |
| <b>Afweer</b>                    | 12     |               |
| <b>Beveiligende Wapenrusting</b> | —      |               |
| <b>Levensenergie</b>             | 15     |               |
| <b>Snelheid</b>                  | 3/9    | (grond/lucht) |

## WILLEKEURIGE LENGTE EN GEWICHT

|                           |                     |
|---------------------------|---------------------|
| <b>Basis lengte</b>       | 25 halfvingers      |
| <b>Lengteaanpassing</b>   | +/- 2d6 halfvingers |
| <b>Basis gewicht</b>      | 1 once              |
| <b>Gewicht aanpassing</b> | +1d3 once           |

## FYSIEKE BESCHRIJVING

OMDAT ZE NAUWELIJKS 30 HALFVINGERS GROOT zijn, lijken pixies op kleine elfen met ragfijne vleugels zoals die van libellen of vlinders, helder als de dageraad en als de opkomst van de volle maan. Hun huid, haar en ogen komen in tinten van natuurlijke kleuren, waaronder het groen van de bladeren en het gras of de bruinen en bronzen van het kreupelhout en de bomen en strekt zich zelfs uit tot in de rode en gele tinten van de herfstbloemen.

## MAGISCH FEEËN VOLK

Met hun aangeboren kracht van onzichtbaarheid vallen pixies zelden op, tenzij ze gezien willen worden. In het Feeënwild en op Dere etsen pixies patronen van vorst op wintervijvers en wekken de bloemknoppen in het voorjaar op. Ze zorgen ervoor dat bloemen schitteren met zomerdauw en kleuren de bladeren met de brandende tinten van de herfst.

## PIXIE UITERLIJK

Pixies zien eruit als kleine elfjes, ongeveer 30 halfvingers lang, met de vleugels van een vlinder of een libel. Ze zijn gekleed in bloemrijke japonnen, meestal zelf geweven. Pixies worden afgebeeld met een groen getinte huid, maar hebben ook een reeks menselijke huidtinten ter beschikking.

## PIXIE STOF

Wanneer ze zichtbaar zijn, volgt een regen van sprankelend stof in hun kielzog als het glinsterende spoor van een vallende ster. Van slechts een scheutje pixie-stof wordt gezegd dat het de kracht van de vlucht kan verlenen, een wezen hopeloos kan verwarren of vijanden in een magische slaap kan sturen. Alleen pixies kunnen hun stof ten volle benutten, maar deze feeën worden voortdurend gezocht door magiërs en monsters die hun kracht willen bestuderen of beheersen.

## KLEINE SPEELVOGEL

Terwijl de komst van bezoekers hun nieuwsgierigheid prikkelt, zijn pixies te verlegen om zich in eerste instantie te openbaren. Ze bestuderen de bezoekers van veraf om hun temperament te peilen of spelen onschuldige trucjes uit om hun reacties te meten. Pixies kunnen bijvoorbeeld de laarsveters van een dwerg aan elkaar knopen, illusies van vreemde wezens of schatten creëren of dansende lichten gebruiken om indringers op een dwaalspoor te brengen. Als de bezoekers vijandig reageren, ontwijken de pixies hen met gemak. Als de bezoekers goedaardig zijn, zullen de pixies waarschijnlijk aangemoedigd worden om hun aanwezigheid bekend te maken en vriendelijker zijn. Ze kunnen zelfs tevoorschijn komen en aanbieden om hun "gasten" langs een veilige route te begeleiden of hen uit te nodigen voor een klein maar bevredigend feest dat ter ere van hen is bereid.

## GEKANT TEGEN GEWELD

In tegenstelling tot hun feeën neven, de sprites, verafschuwen de meeste pixies wapens en zouden ze eerder vluchten dan in een fysieke strijd met een vijand terechtkomen.

## PIXIES ALS AVONTURIERS

Als avonturier (held) wordt van je verwacht dat je veel bedreigingen tegenkomt, en dergelijke ontmoetingen vereisen vaak geweld om ze op te lossen. Denk na over waarom jij, als pixie, dit pad van noodzakelijk geweld hebt gekozen dat maar weinig van je broers en zussen eerder hebben genomen.

- Was er een bedreiging voor uw familie die je moest confronteren?
- Heeft je nieuwsgierigheid naar de wereld je ertoe gebracht om deel te nemen aan avonturen die je helpen deze te verkennen?

- Ben je gewoon en ondoorgrondelijk en anders dan je broers en zussen?

## PIXIE NAMEN

Traditionele Pixienamen zijn niet meer dan een combinatie van twee aangenaam klinkende zelfstandige naamwoorden. Het is soms onmogelijk om een mannelijke Pixie alleen op naam van een vrouwelijke Pixie te onderscheiden als de Pixie een traditionele naam krijgt, hoewel sommige trends en patronen kunnen worden waargenomen (namen met "zon" zijn bijvoorbeeld meestal mannelijk en namen met "maan" zijn meestal vrouwelijk).

Pixies hebben de neiging om niet zoveel nadruk te leggen op mannelijkheid of vrouwelijkheid als de meeste andere rassen, en als zodanig noemt een pixie-ouder zijn / haar kind meestal met de naam die het beste lijkt, ongeacht geslacht.

De meeste pixie-gemeenschappen hebben geen concept van achternamen. Pixies zullen hun kinderen soms vernoemen naar de niet-pixie helden die ze tegenkomen. Hoewel ze de voorkeur geven aan namen die grillig klinken, is het niet ongehoord dat een pixie wordt genoemd in de trant van Kildrak of Douglad.

### Traditionele Pixie familienamen:

Bruingras, Denappel, Eikenwind, Goudbron, Honingster, IJsvleugel, Keverlied, Maandrappel, Mosterdzaad, Paasbloem, Sneeuwmist, Spinnenweb, Suikerboon, Suikerstof, Tinkerbel, Vederwolk, Wilgenkus, Zilverbel, Zonnedaauw

### Mannelijke Pixie voornamen:

Alven, Amnon, Ander, Cedric, Flint, Gimble, Ivelios, Lindal, Mival, Patrin, Romero, Skamos, Soveliss, Warryn, Wellby

### Vrouwelijke Pixie voornamen:

Amber, Arveene, Bai, Criella, Diesa, Ellywick, Fari-deh, Jasmal, Kithri, Meriele, Minna, Xanaphia, Yua

## PIXIE VOORDELEN

Ondanks het feit dat je een erg klein, ondeugend, vliegend feeëriek wezen bent heb je toch een karrevracht aan voordelen.

### Duisterzicht

Als je meestal buiten leeft zonder blootstelling aan traditionele verlichting, heb je superieur zicht in donkere of schemerige omstandigheden. Je kunt zien in zwak licht binnen 20 schreden van je alsof het helder licht is, en in duisternis alsof het zwak licht is. Je kunt geen kleur onderscheiden in duisternis, alleen grijstinten.

### Feeën Afkomst

Je Behendigheidsscore stijgt met 2 en je Charisma-score met 1. Bovendien heb je een -1 voordeel bij proeven op je charisma, en kan je niet met magie in slaap worden gebracht.

### Feeën Fashionista

Deze vaardigheid is voornamelijk voor smaak, maar kan verrassend nuttig zijn in veel avonturen. Het komt schokkend vaak voor dat spelers kledingstukken kopen om een bijeenkomst van edelen bij te wonen of vermommingen fabriceren om onopgemerkt op te gaan in de onderwereld. Vooral bij het ontmoeten van aartsfeeën, kan je fantastische gevoel voor kleding helpen om in de goede genade van deze machtige meesterpersonages te vallen.

### Grootte

Alhoewel er gemengde verslagen zijn van de grootte van pixies, beschrijven de meeste ontmoetingen ze als "Nauwelijks 30 halfvingers lang". Pixies zijn zeer klein. De aanval van de tegenstander wordt verzwakt met +2. Er zijn geen betrouwbare verslagen van het gewicht van pixies - er is geen geschat gewicht voor pixies en schattingen van schriftgeleerden zijn lachwekkend groot. We kunnen schatten, op basis van de gewichten van vogels die op een vergelijkbare hoogte staan, dat pixies waarschijnlijk ongeveer ½ steen wegen. Het kleine formaat van een Pixie is zowel een zegen als een vloek. Hun maximale draagkracht is ernstig verminderd (LK x 10) en ze kunnen gemakkelijk worden vastgepakt en verplaatst. Pixies kunnen ook geen gebruik maken van normale wapens. Aan de andere kant kunnen objecten die normaal gesproken niet als dekking kwalificeren, een effectieve bescherming bieden aan een pixie.

## TALENTEN (ODM PROFESSIONEEL)

**Gevechtstechnieken:** Je hebt een start TaW van 1 TaW op alle gevechtstechnieken en mag dit bij een graadverhoging met maximaal 1 TaW punt verhogen

**Natuur:** De kinderen van de Feeënwild hebben een natuurlijke gave voor de buitenwereld. Je bent bedreven in de natuur vaardigheid en krijgt een start TaW van 5 TaW in alle talenten in de categorie Natuur. Bij een graadverhoging mag je pogen tot 4 TaW punten bij te nemen)

**Lichaamsbeheersing:** Je bent erg bedreven in deze categorie en krijgt 4 TaW in alle talenten in de categorie lichaamsbeheersing. Bij een graadverhoging mag je pogen tot 3 TaW punten bij te nemen)

**Ontspanning, wetenschap, en techniek:** Als een Pixie ben je erg bedreven in deze categorie en krijgt een start TaW 4 TaW in alle talenten in de categorie ontspanning, wetenschap, en techniek. Bij een graadverhoging mag je pogen tot 3 TaW punten bij te nemen)

**Talen:** Je kan zowel Garetisch (Mensentaal), als Isdira (Elfentaal) en Rogolan (Dwergentaal) spreken en lezen (maar niet schrijven) met een start TaW van 4 TaW. Bij een graadverhoging mag je pogen tot 3 TaW punten bij te nemen. Elke veelvoud van 4 laat je toe een taal te leren schrijven.)

## LEEFTIJD

Er is zeer weinig beschikbare informatie over pixie-veroudering, maar mortaliteit is een van de fundamentele verschillen tussen feeën-wezens en humanoïden. De tijdloze aard van Pixies is de sleutel tot hun oneindige kinderlijke onschuld en naïviteit, en tegelijkertijd tot hun geheimzinnige en onkenbare wijsheid. Er zijn enkele suggesties online dat pixies uiteindelijk sterven van verveling, zodra ze alle opwinding van de wereld hebben uitgeput. Dit sluit goed aan bij de kernfantasie van pixies. Pixies zijn echter tijdloze wezens die niet verouderen zoals normale sterfelijke rassen. Zoals de meeste feeën, leven ze voor onbepaalde tijd of totdat ze worden gedood. Pixies bereiken volwassenheid op 20. Als je pixies als menselijker in je spel wilt afschilderen, noemen sommige bronnen hun levensduur als ongeveer 300 jaar.

**MORAAL**

Als zijnde een pixie ben je van nature goedaardig, maar heb je wel chaotische idealen van vrijheid - gewoon plezier hebben en genieten van het leven staan meestal in de voorhoede van je verlangens.

**ONZICHTBAARHEID**

Vanaf de derde graad kun je de onzichtbaarheidspreuk Visibili-Vanitaar gebruiken zonder daarvoor ASP nodig te hebben, waarbij je wel enkel jezelf als doelwit kiest. Je kunt op deze manier driemaal per etmaal onzichtbaarheid gebruiken.

**SNELHEID**

Pixies zijn bijna uitsluitend vliegende wezens en hun loopsnelheid is extreem traag in vergelijking met andere rassen. Je basissnelheid is 3. Je vliegsnelheid is 9.

**VERBORGEN STAP**

Als een actie kun je op magische wijze onzichtbaar worden tot het begin van je volgende beurt of totdat je aanvalt, een tref- of schadepunten scoort of een ander wezen dwingt om je acties af te weren. Zodra je deze mogelijkheid gebruikt, kun je deze niet opnieuw gebruiken totdat je gedurende 20 - LK uren hebt gerust.

**VLEUGEL HERGROEI**

Als je vleugels worden beschadigd of zelfs worden doorgesneden, verwijderd of gewond, groeien ze opnieuw na een lange rustperiode van een volledig etmaal waarin je gedwongen bent je niet met je gewoonlijke speelsheid te gedragen.

---

## DE BESTE KEUZES VOOR PIXIE AVONTURIERS

---

**Avonturier:** Avonturier zou het basistype moeten zijn om als Pixie te spelen. Het is eigenlijk een nogal voor de hand liggende keuze. Avonturiers profiteren enorm van de toegenomen charisma en behendigheid van Pixies. De vaardigheden en achtergrond van Pixies passen uitstekend bij een rondsluipend/infiltrerende held. De enige mismatch hier is dat de afkeer van pixies voor geweld misschien niet gemakkelijk te rijmen is met de voorliefde van een avonturier voor het neersteken van dingen. Als Troubadour is de pixie avonturier de absolute perfecte match. Troubadours maken effectief gebruik van de behendigheid en charismascores van beide pixies. Ze zijn ook een geweldige thematische pas-

vorm. Pixies zijn bovenal speelse en sociale wezens, wezens van vrolijkheid en feest en muziek - het leven van een troubadour zou zeer aantrekkelijk zijn voor een pixie.

**Boswachter:** Boswachters hebben een diepe band met de natuur en begrijpen het bos en al zijn cycli en ritmes, en leven in ware harmonie met al zijn wezens. Als feeën zijn pixies wezens van de natuur en de bossen.

**Tovenaar:** Tovenaar is een geweldige keuze voor een pixie omdat ze ten volle kunnen profiteren van hun uitgebreide spreuklijst. Als Faeries zijn Pixies van nature magische wezens.

---

## PIXIE MAGIE

---

ALS JE MAGISCH BEGAAFDE PIXIE WENST TE SPELEN, WORDEN DE VOLGENDE SPREUKEN GEBRUIKT:

### ARCESSITUS PHANTHASMA

**Beschrijving en effect:** Je creëert een illusie die wortel schiet in de geest van een wezen dat je binnen bereik kunt zien. Het doelwit moet een Slimheidsproef afleggen. Bij een mislukte proef maak je een fantasierijk object, wezen of ander zichtbaar fenomeen naar keuze dat niet groter is dan een kubus van 3x3x3 schreden dat alleen voor de duur waarneembaar is voor het doel. Deze spreuk heeft geen effect op ondoden of constructies. De illusie omvat geluid, temperatuur en andere stimuli, ook alleen voor de zintuigen van het schepsel. Het doelwit kan zijn actie gebruiken om de illusie te onderzoeken met een Slimheidsproef verzwaaard met je graad. Als deze proef slaagt, realiseert het doelwit zich dat de illusie een illusie is en eindigt de spreuk automatisch.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en duit het doelwit aan. Terwijl een doelwit wordt beïnvloed door de spreuk, behandelt het doelwit de illusie alsof die echt is. Het doelwit rationaliseert alle onlogische uitkomsten van interactie met de illusie. Een doelwit dat bijvoorbeeld probeert over een illusionaire brug te lopen die een kloof overspant, valt zodra het op de brug stapt. Als het doelwit de val overleeft, gelooft het nog steeds dat de brug bestaat en komt het met een andere verklaring voor zijn val; het werd geduwd, gleed uit, of een sterke wind heeft hem of haar weggeblazen. Een getroffen doelwit is zo overtuigd van de realiteit van de illusie dat het door de illusie zelfs schade kan oplopen. Een illusie gemaakt om te verschijnen als een wezen kan het doelwit aanvallen. Evenzo kan een illusie die is gemaakt om te verschijnen als vuur of een poel van zuur of lava het doelwit verbranden. Elke ronde op je beurt kan de illusie 1d6 psychische schade punten schade aan het doelwit toebrengen als het zich in het gebied van de illusie bevindt of binnen 2 schreden (1 vak) van het fantasma, op

voorwaarde dat de illusie van een wezen of gevaar is dat logischerwijs schade zou kunnen aanrichten, zoals door het slachtoffer aan te vallen. Het doelwit ziet de schade als een type dat past bij de illusie.

**ASP Kosten:** 2 ASP per graad...

**Reikwijdte:** 20 schreden (10 vakken).

**Duur:** Concentratie, tot 1 minuut per graad

### COMPERIO DE BENEGRITAS ET MALEVOLO

**Beschrijving en effect:** Voor de duur van de spreuk weet je of er een demonische, elementaire, fey, goddelijke, of Ondode aanwezig is binnen 10 schreden van je, evenals waar het wezen zich bevindt. Op dezelfde manier weet je of er een plaats of object binnen 10 schreden van je is dat op magische wijze is ingewijd of ontheilgd.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en De spreuk kan de meeste barrières binnendringen, maar wordt geblokkeerd door 30 halfvingers steen, 3 halfvingers dik metaal, een dun vel lood of 1 schrede hout of vuil.

**ASP Kosten:** 2 ASP

**Reikwijdte:** 10 schreden (6 vakken).

**Duur:** 2d6 Minuten.

### ESCUAAP GAAP - SLAAP!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een slachtoffer vanaf een afstand in slaap toveren. Het slachtoffer kan door niets worden gewekt alvorens de duur van deze spreuk is afgelopen.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en eindigt met een luide snurk.

**ASP Kosten:** 3 ASP per ronde/tegenstander.

**Reikwijdte:** Huidige ASP schreden + 1 schreden per graad.

**Duur:** 1 ronde per ASP + 1 ronde per Graad.

**IMPEDIO NATURA**

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en strekt beide armen uit om de te betoveren struiken en bomen aan te duiden.

**ASP Kosten:** 8 ASP.

**Reikwijdte:** 96 meter (48 vakken)

**Duur:** Graad x ronden + Graad.

**Beschrijving en effect:** Deze spreuk kan zich concentreren op elk punt binnen 96 meter van de Ent of Toveraar. Vegetatie zal uit de grond barsten vanaf het gekozen punt, ongeacht het terreintype, en onmiddellijk een gebied met een diameter van 24 meter bedekken en het terrein in moeilijk begaanbare grond veranderen, waardoor degenen die erin gevangen zitten, verstrikt raken in de ranken en andere vegetatie. Netels zijn steeds een onderdeel van deze spreuk. Snelheid wordt automatisch 1.

**PERTUBATIO LARGO**

**Beschrijving en effect:** Deze spreuk valt de geest van wezens aan, verwacht hun denken met waanideeën en lokt ongecontroleerde acties uit.

**Tovertechniek:** Elk wezen in een bol met een straal van 3 schreden, gecentreerd op een punt dat je binnen bereik kiest, moet slagen in een Slimheidsproef verzwaaard met je graad wanneer je deze spreuk uitspreekt of erdoor worden beïnvloed. Een getroffen doelwit kan geen reacties uitvoeren behalve deze proef elke beurt opnieuw afleggen tot die slaagt en moet bij een gefaalde proef aan het begin van elk van zijn beurten 1d20 dobbelen om zijn gedrag voor die beurt te bepalen.

| D20   | Effect                                                                                                                                                                                             |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2   | Het wezen kan normaal handelen en bewegen.                                                                                                                                                         |
| 3-12  | Het wezen beweegt of onderneemt deze beurt geen acties.                                                                                                                                            |
| 13-18 | Het wezen gebruikt zijn Actie om een willekeurig wezen binnen zijn bereik aan te vallen – of dat nu vriend of vijand is. Als er geen wezen binnen zijn bereik is, doet het wezen deze beurt niets. |
| 19-20 | Het wezen gebruikt zijn/haar volledige bewegingssnelheid om in een willekeurige (door de spelmeester bepaalde) richting te bewegen. Het wezen onderneemt deze beurt geen actie.                    |

Aan het begin van zijn/haar volgende beurt kan een getroffen slachtoffer een nieuwe Slimheidsproef afleggen – met dezelfde verzwaring. Als de proef slaagt, eindigt dit effect voor dat slachtoffer.

**ASP Kosten:** 1 ASP per graad van het slachtoffer

**Reikwijdte:** 30 schreden (15 vakken). De straal van de Bol neemt toe met 2 schreden (1vak) voor elke graad die je hebt boven de vierde graad.

**Duur:** 1 minuut per graad.

**SALAMANDER MOETANDER - WEES EEN ANDER!**

**Beschrijving en effect:** Dit is de klassieke betovering waarmee Toveraars mensen, monsters of andere wezens een ander aanzien geven. Met deze magische formule kan je een slachtoffer zowel in levenloze voorwerpen als in andere wezens veranderen. Deze spreuk behoort tot de moeilijkste onder de toverspreuken en alleen machtige magiërs beheersen deze spreuk.

**Tovertechniek:** Je wijst met beide handen naar het slachtoffer en prevelt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht. Daarbij denk je zeer sterk aan het voorwerp of wezen waarin je het slachtoffer wil veranderen. De som van je Slimheidsscore en je Graad moet minstens even hoog zijn als het dubbele van de Monsterklasse van het slachtoffer. Als dit is gelukt moet je een succesvolle Charisma-proef afleggen. Indien deze ook lukt is de betovering geslaagd.

**ASP Kosten:** 25 ASP.

**Reikwijdte:** 7 schreden + 2 schreden per graad.

**Duur:** Permanent.

**Nota:** Je kan proberen een slachtoffer te laten geloven dat deze spreuk op hem of haar is geworpen zonder dat de verandering effectief heeft plaatsgevonden. Deze variant kost slechts 10 ASP en duurt slechts een aantal uren gelijk aan jouw Charisma score. Met deze spreuk kan je het slachtoffer laten geloven dat hij of zij is veranderd en het slachtoffer zal zich gedragen als het door jouw gekozen creatuur. Het spreekt vanzelf dat deze spreuk een slachtoffer NIET kan veranderen in een levenloos wezen.



## SALTATUS LUXUS

**Beschrijving en effect:** Je creëert maximaal vier lichten ter grootte van een toortslicht binnen bereik, waardoor ze verschijnen als fakkels, lantaarns of gloeiende bollen die voor de duur van de spreuk in de lucht zweven. Je kunt de vier lichten ook combineren tot één gloeiende vaag humanoïde vorm van menselijk formaat. Welke vorm je ook kiest, elk licht werpt een zwak licht in een straal van 3 schreden. Als actie tijdens je beurt kun je de lichten tot 20 schreden verplaatsen naar een nieuwe plek binnen je bereik. Een licht moet zich binnen 8 schreden van een ander licht bevinden dat door deze spreuk wordt gecreëerd, en knippert als het het bereik van de spreuk overschrijdt.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende 20 seconden de Woorden van Macht en knipt met de vingers. Daarop verschijnen de lichtbollen die licht geven binnen een straal van 10 schreden, net als een fakkel.

**ASP Kosten:** 4 ASP.

**Reikwijdte:** 40 schreden (20 vakken).

**Duur:** 1 minuut.

## SENSIBAAR WAAR EN KLAAR - JE GEVOELEN WORDEN OPENBAAR!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een korte blik werpen in het gevoelsleven van een ander. Met behulp van deze toverformule kom je aan de weet of degene die tegenover je staat je vriendelijk, neutraal of vijandig gezind is en of deze persoon moedig, agressief of laf zal reageren. Deze toverformule laat je NIET toe om gedachten te lezen! Het gekozen doelwit moet binnen je gezichtsveld staan, maar hoeft niet met het gezicht naar je gericht zijn.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 – Charisma) seconden de Woorden van Macht en concentreert je gedachten op je gekozen doelwit. Daarna moet je een Slimheidsproef afleggen om te kijken of de betovering gelukt is. Als dat het geval is, kan je een ogenblik in de gevoelswereld van de ander vertoeven.

**ASP Kosten:** 5 ASP per spelronde.

**Reikwijdte:** 20 schreden + 1 schreden per graad.

**Duur:** 10 seconden + Graad.

## VISIBILI VANITAAR! - TOVERKRACHT MAAK MIJ ONZICHTBAAR!

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je jezelf en/of je metgezellen voor een bepaalde tijd onzichtbaar maken. Volgens de wetten van Avonturië is het gebruik van deze spreuk tijdens een gevecht ten strengste verboden!!

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en knippert twee keer met de ogen. Je bent nu voor 2 spelronden onzichtbaar. Gedurende deze tijd mag je niet vechten. Er kan wel een kamer worden doorzocht, voorbij een schildwacht worden geslopen, enz... Wanneer meerdere personen onzichtbaar moeten worden gemaakt dan moeten ze contact met jouw hebben, direct of indirect, terwijl je de Woorden van Macht spreekt.

**ASP Kosten:** 2 ASP per ronde/per persoon.

**Reikwijdte:** Zelf

**Duur:** 6 spelronden plus je graad (Gr).

# ALTERNATIEVE FEEËRIEKE WEZENS

**P**ixies zijn een door mij (uit verschillende bronnen) uitgewerkt ras en veel spelmeesters houden het liever bij gepubliceerd materiaal. Als je van het spelen van een pixie

houdt, maar je spelmeester liever heeft dat je een van de gepubliceerde rassen speelt, zijn er een paar geweldige alternatieven.

---

## BOSKABOUTERS

---

BOSKABOUTERS LIJKEN THEMATISCH ERG OP PIXIES. Het zijn verlegen en teruggetrokken illusionisten die hun huizen maken in feeënbossen en vaak bevriend raken met kleine dieren. Boskabouters zijn ook klein van gestalte, hoewel ze aanzienlijk groter zijn dan pixies – wel tot 90 halfvingers groot. Boskabouters, als gemeenschappelijke bondgenoten van feeën, zouden zelfs hun weg kunnen vinden in dienst van aartsfeeën. Hun namen zijn eveneens grillig en op de natuur geïnspireerd. Je kunt een boskabouter op een vergelijkbare manier spelen als een pixie.

Een constant gezoem van drukke activiteit doordringt de warrens en buurten waar boskabouters hun hechte gemeenschappen vormen. Hardere geluiden accentueren het gezoem: een knarsen van slijpende tandwielen hier, een kleine explosie daar, een kreet van verrassing of triomf, en vooral uitbarstingen van gelach. Boskabouters genieten van het leven en genieten van elk moment van uitvinding, verkenning, onderzoek, creatie en spel.

*Source: D&D 5de editie Player's Handbook*

### BOSKABOUTERS BASISGEGEVENS

|                                  |        |               |
|----------------------------------|--------|---------------|
| <b>Moed</b>                      | 1d6 +7 | (8-13)        |
| <b>Slimheid</b>                  | 1d6 +9 | (10-15)       |
| <b>Charisma</b>                  | 1d6 +7 | (8-13)        |
| <b>Behendigheid</b>              | 1d6 +9 | (10-15)       |
| <b>Lichaamskracht</b>            | 1d6 +4 | (5-10)        |
| <b>Waarnemen</b>                 | 1d6 +9 | (10-15)       |
| <b>Aanval</b>                    | 11     |               |
| <b>Afweer</b>                    | 9      |               |
| <b>Beveiligende Wapenrusting</b> | 3      | lederen kuras |
| <b>Levensenergie</b>             | 25     |               |
| <b>Snelheid</b>                  | 5      |               |

### WILLEKEURIGE LENGTE EN GEWICHT

|                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| <b>Basis lengte</b>       | 70 halfvingers       |
| <b>Lengteaanpassing</b>   | +/- 2d20 halfvingers |
| <b>Basis gewicht</b>      | 40 steen             |
| <b>Gewicht aanpassing</b> | +2d6 steen           |

**Boskabouter Behendigheid:** Je hebt je een -1 voordeel bij proeven op je Charisma en Behendigheid en verdubbelt je magiebestendigheid, waardoor je bijna ongevoelig bent voor magie.

**Duisterzicht:** Als je meestal buiten leeft zonder blootstelling aan traditionele verlichting, heb je superieur zicht in donkere of schemerige omstandigheden. Je kunt zien in zwak licht binnen 20 schreden van je alsof het helder licht is, en in duisternis alsof het zwak licht is. Je kunt geen kleur onderscheiden in duisternis, alleen grijstinten.

**Grootte:** Boskabouters zijn tussen de 90 en 120 halfvingers lang en wegen tussen de 40 en 50 steen. Je formaat is klein. De aanval van de tegenstander wordt verzwakt met +1.

**Leeftijd:** Boskabouters worden volwassen in hetzelfde tempo als mensen, en van de meesten wordt verwacht dat ze zich rond de leeftijd van 40 jaar in het volwassen leven vestigen. Ze kun-

nen gemiddeld 350 jaar oud worden, maar het is niet zo ongewoon dat ze 500 jaar oud worden.

**Natuurlijke Magiër:** Je kunt deze Kracht van Dere toverspreuken gebruiken zonder daarbij ASP te moeten investeren. De spreuk lukt altijd. Zodra je één van beide spreuken hebt uitgesproken, kun je ze niet opnieuw gebruiken totdat je 20 - LK uren hebt gerust. De spreuk is permanent of tot de Boskabouter ze opheft.

**Score opwaardering:** Je Slimheid- en Behendigheidsscore stijgt met 1 punt.

**Snelheid:** Je basiswandelsnelheid is 4.

**Spreek met kleine beesten:** Door middel van geluid en gebaren kunt je eenvoudige ideeën communiceren met kleine beesten.

**Talen:** Je kunt Garetisch en Rogolan (boskabouter) spreken en lezen en spreekt de taal van de reuzen.

*Source: Player's Handbook*

---

## BOSKABOUTERS MAGIE

---

### ILLUSSIONAIRE BOMEN

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een niet echt bestaand bos tevoorschijn toveren.

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en breekt enkele takjes kreupelhout.

**ASP Kosten:** 5 ASP per 12 x 12 schreden sectie illusionair bos.

**Reikwijdte:** 1.200 schreden (600 vakken).

**Duur:** Ogenblikkelijk / Permanent / graad x spel- of gevechtsronden.

**Beschrijving en effect:** Deze illusie stelt de Ent of Tovenaar in staat om het uiterlijk van een bomen te creëren overal binnen 1.200 schreden (ongeveer twee derde van een mijl (1.609 schreden)). Elke sectie illusionaire bomen van 12 x 12 schreden kost 5 Astrale Punten om te reproduceren. Wezens die door de illusie worden omgeven, worden aan het zicht onttrokken, maar kunnen normaal gesproken uit het 'bos' kijken. Personages die de illusie vanaf een afstand van 24 schreden of minder bekijken, kunnen een Slimheidsproef verzwakt met de graad van de tovenaar of Ent (10 + 2d6) afleggen om er doorheen te kijken.

### KRACHT VAN DERE

**Beschrijving en effect:** Met deze magische formule kan je een

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en legt je in rusthouding op de rug met de handpalmen op de aarde.

**ASP Kosten:** 3 ASP.

**Reikwijdte:** Persoonlijk.

**Duur:** Ogenblikkelijk. Zie Beschrijving en effect

**Beschrijving en effect:** Deze spreuk kan alleen worden uitgesproken terwijl je in een steencirkel bent. Het stelt de Ent of Tovenaar in staat om gebruik te maken van de kracht van de steencirkel en deze te gebruiken voor extra astrale energie (4 ASP per spelronde) en voor het versterken en verbreden van de effecten van een Ent- of Tovenaar-toverspreuk.

## FIRBOLGS

FIRBOLGS ZIJN EEN ANDER RAS VAN MYSTERIEUZE bosbewoners. Firbolgs zijn ongelooflijk groot, zo groot als een trol en soms zelfs groter (maar niet zo smakelijk). Ondanks hun grootte hebben Firbolgs thematische overeenkomsten met pixies. Het zijn zachtaardige, zorgzame pacifisten die hun sluipvermogen en illusiemagie gebruiken om hun bos te beschermen en er veilig in te blijven. Net als pixies bekijken firbolgs de wereld ook op manieren die misschien totaal vreemd lijken voor humanoïden die in de stad wonen. Firbolgs zijn fey-georiënteerde halve reuzen. Hun stammen schuilen in afgelegen oerbossen en brengen hun dagen liever door in rustige harmonie met het bos. Wanneer ze worden geprovoceerd, demonstreren firbolgs formidabele vaardigheden met wapens en magie.

### FIRBOLG BASISGEGEVENS

|                                  |             |                      |
|----------------------------------|-------------|----------------------|
| <b>Moed</b>                      | 1d6 +7      | (8-13)               |
| <b>Slimheid</b>                  | 1d6 +7      | (8-13)               |
| <b>Charisma</b>                  | 1d6 +7      | (8-13)               |
| <b>Behendigheid</b>              | 1d6 +7      | (8-13)               |
| <b>Lichaamskracht</b>            | 1d6 +9      | (10-15)              |
| <b>Waarnemen</b>                 | 1d6 +7      | (8-13)               |
| <b>Aanval</b>                    | 12          |                      |
| <b>Afweer</b>                    | 8           |                      |
| <b>Beveiligende Wapenrusting</b> | zie rusting | geen metalen rusting |
| <b>Levensenergie</b>             | 45          |                      |
| <b>Snelheid</b>                  | 9           |                      |

### WILLEKEURIGE LENGTE EN GEWICHT

|                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| <b>Basis lengte</b>       | 400 halfvingers      |
| <b>Lengteaanpassing</b>   | +/- 4d20 halfvingers |
| <b>Basis gewicht</b>      | 260 steen            |
| <b>Gewicht aanpassing</b> | +1d20 steen          |

Bron: D&D "Volo's Guide to Monsters"

**Firbolg Magie:** Je kunt de Ontdek Magie en Vermomming toverspreuken gebruiken zonder daarbij ASP te moeten investeren. De spreuk lukt altijd. Zodra je één van beide spreuken hebt uitgesproken, kun je ze niet opnieuw gebruiken totdat je 20 - LK uren hebt gerust. De spreuk is

permanent of tot de Firbolg ze opheft. Wanneer je deze versie van vermomming zelf gebruikt, kun je tot 1 schrede korter lijken dan normaal, waardoor je gemakkelijker kunt opgaan tussen mensen en elfen.

**Grootte:** Firbolg zijn tussen de 410 en 440 halfvingers lang en wegen tussen de 216 steen en 270 steen. Je maat is Groot en tegenstanders verwerpen een bonus van -1 op hun aanval.

**Krachtige lichaamsbouw:** Je telt je draagvermogen als LK x 200.

**Leeftijd:** Als humanoïden gerelateerd aan de feën, hebben firbolg een erg lange levensduur. Een firbolg bereikt de volwassenheid rond de 30, en de oudste van hen kan 500 jaar leven.

**Score opwaardering:** Je Slimheidsscore stijgt met 2 punten en je Lichaamskrachtscore stijgt met 1 punt.

**Snelheid:** Je basiswandelsnelheid is 15.



**Spraak van Beest en Blad:** Je hebt het vermogen om op een beperkte manier te communiceren met beesten en planten. Ze kunnen de betekenis van je woorden begrijpen, hoewel je geen speciaal vermogen hebt om ze in ruil daarvoor te begrijpen. Je hebt voordeel op alle Charisma-proeven die je uitvoert om hun bloei en groei te beïnvloeden.

**Talen:** Je kunt Garetisch en Isdira (boself) spreken

en lezen en spreekt de taal van de reuzen.

**Verborgens stap:** Als een actie kun je op magische wijze onzichtbaar worden tot het begin van je volgende beurt of totdat je aanvalt, een tref- of schadepunten scoort of een ander wezen dwingt om je acties af te weren. Zodra je deze mogelijkheid gebruikt, kun je deze niet opnieuw gebruiken totdat je gedurende 20 - LK uren hebt gerust.

## FIRBOLGS MAGIE

### ONTDEK MAGIE

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en

**ASP Kosten:** 1 per minuut. Een Firbolg kan deze toverspreuk gebruiken zonder daar ASP voor te moeten investeren.

**Reikwijdte:** 48 schreden (24 vakken)

**Duur:** 1 minuut.

**Beschrijving en effect:** Met deze spreuk kan de Firbolg alle magische voorwerpen en objecten binnen het gezichtsveld identificeren tot het maximale bereik van de spreuk. Deze spreuk zal de identiteit van andere magisch begaafde wezens echter niet onthullen noch zal het de functie of het doel van betoveringen of magische voorwerpen onthullen, enkel hun aanwezigheid.



### VERMOMMING

**Tovertechniek:** Je spreekt gedurende (20 - Charisma) seconden de Woorden van Macht en

**ASP Kosten:** 1 per 5d6 minutes. Een Firbolg kan deze toverspreuk gebruiken zonder daar ASP voor te moeten investeren.

**Reikwijdte:** Persoonlijk

**Duur:** 5 tot 30 minuten.

**Beschrijving en effect:** De Firbolg kan het uiterlijk aannemen van elk ander levend, tweevoetig wezen van minder dan 3 schreden groot. De Firbolg kan desgewenst in de gedaante van een specifiek individu verschijnen. Iedereen die de illusie bekijkt, kan een Slimheidsproef afleggen, verzaaid met de graad van de Firbolg (1d6 + 6) om te proberen er doorheen te kijken. De spreuk duurt 5d6 minuten, maar kan op elk moment worden vernieuwd door het uitgeven van verdere astrale punten.

## AARAKOCRA

ALS JE BELANGRIJKSTE REDEN OM EEN PIXIE TE SPELEN is dat ze kunnen vliegen, heeft de Aarakocra je gedekt. Niet alleen kunnen deze aviaire humanoïden vliegen, ze kunnen ook aanzienlijk sneller vliegen dan pixies (snelheid 18). Dat gezegd hebbende, Aarakocra zijn misschien wel de meest verboden races voor spelerspersonages, van degenen die beschikbaar zijn in gepubliceerd materiaal. Als je spelmeester een veto heeft uitgesproken tegen pixies dan kan dat te wijten zijn aan hun vermogen om te vliegen, in welk geval Aarakocra vrijwel zeker ook van de kaart is.

Levende in oerbossen op de toppen van hoge bergen, roept de Aarakocra angst en verwondering op. Veel van deze vogelmensen zijn immigranten, vluchtelingen uit het astrale vlak rond Dere. Het zijn verkenners en ontdekkingsreizigers, hun buitenposten functioneren als houvast in een wereld die voor hen zowel vreemd als onbegrijpelijk is.



## AARAKOCRA BASISGEGEVENS

|                           |        |                |
|---------------------------|--------|----------------|
| Moed                      | 1d6 +7 | (8-13)         |
| Slimheid                  | 1d6 +9 | (10-15)        |
| Charisma                  | 1d6 +7 | (8-13)         |
| Behendigheid              | 1d6 +9 | (10-15)        |
| Lichaamskracht            | 1d6 +7 | (8-13)         |
| Waarnemen                 | 1d6 +9 | (10-15)        |
| Aanval                    | 10     |                |
| Afweer                    | 10     |                |
| Beveiligende Wapenrusting | 2      | wollen wambuis |
| Levensenergie             | 15     |                |
| Snelheid                  | 6/18   | (grond/lucht)  |

## WILLEKEURIGE LENGTE EN GEWICHT

|                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| Basis lengte       | 110 halfvingers      |
| Lengteaanpassing   | +/- 1d20 halfvingers |
| Basis gewicht      | 40 steen             |
| Gewicht aanpassing | +1d6 steen           |

Bron: D&D 5de editie: Elemental Evil Player's Compendium

**Grootte:** Aarakocra zijn ongeveer 120 halfvingers groot. Ze hebben dunne, lichtgewicht lichamen die tussen de 36 en 45 steen wegen. Je maat is Middelgroot.

**Klauwen:** Je bent bedreven met je ongewapende aanvallen, die 1d6 +3 trefpunten veroorzaken.

**Leeftijd:** Aarakocra bereikt volwassenheid op 3-jarige leeftijd. In vergelijking met mensen leven Aarakocra meestal niet langer dan 30 jaar.

**Moraal:** De meeste Aarakocra zijn goedaardig en kiezen zelden partij als het gaat om recht en chaos. Stamleiders en krijgers kunnen zelfs strikt goedaardig zijn, terwijl ontdekkingsreizigers en avonturiers naar meer afwijkend gedrag neigen.

**Score opwaardering:** Je Behendigheidsscore stijgt met 2 en je Slimheidscore met 1.

**Snelheid:** Je basiswandelsnelheid is 6.

**Talen:** Je kunt Garetisch, Aarakocra en Auran (vogeltaal) spreken.

**Vlucht:** Je hebt een vliegsnelheid van 18. Om deze snelheid te gebruiken, kun je geen middelzwaar of zwaar pantser dragen. Een wollen wambuis is het maximum. Per punt over BW2 verlies je 4 snelheid.









'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.

