

DE PUT VAN HEER BARCUS



RODLOFO

FANTASY WRITER

De illustraties in de tekst zijn getekend
door Jens Haupt
Plattegrondtekeningen van Ralf Hlawatsch

Author: Roger Baker
Oorspronkelijke titel: The Wel of Lord Barcus
AD&D SideTrek Adventure Levels 2-5
oorspronkelijk verscheen in "Dungeon" Magazine
May/June 1993 Issue #41
Vertaald en bewerkt door Rodlofo
Lay-out: Frank Mutsaers
Versie 202207

DE PUT VAN HEER BARCUS

Je zult al je geluk nodig hebben bij deze wensput.

door Roger Bakker

Dit korte AD&D® avontuur is ontworpen voor een groep van 4-8 spelers van Graad 2-5
(ongeveer 20 Graden bijelkaar).

Het succes van dit avontuur hangt af van goed nadenken.



INHOUD

Avontuurlijke achtergrond	7
Begin van het avontuur	8
Resultaten van giften	10
Het avontuur afsluiten	12
Appendix	13
Extra regels voor de wensput	13
Markeringen van Rondra	14
Bijzondere voorwerpen	15
Plattegrond van de lotgevallen	17

AVONTUURLIJKE ACHTERGROND

Iets meer dan 10 jaar geleden versloeg Heer Barcus en zijn legioenen een geduchte aanval af van de Orken, maar tegen een hoge prijs. Meer dan de helft van het legioen lag dood rond het lichaam van hun Heer.

De beste vriend van Barcus. Talus van Oranje, commandant van het Oranje Legioen en een tovenaars van grote bekwaamheid, bouwde een kapelletje in het midden van het slagveld. Talus wilde dat iedereen die hier voorbijkwam, zich de heldendaden van het Legioen zou herinneren en de naam van Heer Barcus zou loven.

Het kapelletje is gemaakt van wit marmer en bevat een kleine waterput waar reizigers zich kunnen verfrissen. Om zijn respect voor zijn dode vriend nog meer tot uiting te brengen, waagde Talus het een wenspreuk uit te spreken, de spreuk gaf de waterput de mogelijkheid om kleine gunsten te verlenen aan reizigers die een gift gaven uit naam van Heer Barcus. Deze gunsten varieerden van eenvoudig geluk tot beperkte wensen (zie “Resultaten van schenkingen”). “De bron schenkt niets aan hen die nutteloze voorwerpen, zoals stenen of zand, aanbieden. Zij die uit de put nemen worden vervloekt door ongeluk (zie gebied 3). Sommigen hebben een nog grotere prijs betaald voor hun diefstal (zie gebied 4). In de afgelopen 10 jaar heeft het gras langzaam de kapotte uitrusting en de botten van de dode krij-

gers bedekt. Hoewel bijna uit het zicht gewist, is het slagveld nog steeds gevaarlijk, vanwege de gebroken wapens en scherpe voorwerpen die er nog liggen. Het kapelletje rust midden op een grasveld, bezaaid met lage struiken en jonge bomen.

Zes maanden geleden probeerde een ambitieuze dief, Marlinus genaamd, de schatten die in het kapelletje zijn achtergelaten, te stelen. Met behulp van een halsketting van Aanpassing liet hij zich tot op de bodem van de put zakken en verzamelde enkele van de snuisterijen die hij vond.

Toen Marlinus uit de put klom was het bijna donker. Plotseling meende hij stemmen te horen die dichterbij kwamen vanaf het pad. Hij vluchtte hals over kop de duisternis in, struikelend over de ongelijke grond. Tijdens zijn onbesuisde sprint verloor hij zijn evenwicht en viel, zich spietsend op een gebroken Orkenspeer, overgebleven van de strijd. Het gewicht van zijn buit dreef de speerpunt diep in zijn borst, en hij was op slag dood. Of dit een gevolg was van de invloed van de wensput of gewoon botte pech, heeft Marlinus nooit geweten. Zijn stoffelijk overschot is sinds die nacht ongemoeid gebleven.

De vloek van de put heeft Marlinus in een spook veranderd. De dief heeft geprobeerd reizigers zover te krijgen dat ze hem uit zijn ondode toestand bevrijden door zijn buit aan de put terug te geven.

Tot nu toe heeft hij nog geen succes gehad.

BEGIN VAN HET AVONTUUR

Lees of paraphraseer het volgende aan de spelers voor:

»Terwijl jullie tegen de schemering over een verlaten stuk weg in een hoge bergpas reizen, stuiten jullie op een klein wit kappelletje. Het is een vredige plek en biedt een uitstekende plaats om te kamperen voor de nacht.«

Mocht er onder de Helden iemand uit de streek komen dan kan deze het volgende aan de groep mededelen:

»Dit kappelletje is ongeveer 10 jaar geleden gebouwd door de tovenaar Talus van Oranje, ter herinnering aan zijn vriend Heer Barcus, die gestorven is toen hij deze pas verdedigde tegen de Orken.«

1. ROND HET KAPELLETJE

Algemene informatie:

Het kappelletje wordt omringd door kort gras in een straal van 15 pas; daarna is het wat wilder begroeid met langer gras. De hobbelige grond buiten deze cirkel is bezaaid met lage struiken, kleurige vlekjes wilde bloemen en jonge bomen.

Speciale informatie:

De wind binnenin de cirkel lijkt zwakker en de nachtkou minder bijtend. Het is met recht een reizigers rustplaats.

Meesterinformatie:

Aanwijzingen dat recente hier andere reizigers zijn geweest zijn er in overvloed. Het laatste kampvuur is nog een beetje warm, en verschillende stukken serviesgoed zijn in de buurt achtergelaten. Een pot koffie die aan de rand van het vuur staat, is drooggekookt. Het lijkt erop dat wie hier gisteravond ook geweest is, haastig vertrokken is.

2. HET KAPELLETJE

Algemene informatie:

Het kappelletje is gebouwd van plaatselijk wit marmer en staat in het midden van de goed verzorgde grascirkel.

Speciale informatie:

Het is een eenvoudig bouwsel met vier stevige zuilen die het marmeren dak dragen. In de loop der jaren heeft dit dak verschillende groene en gele korstmossen gekregen. Op het dak, 5 pas van de grond, staat een koperen zwaard, het symbool van Rondra, de godin van de strijd.

3. DE WATERPUNT

Algemene informatie:

Onder dit eenvoudige dak staat een waterput, compleet met lier en emmer. De rand van de put is van hetzelfde witte marmer als het kappelletje.

Speciale informatie:

Aan de noordkant van de waterput is een metalen plaat bevestigd. In de plaat is met bladgoud vergulde letters een inscriptie aangebracht, dat luidt:

Gebouwd door Talus van Oranje, tovenaar, kapitein van het Oranje Legioen, ter nagedachtenis aan zijn vriend Heer Barcus, die sneuvelde toen hij deze pas verdedigde tegen de barbaarse stammen.

De slag werd gewonnen, maar de prijs was hoog.

Drink en word verfrist. Geef en word beloond.

Aan de andere kant van de put heeft een reiziger met een stuk houtskool enkele verzen op de witte steen geschreven.

Vele verhalen door menig reiziger uitgeput

Van het geluk dat zij vonden bij deze wensput

Een muntje over uw schouder zonder acquit,

Links van u, rechts van u, het is om het niet

Het gaat erom te geven, want het geschenk is de crux,

*En het geluk zal u vinden, traag of juist heel fluks.
Maar pas op voor als u aan nemen denkt uit dit kapel:*

*Verzet u! Niet doen! Want er staat veel op het spel!
Stelen uit de put is een snelle weg naar weelde
Dat weinigen overleven, het is u medegedeelde*

Meesterinformatie:

De inhoud van de put wordt aan het oog onttrokken door de diepte en de schaduwen van de schacht. Als men de put onderzoekt, vindt men op de bodem een stapel munten en snuisterijen, 24 pas onder de grond en 6 pas onder het wateroppervlak. De verzameling is minder dan men zou verwachten van 10 jaar offergaven: 34 kruizers, 4 zilveren daalders, 5 dukaten, 1 bijzondere munt, een zilveren pijlpunt, een bronzen medailon groen van ouderdom, een roestige dolk, vijf glazen knikkers van verschillende kleuren, en 38 gewone stenen. Enkele verroeste koperen en zilveren munten zijn door hun lange onderdompeling tot klonters versmolten.

Iemand is nog niet zo lang geleden in deze schacht geklommen, en heeft daarbij mos losgemaakt en de fragiele korstmossenkolonies op de wanden verstoord. Alert Helden bespeuren deze tekenen alsof zij naar een geheime deur zoeken.

Het gekrabbelde schrijfwerk verwijst naar de vloek die rust op hen die uit de put stelen. Stelende Helden zullen ontmoedigd worden door een subtiel gevoel van angst voor, tijdens en na een diefstal. Schuldige Helden krijgen een verzwaring van 2 op alle proeven, totdat de vloek ongedaan gemaakt wordt door een gewijde van de Twaalf. De meeste gewijde zullen echter, voordat zij een vloek opheffen, de oorzaak ervan via hun God vernemen en van de Held een boetedoening verlangen voor deze daad. Hoe dan ook zal de verkregen buit weer ingeleverd moeten worden.

4. RECENT SKELET

Speciale informatie:

Een menselijk skelet ligt 30 pas ten oosten van het kapelletje, met het gezicht naar beneden en gedeeltelijk verborgen door gras en wilde bloemen. De persoon schijnt zich gespietst te hebben aan een Orkenspeer dat overbleef na de veldslag.

Meesterinformatie:

De munten en voorwerpen die een paar pas ten oosten van het skelet tussen het gras en de bloemen liggen, zijn aangetast door de elementen. Dwergen of Helden die een specialiteit hebben met metaal (zoals smeden, alchemie, mechanica), zullen echter herkennen dat de corrosie op de munten en voorwerpen niet in de lucht, maar in het water is ontstaan.

Er zijn in totaal 10 spelrondes nodig om alle munten en voorwerpen in de omgeving te vinden (als twee mensen kijken, zijn er vijf SpR nodig; als vier mensen, dan tweeëneenhalve SpR). De complete inventaris van Marlinus' buit omvat 1.128 kruizers, 275 Zd, 35 D, 5 speciale munten, een opaal van 100 D, drie kleine kwartsbeeldjes van 50 D elk, een klein beeldje dat lijkt op een serpentijnen leeuwenbeeldje van wonderbaarlijke kracht, een roestige dolk, een bronzen helm, drie zilveren ringen van 30 D elk, een gouden ring van 200 D, een gewone ring met "Ring van warmte" erin geschreven in Isdria, en drie glazen knikkers. Helden worden niet vervloekt als zij deze voorwerpen nemen. Alleen Helden die voorwerpen uit de put pakken worden vervloekt.

Marlinus gebruikt zijn toestand als spook om te proberen zich van zijn vloek te bevrijden door bezit te nemen van een Held en de buit terug te brengen naar de put. Als Marlinus erin slaagt een lichaam te bezitten en alle buit naar de put terug te brengen, of als iemand dat voor hem doet, wordt de vloek opgeheven. Marlinus gaat met een hoorbare zucht van verlichting op weg naar zijn beloning (wat dat ook moge zijn).

BEZITNEMEN VAN EEN PERSOON

Bereken eerst voor alle Helden hun Magiebestendigheid (MB), als je geen Bijgeloof gebruikt hebben we hier een aangepast formule. MB kan negatief zijn, dat betekent dat je erg gevoelig bent voor magie.

$$((SL + MO + Gr) : 3) - (12 - (Gr:2)) = MB$$

Marlinus zijn MB is:

$$((14 + 15 + 5) : 3) - (12 - (5:2)) =$$

$$(34:3) - (12-2\frac{1}{2}) = (11\frac{1}{3}) - (9\frac{1}{2}) = 1\frac{5}{6} = 2$$

Een Dwerg krijgt een bonus van +2 een Elf +3 op de MB.

Marlinus doet een Talentproef op MO/SL/CH, hij heeft geen TV. Elke worp wordt verzwaard met de MB van de Held die Marlinus wil overnemen. Als de MB negatief is dan is er sprake van een verlichting.

Mocht je geen Talentproeven gerbuiken aan jullie spelrtafel dan kun je ook een nadere manier bedenken. Bijvoorbeeld gooien Marlinus en de Held allebei een Moedproef, wie het verst af zit van de eigen Moedwaarde wint de proef.

Omdat er verder geen regels zijn over bezitnemen van een ander lichaam is het aan de Meester om te bepalen hoe dit aan de tafel gespeeld wordt en wat er gebeurt nadat de gestolen buit terug in de put is

gegooid.

Marlinus' overgebleven persoonlijke voorwerpen zijn een riemgesp en wat kledingstukken, een dolk (+1/+2 AV/AW tegen zeedieren) aan zijn riem, een Halsketting van Aanpassing (zie Appendix) om zijn benige keel, en twee robijnen van 200 D, verborgen in zijn verrotte laarzen.

Marlinus (spook) Graad: 5

MO: 15 AV: 14

LE: 30 AW: 8

SL: 14 BE: 17

AE: 30 MB: 2

Monsterklasse: 20

Kan alleen getroffen worden door zilveren of magische wapens, of door vuur; wapens veroorzaken slechts 1 SP (plus magische bonussen, indien aanwezig); normaal vuur veroorzaakt 1 SP per GvR.

Na zonsondergang nadert Marlinus het kamp en probeert de Held met de laagste Magiebestendigheid te bezitten. Als hij geblokkeerd wordt, probeert hij de Held met de op één na laagste MB. Als hij in zijn niet-lichamelijke gedaante "gedood" wordt, vervaagt Marlinus, maar zal zich over een week opnieuw vormen. Marlinus moet binnen 60 pas van het kapelletje blijven.

RESULTATEN VAN GIFTEN

Resultaten uit de put worden niet beïnvloed door de waarde van het aanbod. Er is een limiet van één resultaat per Held, per jaar.

Na het brengen van een offer zal de Held zich voor een kort ogenblik overal warm voelen. Elk getroffen

voorwerp, ook mensen, straalt een magische aura uit.

Een succesvolle Charismaproef +4 onthult het voordeel.

TABEL: De put van Heer Barcus

D20	Effect
01	Je verwerft de mogelijkheid om vanuit je wapen 1d4 maal de spreuk FULMINUCTUS DONDERZWIJN te activeren zonder daarbij ASP te moeten investeren – wat wil zeggen dat ook niet magisch begaafde helden en/of meesterfiguren dit effect kunnen ontvangen. Na 7 dagen of na de wens te hebben opgebruikt eindigt dit effect. Dat gebeurt ook wanneer niet alle FULMINUCTUS DONDERZWIJN zijn geactiveerd; Rondra is geen geduldige godin.
02	Je verwerft heel wat geluk. Gedurende de volgende 1D6 +6 dagen leg je alle proeven af met een +1 bonus.
03	Terwijl het wordt gedragen is jouw beveiligende wapenrusting totaal gewichtloos en geeft geen hinder.
04	Je verwerft één enkele wens van een holendraak die verplicht is deze wens uit te voeren als die binnen de mogelijkheden van de draak ligt. Zolang de wens ongebruikt blijft is hij ook actief en zal elke holedraak binnen (Charisma van de held x100 pas) aantrekken.
05	Je verwerft een bonus van +1 op drie verschillende eigenschappen. Dit effect verdwijnt na 8 dagen.
06	Je kan op maanloze nachten of in andere plekken waar het zonlicht niet kan komen zo goed zien als bij daglicht.
07	Je wapen begint te gloeien als een bepaald monster (door de Meester bepaalt) in de buurt is.
08	Je leert lezen en schrijven in je moedertaal. Indien je dit reeds kan leer je dit in een andere niet-magische taal.
09	Je vlees en bloed laat een slechte smaak na in de muil van een monster. Na één beet zal dit monster je niet meer pogen te bijten – alhoewel andere aanvallen nog steeds mogelijk blijven.
10	Je leert een muziekinstrument spelen en wanneer je dat doet zullen al je charismaproeven een +1 bonus verwerven. Het muzikaal talent blijft, maar het charismaeffect eindigt na 33 dagen.
11	Je bent immuun aan de drakenadem van eender welke drakensoort. Dit talent kun je 1D6 keer gebruiken maar dat aantal is enkel bij de Meester bekend.
12	Je wordt 1D6 jaren jonger, maar verliest niets van de opgedane ervaring. Dit effect is permanent.
13	Eén hoefijzer van je rijdier verandert in goud (niet meteen opgemerkt).
14	Of je nu kan zwemmen of niet, je merkt dat je niet kan zinken, hoe zwaar je meegedragen last ook is. Dit effect eindigt na 33 dagen.
15	Jij en je gezellen merken dat de volgende dagreis de dubbele normale afstand kan worden afgelegd zonder daarbij vermoeid te worden. Dit effect is eenmalig.
16	Een vervelende steen in je laars blijkt een robijn te zijn van 1D20 + 20 karaat. Dit effect is eenmalig.
17	Je verwerft een dwergenneus en kan nu de aanwezigheid van goud 'ruike' binnen 60 meter van waar je je bevindt. Dit effect is permanent.
18	Eén van je eigenschapswaarde wordt permanent met 1 punt verhoogt.
19	Je wapen wordt magisch maar verwerft behalve een +1 bonus op Aanval en Afweer geen extra krachten. Het heeft echter wel enkele welbepaalde voordelen op andere wapens. 1. Alle magische wapens stralen een aura uit dat door elk magisch begaafd personage kan worden herkend. 2. Magische wapens kunnen wezens verwonden die in het Bestiarium worden vermeld als immuun voor normale (gewone of alledaagse) wapens, zoals geesten en demonen. 3. Magische wapens hebben een breukfactor van 0 en zijn dus onbreekbaar. 4. Wanneer een magisch wapen extra of ongebruikelijke schade veroorzaakt, telt dit niet als een magische aanval en mag het slachtoffer geen Magiebestendigheidspreef afleggen om dit te beïnvloeden.
20	De held verwerft de mogelijkheid om aan de normale snelheid te vliegen op een hoogte gelijk aan je Lichaamskracht. Dit effect duurt echter slechts één week.

HET AVONTUUR AFSLUITEN

Als de Helden het spook van Marlinus doden zonder de buit in de put terug te brengen, hebben zij het belangrijkste punt van dit avontuur gemist. Het aantal Avontuurpunten moet dan de helft of een kwart van het mogelijke totaal zijn. Als zij de buit van Marlinus terugbrengen naar de put, wordt de volledige beloning aanbevolen.

Als de helden uit de put stelen, zullen zij de geluksvloek van de put ondergaan (straf van 2 op alle worpen). De Meester kan zo nodig hints geven, zoals

nare dromen, waarzeggers, of voortekens om de oorzaak van de vloek duidelijk te maken.

Vervolgavonturen kunnen ontstaan als de Heldengroep probeert de vloek van de put bij een van hun leden op te heffen, of om te leren gaan met de ongewone voordelen die de put heeft geschonken.

Roger Baker zegt dat hij het idee voor deze ontmoeting kreeg van een liedje dat hij op de radio hoorde, "It just proves that interesting adventures can be found anywhere."

APPENDIX

EXTRA REGELS VOOR DE WENSPUT

RESULTATEN VAN DE WATERPUT WORDEN NIET BE-
invloed door de waarde van het aangeboden offer,
wel door de bedoeling erachter. Indien een welge-
stelde held slechts het absolute minimum aanbiedt
zal zij de toorn van de godin Rondra over zich af-
roepen, getemperd of verergerd door wat hieraan

vooraf is gegaan. Deze toorn uit zich eerst en vooral
in het automatisch falen van de eerste afweer in elk
volgend gevecht. Dan kan de Meester ook nog op
de onderstaande tabel rollen om verdere straffen op
te leggen.

D20	Toorn	Result
01-03	Demonische aanwezigheid	Je straalt een onnatuurlijke aura uit en dieren moeten worden in bedwang gehouden of zullen je proberen aan te vallen terwijl onschuldige kinderen je mijden als de pest. Al je Charismaproeven worden met +4 verzwaaard tot je voldoende boete hebt gedaan.
04-06	Tot de orde geroepen	Je wordt voor je God geroepen om het oordeel onder ogen te zien. Tenzij je een erg goed betoog voert, is het tijd om een nieuw personage op te rollen. Als je wel een goed betoog voert – en de Meester moet hier zeer streng in zijn, zal je god je terugsturen naar Avonturië na 1D20 dagen en zonder enige herinnering na de lange witte tunnel. Als je geen goed betoog voert — en de Meester moet ook hier zeer streng zijn — is het tijd om een nieuw personage op te rollen.
07-09	Vertrouw niet op deze ijdelheden	Al je bezittingen en uitrusting worden van je ontdaan, waardoor je slechts gekleed in je normaal gedragen kledij achterblijft. Alle niet-magische uitrusting die je bij je had, is voor altijd verdwenen: magische uitrusting wordt op mysterieuze wijze teruggegeven als je boete hebt gedaan. (Meesters optie: niet-magische maar wel belangrijke voorwerpen en bezittingen kunnen ook worden geretourneerd na boetedoening.)
10-12	Gij zijt vervloekt en verstoten!!	Je wordt verstoten uit de geloofsgroep en dit is gemarkeerd op je ziel. Je verwerft permanent een verzwaring van +6 op alle Charismaproeven tijdens sociale interacties met volgelingen van je God totdat je boete doet. Maar zelfs dan kun je nooit meer een gewijde worden.
13-15	Je zult mijn barmhartigheid niet misbruiken	Je Magiebestendigheid wordt teruggebracht naar -5 en neemt toe met +1 punt elke keer dat je boete doet, totdat deze terugkeert naar haar oorspronkelijke waarde. Als je een magiegebruiker bent kost elke spreuk het dubbele van de normale kosten tot je de smet op je ziel hebt verwijderd door boete te doen voor je zonen.

D20	Toorn	Result
16-18	Leg de roe op het vlees om de ziel te zuiveren!	Je moet iedere ochtend boete doen door jezelf te geselen met een zweep. Elke zuivering kost je 1D20 punten levensenergie (zonder aftrek van BW) die niet mag worden hersteld met magie. Wanneer je een totaal van 100 punten levensenergie hebt geofferd is de bestraffing voorbij, al mag je ook die laatste dag geen heling tot je nemen.
19-20	Aanschouw uw goddeloosheid!	Je lijdt aan visioenen van je falende geloof, die een eeuwigheid lijken te duren, maar in een oogwenk voorbij zijn. Je verwerft bij het begin van elke spelsessie 1D20 strafpunten die de Meester mag gebruiken om eender welk resultaat van een proef aan te passen tot deze punten zijn opgebruikt. Wanneer de D20 echter een resultaat van vijf of minder rolt, gaat de gestrafte lijden aan “Het Hart der Wanhoop!”

Er zijn nog meer bestraffingen voor spelers die het hun eigen eergevoel. Die laat ik echter graag over niet te nauw nemen met hun geloof in de Twaalf en aan elke Meester.

MARKERINGEN VAN RONDRA

RONDRA KAN ZOWEL GOEDE ALS SLECHTE KWALITEITEN van de helden beïnvloeden. Gebruik de onderstaande tabel om een markering te kiezen – die zichzelf dan in de ziel van de gekozene brand en

hem of haar dwingt aan deze markering te voldoen. Je kan ofwel dobbelen met D20 of als Meester zelf een keuze maken.

D20	Markering	Betekenis
01-02	Wraakzuchtig	Je wordt diep wraakzuchtig tegenover een waardige – steeds weer terugkerende tegenstander. Je wraaklust verblindt je denkvermogen. Verminder je Slimheid permanent met 1 punt tot je je wraaklust hebt geblust.
03-04	Strijdkreet	Je voelt je verplicht om voor de aanvang van elk gevecht de naam van de godin aan te roepen. Dit tot wanneer je iets hebt gedaan in de strijd waarop de godin trots kan zijn. Wanneer je Rondra niet aanroept verlies je tot de volgende zonsopgang 1 punt van je Aanval en Afweerscores.
05-06	Berekenend	Je weegt koudweg de sterke en zwakke punten van al je tegenstanders tegen elkaar af. Je mag voor elk gevecht een Slimheidsproef afleggen en bij een geslaagde proef krijg je een +1 bonus die je elke ronde mag verdelen over Aanval, Afweer, en/of Trefpunten. Wanneer je tegenover een vijand staat die je nog nooit hebt bevochten wordt de Slimheidsproef met +1 verzwaard.
07-08	Rechtvaardige woede	“Gij straft de goddelozen, want gij zult eervol en waarachtig zijn.” Bij het vechten tegen een tegenstander die je schade heeft berokkend verlies je tijdelijk 1 punt van je Slimheidsscore, maar verwerft wel een +1 bonus op zowel Trefpunten als op je Moed score voor de duur van de ontmoeting.
09-10	Rondra's Mien	Je huid wordt donkerder tot ze een diepe bruine schijn heeft die koperachtig glinstert in het licht. Je wordt 1D6 +6 halfvingers groter en verwerft permanent +1 punt Moed en alle Charismaproeven gebaseerd op leiderschap worden met -1 gemakkelijker gemaakt.

D20	Markering	Betekenis
11-12	Leeuwnvriend	Alle grote katachtigen mogen je graag – in de beste zin... Je krijgt een bonus van +2 op alle Charismaproeven gemaakt tijdens een interactie met leeuwen. Zelfs indien deze proef faant zal een leeuw je nooit aanvallen.
13-14	Leeuvenoog	Je irissen worden donkerder en je ogen worden uitzonderlijk scherp. Je krijgt een +4 bonus voor Waarnemingsproeven gebaseerd op zicht.
15-16	Vriendschap voor het leven	In een gevecht kun je één bondgenoot kiezen als een vrije actie. Deze bondgenoot moet een religieus symbool van Rondra in het volle zicht hebben. Voor een aantal gevechtsronden gelijk aan jouw graad, krijgt de bondgenoot een +2 bonus voor alle Moedproeven.
17-18	Door de wol geverfd	Rondra onthult u het geheim van het omgaan met oorlog met moed en eer. Je verwerft een bonus van +1 op ofwel Moed, Aanval of Afweer én 3 TaW aan de Talent Zwaarden.
19-20	Gemerkt door Rondra	Een leeuw en zwaard (kam van Rondra) tattooeage verschijnt ergens op je lichaam (GM'schoice). Als je een gezegende van Rondra bent, krijg je een +2 bonus voor elk wonder van Rondra dat je probeert op te roepen, en een automatische +1 bonus op alle Charisma proeven die je aflegt in de omgang met andere volgelingen van Rondra - als dezen het merkteken kunnen zien.

BIJZONDERE VOORWERPEN

HALSKETTING VAN AANPASSING

Wonderbaarlijk voorwerp, ongewoon (vereist afstemming en de zegen van een gewijde van Phex)



Tijdens het dragen van deze halsketting kan de draager in elke atmosfeer, onder water of zelfs in een volledig vacuüm ademen. Vergiften in de lucht hebben geen effect op de drager.

SERPENTIJNEN BEELDJE

Het serpentijnen beeldje met wonderbaarlijke kracht is een beeldje van een beest dat klein genoeg is om in een zak te passen. Als je een actie gebruikt om de woorden van macht uit te spreken (Bij Rondra's Zwaard) en het beeldje naar een punt op de grond binnen 20 pas van je gooit, wordt het beeldje een levend wezen. Als de ruimte waar het wezen zou verschijnen wordt ingenomen door andere wezens of objecten, of als er niet genoeg ruimte is voor het wezen, wordt het beeldje geen levend wezen. Het wezen is vriendelijk voor jou en je metgezellen. Het begrijpt je taal en die van je vrienden en gehoorzaamt je gesproken bevelen. Als je geen bevelen geeft, verdedigt het wezen zichzelf, maar onderneemt het geen andere acties. Het wezen bestaat voor een duur die specifiek is voor elk beeldje. Aan het einde van de duur keert het wezen terug naar zijn beeldjesvorm. Het keert vroeger terug naar de vorm van een beeldje als het daalt tot 0 levensenergie of als je een actie gebruikt om de woorden van macht opnieuw uit te spreken terwijl je het aanraakt. Wanneer het wezen weer een beeldje wordt, kan de magische kracht ervan niet opnieuw worden

gebruikt totdat een bepaalde hoeveelheid tijd is verstreken, zoals gespecificeerd in de beschrijving van het beeldje.

Leeuwen zijn zeer zeldzaam. Deze gouden beeldjes kunnen tot 1 uur een leeuw worden. Zodra een leeuw is gebruikt, kan deze pas na 7 dagen opnieuw worden gebruikt.

RING VAN WARMTE

Een Ring van Warmte creëert een zone met een diameter van 12 pas gecentreerd rond de ring. Het effect duurt een uur per graad van de drager ervan. Binnen de Zone wordt de temperatuur met tien graden Celsius verhoogd.

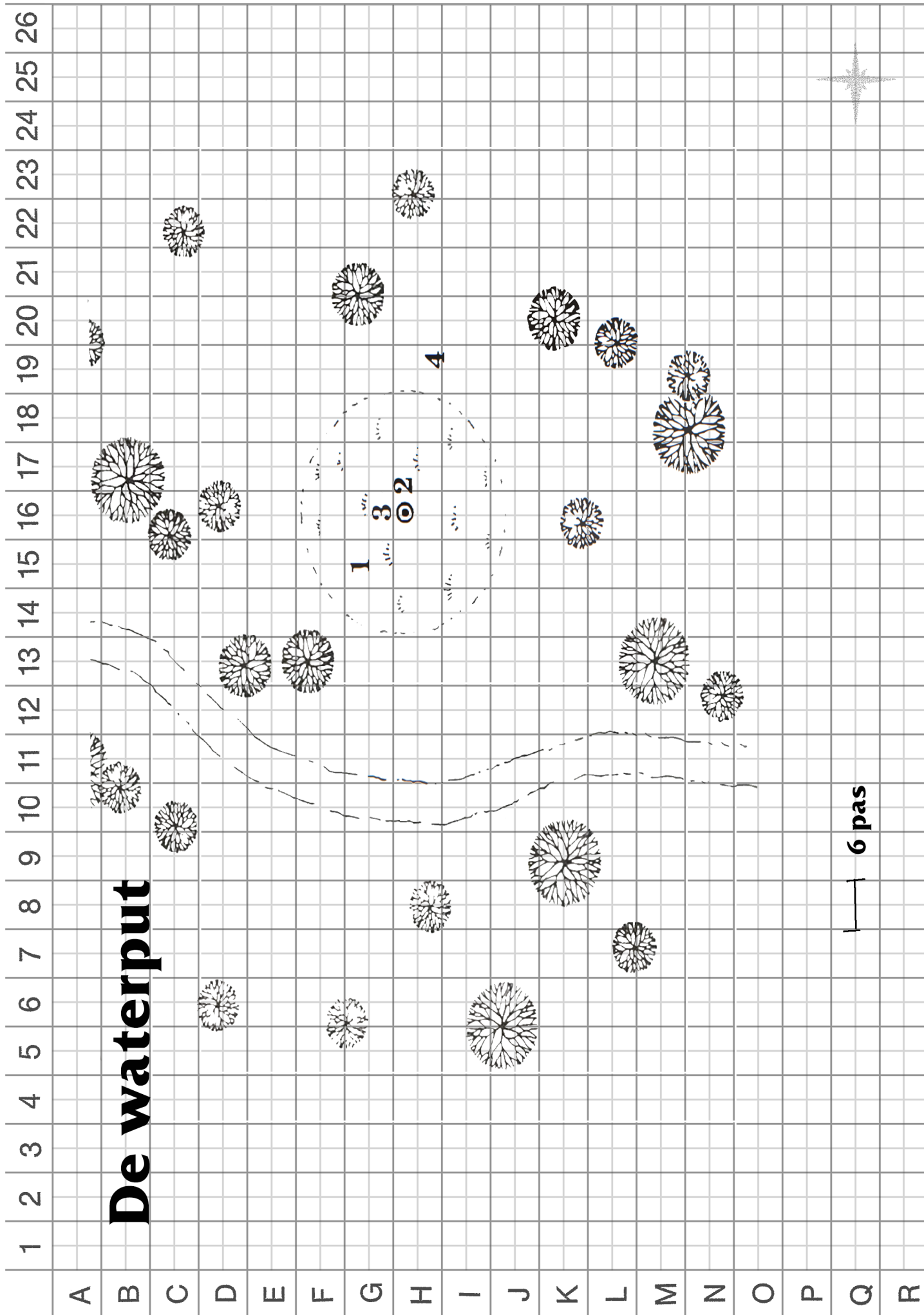
Deze gekleurde knikkers bevatten elk een toverspreuk (keuze van de Meester) die worden geactiveerd wanneer het glas breekt. Deze knikkers breken niet zomaar, je moet ze stuk maken tegen een muur of ander hard voorwerp.

Advies: gebruik de kleurenmagie uit de Encyclopedie (bijgedragen door ondergetekende) om veel meer spectaculaire effecten te bereiken met deze knikkers en geef ze dan ook de kleur waaruit je de spreuken hebt ontleend.

De waterput

Windstreken zelf intekenen.

© 1985 bv Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen: Selecta Spel en Hobby B.V., Deventer



'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 spelfiguur: strijder, tovenaars, 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
 gevaren 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.

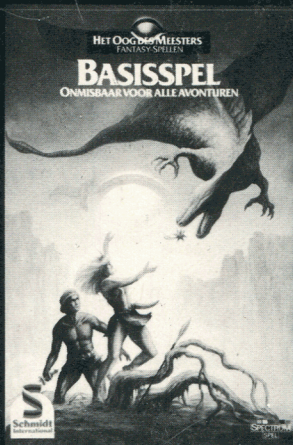


De wereld van 'Het Oog des Meesters'

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.

