

# De Vloek van Borbarad

Bijlage met aanvullingen en aanpassingen voor  
OdM PROFESSIONEEL

Samenstelling en bewerking  
PALANTIR vzw



## Hoe de bijlage vlot gebruiken ?

Lees pagina per pagina de tekst in het boek, en kijk telkens of in deze bijlage de zojuist gelezen pagina vermeld wordt. Lees de aanpassing of aanvulling en noteer de belangrijkste zaken.

Voor elke pagina wordt duidelijk vermeld waar (welke tekstkolom en/of paragraaf) je een aanpassing moet doorvoeren.

## De Vloek van Borbarad

### SOLO AVONTUUR

Dit solo-avontuur is geweldig goed en zal menig speler bekoren om met zijn held het avontuur tot een goed einde te brengen. Mogen we er echter even op wijzen dat het gebruikelijk is om voor het spelen van een solo-avontuur een nieuwe held te creëren of één van de voorbeeld-helden uit andere avonturenboeken te nemen.

### GROEPSAVONTUUR

Deze bijlage geeft de volledige informatie om het avontuur als groepsavontuur te spelen. Het is dan wèl aan te raden om de spelers met hun 'echte' helden te doen aantreden.

### Plattegronden

De achterste pagina's van deze bijlage zijn de volledig uitgetekende plattegronden van dit avontuur. Het is aan de Meester om de kamers eventueel nog van het nodige meubilair te voorzien. Een goede improvisatie, gebaseerd op een uitgebreide fantasie, zal een Meester in staat stellen de plattegronden zodanig te wijzigen dat het avontuur een geheel andere wending neemt met uiteindelijk toch hetzelfde doel. Deze mogelijkheid laat spelers - die het avontuur al solo hebben gespeeld - toe om het toch nog als groepsavontuur te beleven.

### Pagina 7

Kolom 2 :

De doos "Instrumenten van de Meester" is een oude ODM-uitgave. Deze informatie is nu samengevat in jouw nieuwe doos : 'ODM PROFESSIONEEL - Inleiding op het avontuur' met de professionele spelregels. Over de monsters zul je in deze boeken echter niets terugvinden. We raden je dan ook aan een abonnement te nemen op het officiële ODM- (en D&D-) tijdschrift 'just

IMAGINE', waar deze naarlingen grondig in besproken zullen worden. Voor meer informatie schrijf je naar het adres van Palantir vzw dat je achteraan deze bijlage vindt. Kijk alvast ook maar uit naar de tweede doos van ODM PROFESSIONEEL : 'Magie in Avonturië', waar alle met magie begiftigde heldentypen en uitrustingsstukken in de wereld van Het Oog des Meesters besproken worden.

### Pagina 8

Kolom 2 :

Het gaat niet op dat een dode held bij een groepsavontuur plots weer op magische wijze hersteld is zoals hij was bij aanvang van het avontuur. Hier gelden nu de normale spelregels voor groepsavonturen. De Meester mag het aantal AP verhogen per held.

### Pagina 13

Kolom 2 :

De vier orken worden er hier minstens acht bij een spelersgroep van vijf helden of minder. Nadien komt er per held méér ook een achtervolgende ork bij.

### Pagina 14

Aanwijzingen :

De Meester laat de ik-vorm weg en vertelt alles in de jullie-vorm. Om het aantrekkelijker te maken kan de Meester de achtergrondgegevens in de wij-vorm zetten, overtypen, kopiëren en één van de helden de gegevens laten voorlezen.

### Pagina 15

De toren van Borbarad :

Indien er bij de groep helden zijn, met magische gaven, moet de Meester - die tenslotte elk avontuur steeds grondig voorbereidt - daar rekening

mee houden en de nodige aanpassingen verrichten.

#### **Paragraaf 3 :**

Bij meer dan vijf helden of als er een held bij is met magische gaven, zijn er hier twee golems aanwezig. Uitbreiding hun scores : snelheid : 7 m/sec, uithoudingsvermogen : 64, elke derde gevechtsronde is de aanval en afweer van de golem(s) 16.

#### **Pagina 18**

##### **Paragraaf 13 :**

Volgens het resultaat van de dobbelsteenworp wordt elke held met twee of drie orken geconfronteerd. De uitbreiding op de scores van de orken : MO : 9, LE : 16, AW : 8, snelheid : 6, uithoudingsvermogen : 25 tot 27.

#### **Pagina 22**

##### **Paragraaf 40 :**

idem paragraaf 3 van pagina 15.

#### **Pagina 29**

##### **Paragraaf 71 :**

Uitbreiding van de scores van de leerling : snelheid 3 (om een vluchtende of passerende held met de armen te grijpen), uithoudingsvermogen 23. De Meester kan deze immobiele leerling van een - in kracht beperkte - magie voorzien, hem gegeven door Borbarad.

#### **Pagina 30**

##### **Paragraaf 73 :**

Uitbreiding van de scores van de leerling : snelheid : 4, uithoudingsvermogen : 25. De Meester verdubbelt op zijn minst het aantal leerling bij vijf helden of meer. Hier kun je b.v. leerling een (éénmalige) bescherming tegen magie geven.

#### **Pagina 32**

##### **Paragraaf 84 (vervolg) :**

De Meester zet hier twee leerling tegen de helden of een leerling die door Borbarad met zijn magische krachten werd opgepept.

De uitbreiding van de scores voor twee leerling : uithoudingsvermogen : 21, snelheid : 7. De scores van de magisch opgepepte leerling zijn : MO : 14, LE : 25, BW : 2, AV : 12, AW : 11,

snelheid : 6, MK : 13, TP : 1D+4, uithoudingsvermogen : 42 en ASP : 10. Deze leerling bezit bovendien de kracht om de toverspreuk betreffende liet zich met extra BW-punten te beschermen voor een aantal gevechtsronden, te gebruiken. (zie basisregels in 'Het Pad van Avontuur').

#### **Pagina 32**

##### **Paragraaf 89 :**

De uitbreiding van de scores van deze leerling is dezelfde als die van paragraaf 71 van pagina 29 en paragraaf 73 van pagina 30.

#### **Pagina 38**

##### **Paragraaf 107 :**

Idem als paragraaf 84 van pagina 32.

#### **Pagina 39**

##### **Paragraaf 108 :**

Uitbreiding scores leerling is : snelheid : 6 en uithoudingsvermogen : 7.

#### **Pagina 41**

##### **Paragraaf 120 :**

Uitbreiding scores van de leerling : snelheid : 6 en uithoudingsvermogen : 7.

#### **Pagina 41**

##### **Paragraaf 121 :**

Uitbreiding scores van de dublaar : snelheid : 8 en uithoudingsvermogen : 24.

#### **Pagina 44**

##### **Paragraaf 130 :**

Uitbreiding scores van de leerling : snelheid : 6 en uithoudingsvermogen : 7.

#### **Pagina 44**

##### **Paragraaf 132 :**

Uitbreiding scores van het vuuroog : snelheid : 6 en uithoudingsvermogen : 44.

#### **Pagina 46**

##### **Paragraaf 136 :**

Uitbreiding scores vuuroog : idem als paragraaf 132 van pagina 44.

### **Pagina 46**

Paragraaf 140 :  
Uitbreiding scores van de leermannen : snelheid : 6 en uithoudingsvermogen : 7.

### **Pagina 49**

Paragraaf 149 :  
De scores van deze tien leermannen zijn uitgebreid met : snelheid : 5, uithoudingsvermogen : 23. De Meester kan hier beter geen magische gaven aan deze leermannen geven. De helden zullen zo hun handen al vol genoeg hebben.

### **Pagina 49**

Paragraaf 150 :  
Uitbreiding van de scores van de Droegonen : snelheid 7 en uithoudingsvermogen 37. Géén magie bijvoegen !

### **Pagina 51**

Paragraaf 164 :  
Het amulet waarvan sprake, zendt nu niet één held, doch de gehele heldengroep naar de ruimte, beschreven in paragraaf 12. De uitbreiding van de scores van deze orken : snelheid 6 en uithoudingsvermogen 27.

### **Pagina 54**

Beschrijving van de monsters :  
**DE CHANJU :**  
Het staat de Meester vrij om deze monsters overal tijdens het avontuur in te zetten. Het is een mooi alternatief om de helden al dan niet op een vreedzame manier een bepaalde weg te laten inslaan.

Voor we op de volgende bladzijde overgaan tot het weergeven van de volledige plattegrond voor dit avonturenboek wijzen we de Meester er toch nog even op het avontuur grondig voor te bereiden.

Copieer alle paragrafen en leg ze min of meer op volgorde volgens de plattegronden. Het bespaart u veel opzoektijd door het boek en het geeft zowel Meester als helden een beter speloverzicht. Denk erom, een avontuur staat of valt met de Meester. Een grondige voorbereiding waarbij de Meester zoveel mogelijk gebruik maakt van plattegronden, tekeningen, kaarten, maquettes, enz. is sterk aan te bevelen om familie en vrienden ook in de ban van het rollenspel en "het op avontuur gaan" te brengen.

Dan volgen nu de **PLATTEGRONDEN** van niveau 1 tot en met niveau 4.

Begrijp je het spel niet, begrijp je een scenario of spelonderdeel niet, aarzel dan niet en zet je probleem uiteen op papier.

Je kunt het dan verzenden naar :

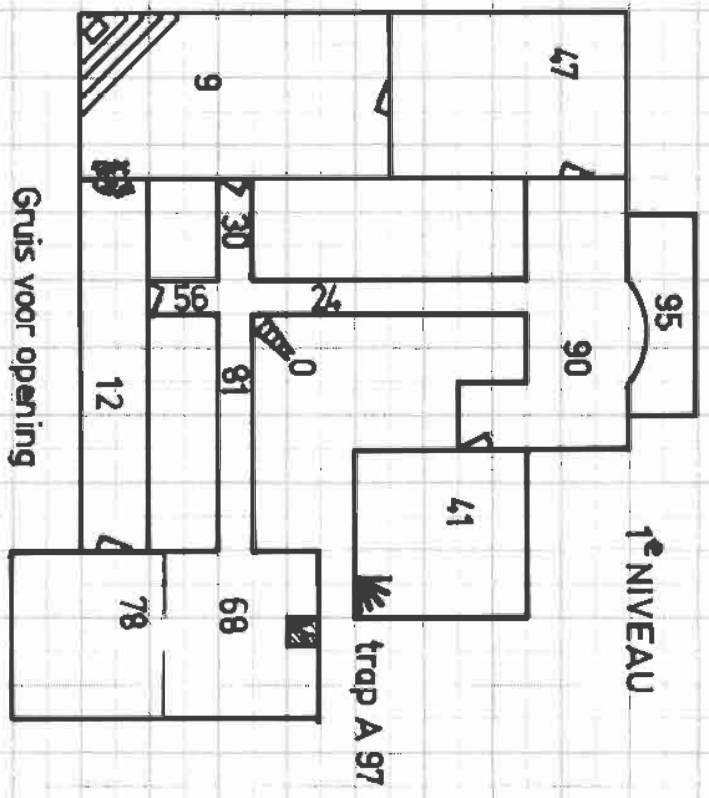
**PALANTIR vzw**  
**Postbus 461**  
**2000 Antwerpen 1**  
**België**

Al je vragen worden beantwoord.  
Telefonisch kun je ons bereiken op het nummer 03/235.45.07 voor België. Vanuit Nederland is dat 09 - 32 32 35 45 07.

Veel spelplezier !

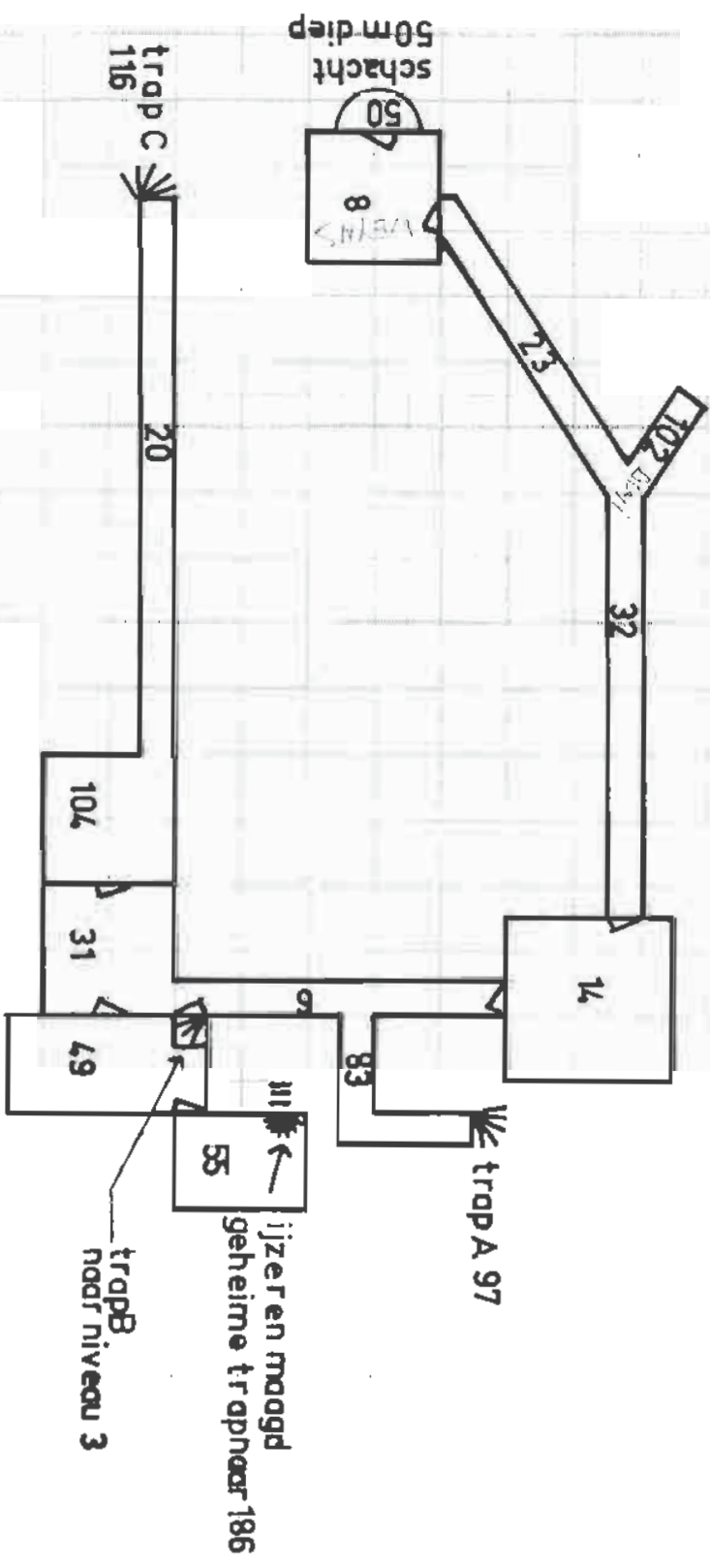
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

### 2<sup>e</sup> NIVEAU



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

### 3<sup>e</sup> NIVEAU

