

Door de Toegangspoort der Wereld

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 aanpassingen moet doorvoeren.

Door de Toegangspoort der Wereld

Voorwaar een van de spannendste avonturen voor het Oog des Meesters die tot op heden in boekvorm zijn verschenen. Het boek kan in drie afzonderlijke, maar elkaar opvolgende avonturen verdeeld worden. Elk avontuur is een onderdeel van het overkoepelende avontuur dat het gehele boek samen vormt. Er is slechts één opdracht. Het is aan de helden om deze uit hun ervaringen van het eerste deel te ontdekken en zo het avontuur tot een goed einde te brengen. Elk afzonderlijk avontuur zal bij een ervaren spelleider en spelers minstens twee spelsessies van ongeveer 4 uren in beslag nemen. Een hele kluit dus en een avonturenboek, dat waar voor zijn geld biedt.

De Meester bereidt het leiden van het avontuur pagina per pagina voor en we volgen hem daar even bij. Daar waar nodig geeft deze bijlage de nodige extra verklaringen, aanpassingen en uitbreidingen.

Pagina 6

Voorwoord :

Het basisspel was een eerste uitgave van het Oog des Meesters. Deze is echter niet meer verkrijgbaar. De nieuwe, professionele en definitieve regels vind je in de juist verschenen Oog des Meesters doos: OdM-PROFESSIONEEL - Inleiding op het avontuur.

Het trouw volgen van de regels kent wel een afwijking, maar uit ervaring willen we erop wijzen om aan het eind van het avontuur tot de officiële regels terug te keren. Spelersgroepen kunnen in het andere geval na enkele maanden al niet meer bij andere groepen op spelerbezoek gaan. Beide zijn immers zo erg van de officiële regels afgeweken dat een verstandelijk samenspelen praktisch niet meer mogelijk is. Wijk daarom met een gerust hart en geweten van de spelregels af naargelang de zich voordoende situaties tijdens de

avonturen, maar kom aan het einde weer op beide voeten terecht.

Pagina 12

Tabel 1, Toevallige ontmoetingen :

De Meester kan van de tekst in het boek afwijken en een toevallige ontmoetingsworp doen als de helden teveel lawaai maken of het ergens al te bont maken. Nog beter is dat de Meester een held die teveel lawaai veroorzaakt, zelf met de dobbelsteen laat werpen. Een toevallige ontmoeting zal dan door de anderen niet altijd met dank worden afgenomen en de gehele groep zal dan de altijd te luidruchtige held geregeld tot stilte manen. De Meester is dan meteen van een vervelende, soms slepende taak verlost.

Pagina 12

Beschrijving van de ruimtes :

In het boek zijn de gangen niet gedetailleerd beschreven. Aan de Meester om tijdens zijn voorbereidend werk van elke gang een gedetailleerde beschrijving te maken. Geen enkele held neemt het om een hele tijd in kale gangen te moeten ronddwalen. In dit spannende boek, is dat een klein hiaat dat door de Meester moet worden aangevuld.

Pagina 13

Kolom 1, Afdeling B. Zij-ingang :

De deur kan ook geforceerd worden of op magische wijze geopend worden. Indien dat op tamelijk stille wijze gebeurt, hoeft er geen toevallige ontmoeting plaats te vinden.

Pagina 14

Afdeling F 1. Een valstrik :

Helden die in de kuil vallen, moeten er ook weer uit zien te komen. De Meester bepaalt vooraf hoe

diep de kuil is, of gebruikt het hieronder gegeven lijstje om de diepte van de kuil te bepalen :

worp met 1D6	diepte kuil	SP
1	1 m	1
2	1,5 m	1
3	2 m	2
4	2,5 m	2
5	3 m	3
6	3 + 1D6 m	3 + 2D6

Voor alle kuil - valstrikken in dit boek, kan de Meester dit lijstje gebruiken. Laat de helden zelf hun schadepunten en zodoende ook de diepte van de kuil bepalen.

Pagina 15

Ruimte 2. Fonteinkamer :

Het flesje met de 100 LE is een gouden vondst voor de helden. De Meester moet er dan ook streng op letten dat het echt wel koel wordt bewaard. De Meester bepaalt met hoeveel LE de inhoud van het flesje verzwakt als het niet koel wordt meegevoerd.

Pagina 18

Ruimte 7. Voorzaal :

Daar de Meester de rol van de rovers en de monniken speelt, let hij er op dat geen van de helden wordt gedood. De helden moeten hier gevangen genomen worden. Indien ze hardnekkig weerstand bieden, kan de Meester nog meer rovers of monniken ten tonele voeren die van afstand de helden bewusteloos slaan met een welgemikte kei uit een slinger.

Pagina 19

Ruimte 8. De grote hal :

Een held die wordt losgemaakt, kan zich niet verzetten. Twee monniken houden hem met korte pijl en boog onder schot. Vanaf deze korte afstand zou het schot meteen de dood van de held betekenen.

Pagina 23

Hier begint het tweede deel van het avontuur. De Meester moet dit deel bijzonder goed voorbereiden. Het is een avontuur op zich dat iets uitzonderlijks is. Geen van de spelers (die de avonturenboeken kennen) heeft ooit zo'n avontuur meegemaakt. Het is het sterkste deel van het

boek en de Meester moet de helden van de ene verbazing in de andere laten vallen.

Pagina 24

Tabel 2, Toevallige ontmoetingen :

Ook hier kan de Meester weer van het boek afwijken door meer of minder en/of op andere plaatsen ontmoetingen te laten plaatsvinden. Dit volgens de situaties waarin de helden zich bevinden en/of omdat de helden heel eenvoudig uit de boom kunnen afdalen of het juist heel moeilijk hebben.

Pagina 41

16. Rovers hoog in de lucht :

De Kiri-Kiri's kunnen een groep helden die nog niet veel tegenstand hebben gehad, of aardig wat geluk hebben gehad bij hun afdaling, op een afstand achtervolgen en af en toe de helden aanvalen. De Meester moet deze mogelijkheid bij de voorbereiding van het avontuur inbouwen. De aanvallen van de Kiri-Kiri's zijn kort en krachtig en erop gericht om enkele helden te verwonden om ondertussen een voorwerp van hen te stelen. Ze vallen telkens slechts drie gevechtsronden aan en verdwijnen dan weer in de plantengroei van de reuzeboom, die ze op hun duimpje kennen. Een held die bij zo'n geniepige en onverhoedse aanval driemaal een afweerproef ziet mislukken, stelt even later vast dat hij een voorwerp mist. Het is aan de Meester om al dan niet zelf te bepalen welk voorwerp de Kiri-Kiri's van die held hebben ontvreemd.

Pagina 43

18. Gemakkelijke rustplaatsen ? :

De Meester moet de helden hier de tip geven, zij het in bedekte termen, om uit te rusten. Als de Meester het verloop van het avontuur in spelronden omzet in uren, dan zal nu al wel de duisternis gaan intreden. Een uitgelezen plaats dus om te overnachten. Indien de helden een goed wisselende wacht betrekken, genieten ze van een welverdiende nachtrust. Indien er niemand de wacht houdt, dobbelt de Meester omstreeks één uur in de vroege ochtend voor een toevallige ontmoeting. De slapende helden hebben de eerste gevechtsronden geen afweermogelijkheid. De nachtrust kan ook de LE der helden wat hebben verhoogd, bijvoorbeeld 1D6 per held. Zo bepalen

ze het zelf en is er een verschil mogelijk. Elke persoon herstelt immers anders gedurende een nachtje slapen.

Pagina 50

23a. De tocht naar beneden :

Het overweldigende panorama dat de Meester aan de helden beschrijft, is het gedeelte van 'Plattegrond 5. Ras Tabor', waar de reuzeboom staat. De helden kunnen de andere reuzebomen in het zuidoosten en het zuidwesten zien. Verder nog een bos met lagere bomen in het noorden en het zuiden en enkele paden die samenkomen en zich in noordelijke en noord-oostelijke richting uitstrekken. Heel vaag is in het noorden nog een kleiner bos te ontwaren en eigenaardige paddestoelachtige planten, een rivier en bergen. In noordoostelijke richting kunnen de helden ook nog de grote paddestoelachtige planten, een rivier, bergen en zelfs een moeras waarnemen. In oostelijke richting achter het bos met de lagere bomen, een meer, moeras en weer bos. In zuidelijke richting (dat is niet meer op plattegrond te zien en de Meester moet de helden deze informatie geven, opdat ze niet in die richting zouden gaan) een desolate vlakte met reuzebomen die zeker geen menselijke nederzettingen meer bevatten. Dat werd hen door Selenoor en Moerak meegedeeld. In het westen is zover het oog reikt, niets dan bos te zien.

Pagina 51

Hier begint het laatste deel van het spannende avontuur. De helden zijn veel te weten gekomen, onder andere wat de uiteindelijke opdracht is. De Meester kan extra avonturenpunten toekennen als de helden op het idee komen om, na het vinden van de transmitter, de mensen die ook ooit door de transmitter uit Avonturië in de reuzeboom en in deze vreemde wereld terecht kwamen, op de hoogte te brengen van hun vondst alvorens terug te keren naar Avonturië. Zo bieden zij hen ook de kans om hun land en familie terug te zien. De Meester kan dit idee misschien ook zelf integreren door Moerak en Selenoor het voor deze mensen te doen opnemen.

Pagina 52

Tabel 3. Toevallige ontmoetingen :

Helden die al te lang op dezelfde plaats blijven

rondhangen of die in de loop van het avontuur een totaal verkeerde richting uitgaan, kunnen door de Meester gestopt worden door het veelvuldig gebruik van de toevallige ontmoetingen. De helden zullen weldra die plaatsen verlaten en van richting veranderen als ze om de haverklap worden lastig gevallen door monsters e.d.

Pagina 53

Kolom 2 :

De derde suggestie ter uitbreiding van het avontuur : De Meester kan deze aanwenden om het avontuur wat vlugger te laten verlopen als de helden het niet meer zien zitten. Het holenstelsel in de berg, waar de helden naar toe werden gebracht met alleen nog hun gewone kleding aan en ieder een dolk, bevindt zich vlakbij het station. De Watabh sluiten de ingang af, waar de helden zijn binnengedruwd, en de enige uitgang bevindt zich aan de andere zijde van de berg waar het piramidevormig gebouw staat. Dat is het station dat de helden zoeken (zie pagina 57, 30. De poort der wereld).

Pagina 56

28. Paalbouw van de Gmoels :

ook hier kan de Meester het avontuur verlengen of verkorten als de helden de gevangenen worden van de Gmoels en naar het eerder beschreven holenstelsel worden afgevoerd. De helden kunnen ook voor de keuze worden geplaatst het holenstelsel in te gaan met volledige uitrusting of het verslaan van de reusachtige waterslang.

Het zal zeker tot een niet vredelievende confrontatie komen als een Watabh de helden vergezelt. De Gmoels zullen de Watabh en de hen verdedigende helden, trachten te doden. Deze kritieke situatie (de Gmoels zijn altijd met 11 tot 16 vechters en redelijk sterk) kan verstoord worden door het verschijnen van de reuzewaterslang die met één hap een Gmoel en de Watabh inslikt. Dan keert de waterslang zich tot de helden en de overige Gmoels. Na het verslaan van de waterslang krijgen de helden dan een gids mee de bergen in.

Pagina 57

30. De poort van de wereld :

maak het de helden hier niet al te gemakkelijk, laat ze wat knoeien met de transmitter tot ze de

juiste instelcode gevonden hebben.

De helden verschijnen weer op het houten podium in het klooster.

Nog een suggestie voor de Meester om het avontuur te verlengen; de helden moeten de uitgang van het klooster nog vinden.

Het beeld is in elkaar gestort en het inwendige bergklooster toont nu een sterk verval, ondanks de nodige instortingen, vallende stenen, barstende vloeren, en zo meer, moeten de helden de uitgang nog vinden. De Meester kan hiervoor nog een kleine toevallige ontmoetingstabel opstellen met woestijncreatures. Deze zijn de vervallen tempel al binnengedrongen en zorgen voor de nodige hinder.

De avonturenpunten die elke held ontvangt worden door de Meester aangepast al naargelang het gedrag van de held tijdens het hele avontuurverloop.

Dit is het achtste avonturenboek voor het Oog des Meesters. Vanaf het negende boek zal er geen bijlage bijgevoegd worden. De volgende uitgaven zijn immers onmiddellijk geschreven voor het gebruik van de basisregels en professionele spelregels overeenkomstig de inhoud van de nieuwe OdM dozen.

Wat echter voor de eerste acht avonturenboeken en ook voor alle volgende te verschijnen avonturenboeken geldt is dat de Meester zijn avonturen grondig moet voorbereiden. Kopieën maken van de plattegronden (na deze eventueel te hebben aangepast zodat ze toonbaar zijn aan de helden

zonder al te belangrijke informatie te verraden), het gebruik van tekeningen en zelf getekende kaarten het maken van maquettes en/of speelplannen en eventueel ook het gebruik van tinnen spelfiguurtjes (te verkrijgen in elke rollenspel-speciaalzaak) die het avontuur visueel veraangename en meteen de plaats waar de helden en tegenstanders zich bevinden aanduiden.

Daarentegen kan de Meester van de spelregels afwijken tijdens een avontuur, vreemde voorwerpen gebruiken, ander creatures tevoorschijn halen, enz., als op het einde van het avontuur alles maar weer overeenstemt met de professionele OdM-regels. Dat bevordert het spelcontact tussen de vele spelersgroepen verspreid over Nederland en Vlaanderen.

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 !