

ERVARINGS
GRADEN

1-5

DE LAATSTE WACHTER

Een groepsavontuur voor de meester en 3 tot 5 helden




HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

www.hetogdesmeesters.com

Role Playing Game Zeeland presenteert:
De Laatste Wachter
Een avontuur in Avonturië
geschreven door: Erik Traas
© 1-4-2010
nieuwe opmaak, redigeren: Frank Mutsaers
versie 201801

DE LAATSTE WACHTER

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspele

Droemer
Knaur®

S
Schmidt
Spiele

INHOUD

Inleiding	7
Het avontuur begint	8
Meesterfiguren	15

INLEIDING

De helden ontmoeten elkaar in een herberg in een kleine nederzetting aan de rand van een donker woud, ergens in Avonturië. Ze genieten samen een heerlijk bereide maaltijd en vertellen elkaar over hun avonturen. Al gauw merken ze dat de andere bezoekers van de herberg met hun gesprekken stoppen om naar de belevenissen van de helden te luisteren. Aan het einde van de avond verzucht één van de bezoekers: “Ach, als we in ons dorp toch maar helden hadden die half zo moedig en avontuurlijk zouden zijn als jullie dan hadden we hier niet zoveel problemen gehad...”

De helden vragen de man dan naar de problemen. Ze vernemen dat het dorp de laatste maanden in de ban is van vreemde verschijningen die 's nachts

willekeurig mensen aanvallen, reizigers zowel als dorpsbewoners. De reizigers mijden sindsdien het dorp en de bewoners durven zich 's nachts niet meer buiten te begeven.

De vreemde verschijningen worden echter steeds brutaler en de afgelopen nacht zijn ze zelfs het huis van dorpsoudste binnengedrongen en hebben daarbij zijn vrouw op gruwelijke wijze vermoord...

De helden beloven op onderzoek te gaan om de arme dorpingen te helpen.

Van de dorpingen horen ze van een weg door het bos waar de verschijningen gebruik van lijken te maken. Moedig gaan de helden op pad.

Na ongeveer een uur lopen zakken ze door een zwak stuk grond in de bodem en belanden in een donkere ruimte...

HET AVONTUUR BEGINT

RUIMTE 1: DE VALKUILKAMER

Algemene informatie:

Dit is een rechthoekige kamer. De muren bestaan uit oude stenen. De ruimte is verlaten.

De zuidwand van de kamer heeft 3 openingen, links, midden en rechts. De oostwand van de kamer bestaat uit een grote spiegel.

De ruimte wordt slechts verlicht door het daglicht dat van boven (vanuit de valkuil) naar binnen komt.

Speciale informatie:

Tussen de 3 openingen in de zuidmuur hangen 2 schilderijen met daarop surrealistische weergaven van het einde van de wereld.

De spiegel aan de oostwand voelt over het algemeen aan als een gewone spiegel. Bij nadere inspectie (voelen!) blijkt dat het midden van de spiegel anders aanvoelt: alsof er geen spiegel is. Dit gevoel brengt een gevoel teweeg dat zich het beste laat omschrijven als angst voor het onbekende.

Er moet een moed-proef worden geworpen om door de spiegel heen te stappen.

Meester informatie:

Als een held door de spiegel stapt wordt hij geteleporteerd naar ruimte 18.

RUIMTE 2: NIS VAN HET SPINNENWEB

Algemene informatie:

Deze ruimte bevindt zich aan het einde van de gang vanaf ruimte 1. De ingang is afgesloten met een gordijn van spinnenwebben met daarin 3 vogelspinnen.

Speciale informatie:

Om deze ruimte te kunnen betreden moeten de helden door de webben heen stappen met daarbij het risico dat ze door een spin worden aangevallen.

Werp met 1D20 om te bepalen wat er gebeurt:

worp gebeurtenis

1-6 de spin valt aan en bijt: De held raakt gedurende 5 GR gevoelloos en verlamd. Geen verweer mogelijk aangezien het een snelle aanval is.

7-12 de spin valt uit het web en valt over de grond aan.

13-20 er gebeurt niets.

De score van een vogelspin:

moed: 20 aanval: 12

levensenergie: 7 afweer: 0

beveiliging

wapenrusting: 0 trefpunten: 1D6 +1

monsterklasse: 7

Meester informatie:

In de ruimte achter het gordijn ziet men aan de noordmuur een roestige spijker met daaraan een oude sleutel. Alleen met deze sleutel kan de deur van ruimte 18 geopend worden.

RUIMTE 3: CREA HOEK

Algemene informatie:

Dit is een grote rechthoekige ruimte met in de westmuur een gesloten deur. In de oostmuur zit in het midden een doorgang naar een gang. In de zuidmuur helemaal aan de rechterkant nog een gesloten deur. De noordmuur bestaat uit een grote spiegel over de gehele oppervlakte van de muur. De ruimte wordt goed verlicht door een grote kroonluchter die in het midden van de ruimte hangt. Aan de zuidmuur hangt een paneel met vreemde tekens.

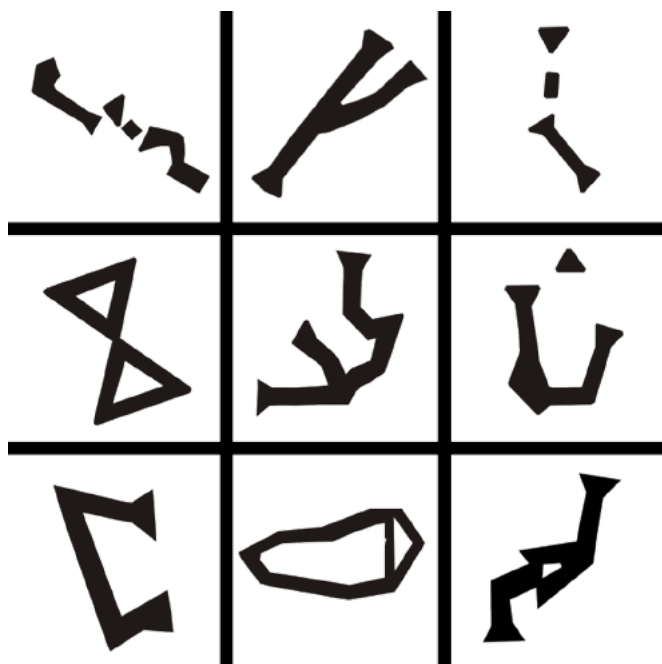
Speciale informatie:

De spiegel aan de noordwand voelt over het alge-

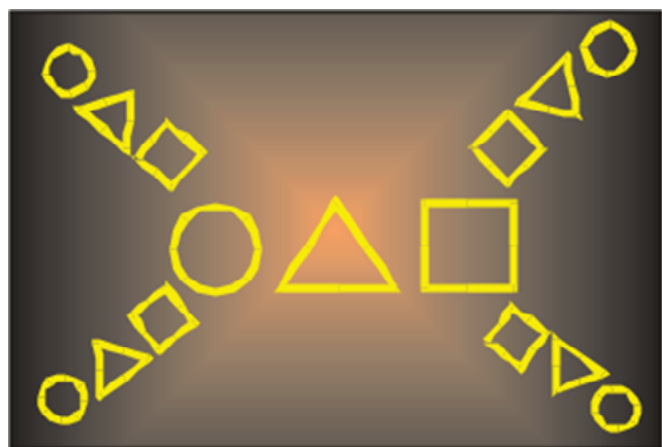
meen aan als een gewone spiegel. Bij nadere inspectie (voelen!) blijkt dat het midden van de spiegel anders aanvoelt: alsof er geen spiegel is. Dit gevoel brengt een gevoel teweeg dat zich het beste laat omschrijven als angst voor het onbekende.

Er moet een moedproef worden geworpen om door de spiegel heen te stappen.

Dit zijn de tekens op het paneel:



Naast het paneel hangt een schilderij met daarop 5 reeksen van cirkel-driehoek-rechthoek.



Meester informatie:

De tekens op het paneel hebben geen enkele betekenis voor de helden. Als men de tekens aanraakt gebeurt er niets. De symbolen op het paneel vormen in combinatie met de vormen op het schilderij de toegangscodes om de vierkante poort in ruimte 10 in werking te stellen. Informatie over

de juiste combinatie vinden de helden in ruimte 5 (driehoek), 9 (vierkant) en 12 (cirkel).

Als de helden door de spiegel stappen worden ze geteleporteerd naar ruimte 7. Dit is een vice versa verbinding waarvoor men iedere keer weer een moedproef moet werpen. Per poging wordt de proef met +1 verlicht.

RUIMTE 4: STOELNKAMER

Algemene informatie:

Dit is een kleine rechthoekige kamer met daarin 5 stoelen.

De kamer heeft aan de zuidwest kant een opening. In de zuidhoek rechts is een gesloten deur. In de kamer is verder niets bijzonders te zien.

RUIMTE 5: DE DRIEHOEKSKAMER

Algemene informatie:

Deze zeer merkwaardige kamer is driehoekig van vorm. In de westwand zitten twee deuren.

Speciale informatie:

Als een held de kamer betreedt kan hij de kamer niet meer verlaten. Ook door de deuropeningen kan men de kamer niet meer verlaten. Een of andere onzichtbare kracht houdt hen in de ruimte. De ruimte is van buitenaf wel te betreden door helden die nog niet binnen zijn geweest en door eventuele andere bezoekers...

In het midden van de kamer staat een sokkel met op de bovenkant de afbeelding van een handafdruk.

Meester informatie:

Als een held zijn hand op de handafdruk legt verschijnt er vanuit de noordoostwand een evenbeeld van degene die zijn hand op de handafdruk heeft gelegd. Dit evenbeeld heeft exact dezelfde aanvalswaarden en wapens als de held op dat moment heeft en valt de andere aanwezige helden aan. De held die dit alles veroorzaakt heeft kan zich niet in het gevecht mengen aangezien hij zijn hand niet van de sokkel af kan halen: hij kan alleen maar toekijken hoe zijn evenbeeld zijn medestrijders aanvalt. Het evenbeeld heeft de eerste aanval en is ongevoelig voor magie. Hij zal blijven strijden tot zijn levensenergie op is. Als hij verslagen is kan de held zijn hand van de sokkel halen. De afbeelding van de hand is dan verdwenen en men kan de

kamer weer in en uit. In plaats van een handafdruk staat nu het volgende symbool op de sokkel:



RUIMTE 6: DE VERLATEN KAMER

Algemene informatie:

De naam zegt het al: deze kamer is leeg en verlaten.

Speciale informatie:

In de oostwand zit ten zuiden van de opening een geheime deur. (proef: zien)

Meester informatie:

De geheime deur leidt naar een kleine geheime ruimte met ijzeren traptreden naar een luik boven in het plafond. Dit luik is een uitgang uit het gebouw en is afgesloten met een goed onderhouden slot. De sleutel is te vinden in de 2e kast van links in ruimte 7.

RUIMTE 7: KAMER VAN DE KUTTELBUGS

Algemene informatie:

Deze grote rechthoekige kamer heeft in de noordwand twee gesloten deuren.

Tegen de zuidwand van de kamer staan 5 grote gesloten kasten.

De westwand van de kamer bestaat uit een spiegel die de hele oppervlakte van de wand beslaat.

In het midden van de kamer staat een verhoging met daarop een gesloten kist. De ruimte lijkt verder verlaten.

Speciale informatie:

In de 2e kast van links hangt een sleutel

In de kist zit een nest kuttelbugs. Als de kist open gaat worden ze agressief en rollen ze uit hun schuilplaats en vallen ze aan. Aantal: 2D6

De scores van een Kuttelbug:

moed: 20 aanval: 12

levensenergie: 10 afweer: 11

beveiliging

wapenrusting: 2 trefpunten: 1D6 +2 + gif

monsterklasse: 10

gepantserd schild

BH-1 voor iedere gevechtsronde

Meester informatie:

De spiegel aan de noordwand voelt over het algemeen aan als een gewone spiegel. Bij nadere inspectie (voelen!) blijkt dat het midden van de spiegel anders aanvoelt: alsof er geen spiegel is. Dit gevoel brengt een gevoel teweeg dat zich het beste laat omschrijven als angst voor het onbekende.

Er moet een moed-proef worden geworpen om door de spiegel heen te stappen.

Als de helden door de spiegel stappen worden ze geteleporteerd naar ruimte 3. Dit is een vice versa verbinding waarvoor men iedere keer weer een moedproef moet werpen. Per poging wordt de proef met +1 verlicht.

De sleutel in de 2e kast van links is van het slot op het luik in ruimte 6.

RUIMTE 8: DE VOORKAMER

Algemene informatie:

Dit is een kleine vierkante ruimte met een deur aan de noord- en de zuidkant.

De deur aan de noordkant is op slot. Op de deur staan 3 grote kruisen (X) getekend. Aan de oostwand staat een gesloten kast.

De ruimte is voor de rest verlaten en leeg.

Speciale informatie:

De kast is een wapenkast met daarin een goedendag, een dwergenbijl en een zwaard.

Iedere held kan maar 1 wapen pakken.

Meester informatie:

De deur aan de noordkant gaat alleen open als iedere held een wapen uit de kast heeft gekozen en met dat wapen door de deuropening stapt.

RUIMTE 9: DE VIERKANTE KAMER

Algemene informatie:

Dit is een grote vierkante ruimte met daarin 2 grote muren die doorlopen tot het plafond.

In de westwand zit een deur. In de zuidwesthoek staat een lage sokkel. De ruimte lijkt verder verlaten.

Speciale informatie:

Zodra de helden binnen zijn valt de zuiddeur achter hen in het slot.

Achter het scherm aan de noordkant staat een Oger. Deze komt in actie zodra de helden bij de sokkel blijven staan of ze aan de deur in de westwand zitten. De Oger valt aan en is alleen te bevechten met een wapen uit ruimte 8. De Oger vecht door tot hij dood is.

De deur in de westwand kan alleen geopend worden met de sleutel die de Oger aan een ketting om zijn hals heeft zitten.

De scores van Shrok de Oger:

moed: 17 aanval: 9

levensenergie: 40 afweer: 5

beveiliging

wapenrusting: 3 trefpunten: 2D6 /2D6 +6

monsterklasse: 20

Shrok kan een knots hebben, gooi met 1D6

worp	wapen	TP
1-3	vuist	2D6
4-6	knots	2D6+6

Meester informatie:

Pas als de Oger verslagen is verschijnt op de sokkel het volgende symbool:



De deur in de westwand kan alleen vanuit deze ruimte geopend worden en kan pas geopend worden als men de sleutel heeft bemachtigd. De sleutel kan niet los van de ketting worden gehaald en de ketting zelf is van gehard staal. De enige manier is om de Oger te onthoofden en daarna met ketting en al de deur te openen.

RUIMTE 10: DE KAMER MET HET GROTE VIERKANT

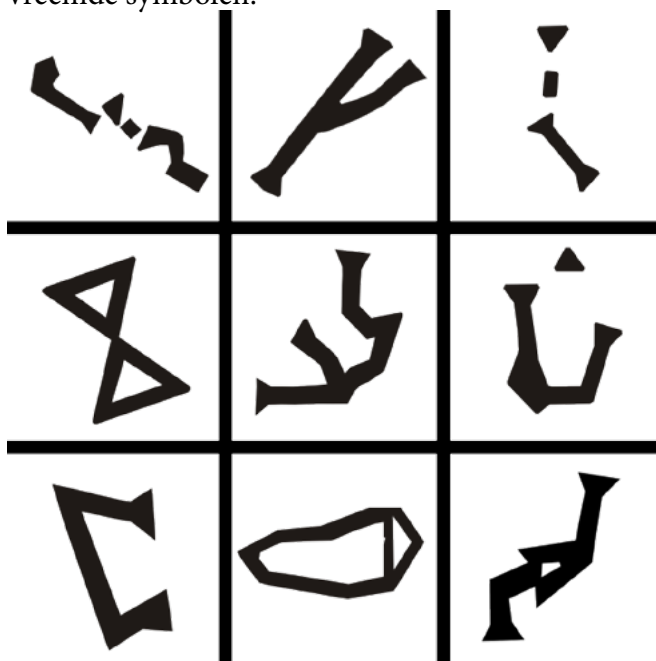
Algemene informatie:

Deze kamer is zeer vreemd van vorm: het is een vierkante kamer met twee uitstulpingen in de oost- en de westwand. Tussen deze uitstulpingen in staat een grote vierkante lijst. De kamer heeft in de zuidwand en in de noordwand een opening.

Aan de uitstulping in de oostwand staat aan weerszijden een soort paneel.

Speciale informatie:

Op de panelen zijn knoppen te zien met allerlei vreemde symbolen:



Meester informatie:

De knoppen kunnen alleen in de juiste volgorde worden ingedrukt. Als dat niet gebeurt klinkt er een geluid en gaat er een geheime deur aan de westkant open. Daaruit verschijnt een evenbeeld van de held die de combinatie heeft ingetoetst, met dezelfde gevechtswaarden. Dit evenbeeld valt de betreffende held aan en blijft net zo lang vechten tot het dood is. De andere helden kunnen zich niet in dit gevecht mengen want het evenbeeld is ongevoelig voor hun aanvallen. Ook magie helpt niet.

Als de juiste combinatie wel wordt ingetoetst wordt de dimensiepoort geopend en zullen alle kuttelbugs onze realiteit verlaten.



RUIMTE 11: DE LANGE KAMER*Algemene informatie:*

Deze lange ruimte heeft maar 1 ingang en verder geen uitgangen. De muren zijn glad. Aan de zuidkant van de kamer staat een gesloten schatkist. Aan de noordkant van de kamer staat een open schatkist. In ruimte zwaaien vanaf het plafond 6 houten knotsen van links naar rechts.

Speciale informatie:

Om bij de kisten te kunnen komen moeten de helden grote houten knotsen ontwijken die vanuit het plafond van oost- naar west zwaaien. Dit vereist een behendigheidsproef voor iedere knots afzonderlijk. Als een held geraakt wordt door een knots loopt hij de eerste keer 5 SP op, de tweede keer 7 SP, de derde keer 9 SP enz.

Meester informatie:

In de open schatkist aan de noordkant zitten geen sierraden: deze kist is geplunderd. Onder in de kist ligt wel de sleutel van de kist aan de zuidkant. De kist aan de zuidkant is gesloten. De sleutel ligt in de kist aan de noordkant. Als men de kist opent zitten daar sierraden in ter waarde van 100 Dukaten.

RUIMTE 12: DE RONDE KAMER*Algemene informatie:*

Deze ruimte is een perfecte cirkelvormige kamer. In het midden van de kamer staat een ronde verhoging ($\pm 1,50$ meter) met daarop een zetel. Vanaf de noordkant van de verhoging is een wenteltrap uitgehouwen die naar de bovenkant van de verhoging leidt. Aan de wanden van de kamer hangen fakkels die het geheel een spookachtige gloed geven. De kamer heeft 2 openingen: in het noordoosten en in het zuidoosten.

Speciale informatie:

Aan de zuidkant van de verhoging zit een luik in de grond. Dit luik is dicht en kan van buitenaf niet geopend worden.

Meester informatie:

Zodra iemand een voet op de wenteltrap zet gaat een geheime deur in de verhoging open en zakt de wenteltrap in de grond weg. De

beide toegangswegen worden door een valhek afgesloten. Uit de verhoging komen 4 zombies tevoorschijn.

De scores van de zombies:

moed: 30 aanval: 7

levensenergie: 20 afweer: 0

beveiliging

wapenrusting: 0 trefpunten: 1D6 +2

monsterklasse: 15

Als alle zombies verslagen zijn gaat het luik in de grond open. Onder het luik ligt een kist. De wenteltrap herstel zich weer en in de zetel verschijnt een zittende gestalte. Dit is de geest van een ridder. Hij vertelt de helden dat hij de laatste wachter is van de deur naar de andere werkelijkheid. Als hij er om gevraagd wordt zegt hij dat ze de kist niet moeten openen. Het gangenstelsel en de ondergrondse ruimtes behoorden tot een oude magister orde die zich bezig hielden met het zoeken naar de bron van oneindige kennis. In hun overmoed hebben ze echter een soort poort geopend naar een andere werkelijkheid. Uit deze poort ontsnapten echter ook een aantal wezens uit de andere werkelijkheid. Deze wezens dwalen sindsdien door dit stelsel. Een aantal magisters werden aangesteld als wachters in dit stelsel maar hij is nu de laatst overgeblevene. De wezens hebben echter een weg naar de buitenwereld gevonden en het gevaar bestaat dat ze daar slachtoffers maken. In één ruimte staat de poort. Dit is de enige plaats waar het effect van de poort naar de andere werkelijkheid teniet gedaan kan worden. Slechts het indrukken van de juiste symbolen in de juiste volgorde opent de deur naar hun werkelijkheid waarnaar ze willen terugkeren. Deze code biedt ook toegang tot een geheime ruimte met daarin aardse schatten. Omdat hij slechts een geest is kan hij zich niet buiten deze ruimte begeven om de juiste volgorde in te drukken. Hij vraagt de helden om zijn werk af te maken en hun ogen goed de kost te geven en naar aanwijzingen van zijn voorgangers te kijken. Hierna lost hij op in de lucht en gaan alle toegangswegen weer open. Op de zetel van de wachter verschijnt het volgende symbool:



RUIMTE 13: VOORRAADKAMER*Algemene informatie:*

Dit is een 6 hoekige kamer met alleen een doorgang in de noordzijde van de kamer. De kamer wordt slechts verlicht door 2 fakkels die naast de doorgang aan de muur hangen. In het zuidwesten van de kamer is een nis. De kamer lijkt verlaten.

Speciale informatie:

In de nis van de kamer hangen kadavers van kuttelbugs. De kadavers zijn in webben gewikkeld.

Meester informatie:

Direct boven de ingang van de nis hangt in de schemering van de fakkels het web van de moeder der vogelspinnen: Arachmama. Zij valt aan op het moment dat de iemand de skeletten aanraakt. Ze is groot en razendsnel als men aan haar prooiën komt...

De scores van Arachmama:

moed: 30 aanval: 13
levensenergie: 20 afweer: 1
beveiliging
wapenrusting: 0 trefpunten: 1D6 +3
monsterklasse: 20

RUIMTE 14: DE KLEINE KAMER*Algemene informatie:*

Dit is een kleine rechthoekige kamer met een doorgang aan de noordzijde. In de oostwand zit een gesloten deur.

Speciale informatie:

De kamer is verlaten. In het midden van de vloer van de kamer zijn barsten te zien (oogproef). In eerste instantie horen de helden een geraas. Onder de kamer stroomt een ondergrondse rivier. (oorproef)

Meester informatie:

De eerste held die niet behoedzaam en voorzichtig over de barsten loopt zakt met één been door de vloer heen. Eenmalige behendighedsproef om te bepalen of de held zich uit de benarde situatie kan redden. Zo niet dan moet de volgende held hem redden (BH). Als dit mislukt dan kan een andere held het proberen, net zo lang tot iemand er in slaagt hem te bevrijden. Vanaf de 2e reddingspoging van een

held wordt de proef iedere keer verzwaard -1. Mochten de helden geen BH meer over hebben dan is de held die vastzit ten dode opgeschreven tenzij de andere helden met een originele reddingspoging op de proppen komen (ter beoordeling van de meester).

RUIMTE 15: DE VUURKAMER*Algemene informatie:*

Deze kamer is langwerpig van vorm en heeft alleen een opening in de zuidwand. In de kamer staat over de gehele lengte een grote bak gevuld met gloeiende en rokende kolen.

Speciale informatie:

Als de helden goed kijken (oogproef) ontdekken ze dat er zich iets tussen de kolen beweegt.

Meester informatie:

Als men in de kolen gaat porren springen er uit de vuurbak 1D6 vuurwormen. Deze wormen bewegen zich snel over de vloer. Bij een aanval sperren ze hun bek open en spuwen daarbij een behoorlijke hoeveelheid vuur op hun slachtoffer.

De scores van een vuurworm:

moed: 15 aanval: 12
levensenergie: 8 afweer: 0
beveiliging
wapenrusting: 0 trefpunten: 2D6*
monsterklasse: 8
*vuur-aanval: brandwonden

RUIMTE 16: KAMER VAN DE WACHTERS*Algemene informatie:*

De kamer is een kleine rechthoekige ruimte. In de ruimte staan een tafel en 4 stoelen. In de zuidwesthoek is opening waardoor je de ruimte binnenkomt. Aan de oostmuur hangen 3 schilderijen: 2 van een jonkvrouw (links en rechts) en 1 van een ridder.

Speciale informatie:

Achter het schilderij van de ridder zit een verborgen hendel. Deze hendel kent 4 standen. Van boven naar beneden zijn dat een vierkant, een cirkel, een pijl die naar boven wijst en een driehoek.

Meester informatie:

Alleen de juiste volgorde waarin men de hendel beweegt kan de verborgen deur naar ruimte 17 openen. De volgorde is: cirkel, driehoek, vierkant, pijl. Na 3 mislukte pogingen reset het systeem zich en wordt de volgorde willekeurig opnieuw ingesteld (door de meester).


RUIMTE 17: DE SCHATKAMER*Algemene informatie:*

In deze grote ruimte staan 4 schatkisten: 2 open en 2 gesloten. De open schatkisten zijn helemaal leeg. Bij de linker open schatkist ligt het geraamte van een mens. In de rechter schatkist liggen nog 2 goudstukken.

Speciale informatie:

De binnenste 2 schatkisten zijn gesloten. Op alle kisten staan symbolen. Van links naar rechts zijn dat:

**Meester informatie:**

Alleen kisten met een symbool dat tot de code behoort bevatten rijkdom. De andere kisten bevatten een soort gas dat dodelijk kan zijn. Iedere 10 seconden dat een gaskist open staat daalt de LE van de aanwezige personen in de ruimte met 1 punt. Het gas verlaat de kamer niet dus buiten de kamer is men veilig. De kist met  bevat voor iedere held 3D6 aan Dukaten. Eén van de helden dobbelt.

RUIMTE 18: DE WAPENKAMER*Algemene informatie:*

Een langwerpige kamer met een gesloten deur in de noordwest hoek. De oostwand bestaat uit een spiegelwand. In de kamer hangen allerlei slagwapens. De slagwapens zijn goed onderhouden.

Speciale informatie:

De spiegel aan de oostwand voelt over het algemeen aan als een gewone spiegel. Bij nadere inspectie (voelen!) blijkt dat het midden van de spiegel anders aanvoelt: alsof er geen spiegel is. Dit gevoel brengt een gevoel teweeg dat zich het beste laat omschrijven als angst voor het onbekende.

Er moet een moed-proef worden geworpen om door de spiegel heen te stappen en terug te keren naar ruimte 1.

Aanwezige wapens:

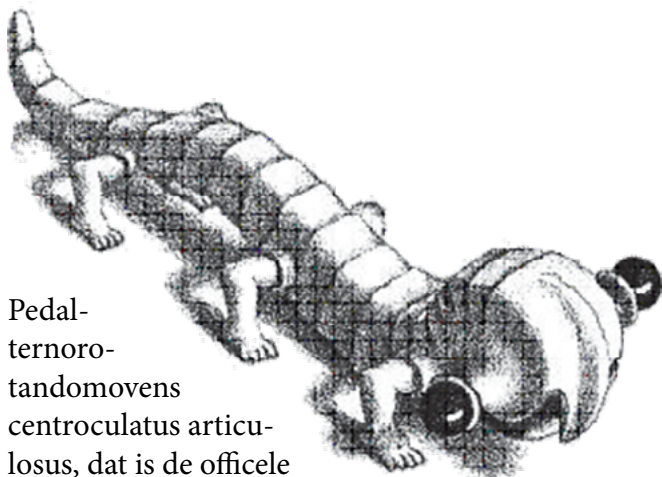
Van elk wapen zijn er 3 exemplaren aanwezig.
Werpdoek – Pareerdoek – Haakdoek – drakentand – Sabel – Entermes - Houten speer - Werpknots

Meester informatie:

Deze kamer is alleen te betreden via teleportatie vanuit ruimte 1 of met de sleutel uit ruimte 2.

MEESTERFIGUREN

KUTTELBUG



Pedal-
ternoro-
tandomovens

centroculatus articu-
losus, dat is de officiele
naam van deze vreemde

wezens, ze komen dan ook uit een andere dimen-
sie. Op hun zes poten lopen ze rond maar ingeval
van nood rollen ze zichzelf op.

Hun gepantserd schild geeft ze een BW van 2

Ze hebben ook een gif dat er voorzorgt dat de be-
hendigheid van het slachtoffer iedere gevechts-
ronde met 1 verminderd wordt. Na afloop van een
gevecht keert de behendigheid langzaam terug naar
de normale waarde.

De scores van een Kuttelbug:

moed: 20 aanval: 12

levensenergie: 10 afweer: 11

beveiliging

wapenrusting: 2 trefpunten: 1D6 +2 + gif

monsterklasse: 10

SHROK DE OGER

De Oger heeft van de orde de opdracht gekregen
om zijn ruimte te verdedigen tegen indringers. Hij
vervult zijn taak zeer goed uit. De helden zullen ze
dit merken zodra ze zijn ruimte betreden.

De scores van Shrok de Oger:

moed: 17 aanval: 9

levensenergie: 40 afweer: 5

beveiliging

wapenrusting: 3 trefpunten: 2D6 /2D6 +6

monsterklasse: 20

Mocht je het de helden wat lastigere maken geef
Shrok dan een knots.

worp	wapen	TP
1-3	vuist	2D6
4-6	knots	2D6+6

ARACHMAMA

De moeder aller vogelspinnen.

De scores van Arachmama:

moed: 30 aanval: 13

levensenergie: 20 afweer: 1

beveiliging

wapenrusting: 0 trefpunten: 1D6 +3

monsterklasse: 20

VOGELSPIN

De kinderen van de moeder aller vogelspinnen,
ze vallen doeltreffend aan, gelukkig is hun afweer
enigzins bellaber.

De scores van een vogelspin:

moed: 20 aanval: 12

levensenergie: 7 afweer: 0

beveiliging

wapenrusting: 0 trefpunten: 1D6 +1

monsterklasse: 7

ZOMBIE

De scores van de zombies:

moed: 30 aanval: 7
levensenergie: 20 afweer: 0
beveiliging
wapenrusting: 0 trefpunten: 1D6 +2
 monsterklasse: 15

VUURWORM

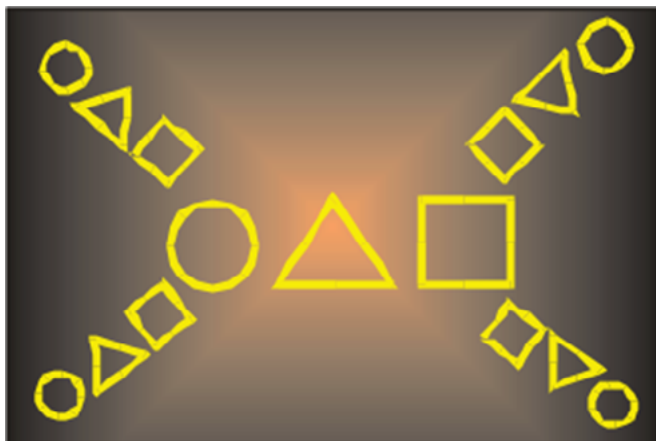
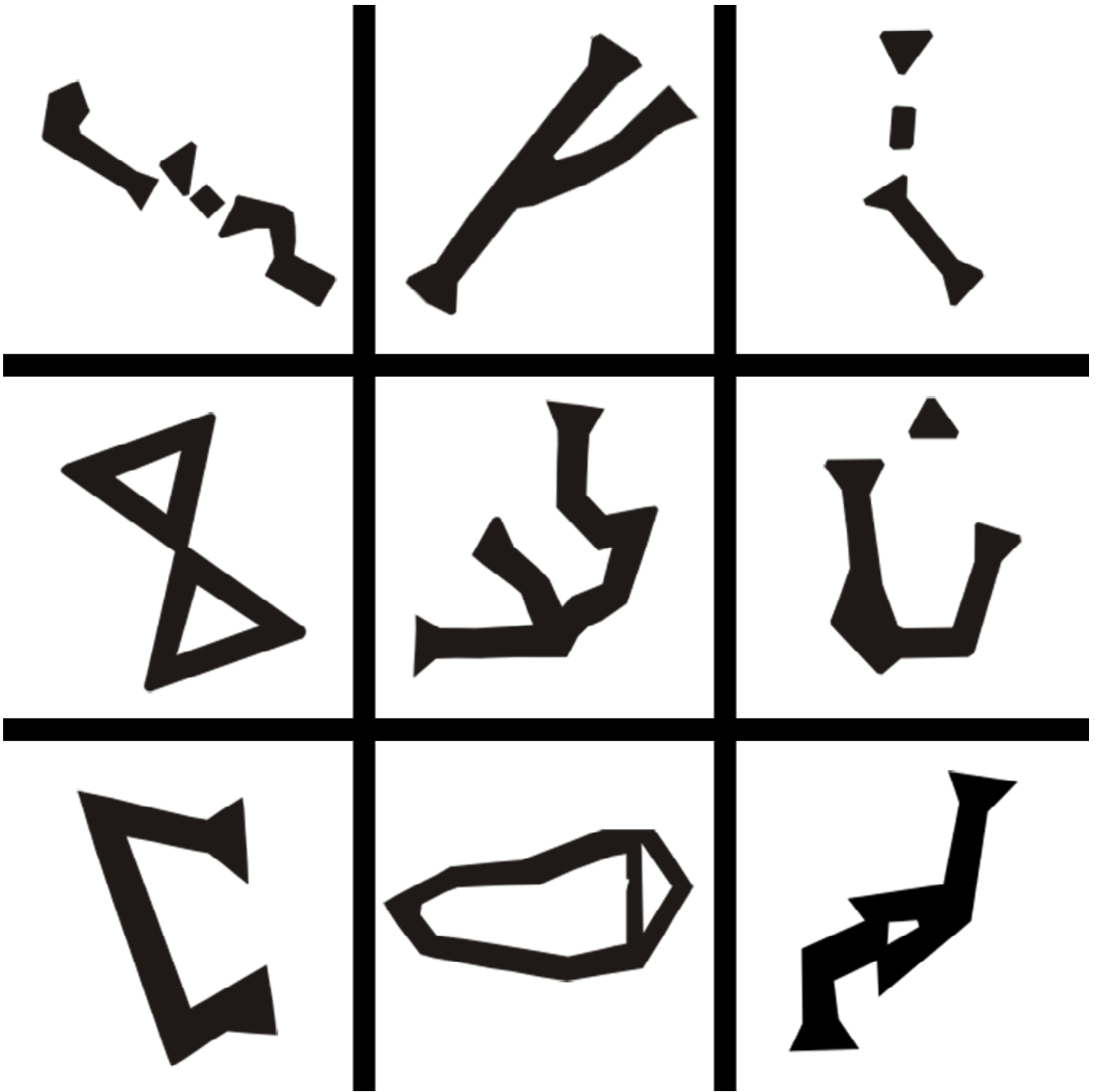
De scores van een vuurworm:

moed: 15 aanval: 12
levensenergie: 8 afweer: 0
beveiliging
wapenrusting: 0 trefpunten: 2D6*
 monsterklasse: 8

*vuur-aanval: brandwonden

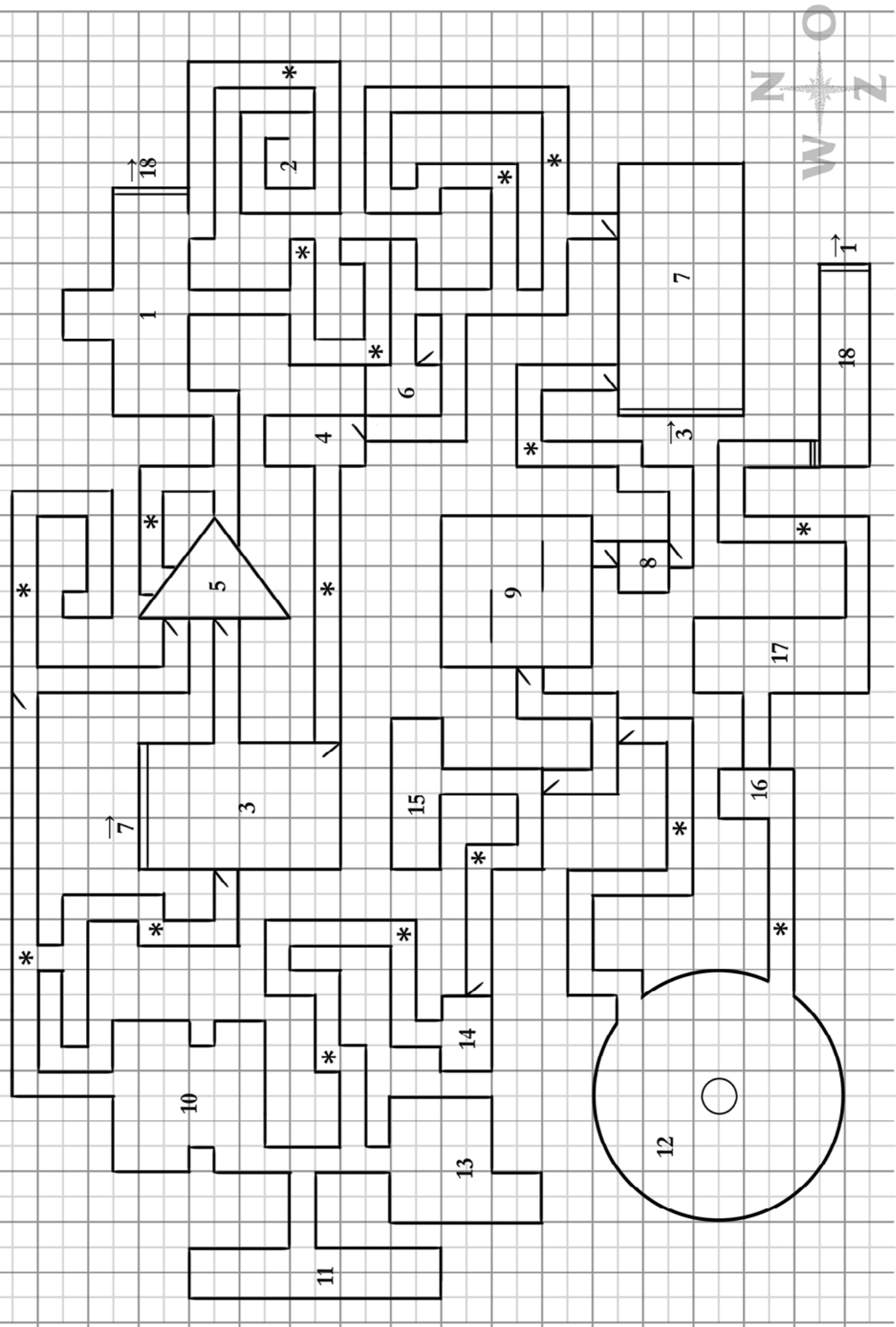
Meester informatie:

Zoals je al vast hebt opgemerkt is de afweer van bijna alle tegenstanders erg laag. Als de gevechten te makkelijk gaan voor je helden verhoog gerust de afweer, je helden mogen best een schrammetje oplopen tijdens een avontuur.



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



Windstreken zelf intekenen.

© 1985 by 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, tovenaar, 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.

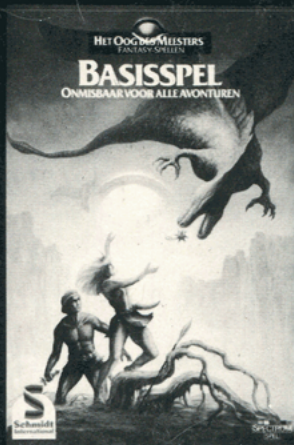


De wereld van 'Het Oog des Meesters'

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



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.

