

ERVARINGS
GRADEN

1-5

DE WEG DOOR HET WOUD

Een groepsavontuur voor de meester en 3 tot 5 helden




HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

www.hetoogdesmeesters.com

schrijver onbekend
nieuwe opmaak, redigeren: Frank Mutsaers
versie 201801

DE WEG DOOR HET WOUD

Een avontuur voor ervaringsgraad 1-5
voor een Meester en 3-5 helden

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspele

Droemer
Knauer®

Schmidt
Spiele

INHOUD

Inhoud

Inleiding .. 3

A: Het duistere woud der illusies. 4

1. De hut van de houthakker . 5

2. Herberg de spugende lama . 6

Kamer 4: de kamer van Kaszán . 6

2a. Het zwarte meer.. 7

2b. Het eiland van de kluizenaar . 7

3. De put van de diepe gedachten .. 8

3a. Het web van bedrog .. 9

4. De kapel . 11

5. Het huis van Korowan . 11

6. Het kerkhof.. 14

7. Boom der Wijsheid .. 15

B: Het einde van het avontuur 16

INLEIDING

De helden bevinden zich in het plaatsje Toverije in Avonturië.

Het is een gezellig dorpje dat bruist van het leven. De helden vallen met hun neus in de boter want juist als zij het dorp bezoeken vindt er een bruiloft plaats. De dochter van de waard van de enige herberg van Toverije trouwt die dag met de zoon van de plaatselijke hoefsmid. De waard heeft flink uitgekapt en alle bloemetjes worden buiten gezet.

Omdat de helden een slaapplek zoeken in de herberg en de waard in een goede bui is mogen ze de nacht gratis in zijn herberg doorbrengen. Daarnaast zijn ze van harte welkom bij het grote bruiloftsfeest. De helden laten zich de gastvrijheid welgevallen en genieten van een gezellige avond, daar in Toverije. Op een gegeven moment worden ze aangesproken door een serieus heerschap. Hij vraagt hen of zij bekenden zijn van Sandros de tovenaar...

De helden beamen dit en het heerschap stelt zich voor als Marnix. Hij is in dienst van het hoofd van de orde van Rohals wachters, de tovenaar Josef Joebels.

Van hem horen de helden dat Sandros door de universiteit van Angbar is afgevaardigd naar de orde van Rohals wachters. Deze orde houdt zich bezig met het vervolgen van afvalligen maar ook met het berechten van bijvoorbeeld zwarte magiërs.

Een zeer gevaarlijke en niets ontziende zwarte magiër, Korowan, heeft zijn krachten en gaven misbruikt

om mens, dier en natuur zijn wil op te leggen. Rond zijn woonplaats in het gebied van het duistere woud der illusies spelen zich duistere en kwade zaken af. De archimagus van de universiteit van Angbar heeft met enkele andere archimagussen een spreuk ontwikkeld waarmee ze Korowan 's magie kunnen neutraliseren. Voor zover Marnix weet kan Korowan nu alleen maar in zijn huis toveren.

Korowan heeft zich verscholen in het duistere woud der illusies. Volgens betrouwbare bronnen is hij echter op zoek naar een ei van de duisterwiek, een gevaarlijke draak die huist in de Drakenberg, nabij het duistere woud. Een ei van de Duisterwiek zou Korowan onuitputtelijke magische krachten opleveren waarmee hij zijn duistere werk eeuwenlang zou kunnen voortzetten.

Het is dus zaak dat Korowan zo snel mogelijk gevonden wordt. Omdat Sandros weet van de ongekende moed van de helden vraagt hij via Marnix of zij Korowan willen opsporen en hem uit zijn huis willen lokken om hem over te leveren aan de orde van Rohals wachters, zodat deze hem kunnen berechten.

Van Marnix horen ze hoe ze bij het woud der duistere illusies kunnen komen.

Ze worden gewaarschuwd dat hoewel Korowan niet meer kan toveren, zijn magie in het woud nog zeker niet uitgewerkt is. Zijn devies: wees behoedzaam en vertrouw nooit volledig op je zintuigen...

HET DUISTERE WOOD DER ILLUSIES

Informatie voor de Meester:

Het duistere woud der illusies is geen complex woud. Eigenlijk zijn de paden in het woud rechtlijnig aangelegd zodat verdwalen welhaast onmogelijk is, zolang men maar op het pad blijft. Het gevaar van het woud schuilt in de magische

illusies die Korowan heeft opgetrokken.

Als de helden bij een ster(*) op de kaart aankomen werpt de meester 1 D6. De worp bepaalt vervolgens de gebeurtenis:

worp	gebeurtenis
1	De bomen beginnen te ritselen en te bewegen en er steekt een hevige wind op. Deze wind neemt een flink aantal takken mee en de helden moeten een behendigheid of uitwijken proef gooien. Niet geslaagd: 1D6 -2 schadepunten met een minimum van 1.
2	De helden kunnen hun weg zonder problemen vervolgen: er gebeurt niets
3	Het begint te bliksemen en te onweren. De bliksem schijnt een eigen wil te hebben en probeert de helden te raken. De helden gooien een proef weersvoorspellen +6. Mislukt de proef dan worden ze door de bliksem getroffen: 1D6 -2 schadepunten met een minimum van 1
4	De helden horen een heldere knal en er ontstaat een enorme rookwolk. uit deze wolk horen ze een stem: Ecliptifactus Donkere macht; schaduwwapens door toverkracht Er verschijnt een schaduw van Korowan.(MK 30) MO: 30 AV: 10 LE 30 AW: 15 BW: 1 TP: 1D6 +2 MR: 10 De schaduw kan zowel met de hand als met magie aangevallen worden. Hij gaat door tot zijn LE op is.
5	Vanuit het niets verschijnt er een muur die het pad waarop de helden staan volledig verspert. De helden kunnen om de muur heen maar dan moeten ze een BH proef gooien. Als deze mislukt kunnen ze met geen mogelijkheid verder. Ze moeten terugkeren op hun schreden en een ander pad kiezen. Na een half uur verdwijnt de muur en is het pad weer vrij.
6	Uit de grond verschijnt een zombie (MK 20) die de helden moeten bevechten. MO: 30 AV: 7 LE 20 AW: 0 BW: 0 TP: 1D6 +2

1 DE HUT VAN DE HOUTHAKKER

Algemene informatie:

De hut van de houthakker is een kleine hut die af en toe door de houthakker bewoond wordt. Op het moment dat de helden aankomen is er niemand in of rond de hut aanwezig.

Speciale informatie:

Aan de deur hangt een briefje. Naast de deur hangt een verwaterde afbeelding van een persoon. (Afb.1) Als een lezen/schrijven proef slaagt kan het briefje gelezen worden:

“Ik ben aan het werk in het bos. Doe alsof je thuis bent.” Het briefje is ondertekend door Gepetto de houthakker. De deur kan gewoon geopend worden.

Informatie voor de Meester:

Eenmaal binnen valt de deur achter de helden in het slot. De deur is op geen enkele manier meer te openen, ook niet met magie.

In de hut staan een eenvoudige eikenhouten tafel met twee even eenvoudige houten stoelen. Op de tafel staat een gedoofde kaars en een broodplank met een mes en een mok. In de zuidoost hoek staat een onopgemaakt eenvoudig houten bed. In de noordmuur is een open haard met daarin wat houtblokken. De hut heeft alleen in de voordeur een klein raampje zodat men binnen weinig kan zien.

Op het moment dat iemand de kaars wil aansteken om licht te maken buigt de kaars zich zodat men hem niet kan aansteken.

Zodra een van de andere voorwerpen wordt aangeraakt komt het tot leven en valt het aan:

Tafeltje dekje:	Yoda het bed
MO: 15	MO: 15
LE : 20	LE: 20
AV/AW: 7/7	AV/AW: 7/9
BW: 2 (eiken tafel)	BW: 1
TP: 1D6 +2	TP: 1D6 +2

Wiebel & Waggel de Stoel	Stanley het mes
MO: 12	MO: 13
LE: 15	LE: 20
AV/AW: 7/6	AV/AW: 10/10
BW: 1	BW: 2 (RVS)
TP: 1D6 +2	TP: 1D6 +2

Herman de Broodplank	Mora de Mok
MO: 10	MO: 10
LE: 10	LE: 10
AV/AW: 7/0	AV/AW: 7/0
BW: 1	BW: 1
TP: 1D6	TP: 1D6

De inboedel van de hut zijn mimmicks die hongerig zijn tot leven komen wanneer men ze aanraakt. De hut zelf is ook een mimmick. Daar komen de helden achter als ze langer dan een kwartier in de hut zijn **en niet vechten**. Na een kwartier valt er zuur vanaf het plafond naar beneden. Per 10 minuten kost dat de helden **vanaf dat moment** 1 SP per persoon. Pas als men het haardvuur aansteekt begint er rook in de kamer te komen en worden ze door de voordeur weer uitgehoest. (20 AP voor de bedenker van dit plan)

2 DE KAPEL

Algemene informatie:

De kapel is een oud en vervallen gebouw waar de gelovigen uit de omgeving heen kwamen om te bidden. De kapel is open maar van binnen is het een enorme chaos. Het is duidelijk dat de kapel al heel lang niet meer gebruikt wordt.

Aan de noordwand staan 4 kerkbanken tegen de muur. Aan de zuidwand staan 4 kerkbanken bij de muur. In het oosten is een stenen altaar te vinden.

In de kapel is niets van waarde te vinden. De grond ligt bezaaid met bladeren die door de kapotte ramen naar binnen komen waaien. Overal zijn sporen van vernieling te vinden.

Speciale informatie:

Achter sommige banken zijn kadavers van dieren te vinden. Deze dieren zien er half vergaan en uitgedroogd uit. In de hals van de kadavers zijn twee gaatjes te zien. (proef: zien)

3 HET KERKHOF

Algemene informatie:

Het kerkhof ligt ten oosten van de kapel en is door een poortje in een roestige ijzeren omheining te bereiken. Het kerkhof telt 16 graven. Op sommige grafstenen is te lezen dat de mensen die hier begraven liggen al meer dan 200 jaar dood zijn.

In het noordwestelijk kwadrant staan wat mistroostige bomen die het geheel een sombere en doodse

indruk geven.

Speciale informatie:

Vier graven staan wat verder verwijderd van de andere graven en hebben geen steen met een naam erop maar een afdeksteen met een doorgekerfd kruis. Deze graven lijken jonger dan de andere graven. Bij 2 van de graven is deze afdeksteen opzij geschoven zodat men een leeg graf kan zien.

Informatie voor de Meester:

De vier aparte graven zijn de verblijfplaats van 4 vampiers. Uit de 2 opengeschoven graven zijn 2 van die vampiers ontsnapt. Zij verschuilen zich achter een van de bomen naast de ingang van het kerkhof. Zodra de helden het kerkhof willen verlaten worden ze door de onnoden aangevallen.

Vam-pier & Vamp-pier

MO: 12 AV/AW: 15/8

LE: 20 BW: 1

TP: 2D6 (beet) of 1D6 (stevige afgebroken tak)



4 DE PUT VAN DE DIEPE GEDACHTEN



Algemene informatie:

De put van de diepe gedachten is een groot mysterie. Niemand weet wie de put gemaakt heeft of hoe lang de put daar al staat. In vroeger tijden was de put een wensput waarin menigeen zijn diepste verlangens uitsprak. In veel gevallen werden de wensen vervuld. De laatste jaren is de put niet zo vaak meer gebruikt omdat het woud geen aantrekkelijke plek meer is om te vertoeven. Boze tongen fluisteren dat de put behekst is en dat eens wens erin doen leidt tot pech en ongeluk. Dappere zielen beweren echter dat op de bodem van de put een schat verborgen ligt die grote wijsheid en heldere inzichten verschaft aan hen die de wachter van de put weet te verslaan... De put is zo diep dat men de bodem niet kan zien. Bovenaan de put hangt een katrol met daaraan een lang, stevig touw.

Speciale informatie:

Er kan iemand aan het touw naar beneden gelaten worden (LK).

Op de bodem van de put ligt een klein beetje water (ongeveer 10 cm). In de oostwand van de bodem zit een manshoge opening die leidt naar een tunnel. De tunnel is aardedonker.

Informatie voor de Meester:

Als men een fakkel gebruikt ziet men dat er om de ongeveer 10 meter een fakkel aan de muur hangt die men kan aansteken.

De tunnel is heel erg lang en komt op een gegeven moment uit in het web van bedrog.

4A HET WEB VAN BEDROG

Algemene informatie:

Het web van bedrog is een ingewikkeld gangenstelsel. Voor de ingang hangt een kaart aan de muur. Als men een SL proef gooit ontdekt men dat de kaart een route aangeeft.

Speciale informatie:

De kaart kan van de muur afgehaald worden maar is zo groot dat de drager geen handen meer vrij heeft om iets anders vast te houden.

Informatie voor de Meester:

Als men de route op de kaart volgt moet bij iedere hoek de dobbelsteen geworpen worden. Bij 1 t/m 4 gebeurt er niets. Bij 5 of 6 komen er evenveel spinnen als dobbelsteen ogen aanlopen die de helden de doorgang proberen te versperren.

Spin: (MK 7)

LE: 7 AV/AW: 12/5
BW: 0 TP: 1D6 +1

Omdat dit het web van bedrog is hoeft men de route helemaal niet te volgen. De veiligste route is de route die langs de noordkant van het stelsel gaat. Deze route kent geen gevaren.

Algemene informatie:

Aan het einde van de route is er een ruimte met twee deuren.

Speciale informatie:

Op de noorddeur is een afbeelding van een schatkist afgebeeld. Op de westdeur staat een afbeelding van een spin.



Informatie voor de Meester:

Zodra men de ene deur opent valt de ander in het slot. Als er niemand meer in de kamer is en de deur wordt dichtgedaan dan valt het slot van de andere deur weer open. In de kamer met de schatkist wacht het monster Arachmoetie:

Arachmoetie is de schoonmoeder der vogelspinnen en valt alles en iedereen aan wat ze ziet, te beginnen met de minst moedige...

Arachmoetie: (MK 50)

LE: 50 AV/AW: 13/8 (een voor iedere poot)
BW: * TP: 1D6 +3
*0,5 x het aantal poten van het monster

Iedere keer als een aanval op Arachmoetie lukt wordt eerst de D6 geworpen. Bij 1 en 6 wordt een van de poten van Arachmoetie afgehakt (alleen als men met een zwaard of mes vecht).

Bij 2-3-4-5 mogen er gewone trefpunten gooid worden.

Als alle poten zijn afgehakt vecht Arachmoetie alleen verder met haar kaken en gif angel.



In de kamer met de spin staat een schatkist. De schatkist is op slot. De sleutel hangt boven de kist aan een koord. In de schatkist zijn 2 compartimenten: één met 150 dukaten en één met een eenvoudige fles. Op de fles zit een etiket waarop een vraagteken een pijl naar rechts en een uitroepteken staan met daarachter een plusteken en het getal 1.

? → ! + 1

Als men kiest voor het geld, lost de fles op in het niets. Als men kiest voor de fles, verdampft het geld in het luchtledige. In de fles zitten evenveel slokken als er helden in de ruimte zijn. Iedere held die een slok neemt mag zijn SL permanent met 1 verhogen.

Algemene informatie:

Als de helden de schat hebben opengemaakt gaat er in de noordoost hoek van het web van bedrog een geheime deur open. Deze deur verschaft toegang tot een gang die uiteindelijk aan de voet van de Drakenberg boven komt (4b).



5 HERBERG DE SPUGENDE LLAMA

Algemene informatie:

Herberg 'de spugende llama' is een begrip in de wijde omtrek van Toverije. Het eten is er goed en de prijzen zijn schappelijk. De waard van de herberg heet Sigmund en staat bekend om zijn luisterend oor. De laatste maanden gaat het echter slecht met de klandizie en in de herberg is het daarom ook niet erg druk.

De herberg heeft aan de zuidkant twee grote deuren die toegang tot de eetzaal verschaffen. Aan de noordwand staat een hele lang toog met daaraan 12 krukken. Op 2 van de krukken zitten mensen te drinken en achter de toog staat de herbergier die nog geen naam heeft.

In de eetzaal staan 2 ronde tafels met daaromheen

4 stoelen. Er staat ook een vierhoekige tafel met daaromheen 6 stoelen. De tafels en de stoelen zijn onbezet en de herberg maakt verder een verlaten indruk. Aan de muren hangen wat kandelaars die de herberg verlichten. Achter de toog hangen boorden met borden en mokken. In de zuidwest hoek is een doorgang naar de keuken.

In de westwand is een afscheiding gebouwd met een deur die toegang biedt tot een trap die naar boven gaat.

Speciale informatie:

De waard heet de gasten met een handgebaar welkom en vraagt of ze iets te eten of te drinken willen of dat hij ze ergens anders mee van dienst kan zijn. De waard gaat graag een gesprek met de helden aan en praat voornamelijk over koetjes en kalfjes. Als de helden vragen stellen over het woud en de geheimzinnige dingen die er gebeuren reageert hij in eerste instantie terughoudend. Na enig aandringen vertelt hij dat er momenteel een gast logeert die hen wel informatie over het woud kan geven maar dat deze gast het liefste niet gestoord wil worden.

Als de helden beloven zich niet op te dringen vertelt hij hun dat de gast in kamer 4 verblijft.

Algemene informatie:

De bovenverdieping heeft 5 genummerde slaapkamers en een werkkast.

De kamers zijn gezellig ingericht en hebben ieder een bed, een garderobekast en een ronde tafel met 4 stoelen.

KAMER 4. DE KAMER VAN KASZÁN

Speciale informatie:

In kamer 4 logeert Kaszán, een oud leerling van de tovenaars Korowan.

Hij heeft gehoord van de duistere zaken die zich in het bos afspeelden en is op de terugweg naar Angbar om daar het hoofd van de universiteit op de hoogte te brengen van de wandaden van Korowan.

Als de helden hem vertellen van hun missie zegt hij dat het bos behekt is. Om de weg gemakkelijker terug te kunnen vinden heeft hij op kruispunten een onzichtbaar magisch merkteken achtergelaten dat magische vallen aanduidt.

De aanwijzingen zijn te lezen door een tovenaars die de verschijnspreuk beheerst.

Informatie voor de Meester:

Als de helden doorvragen weet hij ook dat er in

het midden van het bos een meer is: Het zwarte meer. In het midden van het meer is een klein eilandje waar een ijdele kluzenaar woont die twee stenen bezit waarmee magische merktekens door gewone mensen ook gezien kunnen worden. Er loopt slechts een klein slingerpaadje naar het meer vanaf de achterzijde van de herberg en dat is goed verborgen achter bossen en struiken. De kluzenaar is zeer gesteld op zijn privacy maar als je een beroep doet op zijn ijdelheid is er mogelijk wel iets met hem te regelen.

6 HET ZWARTE MEER

Algemene informatie:

Het zwarte meer is een donker en kil meer, midden in het woud der duistere illusies. Het meer kan alleen via een slingerpaadje vanaf de herberg bereikt worden. Het water van meer is zwart en het oppervlak is ongerimpeld. Het kost 2 uur om om het meer heen te lopen, hetgeen lastig is want rond het meer staan venijnige struiken met akelige stekels en allerlei vreemd ogende planten die de helden nog nooit gezien hebben (BH proef voor ieder half uur. Misluk: 1 D6-2 schadepunten met een minimum van 1) In het oosten, het westen en het zuiden van het meer is een soort zandstrook te zien. Midden in het meer ligt een klein eiland dat eveneens bebost is.

Speciale informatie:

Er zijn geen schepen of takken of boomstammen waarmee men naar het eilandje kan komen. Ook is er geen brug of enig ander middel om aan op het eiland te geraken.

De zandstroken in het oosten, westen en zuiden zijn gevaarlijk omdat het drijfzand is waarin een onvoorzichtige held makkelijk vast kan komen te zitten. Het is dan zaak om rustig te blijven en niet te veel te bewegen en je door een vriend uit het drijfzand te laten wegtrekken (LK proef).

Aan de noordkant van het meer (aan het einde van het slingerpaadje) zijn op de vochtige grond voetafdrukken te zien (Oogproef) die richting het water lopen. Enkele passen vóór het water lijken de afdrukken steeds lichter te worden totdat ze verdwijnen.

landje te gaan is met behulp van een magische luchtbrug. Deze kan door een tovenaars opgeroepen worden met de spreuk: "Wandel, wandel wie gaat er zonder nat te worden over water?"

De helden moeten dus op zoek gaan naar een tovenaars die hen wil helpen: Kaszán.

6A HET EILAND VAN DE KLUIZENAAR

Algemene informatie:

Op het eiland in het midden van het zwarte meer woont de kluzenaar Hoomloos.

Er is alleen nergens een huis te zien en ook de kluzenaar is in geen velden of wegen te bekennen.

Speciale informatie:

In eerste instantie verschuilt Hoomloos zich in zijn boomhuis. (oogproef en naar boven kijken om het te kunnen zien)

Het is een oude en excentrieke man die niet op gezelschap zit te wachten.

Als men hem in zijn boomhuis ontdekt klautert hij naar beneden om de bezoekers beter te kunnen bekijken. Hij is gekleed in excentrieke kleren die hem wel genoeg bewegingsruimte geven. Als ze hem vertellen waarom ze hem nodig hebben reageert hij afwijzend. Pas als ze hem complimenteren om zijn mooie huis, zijn eenvoudige maar schitterende kleding of hem anderszins bewonderend aanspreken ontdooit hij iets. Uiteindelijk zal hij ze de kijkstenen wel geven, op voorwaarde echter dat ze ze hem wel teruggeven. Als ze dat niet doen zal een groot onheil hen blijven achtervolgen tot ze de stenen weer teruggebracht hebben.

De stenen moeten geactiveerd worden door eerst goed te kijken (proef: zien) en ze daarna 4 keer langs elkaar te wrijven. Daarna moeten ze met een klap tegen elkaar geslagen worden terwijl de drager zich concentreert op het vinden van het merkteken. (6e zintuig). De stenen kunnen 4 x 4 keer gebruikt worden op een plaats waar 4 wegen samenkomen. Iedere keer als de proeven mislukken kost dat 'een beurt'.

7 HET HUIS VAN KOROWAN

Algemene informatie:

Het huis van Korowan is een klein huis van één verdieping.

Het huis staat verscholen in de bossen en kan alleen

Informatie voor de Meester:

De enige manier om van een naar het ei-

De TP van magisch verbeterde wapens worden niet opgevangen. De magie werkt wel tegen demonen.

kosten: het aantal opgevangen TP is gelijk aan het aantal geïnverteerde ASP +graad magiër. Zodra het schild de maximale TP heeft geabsorbeerd lost het

op.

reikwijdte: 6 schreden doorsnede.

werkingsduur: tot het maximale TP is opgevangen, anders maximaal 1 SR.

KOROWANS SPREUKEN

BLIKSEMFLITS VIND; SLA HEM BLIND

techniek: de tovenaars wijst met zijn wijs- en middelvinger naar zijn slachtoffer en spreekt de formule uit.

toverduur: 1 GR (2 seconden)

werking: de tovenaars is in staat om een gerichte, zeer felle licht-flits op te wekken die het slachtoffer voor korte tijd volledig verblindt, waardoor deze niet meer tot enige gecoördineerde beweging in staat is en dus niet meer kan vechten.

kosten: 5 ASP **reikwijdte** 7 schreden

werkingsduur: 3 GR

HORRIPHOBUS POKKEPIJN; PAS TOCH OP VOOR MAGERE HEIN

techniek: de magiër bedreigt zijn slachtoffer met de gebalde linkervuist en brult de formule.

proef: MO en SL (+MR)

toverduur: 2 GR (4 seconden)

werking: door deze spreuk wordt het slachtoffer zo geweldig gedemoraliseerd dat hij wild krijsend op de vlucht slaat (D6: 1 t/m 4) of dat hij jammerend van angst bevend in een hoek wegkruipt (D6: 5,6). Het slachtoffer is gedurende de werking absoluut niet aanspreekbaar.

kosten: 7 ASP

werkingsduur: 3 GR

MATRIX' WONDERLIJKE GYRATOR

techniek: de magiër concentreert zich en beweegt vervolgens zijn staf op en neer. Zodra zijn slachtoffer in de lucht hangt roteert hij zijn staf boven zijn hoofd.

toverduur: 4 GR (8 seconden)

proef: SL en BH (+MR)

werking: het slachtoffer wordt ongeveer 3 schreden in de lucht verheven en wordt vervolgens in de rondte gedraaid. Het slachtoffer is niet bij machte zich te verweren en verliest per GR dat hij rond tolt LE: bij langzaam draaien 1LP, bij middelsnel draaien 2LP en bij snel draaien zelfs 3 LP. Als de snel-

le rotatie meer dan 20 GR wordt volgehouden dan wordt het slachtoffer aan stukken gescheurd, ongeacht hoeveel LE hij nog bezit.

Stopt de spreuk voortijdig (ongeacht de rotatiesnelheid) dan is het slachtoffer gedurende 10 SR zo duizelig dat hij niet meer op zijn benen kan staan. Alle waarden dalen daarom met 7 punten.

kosten: verheffen 5 ASP, roteren 1, 2 of 4 ASP per GR, al naar gelang de rotatiesnelheid.

reikwijdte: 5 schreden

werkingsduur: al naar gelang geïnvesteerde ASP.

KORPOFRIGO KOUDE SCHOK; KOUDE EN STIJF ALS STEEN EN STOK

techniek: de tovenaars klapt in zijn handen en spreekt de formule.

toverduur: 1 GR (2 seconden)

werking: de spreuk onttrekt ogenblikkelijk alle lichaamswarmte aan het slachtoffer. Hij wordt zo koud dat zijn hele lichaam door rijp bedekt raakt. Hij leidt 7 SP en moet gedurende 10 GR 4 punten aftrekken van alle gevechtswaarden, BH en LK. Op koudbloedige wezens, zoals hagedismensen, werkt de spreuk zelfs met dubbele werking. Ook vuurwezens en waterwezens zijn dubbel gevoelig voor deze formule.

kosten: 11 ASP

reikwijdte: 7 schreden

werkingsduur: direct

FULMINIKTUS DONDERPIJN; LAAT MIJN PIJL DE BESTE ZIJN

techniek: Korowan wijst met zijn vuist, wapen of toverstaf naar zijn doel en spreekt de formule uit

toverduur: 1 GR (2 seconden)

werking: de tegenstander loopt magische SP op waartegen zijn BW niet werkt. Korowan werpt 3D6 en telt zijn graad hierbij op. Werpt hij meer SP dan hij aan ASP heeft dan vervallen de overtollige ASP.

kosten: 1ASP/SP **reikwijdte** 7 schreden **werkingsduur:** direct

ANNETJE VAAK, DUIZEND SCHAPEN; OOGJES TOE, GA NU MAAR SLAPEN

techniek: de magiër gaapt en murmelt zachtjes de formule

proef: SL en CH (+MR)

werking: deze spreuk kan alle levende wezens in een diepe slaap brengen waaruit men echter direct ontwaakt als men wordt aangevallen.

kosten: 8 ASP

reikwijdte: 10 schreden

werkingsduur: halve graad van de magiër in stonden.

Korowan zal blijven doorvechten tot zijn AP op zijn of zijn LE gedaald is tot 5 of lager. Daarna zal hij smeken om hem zijn leven niet af te nemen.

Het is aan de helden om hier al dan niet op in te gaan.

Zodra Korowan gevangen is genomen neemt hij deel aan het gezelschap en kan hij dus aangevallen worden door monsters.

Het ei in het midden van het pentagram is van een duisterwiek en komt uit op het moment dat de helden de woning van Korowan willen verlaten. Het wezen stuit een schelle schreeuw uit waarmee het zijn soortgenoten roept.

Alleen als iemand het ei heeft aangeraakt dan draagt hij de geur mee van het jong.

Vanaf het moment dat het ei uitkomt en het jong een schreeuw uitstoot komt er een volwassen Duisterwiek op de geur van het jong af. Na 5 minuten heeft de Duisterwiek zijn prooi bereikt. Hij strijkt neer op de grond en valt aan.

Duisterwiek: (MK 40)

LE 40 AV/AW 12/10

BW 3 (gepantserde en geschubde huid)

TP : zie tabel

worp	aanval met	TP
1-2	snavel	1D6
3-4	vleugel	1D6
5	klauw	1D6
6	vuur	2D6

De duisterwiek valt de eerste 3 gevechtsondes alleen de persoon aan die de geur van zijn jong draagt. Daarna valt hij volgens de dobbelsteen aan.

7 BOOM DER WIJSHEID



Algemene informatie:

De boom der wijsheid is een zeer oude beukenboom die bekend staat om zijn profetische wijsheid. De boom kan één vraag per persoon beantwoorden op voorwaarde dat de vraag gezongen wordt. Hoe enthousiaster de boom wordt van het gezang, hoe betrouwbaarder zijn antwoord.

Als de bekwaamheid Zingen en Musiceren ontwikkeld is en de proef (+6) lukt dan is de Boom der Wijsheid zeer in zijn nopjes en verleent de desbetreffende held zelfs het privilege van het stellen van een tweede vraag zonder dat deze gezongen hoeft te worden.

De vragen moeten gaan over het woud der duistere illusies en wat zich daarin bevindt.

HET EINDE VAN HET AVONTUUR

Het avontuur eindigt pas als Korowan in Toverije wordt uitgeleverd aan Marnix.

De helden krijgen als Korowan nog in leven is een beloning in de vorm van Dukaten. Iedere held werpt hiervoor 4 D6. Het totaal van alle worpen is de beloning in dukaten.

Als Korowan dood is werpt één held 3D6.

AVONTUURPUNTEN:

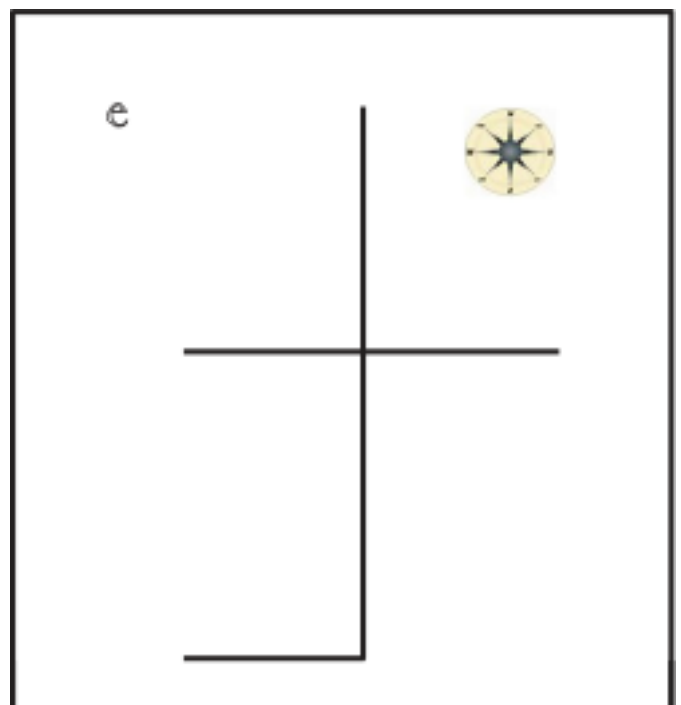
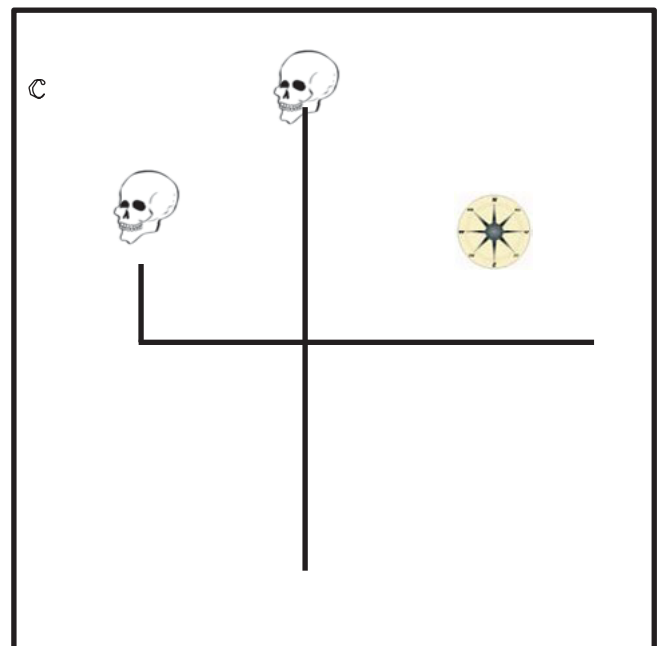
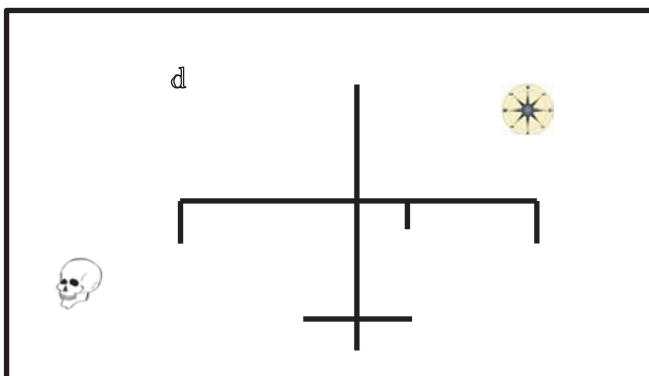
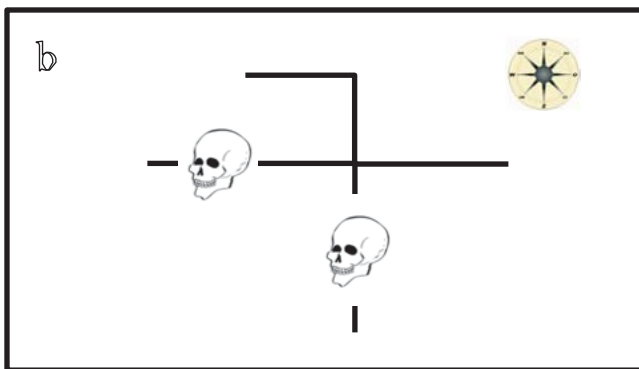
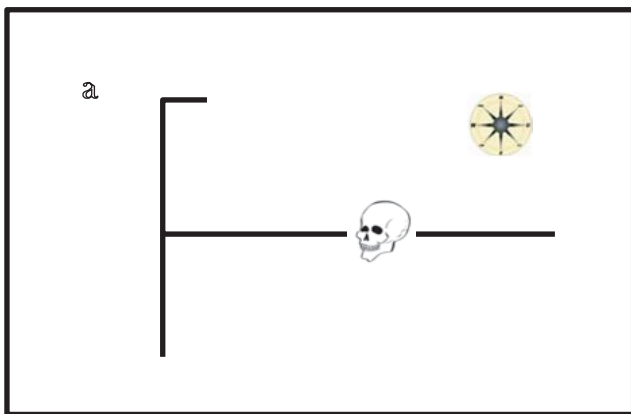
Korowan in leven: 75 AP per persoon

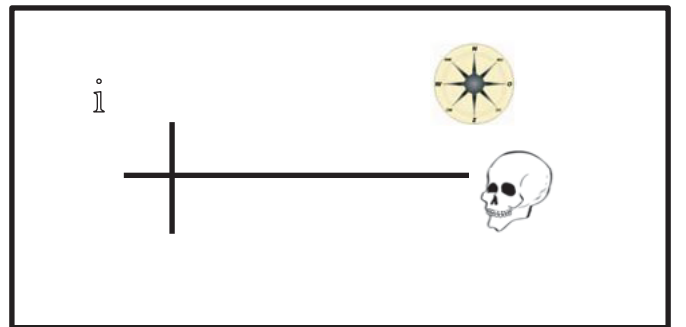
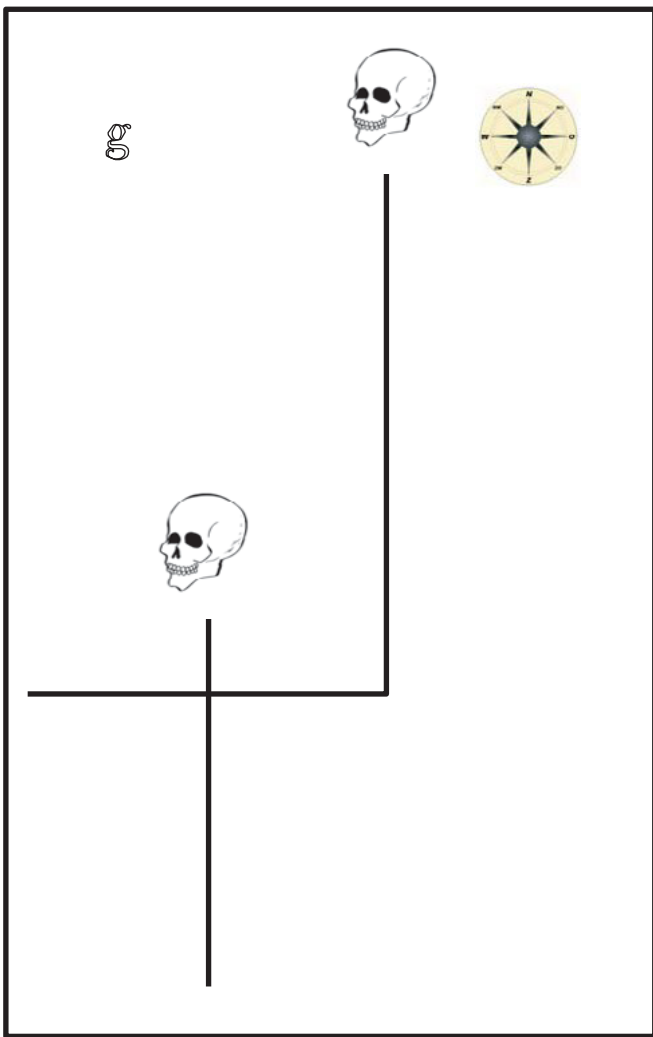
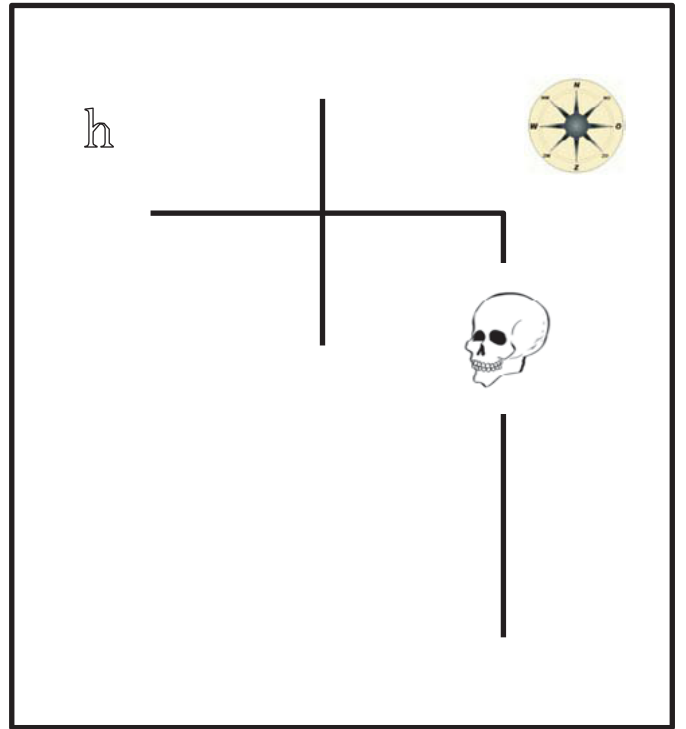
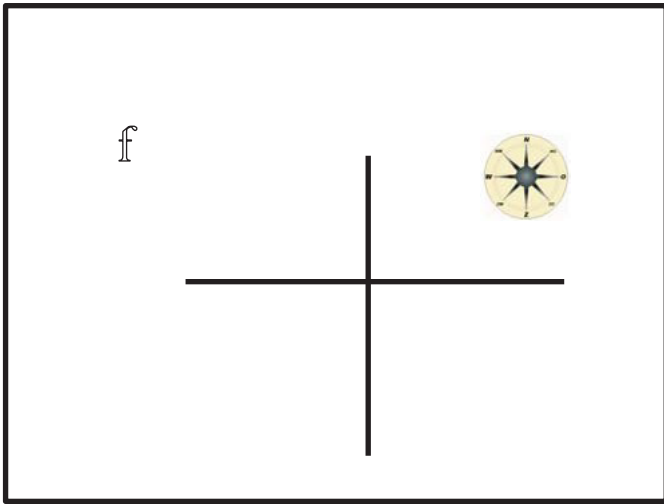
Korowan dood: 20 AP per persoon

APPENDIX

KIJKSTENEN

Wat de helden zien als ze in een kijksteen kijken.





DE HUT VAN DE HOUTHAKKER

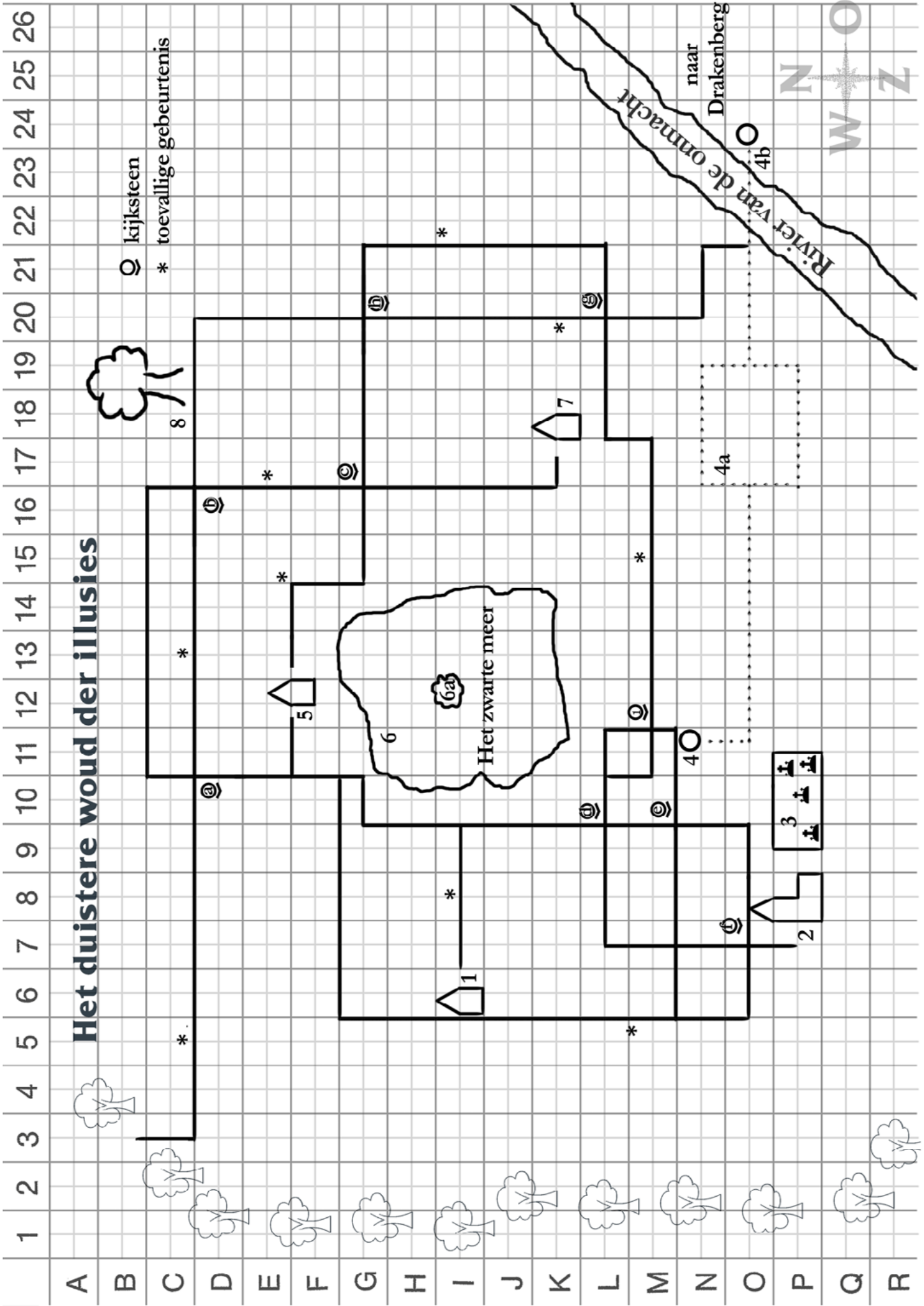
*H BMY FFY HMF PMRH IY HMF BFI.
MM FMYW IM FHHH BMYT.
XMKMFTF

Ik ben aan het werk in het bos.



Doe alsof je thuis bent.

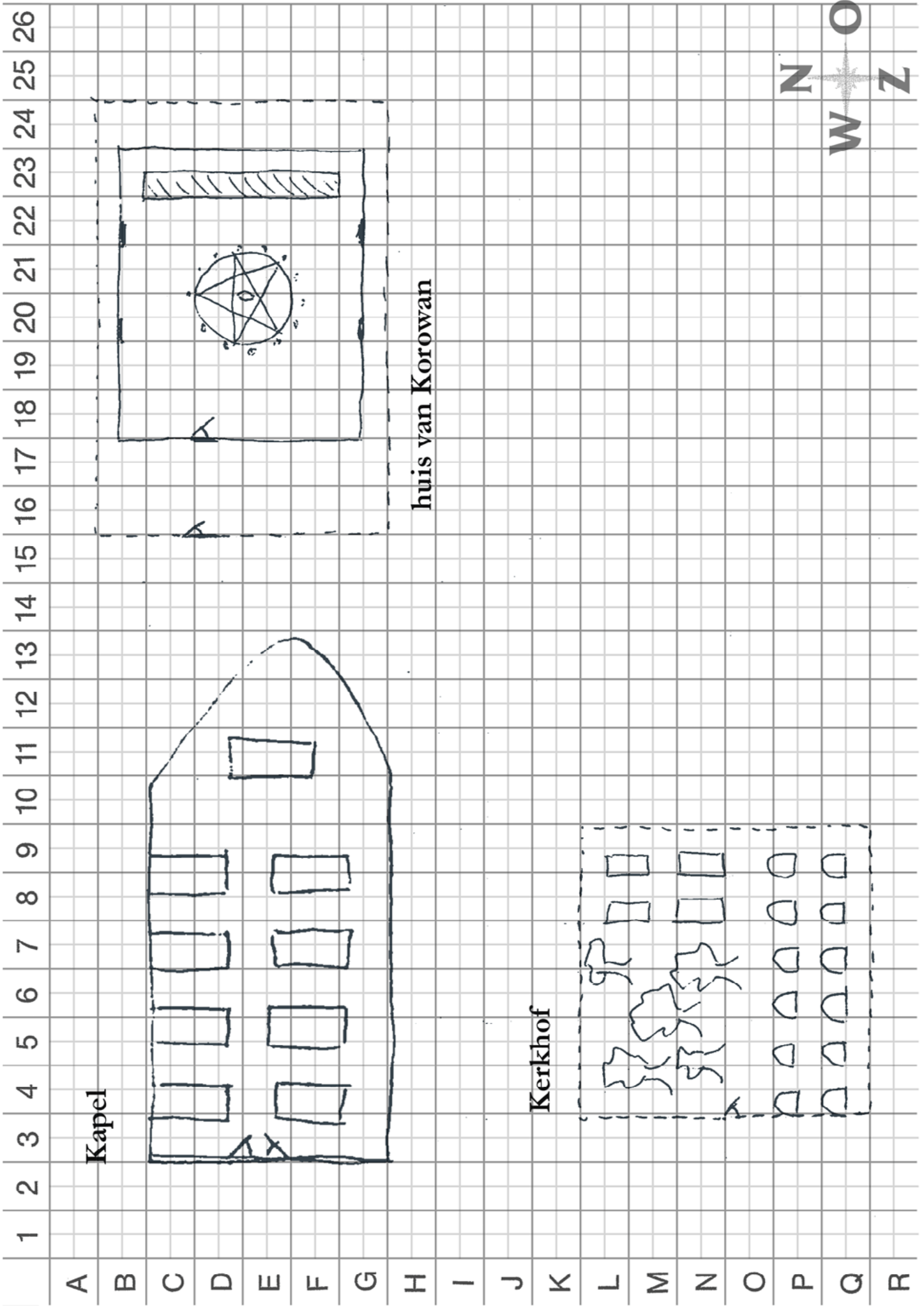
Gepetto





Het duistere woud der illusies

 kijksteen
 * toevallige gebeurtenis



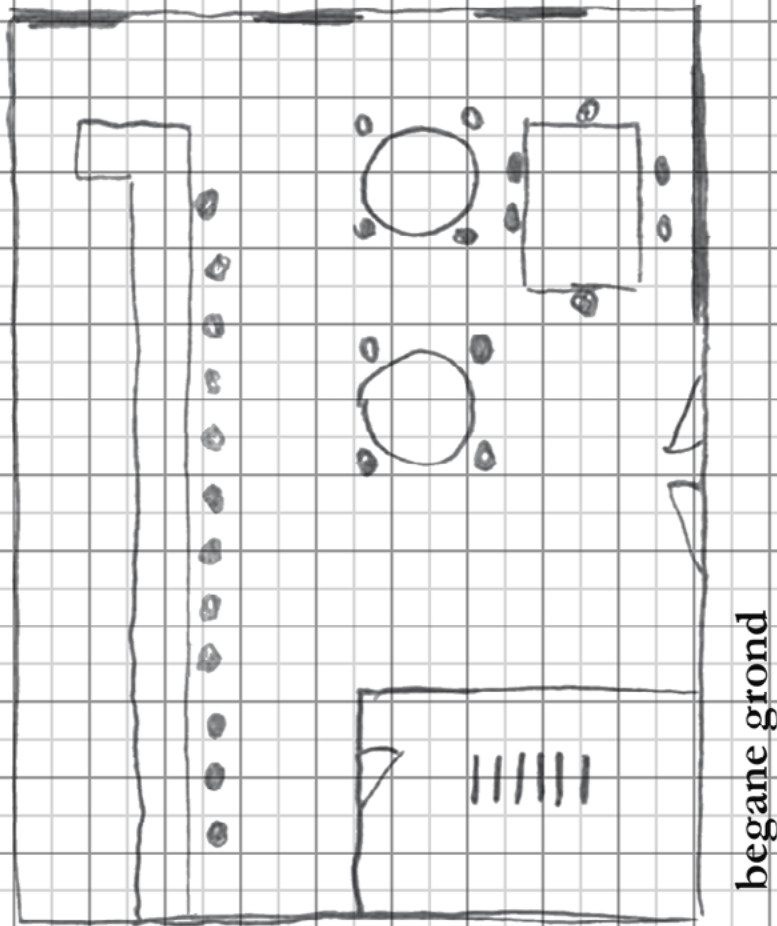
Kapel

huis van Korowan

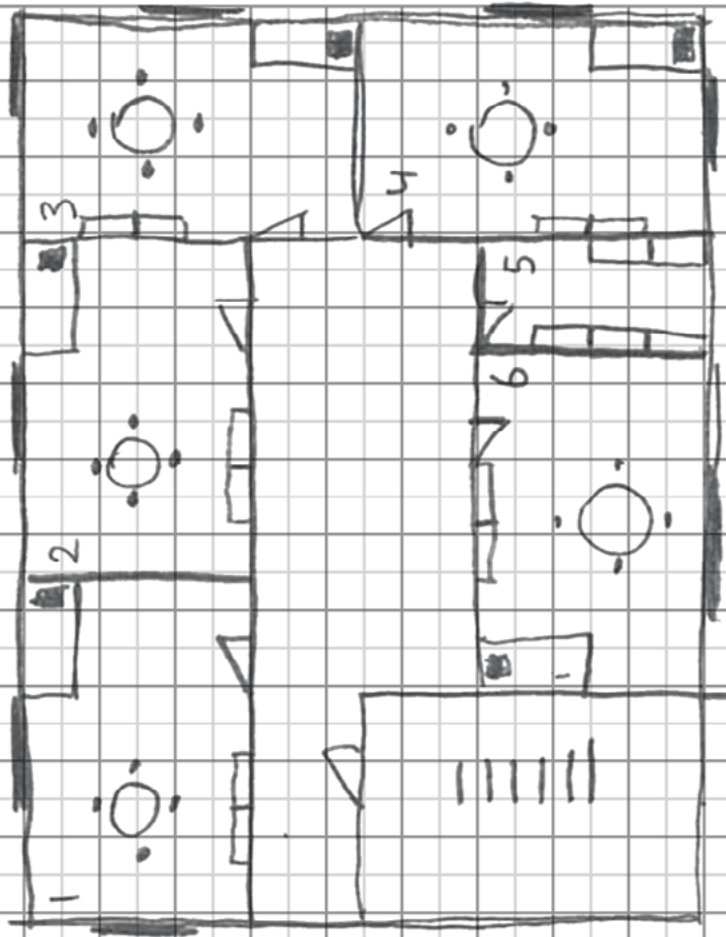
Kerkhof



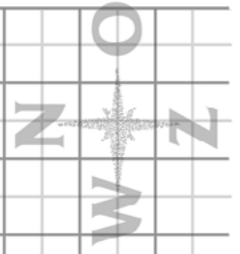
Herberg "De spugende I lama"



begane grond



eerste verdieping



HET WEB VAN BEDROG

ETIKET FLESJE

? → ! + 1

'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.

