

DE ONTVOERDE PRINS

Een groepsavontuur voor de meester en 3 tot 4 helden



HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

www.hetoogdesmeesters.com

gepubliceerd in:
de Morgenster jaargang 2 no. 15, juli 19987
geschreven door Ed Doorn
nieuwe opmaak, redigeren: Frank Mutsaers
versie 201802

DE ONTVOERDE PRINS

Een avontuur voor ervaringsgraden 3-5
voor een Meester en 3-4 helden

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspielen



INHOUD

Voorwoord	7
Inleiding	8
Het avontuur begint	9
De weg naar de Dwergen	9
De Dwergennederzetting	11

VOORWOORD

Dit korte scenario is bedoeld voor 3 à 4 helden van de derde tot de vijfde graad. Indien er hogere graads helden meedoen raad ik de Meester aan om nog wat extra probleempjes voor de helden in het scenario in te bouwen. Verder is het bij lange na niet zo uitgebreid beschreven als de scenario's die door Spectrum en Schmidt uitgegeven zijn, dit uiteraard vanwege het ruimtegebrek. Wij hopen in de toekomst meer van dit soort scenario's te publiceren, dus als een van jullie een leuk idee heeft, werk dat dan uit en stuur het naar ons toe, wellicht kunnen u het dan in de Morgenster zetten.

INLEIDING

De jonge prins spande zijn boog. Het hert, dat juist uit de bossen tevoorschijn gekomen was, bemerkte het jachtgezelschap en zette de vlucht in. Maar het was al te laat: de pijl uit Arlons boog sneed door de lucht en trof het dier achter de schouder. Met een laatste krachtsinspanning bereikte het dier de bosjes en verdween het uit het gezichtsveld van de jagers. Arlon, de jonge prins en troonopvolger van vorst Rahan III van Angbar, gaf zijn paard de sporen en reed achter zijn prooi aan. Het duurde echter opvallend lang voordat de prins weer uit de bosjes tevoorschijn kwam, zodat een van de begeleiders besloot hem achterna te rijden. Bij het ineengezakke hert trof hij echter alleen het paard aan, van de prins was geen spoor te bekennen.

Aan het zadel van het paard hing een stuk perkament. Terug in het paleis las vorst Rahan de tekst voor: "Je zoon is in onze handen. Als je hem ooit nog levend terug wilt zien, kom dan je beloften na en lever ons het voedsel en het geld dat je beloofd hebt voor de wapens die wij jou geleverd hebben. Indien wij dit na zeven dagen nog niet ontvangen hebben, zul je je geliefde Arlon nooit meer terug zien. Wij zweren op Ingerimms hamer dat we goed

voor je zoon zullen zorgen, maar bedenk dat zijn lot in jouw handen ligt. Afzender: De Dwergen van het Kosch-Gebergte."

De volgende dag hield de vorst een toespraak op het grote plein voor het paleis, waarin hij onder andere het volgende zei: "Trouwe inwoners van Angbar, hoort mij aan! Een vreselijke ramp heeft mij en daarmee onze stad getroffen. De verraderlijke dwergen van het Kosch-Gebergte hebben mijn geliefde zoon Arlon ontvoerd. Zij beweren dat ik hen nooit betaald heb voor de wapens die zij ons geleverd hebben, maar jullie allen weten dat ik een grote karavaan met voedsel en geld naar hen heb gestuurd. Zij eisen echter nóg meer voor de vrijlating van Arlon. Maar ik peins er niet over om de misdadige bedriegers ook maar een Kreuzer te betalen. Ik reken op jullie, mijn trouwe onderdanen. Aan de dapperen die mijn zoon terugbrengen beloof ik een beloning van in totaal maar liefst 1000 zilveren daalders. Indien jullie hem echter niet terug kunnen halen zal ik mijzelf genoodzaakt zien om de belastingen te verhogen om het losgeld alsnog aan de dwergen te kunnen betalen. Maar ik vertrouw op jullie vrijwillige hulp, mijn dappere volgelingen."

HET AVONTUUR BEGINT

Het is uiteraard heel goed denkbaar, dat zich onder de toehoorders 'toevallig' een groepje Avonturijnse helden bevindt, dat er wel oren naar heeft om Arlon te gaan bevrijden. Voor de Meester die hen daarbij gaat begeleiden volgt hieronder de informatie die hij daarbij nodig heeft.

Informatie voor de Meester:

Het mag voor de helden absoluut niet duidelijk zijn wie er nu liegt over het wel of niet leveren van het geld en het voedsel: zowel de dwergen

als de vorst hebben gelijk. Het voedsel en het geld zijn inderdaad per karavaan naar de dwergen gestuurd, maar het is nooit aangekomen. Een troep Goblins heeft de karavaan onderschept en buitgemaakt. De Meester moet de helden echter in de waan laten dat de dwergen de grote boosdoeners zijn. Na een tijdje in de dwergennederzetting rondgedoold te hebben zullen de dwergen de helden ervan overtuigen dat de karavaan nooit aangekomen is.

Als de helden dan nóg niet op het idee komen om de Goblins eens verder aan de tand te gaan voelen verdienen zij de titel 'held' niet en zijn ze een schande voor heel Avonturië.

DE WEG NAAR DE DWERGEN

A IN HET DONKERE WOUD

De weg van Angbar naar het Kosch-Gebergte leidt door een donker woud. Zodra de helden aankomen bij de bocht bij punt A worden ze aangevallen door een klein groepje Goblins (4 tot 10, al naar gelang het aantal helden)

De scores van de Goblins :

moed: 7	aanval: 8
levensenergie: 12	afweer: 6
beveiling	
wapenrustig: 3	trefpunten: 1D6 +2
monsterklasse: 6	

Vanaf de weg leidt een smal pad door het woud naar het kamp van de Goblins, maar dit is zo goed gecamoufleerd dat het door de helden alleen te vinden is als zij weten waar zij naar zoeken.

B HET KAMP VAN DE GOBLINS

Op een open plek in het bos staan een paar grote, vuile tenten. In en om deze tenten bevinden zich in totaal zo'n 30 Goblins, waaronder 16 vrouwen en kinderen, die niet mee zullen doen als het op vechten aankomt. In een van de tenten bevindt zich het voedsel en het geld (750 zilveren Daalders) dat voor de dwergen bestemd was. Wellicht kunnen de helden op het idee komen om er met dit geld vandoor te gaan, maar zij moeten dan wel bedenken dat dit minder is dan de 1000 daalders die vorst Rahan beloofd heeft.

C DE WEG DOOR DE BERGEN

Het pad dat door de bergen slingert is aanvankelijk nog vrij breed, zo'n 2 meter, maar het wordt hier en

daar zelfs smaller dan 1 meter. Onderweg loeren er een aantal gevaren voor de helden. De Meester moet met een D20 gooien:

worp	gebeurtenis
1 - 2	Een lawine stort zich over de helden: elke held krijgt 1D6 +2 Schadepunten.
3 - 5	De helden worden overvallen door een woeste bergleeuw. Dit gebeurt op een breder gedeelte van het pad. De scores van de bergleeuw: moed: 14 aanval: 1 levensenergie: 30 afweer: 6 beveiling wapenrustig: 3 trefpunten: 1D6 +5 monsterklasse: 18 Het dier is uitgehongerd en vecht door tot de dood.
6- 10	De helden worden op een breder deel van het pad overvallen door een Oger. Scores: moed: 22 aanval: 9 levensenergie: 40 afweer: 8 beveiling wapenrustig: 3 trefpunten: 2D6 +4 monsterklasse: 22
11 - 14:	Een deel van het pad is weggeslagen door een lawine. Een held kan hier alleen oversteken wanneer hem een proef Klimmen lukt (of een Behendigheidsproof +6 wanneer het begaafdheidensysteem niet wordt gebruikt). Wanneer de proef mislukt glijdt de held uit en verstuikt zijn enkel. Dit kost hem 4 Schadepunten en heeft tot gevolg dat zijn Snelheid de rest van de dag gehalveerd is.
15 - 20:	Er gebeurt niets bijzonders onderweg (tenzij U als Meester nog een andere leuke verrassing voor de helden in petto heeft).

D OPEN PLEK MET DE DWERGENPOORT

Het pad eindigt op een open plek. Voor zich zien de helden een bergwand oprijzen waarin een grote poort te zien is (2 bij 3 meter). Voor de poort staan twee Dwergen in maliënkolders, beide bewapend met een strijdbijl.

De Dwergen zullen de helden vertellen dat zij alleen binnen mogen als zij het beloofde voedsel en het geld komen brengen. Deze poort is de enige ingang van de dwergennederzetting,

De scores van poortwachtersdweren:

moed: 12 aanval: 9/11

levensenergie: 38/42 afweer: 9

beveiling

wapenrustig: 4 trefpunten: 1D6 + 4/1D6 +5

monsterklasse: 22/25*

(*Van een 'Monsterklasse kun je bij dwergen natuurlijk niet echt spreken, maar dit blijft het aantal AP dat een Meester kan verdelen als de helden de dwergen in een gevecht verslaan).

DE DWERGENNEDERZETTING

1. GROTE HAL

Algemene informatie:

Afmetingen: grootste breedte ±18 Meter. De hal is verlicht door enkele fakkels. In de hal is niets te vinden. In het Midden van de westelijke wand is een 1½ meter brede opening, waarachter een gang naar het westen leidt.

Speciale informatie:

Deze gang is, evenals alle andere gangen in de nederzetting, niet verlicht.

2. WOONHOL

Algemene informatie:

In deze woonruimte staan 3 bedden, een tafel, 3 stoelen en een kast, waarin wat dwergenkleding en gereedschap liggen.

Speciale informatie:

In een van de bedden is een klein, maar bijzonder mooi sieraad te vinden (waarde: 2D6 +10 Dukaten).

3. WOONHOL

Algemene informatie:

In deze woonruimte staan 4 bedden, een tafel, 4 stoelen en een kast. In een van de bedden ligt een dwerg te slapen.

Speciale informatie:

Als de helden de dwerg wakker makken zal hij zich overgeven. Dit is een mijnbouwer, geen strijder. Alleen in het uiterste geval zal hij vechten.

De scores van deze dwergen:

moed: 9 aanval: 10

levensenergie: 35 afweer: 8

beveiling

wapenrustig: 1 trefpunten: 1D6 +1 (dolk)

monsterklasse: 12

4. WOONHOL

Algemene informatie:

In deze woonruimte staan 2 bedden, een tafel, twee stoelen en een kleine kast.

Speciale informatie:

In de kast liggen wat beddengoed en kleren, en een schema waarop de voedselvoorraad staat beschreven. Van het schema kunnen de helden afleiden dat er een groot tekort aan voedsel is.

5. WOONHOL

Algemene informatie:

In deze woonruimte staan 5 bedden en een kleine tafel. In een hoek staat een klein vaatje bier van uitstekende kwaliteit. Op de tafel staan een paar kroezen en er ligt een stuk perkament met daarop wat oude orders voor strijders om prins Arlon te ontvoeren.

6. WOONHOL

Algemene informatie:

In deze woonruimte staan 3 bedden, 1 tafel, 3 stoelen en een kast. Op de bedden liggen 3 dwergstrijders te ronken. Als de helden hier niet heel stil zijn worden ze wakker en daar zijn ze dan helemaal niet blij mee. Zij grijpen hun bijlen die naast hun bedden staan en hakken er fanatiek op los.

De scores van deze dwergen:

moed: 14 aanval: 11/12/11

levensenergie: 44/54/47 afweer: 10/10/11

beveiling

wapenrustig: 0 trefpunten: 1D6 +6/+5/+5

monsterklasse: 20/22/20

Speciale informatie:

Deze dwergen geven zich nooit over. Wel zullen zij proberen om de deur te bereiken om hulp te gaan halen.

Informatie voor de Meester:

Als de dwerg zich overgegeven heeft, zal hij de helden vertellen dat hij niet weet waar de prins gevangen gehouden wordt. Wel weet hij dat de hoofdman de laatste tijd veel in de grote vergaderzaal te vinden is. In de kast is niets bijzonders te vinden.

7. KEUKEN

Algemene informatie:

In deze ruimte staan een oven en een grote tafel. Aan de tafel staan drie dwergen die bezig zijn met het bereiden van een maal.

Speciale informatie:

De dwergen geven zich over aan de helden. Zij vertellen de helden eventueel dat prins Arlon zich in de vertrekken van de dwergenhoofdman bevindt (vertrekken 13 t/m 16) en dat zij juist een maaltijd voor hem aan het bereiden zijn. Verder vertellen zij de helden over de ernstig verslechterende voedselvoorzieningen, en dat zij het voedsel dat de vorst van Angbar hen had beloofd heel hard nodig hebben.

In een kast in deze ruimte is alleen maar keukengerel te vinden.

8. WACHTLOKAAL

Algemene informatie:

In deze kleine ruimte staan 2 dwergenstrijders voor een dubbele deur in de westelijke wand op wacht.

Speciale informatie:

Zij zullen in geen geval voor de helden wijken.

De scores van deze dwergenstrijders:

moed: 14	aanval: 12
levensenergie: 47/51	afweer: 9
beveiling	
wapenrustig: 4	trefpunten: 1D6 +5
monsterklasse: 25/27	

Bovendien roepen zij onmiddellijk hun kameralen die zich in de vergaderzaal bevinden te hulp. De kans is dus bijzonder groot dat de helden hier gevangengenomen worden. (tenzij de helden zich dood willen vechten, wat natuurlijk hun goed recht, maar niet bijzonder slim is). De dwergen zullen de helden duidelijk maken dat het voedsel en het geld nooit aangekomen zijn. Zij willen de helden laten gaan, maar nemen hen al hun geld af. Bovendien laten zij Arlon onder geen enkele voorwaarde gaan. Zij vragen de helden om ervoor te zorgen dat zij alsnog het voedsel krijgen en beloven hen dat ze dan hun geld weer terug zullen krijgen. Als de helden dat beloven dan geven de dwergen hen wat geneeskrachtige drank (10 LE voor elke held)

9. VERGADERZAAL

Algemene informatie:

In deze grote, tamelijk luxueus ingerichte zaal staat een grote ronde tafel, met daaromheen 7 comfortabele stoelen. Op vier van de stoelen zitten dwergen.

Speciale informatie:

Een van de dwergen is Thranur, de hoofdman. Hoogstwaarschijnlijk echter zijn deze dwergen wachtlokaal 8 binnengestormd om de twee wachters daar te helpen. Als de helden deze ruimte betreden via de geheime gang dan zitten de dwergen rustig rondom de grote ronde tafel te vergaderen over het gebrek aan voedsel.

Ongeveer in het midden van de zuidelijke wand staat een beeld van Thranur, met in de rechterhand een forse bijl. Deze bijl is een hendel. Als men deze omlaag drukt draait het beeld opzij en ontstaat er een opening in de zuidelijke muur, waarachter een gang naar het zuiden leidt. (Om deze geheime deur te vinden geldt voor het dwergeninstinct het getal 12).

Indien de helden hier gevangen genomen worden geldt hetzelfde als wat bij ruimte 8 beschreven staat.

De scores van Thranur:

moed: 15	aanval: 13
levensenergie: 58	afweer: 12
beveiling	
wapenrustig: 4	trefpunten: 1D6 +6
monsterklasse: 40	

De scores van de andere 3 dwergen:

moed: 12	aanval: 11/11/12
levensenergie: 42/43/47	afweer: 10/11/10
beveiling	
wapenrustig: 4	trefpunten: 1D6 +5
monsterklasse: 30	

10. WACHTLOKAAL

Algemene informatie:

In deze ruimte staan een tafel, twee stoelen en een grote kast. Op de stoel achter de tafel zit een stevige dwerg te schrijven. Naast de tafel staat een kleine strijdhamer (eenhandswapen, TP 1D6 +5).

Speciale informatie:

Deze dwerg houdt de dienstroosters bij van de dwergen, zowel van de strijders als van de mijnbouwers. Als hij de gelegenheid krijgt om zijn geliefde strijdhamer te grijpen is hij voor de helden een levensgevaarlijke tegenstander.

De scores van de wachtcommandant:

moed: 14	aanval: 15
levensenergie: 38	afweer: 10
beveiling	
wapenrustig: 4	trefpunten: 1D6 +6
	monsterklasse: 30

Van de perkamenten en boeken die op de tafel liggen worden de helden niet veel wijzer. Alleen een dwerg met een begaafdheidsscore van 5 of hoger kan uit de perkamenten afleiden dat er in de nederzetting in totaal zo'n 25 dwergen zijn en dat er over enkele maanden nog een andere groep dwergen zich in deze nederzetting zal vestigen. Verder is er in de kast nog een zakje juwelen te vinden (1 diamant 3K, 1 topaas 2K en een robijn 3K).

11. DOODLOPENDE GANG

Algemene informatie:

Hier hebben de dwergen geprobeerd om een mijn-gang te graven, maar zij stuiten op een ondoordringbare muur van graniet.

12. VOORPORTAAL VAN DE TEMPEL

Algemene informatie:

In deze ruimte branden langs de wanden felle vuren in stenen vuurpotten. Op de wanden zijn afbeeldingen te zien van hamers, aambeelden en andere symbolen van het ambacht der smeden.

Speciale informatie:

Op de dubbele deur in de uitbouw in het westen staat in de oude dwergentaal te lezen: "Wie deze zaal betreedt zonder begeleiding van mijn gewijden, zal ik verteren met mijn heilig vuur".

Elke dwerg en elke Ingerimm gewijde voelt automa-

tisch aan dat er achter de deur een Ingerimm-tem-pel moet zijn en dat ze die maar beter niet kunnen betreden als ze de toorn van Ingerimm niet willen opwekken.

13. DE INGRIMM-TEMPEL

Algemene informatie:

De wanden van het grote vertrek zijn rijkelijk versierd met zeer mooie decoraties. In het midden van de westelijke wand staat een groot beeld van een smid met een enorme hamer. Voor het beeld is een groot gat in de grond waarin een vuur brandt.

Speciale informatie:

Als de helden dit vertrek betreden zonder de Ingerimm-priester uit ruimte 15, lopen zij het risico dat zij de toorn van Ingerimm opwekken. Zodra zij binnen zijn gaat het vuur steeds hoger branden. Als zij na een spelronde nog in de tempel zijn begint het al aardig heet te worden. Plotseling laait het vuur hoog op en worden de helden lichtelijk geroosterd: elke gevechtsronde dat zij in de tempel verblijven lopen zij een schadepunt op. Het is dus zaak dat zij zo snel mogelijk de ruimte verlaten. Overigens, als er zich onder de helden een Ingerimm-priester bevindt dan bestaat er een kans dat Ingerimm zijn toorn niet laat ontbranden.

De Meester moet dan met de 1D20 gooien. Als de score hoger is dan de graad van de priester maal 2, dan ontbrandt de toorn van Ingerimm wel, maar als de score lager of even hoog is, blijft alles rustig. Indien de helden echter in de tempel iets vernielen of proberen te stelen dan ontbrandt Ingerimms toorn altijd. Overigens is de geheime deur in de noordwand niet van hieruit niet te openen.

In de tempel is verder nog te zien: een lage kast met religieuze boeken, een tweetal gouden aambeelden en een gouden tafel met daarop een kostbare lamp met Ingerimms heilig eeuwig brandende vuur.

14. WACHTLOKAAL

Algemene informatie:

In deze ruimte staan een tafel en een stoel, waarop een dwerg stevig zit te ronken.

Speciale informatie:

Deze dwerg weet niet veel, hij kan alleen maar uitleggen hoe deze kant van de nederzetting in elkaar steekt en wat de helden er kunnen verwachten. De Meester mag zelf bepalen hoeveel of hoe weinig de dwerg vertelt en wanneer hij liegt of niet.

15. KAMER VAN GHROIN

Algemene informatie:

In de ruimte, die door een merkwaardige lamp (eeuwig brandend vuur) spaarzaam verlicht wordt, zit een oud uitziende dwerg in een oud boek te lezen.

Speciale informatie:

Het is Ghroin, de gewijde van Ingerimm. Omdat zijn aanzien bij Ingerimm op het moment niet erg groot is, zal hij het niet op een confrontatie met de helden aan laten komen. Hij zal echter alles in het werk stellen om te voorkomen dat de helden de Ingerimm-tempel betreden, maar als ze dat toch willen zal hij met hen meegaan om te voorkomen dat zij iets stelen of vernielen.

16. KAMER VAN THRANUR

Algemene informatie:

Deze grote ruimte is zeer luxueus ingericht en wordt door Thranur gebruikt als zit- en slaapkamer, maar op dit moment wordt dit vertrek gebruikt als onderkomen voor Arlon.

In het vertrek staan een grote tafel, 2 stoelen, een comfortabele ligbank en twee fauteuils en verder een groot geriefelijk bed. Op dat bed ligt Arlon te slapen.

Speciale informatie:

Naast het bed staat nog een klein nachtkastje waarin een fles geneeskrachtige wijn staat waarin 10 slokken zitten. Elke slok is goed voor 4 punten levensenergie.

17. BADKAMER

Algemene informatie:

Deze geheel uit marmer bestaande kamer dient als badkamer voor Thranur. In het midden van het vertrek staat een groot rond bad en tegen de oostelijke wand staat een grote kast, waarin verschillende badhanddoeken liggen, wat flessen badzout en een heel assortiment verschillende kammen en borstels. Verder is hier niet veel te vinden.

18. DE SCHATKAMER

Algemene informatie:

Op ongeveer twee meter van het zuidelijke uiteinde zit in de oostwand van de gang een geheime deur. Deze deur is volgens oude, zeer vernuftige dwergentechnieken gebouwd en is daarom moeilijk te vinden (dwergeninstinct 13 of minimaal 2 SR zoeken). Als men de deur heeft kunnen vinden, ontdekt men de volgende tekst:

ROPOT EDR ERWDEGN NPOE U

Speciale informatie:

Het ontcijferen van deze tekst mag geen al te groot probleem zijn. Er staat:

POORT DER DWERGEN OPEN U

Al deze tekst uitgesproken wordt opent de deur zich. Achter de deur loopt een gang naar een ruimte, waarvan de wanden van zuiver marmer gemaakt zijn. In de ruimte zijn enkele prachtige gesmede voorwerpen te vinden, waaronder enkele gouden en zilveren kandelaars (waarde 35 Dukaten) en een maliënkolder van Mithril (BW 41 gewicht 250 oz. waarde 75 Dukaten, géén BH-minpunten), Mocht in de tijd dat de helden zich in deze ruimte bevinden een van de dwergen hen hier ontdekken dan zal hij zich met een onbeschrijfelijke woede op hen storten en tot de dood door vechten. Elke Meester moet zelf beslissen of dit al dan niet gebeurt, en zo ja, door hoeveel dwergen de helden aangevallen worden.

19. SMEDENRIJ

Algemene informatie:

In deze grote, vreemd gevormde ruimte zijn twee smeedplaatsen met vuren en aambeelden, twee grote kasten met mijn gereedschap, een berg kolen, een stapel gouderts (in de westelijke uitbouwen), en 4 dwergen te vinden.

Speciale informatie:

Deze dwergen zijn echter geen strijders en zullen zich alleen in uiterste nood verdedigen met hun houwelen en smeedhamers. Deze dwergen hebben de helden weinig te vertellen, hooguit het een en ander over de mijnen en over hun grote hobby en levenswerk, het vervaardigen van de prachtigste sieraden die er in Avonturië te vinden zijn. Helaas vertellen ze er niet bij waar die sieraden dan wel te vinden zijn, zodat dit altijd wel een van de grote dwergengeheimen zal blijven.

20. DE MIJNGANGEN

Algemene informatie:

In de smalle, lage mijngangen zijn een paar dwergen aan het werk.

Speciale informatie:

Als de helden hen storen bij hun werkzaamheden, dan raken ze een beetje in paniek en slaan ze alarm. Dit heeft tot gevolg dat alle dwergen uit de gehele nederzetting naar de mijnen zullen komen en de kans dus bijzonder groot is dat de helden:

- A) gevangen worden
- B) het loodje leggen

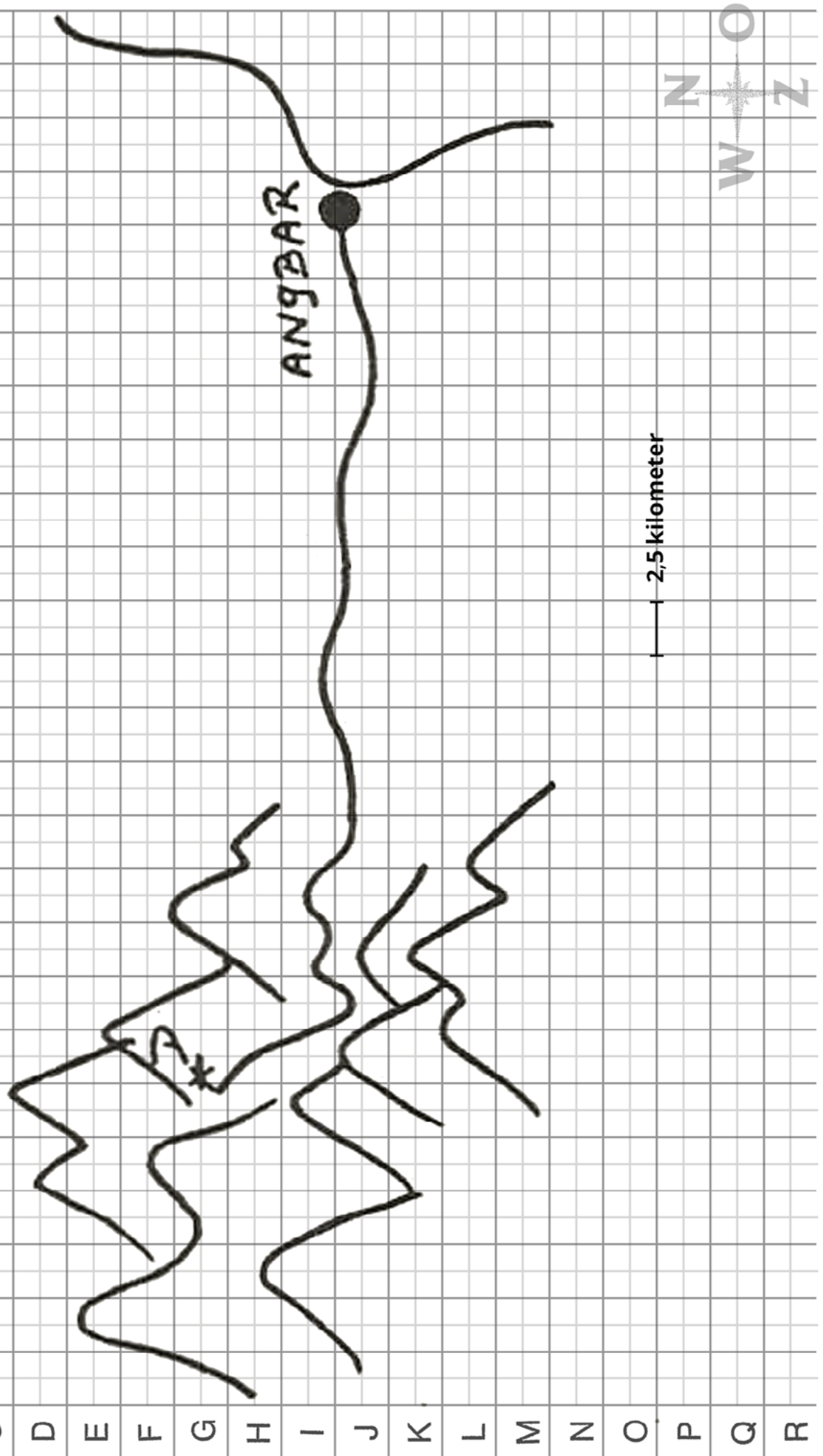
Informatie voor de Meester:

Mocht u van uw helden af willen komen, dan is dit de beste plaats om daarvoor te zorgen. Maar, wees genadig, laat ze leven. Als ze door de dwergen gevangen genomen worden zullen die ze ervan kunnen overtuigen dat het voedsel en het geld nooit zijn aangekomen. Waarschijnlijk zullen de helden dan bij de Goblins aan gaan kloppen en daar heeft u ook nog een mogelijkheid om hen het leven flink zuur te maken.

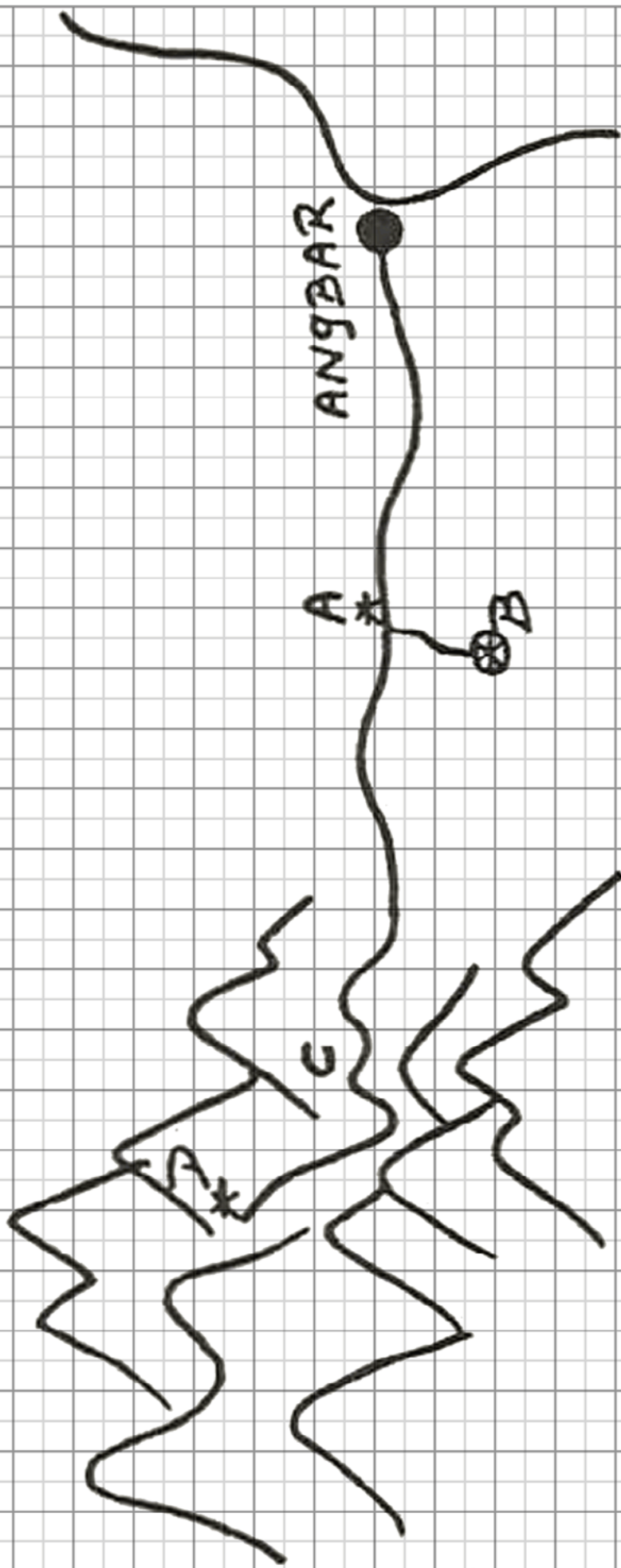
De weg naar de Dwergen voor de helden

Windstreken zelf intekenen.

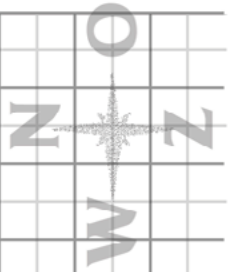
© 1985 by Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen; Selecta Spel en Hobby B.V., Deventer



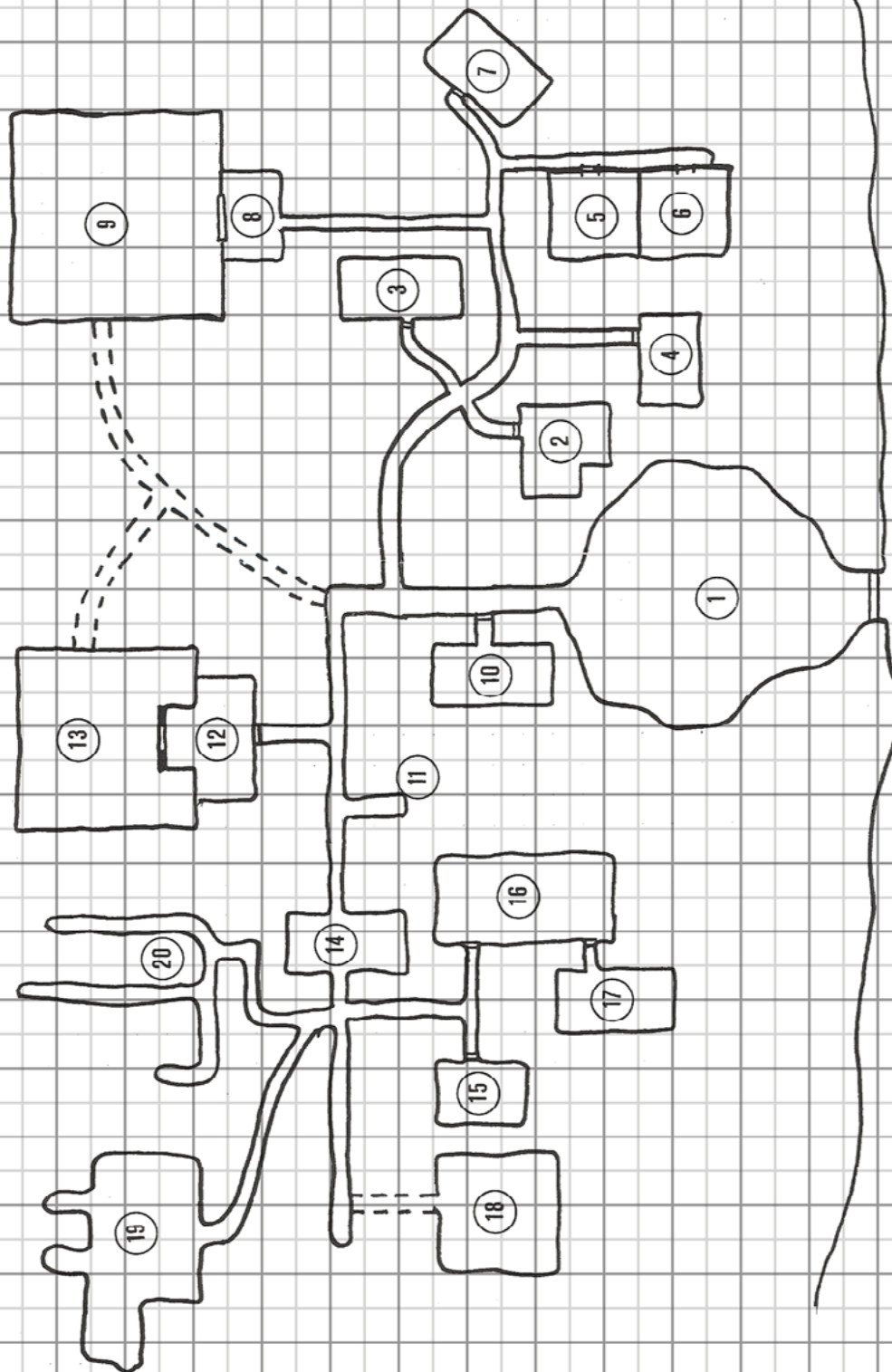
voor de Meester



2,5 kilometer



Dwergenederzetting



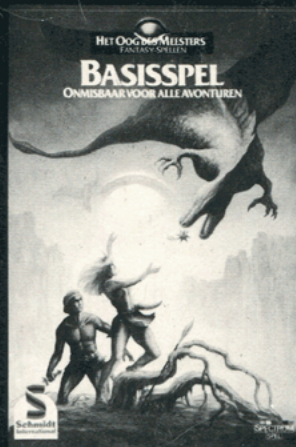
'Het Oog des Meesters' – een nieuwe spelsensatie
 'Het Oog des Meesters' is een spannend nieuw fantasy-rollenspel. Als speler waagt u zich in Avonturië. Daar begint het spel. Iedere speler kruipt in de huid van een spelfiguur: strijder, tovenaard, elf, avonturier of dwerg. De 'helden', zoals ze in Avonturië 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



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.

