

NOODLOT PUNTEN

extra spelregel voor het Oog des Meesters




HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

Vertaling en aanpassing aan OdM: Rodlofo
rodlofo1958@gmail.com
nieuwe opmaak, redigeren: Frank Mutsaers
versie 202007

NOODLOT PUNTEN

Een extra spelregel voor het Oog des Meesters



INHOUD

Noodlot Punten	7
Wat zijn Noodlot Punten?	7
Wanneer noodlot Punten in principe te gebruiken?	8
Hoe moet de spelmeester omgaan met Noodlot Punten?	8
De Strijd	8
Vallen en ongelukken	9
Vergiftiging en ziekte	9
Hoe Helden Noodlot Punten kunnen verwerven	10
Hoe Helden Noodlot Punten verliezen	10
Meesterfiguren en Noodlot Punten	10

NOODLOT PUNTEN

Alvorens verder te lezen, ja, dit is een Warhammer regel, en neen niet iedere OdM speler zal dit waarderen. Maar ik moet zeggen dat over de jaren heen dit systeem mij heel wat plezier heeft verschaft. Lees dus enkel verder als je interesse hebt. Noodlot Punten kunnen je OdM avonturen enkele stappen verbeteren waar het betreft de helden en hun soms zinloze dood door een slechte dobbelsteenworp. Noodlot is het essentiële verschil dat een spelfiguur markeert als een held, in plaats van een gewone Avonturijnse burger. Helden hebben een lotsbestemming, een missie, een duidelijk doel in het leven. Ze zijn er zich misschien niet van bewust, en het is misschien niet erg glorieus, het is misschien zelfs niet eens bijzonder aangenaam, maar de held wordt gemarkeerd door de goden om die lotsbestemming te voltooien – wat het ook is. Omdat helden worden gekenmerkt door het lot, zullen ze waarschijnlijk niet in tweeën worden gesneden door de eerste goblin die een bijl in hun richting zwaait – ze zijn gemarkeerd voor betere dingen! Om dit te vertegenwoordigen, wordt aan de helden een aantal Noodlot Punten geschonken, die tijdens het spel kunnen worden gebruikt om hen van een ernstige

verwonding of dood te vrijwaren. Noodlot Punten kunnen ook worden gewonnen en verloren als gevolg van goddelijke acties. Noodlot Punten worden gebruikt om een held te redden van een zekere dood; door een Noodlot Punten te spenderen, kan een held weer leven om een andere dag te vechten. Bijvoorbeeld, een held kan een Noodlot Punt besteden om een kritieke treffer te negeren die anders fataal zou zijn gebleken – de held wordt bewusteloos geslagen eerder dan gedood en wordt wakker terwijl hij voor dood is achtergelaten of slechts licht gewond door de moorddadige treffer. Een held die van een klif valt, kan een Noodlot Punt gebruiken om ongedeerd weg te komen – gered door een een-op-een-miljoen kans zoals een struik of een uitstekende tak, of een stukje uitzonderlijk zacht zand om in te landen.

Zoals je ziet zijn Noodlot Punten erg krachtige dingen en spelers moeten er worden aan herinnerd dat ze kostbaar en zeldzaam – zelfs eindig zijn. Zodra een held een Noodlot Punt heeft gebruikt is het verdwenen – Noodlot Punten worden niet gevoed door de magische heelkracht van Dere zoals de Levensenergie en Astrale Energie. Zodra ze opraken, kan een held de dood niet meer bedriegen

WAT ZIJN NOODLOT PUNTEN?

DE FUNCTIE VAN NOODLOT PUNTEN IS DRIELEDIG: *Ten eerste* laten ze onze helden wonderbaarlijke ontsnappingen maken, zoals in de beste avonturenverhalen. Helden kunnen vallende stenen blokken ontwijken met een snorhaar verschil tussen leven en dood; uitglijden van een klif en de harde, dodelijke landing vermijden door in een handig struikgewas terecht te komen, ongedeerd door een hagel van pijlen lopen om iemand te redden, en ga zo maar door. Wanneer ze met een haarbreedte kun-

nen ontsnappen en de wendingen van het Noodlot naar hun hand zetten, zijn spelers bereid om hun helden aan risico's bloot te stellen waardoor er een sneller en spannender spel ontstaat dan anders het geval zou zijn.

Ten tweede weerspiegelen Noodlot Punten het idee dat onze helden een lot hebben dat hen boven de rest van de wereld plaatst. Net zoals in films, Sylvester Stallone of Arnold Schwarzenegger het kan maken om een machinegeweer te bestormen

terwijl de mariniers om hem heen worden neergemaaid, zo kunnen onze helden grote risico's nemen – en er mee weg komen.

Ten slotte is de strijd gevaarlijk in het echte leven en is het leveren van de strijd niet altijd de beste uitweg. Als vechtpartijen altijd de makkelijkste manier zijn om het pleit te beslechten zullen spelers minder geneigd zijn om iets een beetje subtieler te proberen, zoals denken! Uiteraard zal er af en toe een voorval plaatsvinden waarbij vechten de enige manier van handelen. Maar zelfs in de gewone strijd kunnen helden heel gemakkelijk worden gedood als

de spelers geen voorzichtigheid leren. Het besteden van een Noodlot Punt kan de onbezonnen speler een tweede kans geven en de ongelukkige speler een gelijke kans op succes.

Natuurlijk, als de spelers er op aandringen om in elke situatie de wapens te trekken en het gevecht aan te gaan zullen hun Noodlot Punten zeer snel opraken en is een permanente dood een grimmige onvermijdelijkheid. De meeste spelers zullen vrij snel het idee krijgen en beseffen dat een gung-ho aanpak is niet per se de beste manier van handelen is.

WANNEER NOODLOT PUNTEN IN PRINCIPE TE GEBRUIKEN?

EEN NOODLOT PUNT KAN WORDEN BESTEED WANNEER een held op het punt staat te sterven – in de strijd, door valstrikken of ongevallen, als gevolg van vergiftiging of ziekte, of in andere omstandigheden. In plaats van te sterven, besteedt de held een Noodlot Punt en dan moet de spelmeester een manier

bedenken om ervoor te zorgen dat de held op realistische wijze zijn ontijdige dood overleeft – een directe goddelijke ingreep (verschijningen inbegrepen) is erg populair in mijn spelersgroepen, zelfs als de spelers achteraf denken dat alles slechts een droom of hallucinatie was.

HOE MOET DE SPELMEESTER OMGAAN MET NOODLOT PUNTEN?

WANNEER EEN HELD EEN NOODLOT PUNT BESTEEDT, is het aan de spelmeester om te komen met iets dat zal voorkomen dat de held zal sterven. Ongetwijfeld zal de speler in kwestie zijn “nuttige” suggesties spuien, maar de spelmeester moet voorzichtig zijn en er voor zorgen dat de held niet veel beter af is dan alvorens het Noodlot Punt werd besteed.

De held moet natuurlijk de situatie overleven, maar dat is het dan ook (er ligt geen pot goud aan het einde van de regenboog wat die Heuveldwergen ook mogen beweren).

Het kan soms moeilijk zijn om te komen met een passend, op maat gemaakte deus ex machina in de hitte van het moment, dus hier zijn enkele ideeën.

DE STRIJD

HIER IS DE VERKEERDE MANIER OM MET NOODLOT Punten om te gaan in de strijd: Alrik Boerenslot, een held is in een harde strijd verwickeld met een bende zwartpelsen. Zijn Levensenergie staat erg laag en de speler beseft dat iedere volgende treffer zijn dood kan betekenen. Alriks speler besteedt een Noodlot Punt. De spelmeester negeert het kritische, dodelijke effect van de dodelijke slag, maar Alrik is nog steeds erg laag in Levensenergie, dus de volgende treffer zal Alrik opnieuw doden... Alriks speler besteedt dus nogmaals een Noodlot Punt ... Aan dit tempo zal Alrik zijn drie Noodlot Punten besteden

in evenveel rondes; het enige effect zal zijn dat hij drie rondes later zal sterven dan hij anders zou hebben gedaan.

Laten we dat nog eens proberen: Alrik krijgt een dodelijke treffer. Het is een treffer op het lichaam en de spelmeester besluit dat zijn buik wordt opengereten, zijn ingewanden er uit vallen en Alrik dus nu onmiddellijk sterft. Alriks speler besteedt een Noodlot Punt en wordt er door de spelmeester van op de hoogte gebracht dat alles hem zwart voor de ogen wordt. Terwijl de speler zich afvraagt wat er is gebeurd, schrijft de spelmeester een briefje waarin

hij meldt dat Alrik is getroffen door de platte kant van het zwaard dat hem zou hebben gedood en hij door de kracht van de treffer tegen de muur achter hem werd gegooid, het raken van de muur met zijn hoofd heeft hem bewusteloos geslagen. Hij zal nu (20-LK) uren later wakker worden (met 1D6 punten Levensenergie) om te merken dat hij wordt verzorgd door zijn zegevierende kameraden; of als de spelmeester zich wat gemeen voelt, gevangen in het hol van de zwartpelsen met zijn verslagen kameraden; of achtergelaten voor dood, ontdaan van alle rusting en kostbaarheden, en helemaal alleen.

De truc hier is om je verbeelding te gebruiken. Dit kan ook een kans bieden om dingen te dirigeren als de spelers een beetje van de baan zijn gegaan. U, de spelmeester, controleert wanneer en waar de helden wakker worden en u kan dit gebruiken in het voordeel van het avontuur.

Als, bijvoorbeeld, de helden een vitale aanwijzing

over het hol van de kwaadaardige Necromancer hebben gemist, kunnen ze wakker worden in een klein dorp, na voor dood te zijn gevonden in het bos. Als hun wonden zijn verzorgd, zullen de dorpingen hen vertellen over de zwarte toren achter het woud, waar afschuwelijk geschreeuw worden gehoord 's nachts, en over de recent gegraven graven die zijn verstoord kennelijk van binnenuit...

Er zijn ook een aantal dingen waarmee u zal moeten rekening houden. Vergeet niet, de spelers weten dat de held die een Noodlot Punt heeft besteed niet dood is, maar hun helden niet. U moet ervoor zorgen dat de spelers dienovereenkomstig handelen. U moet ook voorkomen dat u zelf niet toegeeft aan uw wraakzuchtige zelf – als een held dood lijkt te zijn, zal een ork of goblin hem/haar verlaten en verder gaan naar een andere vijand; ze zullen over het algemeen niet nog eventjes een paar steken toebrengen 'gewoon om zeker te zijn'.

VALLEN EN ONGELUKKEN

WANNEER EEN HELD EEN NOODLOT PUNT BESTEED om te voorkomen dat hij gedood wordt door een valstrik of een andere misrekening, zijn er twee mogelijke benaderingen van wat er daarna gebeurt:

De Avonturenfilm Methode – De spijkers, speren, vallende blokken, of wat dan ook, missen de held met een snorhaar verschil, scheren rakelings langs het pantser van de held, vernietigen mogelijk een rugzak of een ander voorwerp dat de spelmeester niet in het avontuur wenst, maar

de held ontsnapt ongedeerd.

De Tekenfilm Methode – De held is doorboord met pinnen en spijkers, of zelfs speren, of wat dan ook, maar hij wandelt gewoon weg. De levensenergie wordt teruggebracht tot 1D6 punten en sommige (of alle) rustingsstukken van de held kunnen hierbij worden vernietigd, maar de held is nog steeds (zo ongeveer) in leven. Persoonlijk ben ik erg tegen deze tweede methode gekant, maar ieder zijn meug.

VERGIFTIGING EN ZIEKTE

WANNEER EEN HELD EEN NOODLOT PUNT BESTEED om de dood door vergiftiging of ziekte te voorkomen, kunnen de effecten van het vergif of de ziekte op miraculeuze wijze stoppen wanneer de held op het punt van de dood komt (1 punt Levensenergie) en dan weer normaal begint te herstellen ('verbeterd' zoals gebruikelijk door medische hulp). Bijvoorbeeld: Alrik Boerenslot wordt in de loop van een avontuur in het been gebeten door een wolfsrat en de spelmeester rolt een 1D20 om te zien of de beet de Zwarte Pest draagt – een resultaat van 18+ geeft Alrik deze dodelijke ziekte). De worp geeft 19

aan en Alrik moet nu een dodelijke ziekte overleven. Een week of wat later, wordt Alrik bedlegerig met de pest en wordt zijn gezondheid steeds erger in de komende dagen. Hij verliest op dag 1 één punt Lichaamskracht, op dag 2 twee punten Lichaamskracht, op dag 3 drie punten Lichaamskracht, enz. Na vijf dagen, is zijn Lichaamskracht nul en de speler besteedt een Noodlot Punt om Alrik te redden van een zeer onheldhaftige dood. Alrik raakt in coma en zweeft 1D6 dagen lang op de rand van de dood. Op de volgende dag opent hij zijn ogen en vraagt om voedsel – hij is begonnen te herstellen.

HOE HELDEN NOODLOT PUNTEN KUNNEN VERWERVEN

NOODLOT PUNTEN ZIJN DUS DUIDELIJK EEN ONMISKENBAAR waardevol product. De volgende vraag is natuurlijk, hoe kan een held er nog meer verwerven?

Er zijn vier manieren waarop een held Noodlot Punten kan verwerven:

Helden creatie – Elke held krijgt bij zijn creatie een aantal Noodlot Punten.

Mensen: 1D3 +1 Noodlot Punten

Elfen: 1D3 -1 Noodlot Punten (minimaal 1)

Dwergen: 1D3 Noodlot Punten

Heuvel Dwergen: 1D2 +2 Noodlot Punten

Goddelijke Gunst 1 – Gewijden kunnen Noodlot Punten winnen als gevolg van een meesterlijke dobbelsteenworp op 1D20 bij een graadstijging.

Goddelijke Gunst 2 – Met de discretie van de spelmeester kan een god een held een Noodlot Punt geven in plaats van een zegen. Zoals met alle zegeningen, moet de held in kwestie deze echt verdienen en moet de godheid een grote dienst

hebben bewezen, zoals het met succes uitvoeren van een zoektocht in opdracht van de godheid, of het verdedigen van een tempel tegen een onoverwinnelijke overmacht. Een (en slechts één) Noodlot Point zal hierbij worden toegekend.

Het Pad van Avontuur – Als een held erin slaagt een grote, wereldschokkende dreiging van goddelijke oorsprong af te wenden (zoals de machinaties van een Gehoornde demon of van de Naamloze), kan er een Noodlot Punt worden toegekend samen met de gebruikelijke Avonturenpunten. De dreiging moet duidelijk zijn, net als het feit dat ware het niet voor het ingrijpen van de held, er een verschrikkelijke ramp zou hebben plaatsgevonden. Laat geen snelpratende spelers je er van overtuigen dat het uitroeien van een paar dozijn sekteleiden hetzelfde is.

Helden kunnen onder geen enkele voorwaarde Noodlot Punten kopen met Avonturenpunten. **Nooit, nooit, nooit. Nee, echt nooit.**

HOE HELDEN NOODLOT PUNTEN VERLIEZEN

NET ZOALS HELDEN NOODLOT PUNTEN KUNNEN winnen door goddelijke gunst, kunnen ze deze verliezen door goddelijke ongunst. Gewijden kunnen Noodlot Punten verliezen als gevolg van een vreselijke dobbelsteenworp op 1D20 bij een graadstijging. Een resultaat van 18+ (of een beslissing van de spelmeester bij misbruik van de goddelijke gaven) laat een eerder gewonnen Noodlot Punt weer verloren gaan als blijk van de teleurstelling van de God. Als een held een godheid een slechte dienst bewijst, kan de godheid de held ontdoen van een Noodlot Punt totdat een passende heldendaad de held weer in het goede kant van de god brengt. Die-

ven die niet stelen wakkeren de woede van Phex aan, Gewijden van Boron die grafheuvels schenden of weigeren de doden van de juiste rite te voorzien wekken ook het wantrouwen en de wraak van deze god op. Er zijn meer dan voldoende voorbeelden te vinden van helden die faalden in hun door de goden gegeven taak en daarna werden gestraft. Een held die zijn ziel verkoopt aan de Naamloze wordt een Werktuig voor de god wiens naam niet wordt gesproken en ruilt al zijn Noodlot Punten in voor toverspreuken of wereldlijke macht in een poging om een gemakkelijke weg naar de macht te vinden.

MEESTERFIGUREN EN NOODLOT PUNTEN

IN DE REGEL HEBBEN MEESTERFIGUREN GEEN Noodlot Punten – een deel van hun functie, zoals hierboven uiteengezet, is het onderscheiden van de helden van de rest van de wereld. Het is de spelmeester echter toestaan om een meesterfiguur Noodlot

Punten te geven onder speciale omstandigheden. Stel dat je een meesterfiguur ontwikkelt die de helden nog lang het leven zal moeten zuur maken: een mega-slechterik van het statuut van Fu Manchu of professor Moriarty. De spelers kunnen dan wel

denken dat hun vijand verslagen is, maar door het gebruik van Noodlot Punten leeft de schurk nog steeds om op een andere dag opnieuw de helden het leven zuur te maken. Na voldoende tijd te hebben gehad om te herstellen, opnieuw een machtsbasis uit te bouwen, en het werven van nieuwe handlangers, verschijnt hij op een geschikt moment om een verwoestende wraak te nemen op de helden.

Je moet dit soort behandeling echter houden voor speciale gelegenheden. Het zal gemakkelijk zijn om de spelers te demoraliseren als elke kleine schurk die ze tegenkomen de gewoonte ontwikkeld om terug te komen na 'drie of vier keer' te zijn gedood.

Echter, als je een paar Noodlot Punten geeft aan die ene toonaangevende slechterik in je campagne en hem of haar een paar keer laat terugkeren om wraak te nemen op onze helden, kan het helpen hun op de toppen van hun tenen te houden.

Wees eerst en vooral erg voorzichtig en breng de spelers niet al te duidelijk op de hoogte van wat er gebeurt, anders is de kans groot dat ze iedere tegenstander zullen uitbenen en verbranden 'gewoon om zeker te zijn'. Wees fantasierijk als je speelt met het gebruik van Noodlot Punten, want het kan veel toevoegen aan de spanning en het plezier van het spel. Ten tweede, wees gemeen in het uitdelen van Noodlot Punten. Daar deze een held effectief een extra leven geven maakt dat ze zeer krachtige en kostbare dingen zijn. Het verspreiden van te veel Noodlot Punten zal met grote waarschijnlijkheid aanleiding zijn voor sommige (slechtere) spelers om over te gaan tot een munchkineske gung-ho houding, die zowel het concept van Noodlot Punten als het spel zelf devalueert.

'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 spellfiguur: 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.

