

VAN AD&D NAAR ODM

Omreken Tabellen voor AD&D naar ODM1



HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

www.hetoogdesmeesters.com

Illustratie omslag: Free SVG Background by [BGjar](#) ([CC BY 4.0](#))

Colofon
originele tekst 1988
geschreven door: Günter D'Hoogh
vormgeving: Frank Mutsaers
versie: 202202

Van (A)D&D naar OdM

Omrekentabellen voor D&D naar OdM1

Bedacht, berekend en uitgewerkt door Günter D'Hoogh

Inhoud

Inleiding	7
Het bepalen van BW en Afweer (AW)	8
Bepalen van de AV-score	9
Bepalen van het aantal punten Levensenergie (LE)	10
Bepalen van de Trefpunten van een Monster	11
Bepalen van Monsterklasse en Avontuurpunten	11
Bepalen van MO, LK, SL, CH, BE en Snelheid	12
Andere termen uit de Monster Manuals die van belang kunnen zijn	13
Algemene opmerking	13

Inleiding

An de basis van deze tabellen lagen een aantal redenen:

- De uitgave van het Nederlandstalige rollenspel 'Het Oog des Meesters' werd door Het Spectrum/Selecta al vlug gestopt.
- Er waren amper avonturen beschikbaar en veel variatie in Monsters en andere tegenstanders was er evenmin.
- In Duitsland - de geboortewieg van 'Das Schwarze Auge' - waren er al tal van avonturen (met daarin nieuwe tegenstanders en Monsters verwerkt) en was er reeds een uitbreidingsdoos.
- De Duitse taal was echter niet voor iedereen even toegankelijk en de Nederlandstalige spelers bleven verstoken van nieuw materiaal.

- Voor ideeën greep menig Meester dan ook terug naar de modules van Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) omdat Engels veel vlotter verstaanbaar was. De AD&D-avonturen en boeken waren wel wat duurder maar goed uitgevoerd en makkelijk te verkrijgen.

Afgezien van de Engelse taal bleef het echter een probleem, de scores en eigenschappen van de hierin voorkomende wezens naar ODM-termen te "vertalen". In een poging dit te vergemakkelijken, werden er in de 'Aventurijsche Bode #3' (jaargang 2 uit 1988) volgende omzettafellen geplaatst:

Günter D"Hoogh 2022

Het bepalen van BW en Afweer (AW)

Armor Class (AC)	BW	AW
10	0	1
9	0	2
8	1	3
7	2	4
6	2	5
5	3	6
4	4	7
3	5	8
2	6	9
1	7	10
0	8	11
-1	8	12
-2	8	13
-3	9	14
-4	9	15
-5	9	16
-6	10	17
-7	10	17
-8	10	17
-9	11	17

weer immers zien als het trachten te vermijden van de aanvallen van je tegenstander en niet altijd als het “opvangen” van diens wapen.

Voorbeeld: een zwerm insecten kan je een “AW 0” geven omdat ze alleen het gevaar van jouw aanval proberen te ontvluchten (en niet deze “af te weren” met een fysiek wapen). In dat geval zou je de AV-proef van de Helden kunnen verzwaren om op die manier weer te geven dat de insecten uit ons voorbeeld uiteraard ook een natuurlijke overlevingsdrang hebben. Ze stellen zich niet zondermeer bloot aan de wapens van de Helden maar zullen die als het ware proberen te ontwijken. Het zal voor de Helden dus moeilijker worden om hen te “treffen” vandaar dat hun AV wordt verzwaaard. De malus op de AV wordt overgelaten aan de Meester afhankelijk van de situatie (omgeving, Monster, klimaat, ...).

Het is altijd mogelijk dat een Monster “AW = 0” heeft. De desbetreffende Meester kan hier naar eigen goeddunken over beslissen met behulp van de beschrijving in de Monster Manuals. Je moet een af-

Bepalen van de AV-score

HIERBIJ WORDT UITGEGAAN VAN de HD-scores (Hit Dice) zoals vermeld in de Monster Manuals.

Hit Dice (HD)	AV
Tot 1-/1	3
1-/1	4
1	5
1+	6
2-/2+	7
3-/3+	8
4-/4+	9
5-/5+	10
6-/6+	11
7-/7+	12
8-/8+	13
9-/9+	14
10-/11+	15
12-/13+	16
14-/15+	17
16+	18

Bepalen van het aantal punten Levensenergie (LE)

HIERBIJ WORDT UITGEGAAN VAN de HD-scores (Hit Dice) zoals vermeld in de Monster Manuals.

HD	LE	LE		
		min	max	gem
1	2 + 1D6	3	8	6
2	6 + 2D6	8	18	13
3	12 + 2D6	14	24	19
4	14 + 3D6	17	32	25
5	22 + 3D6	25	40	33
6	24 + 4D6	28	48	38
7	32 + 4D6	36	56	46
8	34 + 5D6	39	64	52
9	42 + 5D6	47	72	60
10	44 + 5D6	49	74	62
11	52 + 6D6	58	88	73
12	54 + 7D6	61	96	79
13	62 + 7D6	69	104	87
14	64 + 8D6	72	112	92
15	72 + 8D6	80	120	100
16	74 + 9D6	83	128	106
17	82 + 9D6	91	136	114
18	84 + 10D6	94	144	119
19	92 + 10D6	102	152	127
20	94 + 11D6	105	160	133
21	102 + 11D6	113	168	141
22	104 + 12D6	116	176	146
23	112 + 12D6	124	184	154
24	114 + 13D6	127	192	160
25	122 + 13D6	135	200	168

Voor het bepalen van de LE van een Monster zijn er in deze tabel twee manieren mogelijk. De LE-kolom geeft aan hoe men het aantal levenspunten van een creatuur kan bepalen. De Meester gebruikt de vermelde 'vaste waarde' en telt daarbij het resultaat van de worp met het aangegeven aantal zeszijdige dobbelstenen. Het is immers realistisch dat niet elke Ork, Draak, enz. hetzelfde aantal LE-punten heeft omdat ze tot eenzelfde soort behoren. Als men zich echter tijd wil besparen, kan men ook de 'gem-kolom' nemen daar deze het gemiddeld aantal LE aangeeft dat met de bijbehorende formule kan worden verkregen.

Bepalen van de Trefpunten van een Monster

WE NEMEN GEWOON DE DAMAGE/Attack-score (DA) over zoals vermeld in de Monster Manual. Wanneer we met de bijkomende eigenschappen van de meeste Monsters rekening houden, blijkt dat ze gewoonlijk sterk genoeg zijn zonder hun TP nog eens extra te verhogen. Het is niet erg als er ook zo nu en dan wat zwakkere tegenstanders bij zijn. We voegen dus géén TP toe, uitgezonderd in de drie hieronder vermelde gevallen:

Wanneer bij de DA-score 1-2, 1-3 of 1-4 vermeld staat, voegen we 4 extra TP aan het aantal toe:

- 1-2 wordt dan 1-6 (of 1D6)
- 1-3 wordt dan 1-7 (of 1D6 +1)
- 1-4 wordt dan 1-8 (of 1D6 +2)

NB:Dit is niet nodig wanneer er sprake is van Straf- of Schadepunten (wat door de Meester uit de bijhorende tekst kan worden afgeleid).

Bepalen van Monsterklasse en Avontuurpunten

WE MAKEN HIER ONDERSCHIED tussen de Monsterklasse (MK) van een creatuur en de Avontuurpunten (AP) die de Helden krijgen als ze het desbetreffende Monster hebben verslagen of op de vlucht gejaagd.

Monsterklasse gebruiken we om de Magiegevoeligheid van een creatuur weer te geven en zijn weerstand tegen sommige spreuken van de Magiër. Deze score kan elke (ervaren) Meester zelf afleiden uit de beschrijving en uit de in de tekst aangegeven scores bij Intelligence en/of Magic Resistance.

Avontuurpunten: Deze berekenen we als volgt: De basis-AP die aan

een creatuur worden toegekend zijn steeds de helft van zijn LE (naar beneden afgerond). Hierbij kunnen nog bonus-AP komen voor eventuele speciale eigenschappen die bij de beschrijving van het Monster vermeld worden. Deze boni zijn cumulatief en worden als volgt berekend:

- + 5 AP voor elke extra eigenschap
- + 5 AP voor iedere BW-punt hoger dan 5 (zie tabel onder "1")
- + 1 AP voor iedere TP hoger dan 1D6 +2

Formule:

$$\text{aantal AP} = (\text{LE}:2) + \text{Boni}$$

Bepalen van MO, LK, SL, CH, BE en Snelheid

Slimheid: hiervoor kan gewoon de *Intelligence*-score worden overgenomen zoals vermeld bij de inleidende opmerkingen in de *Monster Manuals*.

Charisma: wordt door de Meester bepaald aan de hand van de beschrijvingen in de tekst. Soms staat de CH-score zelfs vermeld, zoals in *Legends & Lore* (vroegere naam: *Deities and Demi-Gods*).

Snelheid: de MOVE-scores overnemen uit de *Monster Manuals* en voor humanoïden kan je ze eventueel aanpassen naar eigen goeddunken of volgens de tabellen die je vindt in *‘Das Buch der Regeln II* (blz. 45)’. Het resultaat geeft het

aantal meters per Gevechtsronde (of per seconde) weer. Ik zou alvast voorstellen om je daarbij te baseren op (gelijkaardige) Monsters uit OdM1.

Moed: kan direct uit de originele tekst worden afgeleid. Baseer je op eventueel gelijkaardige wezens in OdM.

Lichaamskracht: je leidt dit best af uit de beschrijvende teksten (en naar analogie met eventueel gelijkaardige wezens uit OdM).

Behendigheid: ook dit leid je af uit de beschrijvende teksten. Eventueel gelijkaardige wezens uit OdM kunnen je hierbij helpen.

Andere termen uit de Monster Manuals die van belang kunnen zijn

HIER WORDEN ENKEL DE VOLGENS mij belangrijkste termen vermeld.

Frequency: hoe groot is de kans dat je een bepaald wezen in een bepaald gebied tegen het lijf loopt?

- Uiterst zeldzaam: 1 op 1D20
- Zeldzaam: 1-2 op 1D20
- Ongewoon: 1-4 op 1D20
- Normaal: 1-12 op 1D20

% in lair: de kans op een ontmoeting met het Monster in zijn geprefereerde verblijfplaats. Dit geeft ook (meer) kans om buit te vinden.

Algemene opmerking

HET STAAT DE MEESTER UITER- aard steeds vrij om verkregen scores aan te passen aan het avontuur of de graad van de deelnemende Helden. De hierboven vermelde voorstellen zijn slechts hulpmiddelen. Uit ervaring is echter geble-

ken dat de verkregen scores goed bruikbaar zijn in OdM1.

Monsters die in de officiële Nederlandstalige ODM-regelwerken staan gebruik je zoals ze daar zijn aangegeven.

'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 gevaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunt en 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 reeddeloos 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.

