



# Aanvullende regels voor ODM 1

Huisregels



schrijver/tekenaar: MNW de Boer



---

## Woord van schrijver

---

Altijd genoten van het Oog des Meesters. Het was mijn eerste rollenspel, en daarnaast heb ik in de loop der jaren nog enkele andere rollenspellen mogen ervaren. De eenvoud van ODM1 heeft mij altijd aangesproken. Wat ik persoonlijk een zeer krachtig pluspunt vind. Er is niet veel nodig om een leuk rollenspel te spelen.

De karakteropbouw van ODM1 vind ik echter net iets te beperkt. Daarom heb ik besloten om, al jaren geleden, deze aanvullende regels te schrijven.

In mijn ogen is de Elf in ODM1 sterker dan de andere karakters. Dit komt vooral door zijn magie. Die is het meer dan waard om er vijf levensenergie (LE) voor in te leveren ten opzichte van een Mens. En ja, je hebt wel een Behendigheid en Slimheid van minimaal 12 nodig om een Elf te spelen. Bij ons kwam het echter meestal zo uit dat spelers toch een karakter kregen dat zij graag wilden spelen. Er werd daarom regelmatig geschoven met de scores van de eigenschappen.

Ook vind ik de eerste zeven spreuken waardevoller dan de tweede set. De spreuken kosten bovendien minder Astrale Energie (AE) en zijn daardoor voordeliger. De Tovenaar is in vergelijking daarmee beperkt in zijn wapenrusting en wapens, heeft minder LE en slechts 5 AE meer.

De Strijder is een leuk ogend karakter, maar de strijderwapens zijn moeilijk te hanteren. Daardoor is het vaak efficiënter om eenvoudigweg voor een zwaard te kiezen. Ook heeft een harnas de nodige beperkingen, waardoor een maliënkolder vaak de betere optie is. Het is natuurlijk een keuze van de speler, maar daardoor is een Strijder voor mij niet veel meer waard dan een Avonturier. Zeker omdat hij opties krijgt die hij weinig tot niet zal gebruiken.

Een Dwerg is in ODM1 ook wat beperkt. Hij heeft meer LE, zijn dwergeninstinct en als nadeel dat hij geen gebruik kan maken van zwaarden. In deze aanvullende regels heb ik de Dwerg aantrekkelijker als held gemaakt door hem de keuze te geven om, net als de Mens, voor de klasse Strijder te kiezen.

Een Avonturier heeft in deze regels als meerwaarde dat hij met extra bekwaamheden begint. In het ODM1-regelboek staat al een vergelijkbare vermelding in de vorm van bijzondere vaardigheden.

Om wat meer variatie toe te voegen aan de keuzes voor helden, heb ik twee extra klassen toegevoegd. Dit zijn de Woudelf en de Dwergenalchemist.

Ieder ras heeft daarmee drie keuzes, met de Avonturier als basis. Deze regels bieden een andere manier om een held te maken. Om niet te veel af te wijken van de sfeer en eenvoud van ODM1, heb ik de Astrale Energie bij de Elf behouden. Deze is wel een stuk beperkter, maar daar staan diverse aanvullingen op andere vlakken tegenover. Op die manier probeer ik alle karakterkeuzes aantrekkelijk te houden en voor een betere balans te zorgen.

Dit alles is natuurlijk enigszins gebaseerd op andere rollenspellen, maar ik heb geprobeerd het geheel zo compact mogelijk te houden en niet te veel af te wijken van ODM1.

Veel plezier, mocht je deze regels gaan gebruiken!

---

# Het ontstaan van een held

---

## Een nieuwe eigenschap

Bij ODM 1.1 is er één eigenschap bijgekomen. Deze is waarneming. Waarneming kan gebruikt worden als helden op zoek zijn naar iets. Enkele voorbeelden; een held bekijkt een schilderij, waar wel of niet blijkt een geheime boodschap in verwerkt te zitten. Een held vindt een nieuw flesje met een toverdrank. Kan hieraan ruiken en zo een waarnemingstest doen om er achter te komen of het een goed- of slechte drank is. Een held wordt van achter aangevallen. Door een waarneming test was hij bewust van voetstappen en kan zo zich mogelijk weren.

## Snelheid (Sh)

Dit is de verhouding van de afstand die een karakter kan afleggen in een ronde.

Mens of Elf: 5, Dwerg: 4.

Voorbeeld: als een mens 5m loopt of 10m rent. Dan loopt/rent de Dwerg 4/8m.

## Dobbelen van eigenschappen

Dit gebeurt op dezelfde manier als bij ODM1. Met toevoeging van het volgende.

A. De speler mag voor één eigenschap opnieuw dobbelen.

B. De speler mag de waarde van één eigenschap omruilen voor één van een andere.

*Als meester zou ik persoonlijk niet te moeilijk doen als een speler een held maakt bijvoorbeeld graag een Dwergen Strijder wil zijn. Wees dan iets soepeler, zodat hij die ook kan spelen zou ik zeggen.*

---

## Het kiezen van een afkomst

---

Na het dobbelen voor de eigenschappen van de held, wordt eerst de afkomst van het karakter gekozen. Daarna wordt de klasse gekozen. Zo kan een speler er bijvoorbeeld voor kiezen om een Elf te spelen en tegelijkertijd Avonturier als klasse te hebben. Het resultaat is dan een Elf/Avonturier.

### Afkomst

|              |                                      |
|--------------|--------------------------------------|
| <b>Mens</b>  | Geen vereisten                       |
| <b>Dwerg</b> | Kracht minimaal 12                   |
| <b>Elf</b>   | Behendigheid en Slimheid minimaal 12 |

Iedere held heeft verder de keuze uit twee bekwaamheden.

---

## Basis karakteristieken

---

### De Mens

Levens Energie: 30

Moed +1 of Charisma +1 (spelers keuze)

1 extra bekwaamheid

Keuze uit\*: Avonturier, Strijder of Tovenaar

### De Dwerg

Levens Energie: 35

\*\*Dwergen instinkt, beter zicht in het donker (waarneming), reuk voor goud en zilver (waarneming), spreekt naast avontureins ook Dwergs

Mag geen zwaard of lange boog gebruiken. Rent minder snel dan Mensen en Elven.

Keuze uit\*: Avonturier, Strijder of Alchemist

### De Elf

Levens Energie: 25

Astrale Energie: 15

Spreuken I

\*\*Verzicht (waarneming), +1 bij het schieten met een korte of lange boog, bekwaamheid (lezen en schrijven), spreekt naast avontureins ook Elfs.

Keuze uit\*: Avonturier, Woud elf of Tovenaar

\* Afhankelijk van eigenschappen

\*\* Het rollen voor testen is afhankelijk van de meester. Bijvoorbeeld bij een reuk test voor een Dwerg kan de Meester deze makelijker maken voor een Dwerg.

---

## De klasse

---

Na het kiezen van een afkomst. Maakt de speler en keuze welke klasse hij/zij wil spelen.

### Mens

**Avonturier <sup>1</sup>**

Geen vereisten

Twee extra bekwaamheden naar keuze.

**Strijder**

Vereisten: Moed en Kracht minimaal 12

Mag strijder wapens, mag een harnas dragen

**Tovenaar**

Vereisten: Slimheid en Charisma minimaal 12

Levens Energie: 20

Astrale Energie: 30

Spreuken I en II (spreuken III bij level 3 en spreuken IV bij level 6)

Krijgt een staf, max gewateerde wapenrok en max een zware dolk als wapen.

1. Een Mens die als Avonturier begint, kan er later voor kiezen om Strijder of Tovenaar te worden. Het karakter moet hiervoor minimaal twee levels als Avonturier hebben doorlopen. Pas vanaf level 3 kan hij, wanneer hij aan de vereiste minimale eigenschappen voldoet, van klasse veranderen.

Een Avonturier die ervoor kiest om Tovenaar te worden, verliest 5 levensenergie (LE). Dit kan worden verklaard doordat hij gedurende lange tijd veel in de boeken heeft gezeten om de kunst van de magie te leren. Hierdoor is hij fysiek minder sterk geworden.

De nieuwe klasse gaat vervolgens in vanaf het moment dat het karakter level 3 bereikt.



## Dwerg

### Avonturier <sup>2</sup>

Geen vereisten

Twee extra bekwaamheden naar keuze.

### Strijder <sup>3</sup>

Vereisten: Moed minimaal 12

Mag Dwerger strijder wapens, mag een harnas dragen <sup>3</sup>

### Alchemist

Vereisten: Slimheid minimaal 12

Bekwaamheden (Lezen en schrijven, calculatie)

2. Een Dwerg die als avonturier begint, kan er later voor kiezen om een strijder of alchemist te worden. Het karakter moet minimaal dan twee levels avonturier geweest zijn. Pas bij level drie, met de nodige minimale eigenschappen, kan hij dan zijn klasse veranderen.
3. Dwerger strijders kunnen ook harnassen (gemaakt voor dwergen) dragen.

## Elf

### Avonturier <sup>4</sup>

Geen vereisten

Twee extra bekwaamheden naar keuze.

### Tovenaar

Vereisten: Charisma minimaal 12

Levens Energie: 20

Astrale Energie: 30

Spreuken I en II (III bij level 3 en IV bij level 6)

Krijgt een staf, max gewateerde wapenrok en max een zware dolk als wapen

### Woud Elf

Vereisten: Waarneming minimaal 12

Max leren uitrusting

Eigen woudelven spreuken (ipv Spreuken I)

Oproep van een dier, bekwaamheden (Speuren, Natuur kennis)

4. Een elf die als avonturier begint, kan er later voor kiezen om een tovenaar te worden. Het karakter moet minimaal dan twee levels avonturier zijn geweest. Pas bij level drie, met de nodige minimale eigenschappen, kan hij dan zijn klasse veranderen. Een tovenaar verliest dan minus vijf leven energie en krijgt er 15 AE bij.

---

## Nieuwe indeling spreuken

---

### Spreuken I

|                                                        |      |
|--------------------------------------------------------|------|
| Balsamsalabond - Heel, wond! <sup>1</sup>              | 3 AE |
| Flim-Flam-Fluister - Licht in het duister!             | 1 AE |
| Armkrodilt - Bescherm en schild!                       | 2 AE |
| Banbaladik - Je vriend ben ik!                         | 8 AE |
| Klido Klindo Staart - Laat mij rennen als een paard. * | 5 AE |

### Spreuken II

|                                                                        |      |
|------------------------------------------------------------------------|------|
| Foramis-Forameur - Open u, poort en deur!                              | 8 AE |
| Visibili-Vanataar - Toverkracht, maak mij onzichtbaar!                 | 2 AE |
| Fulminicus-Donderzwijn - Laat mijn zwaard het beste zijn! <sup>2</sup> | 3 AE |
| Sensibaar, Waar en Klaar - Je gevoelens worden openbaar!               | 5 AE |
| Ka-Za-Nuur - Ik gooi een bol van vuur *                                | 2 AE |

### Spreuken III

|                                                         |      |
|---------------------------------------------------------|------|
| Wie ben ik, waar ben ik, hier ben ik, daar ben ik. *    | 5 AE |
| Claudibus-Clavistiboort - Wees gesloten, deur en poort! | 6 AE |
| Maruk-Maraar - Van hier naar daar. *                    | 3 AE |
| Zacht-Lacht-Monstermacht - Sla erop met al je kracht!   | 7 AE |

### Spreuken IV

|                                                       |       |
|-------------------------------------------------------|-------|
| Paralu-Paralijn - Je zult verstijfd van schrik zijn!  | 13 AE |
| Salander-Moetander - Wees een ander!                  | 20 AE |
| Horriphobus-Pokkepijn - Pas toch op voor magere Hein! | 16 AE |

1. IPV ODM1 kost deze spreuk 3 ASP maar heelt dan 1d6 LE

2. IPV ODM1 doet deze spreuk 1 magische aanval waarmee 2d6 schade gedaan wordt. Tegenstander heeft geen BW.

\* Nieuwe spreuken hiernaast beschreven.

---

## Nieuwe spreuken

---

**Wie ben ik, waar ben ik, hier ben ik, daar ben ik!**

Dit is een teleportatie spreuk. De tovenaar moet zien waar hij heen gaat.

Met een magische bol is dit een zeer krachtige spreuk. Voor elke 3 extra ASP kan de tovenaar iemand meenemen.

**Klido-Klindo-Staart, laat mij rennen als een paard!**

De tovenaar of Elf kan zichzelf, voor een korte duur heel snel maken. In een gevecht kan een held voor één ronde drie keer achter elkaar aanvallen en verdedigen.

**Maruk-Maraar, van hier naar daar!**

De tovenaar kan voor een kleine tijd een object verplaatsen.  
Level x 25kg aan gewicht.

**Ka-Za-Muur, ik gooi een bol van vuur!**

1d6 + de tovenaars level aan schade.

Tovenaars kunnen in een gevecht aanvallen maken met magische projectielen.

Hiervoor dient de tovenaar een behendigheid worp te doen om te raken.

Deze projectielen zijn enigzins door de tovenaar te sturen en daarom is de

BH +2 makelijker.

---

## Aanvulling op de tovenaar

---

In ODM1 is de toverstaf nooit beschreven als een wapen.

Toverstaf 1d+2, AV -1, AW -1. (Magische te herstellen en zeer moeilijk te breken.)

---

## De Alchemist (Dwerg)

---

Dwergenalchemisten zijn chemische wetenschappers met als ultieme doel het bereiken van transmutatie: het veranderen van onedele metalen in goud. Zij maken verschillende soorten elixers, die net zo bijzonder kunnen zijn als toverdranken.

Om een elixer te maken, heeft een Alchemist de juiste ingrediënten nodig. Sommige elixers kunnen worden gebrouwen met algemene ingrediënten, terwijl voor andere zeldzame of speciale bestanddelen nodig zijn. Deze laatste zijn vaak moeilijk te vinden.

Een algemeen elixer kost 20 zilveren daalders aan ingrediënten. Een bijzonder elixer kost het dubbele of meer, wanneer de benodigde speciale ingrediënten al op een markt verkrijgbaar zijn.

Het maken van een elixer kost behoorlijk wat tijd. Daarom gebeurt dit voornamelijk tussen avonturen door. Tijdens een avontuur kan de Alchemist slechts een beperkt aantal elixers maken, voornamelijk vanwege het gebrek aan tijd en de afwezigheid van een laboratorium.

### Een elixer maken

Bij het maken van een elixer kiest de Alchemist eerst een categorie waaruit hij een elixer wil maken. Vervolgens doet hij een Slimheidstest.

|                                      |                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Gelukt:</b>                       | de Alchemist mag kiezen welk elixer uit deze categorie hij wil maken. Daarna doet hij een tweede Slimheidstest.                                                                                |
| <b>Tweede test gelukt:</b>           | het elixer is succesvol gemaakt.                                                                                                                                                               |
| <b>Tweede test mislukt:</b>          | de Meester bepaalt in het geheim welk willekeurig elixer uit de gekozen categorie wordt gemaakt.                                                                                               |
| <b>Eerste Slimheidstest mislukt:</b> | de Alchemist mag geen categorie kiezen. De Meester rolt in het geheim eerst een categorie en vervolgens een willekeurig elixer binnen die categorie. De Meester houdt de gemaakte elixers bij. |

*De Alchemist zal daarom niet altijd weten wat hij gebrouwen heeft.*

Bij **level 1** begint een Alchemist met vier verschillende elixers. Rol voor ieder elixer afzonderlijk. De elixers worden gekozen uit de volgende categorieën: **Strijd, Versterking, Verzwakking, Elementen**

Voor deze eerste vier elixers hoeft de Alchemist geen Slimheidstest af te leggen.

Vanaf **level 3** krijgt de Alchemist ook toegang tot de categorie **Mystiek I**. Elixers uit deze categorie maken gebruik van speciale ingrediënten.

Vanaf **level 6** krijgt de Alchemist toegang tot **Mystiek II**. Ook voor deze elixers zijn speciale ingrediënten nodig.

Een Alchemist kan maximaal 8 elixers bij zich dragen.



---

# Elixers

---

| 1-4 | Strijd                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | <b>Rook</b> - bij het stukgooien van deze elixir verschijnt er heel veel rook. Als een rookbom.                                                                                                                                                             |
| 2   | <b>Flits</b> - bij het stukgooien van deze elixir is er een flits waarbij iedereen in de buurt van 3-5 meter even verblind wordt. Bij een succesvolle slimheid test zijn zij weer georiënteerd en anders na een paar seconden.                              |
| 3   | <b>Bevries</b> - bij het stukgooien van deze elixir worden alle karakter in een radius van 2 meter even bevroren. Zijn verstijft en kunnen even niets doen. Ook niet weren.                                                                                 |
| 4   | <b>Vuur</b> - de alchemist kan deze elixir drinken en uitspuwen. Waarbij er een enorme vuurvlam ontstaat. Deze is ongeveer 2 a 3 meter en 2d6 schade doet. Karakters kunnen in de fik staan.                                                                |
| 5-6 | <b>Explosief</b> - bij het stukgooien van deze elixir is er een explosie. Deze doet schade van 1d6 schade voor elke twee levels met een radius van 1 meter.<br>Voorbeeld; Level 1-2, 1d6, radius 1m. Level 3-4, 2d6, radius 2m, Level 7-8, 4d6, radius 4 m. |

| 5-8 | Versterking                                                                                                               |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2 | <b>Eigenschap</b> - na het drinken van deze elixir kan het karakter tijdelijk één van zijn eigenschappen met +3 verhogen. |
| 3-4 | <b>Gevecht</b> - bij het drinken van deze elixir word de aanval en afweer met 1 verhoog voor één gevecht.                 |
| 5-6 | <b>Heling</b> - bij het drinken van deze elixir krijgt het karakter 1d6+2 levenspunten terug.                             |

| 9-12 | Versterking /verzwaking                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2  | <b>Gif</b> - Dit is een gif elixer. Als een karakter deze inneemt krijgt hij 2d6 schade. Deze drank moet vermengt worden in een maaltijd of in een glas met drank gegoten worden.<br>Deze drank kan niet gesmeerd worden op een wapen omdat hij te vloeibaar is. Vermengd met een maaltijd voor meerdere karakers zal het gif minder effectief zijn. |
| 3-4  | <b>Slaap</b> - Deze slaap elixer werk hetzelfde als de gifdrank. Maar met resultaat slaap.                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 5-6  | <b>Anti gif</b> - deze elixer neutraliseert gif.                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| 13-16 | Elementen                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | <b>Aarde</b> - na het drinken van deze drank kan het karakter voor een korte duur steen, metaal, ijzer of hout vervormen. Hij kan bijvoorbeeld een gat maken in een rots of stenen wand.                                                                                                 |
| 2     | <b>Vuur</b> - De alchemist gooit dit flesje naar zijn doel. Iedereen binnen een radius van 2m krijgt 2d vuurschade. Op een D6 rol van 5,6 vatten ze vlam. Met BH kan het vuur gedooft worden. Als het vuur nog brand dan krijgen ze per ronde 1d6 schade.                                |
| 3     | <b>Water</b> - na het drinken van deze drank kan de alchemist voor een korte duur water manipuleren als dat in de buurt is. Voorbeelden: hij geeft het water een richting. Laat het regenen.                                                                                             |
| 4     | <b>Lucht</b> - na het drinken van deze drank kan de alchemist voor een korte duur de wind manipuleren. Hij kan bijvoorbeeld een zeilship voor of tegen wind geven. Of hij kan een windstoot richting een groep karakters geven. Waarbij deze even gestopt of zelf omver geblazen worden. |
| 5     | <b>Energie</b> - na het drinken van deze drank kan het karakter elektrische schok generen welke bij aanraking een tegenstander kan verlammen. Deze schok geeft ook 1d+3 schade.                                                                                                          |
| 6     | <b>Roll nogmaals</b>                                                                                                                                                                                                                                                                     |

---

## Elixers

---

| 17-18 | Mistiek I – speciale ingrediënten (vanaf lv 3)                                                                                                                                       |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2   | <b>Dier transformatie</b> – na het drinken van deze drank kan het karakter zich tijdelijk in een dier transformeren. Niet groter dan een paard. Maar mogelijk zo klein als een muis. |
| 3-4   | <b>Magische bescherming</b> – na het drinken van deze drank krijgt het karakter een dag lang bescherming tegen magie. Magie heeft minder invloed op hem.                             |
| 5-6   | <b>Astrale Energie</b> – bij het drinken van deze elixer krijgt het karakter als deze gebruik maakt van Astrale Energie 1d6+2 erbij.                                                 |

| 19-20 | Mistiek II – speciale ingrediënten (vanaf lv 6)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2   | <b>Zwart gat</b> – bij het stukgooien van deze elixer verschijnt er een zwarte bol met een doorsnede van ongeveer 2,5 meter. Alles wat zich hierbinnen bevond is nu verdwenen. Deze bol blijft ongeveer voor 3 seconden zichtbaar. Objecten die hierna nog in aanraking komen met de bol verdwijnen ook met uitzondering van grote karakters (Ogers, Trollen, Draken etc.). |
| 3-4   | <b>Onzichtbaarheid</b> – na het drinken van deze elixer word het karakter voor een bepaalde tijd onzichtbaar.                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 5-6   | <b>Portaal</b> – het karakter drinkt deze elixer en spuugt het uit tegen een muur of op de grond. Hierbij maakt hij een gedachte waarnaar hij heen wil. Er verschijnt een portaal die naar die plek leidt.                                                                                                                                                                  |

Veel elixers dienen geworpen te worden. Hiervoor zal de held een BH test moeten afleggen om te zien of het elixer land waar hij moet landen. Bij verkeerde BH test kan er soms wat fout gaan. Roll en d20 voor het resultaat.

1-12 Elixer valt op de grond waar moest landen maar gaat niet stuk en blijft liggen.  
13-17 Elixer glipt uit de hand van de alchemist en valt in de buurt van een van de helden.  
18-20 Elixer valt bij de voeten van de alchemist

---

## Bekwaamheden

---

### Kennis

Rekenen (Sh)  
Lezen en schrijven (Sh)  
Extra taal (Sh)  
Sterrenkunde (Sh)

### Fysiek

Zwemmen (Bh)  
Klimmen (Kr)  
Rennen (Bh)  
Paardrijden (Bh)

### Natuur

Speuren (Wn)  
Natuur kennis (Sh)  
Jagen (Kr)  
Sluipen (Bh)

### Kunst en amusement

Schilderen  
Zingen (Ch)  
Toneel (Ch)  
Instrument spelen

### Ambacht

Bakker  
Timmerman  
Smid  
Manden maker  
Kleding maker

---

## Woudelf spreuken

---

Woud elfen wonen in het grote bos. Zij zijn zeer betrokken bij de natuur en verafschuwen steden. Woud elfen hebben hun eigen spreuken.

| AE | Spreuk                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2  | <b>Waladum Waladijn - tref met mijn pijl</b><br>+3 bij het schieten met een boog en + 1d6 extra schade                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 6  | <b>Oeg Maroek Ramijn - luister naar mij</b><br>Krijg controle over een dier voor een bepaalde tijd. Niet groter dan een paard.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 4  | <b>Ustu, Astu, Radist - daar komt de mist</b><br>Uit het niets verschijnt er een dichte mist voor een bepaalde tijd.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 3  | <b>Salicum Maranes - groei een wonder bes</b><br>Er verschijnt een klein plantje waaraan 1 bes groeit. Rol een d6<br><br>1. Rode bes (+2 aanval voor drie gevechts ronde)<br>2. Groene bes (+2 afweer voor drie gevechts ronde)<br>3. Blauwe bes (1d6 levens energie helen)<br>4. Paarse bes (1d6 astrale energie helen)<br>5. Oranje bes (Enorme kracht. Tijdelijk word de held zeer krachtig)<br>6. Zwarte bes (Gif. Deze bes kan op een wapen of een pijl gesmeerd worden en doet dan éénmaal 3 extra schade.) |
| 5  | <b>Rakalina Rakanak - hier is de hinderende tak</b><br>Er verschijnt een muur van takken met dorens. Een versperring.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |



---

## Woudelf oproep der dieren

---

Vanaf level 3 kan de Woudelf een dier oproepen om hem of haar te helpen. Dit kan eenmaal per avontuur.

Op level 3, 6 en 9 krijgt de Woudelf een dier toegewezen. Rol hiervoor een d6 en noteer het toegewezen dier bij de bekwaamheden. Ieder toegewezen dier kan eenmaal per avontuur worden opgeroepen.

| Level | 1, 2               | 3, 4                 | 5, 6                      |
|-------|--------------------|----------------------|---------------------------|
| 3     | Slang (gif, klein) | Rat (klein, klimmen) | Wasbeer (eten)            |
| 6     | Raaf (informatie)  | Uil (wijsheid)       | Havik (zicht)             |
| 9     | Paard (rijdier)    | Beer (gevecht)       | Wolf (gevecht of speuren) |

De Woudelf heeft een sterke affiniteit met dieren en kan hun gedrag en signalen begrijpen en interpreteren.

|         |                                                                                                                                             |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Slang   | Kan gebruikt worden om iemand te bijten of om bijvoorbeeld onder een deur te kruipen om een indruk van de ruimte te geven. Globale details. |
| Rat     | Kan klimmen en door kleine openingen om als verkenner te dienen. Kan een touw doorknagen.                                                   |
| Wasbeer | Is goed in het vinden van voedsel. Kan ook voor afleiding zorgen.                                                                           |

|       |                                                                                                                                                                                       |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Raaf  | Bied informatie. Stel een vraag. De raaf gaat opzoek. De Meester zal een antwoord geven. Afhankelijk van de vraag. Dit kan wat duren. Omdat de raaf misschien wel langer onderweg is. |
| Uil   | Bied wijsheid. Stel een vraag en de uil geeft een adviesvorm.                                                                                                                         |
| Havik | Is een verkenner en kan vanuit de lucht inzicht geven.                                                                                                                                |

|       |                                                                               |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Paard | Rijdier                                                                       |
| Beer  | Helpt bij een gevecht                                                         |
| Wolf  | Kan helpen bij het opsporen van iets of iemand. Of kan helpen in een gevecht. |

Een dier zal echter niet altijd verschijnen wanneer het wordt opgeroepen. De omgeving speelt hierbij een belangrijke rol. Diep onder de grond, bijvoorbeeld in een tombe, zal het oproepen van een beer waarschijnlijk niet werken. Een rat heeft daarentegen een grote kans om te verschijnen.

Een ander voorbeeld: bevinden de helden zich in een koud, winters gebied, dan zal het oproepen van een slang waarschijnlijk niet lukken.

De Meester bepaalt uiteindelijk of een opgeroepen dier in de omgeving aanwezig kan zijn en daadwerkelijk verschijnt.

## Aangepaste wapenlijst (strijders)

De reden voor de aangepaste wapenlijst is als volgt: tijdens de avonturen die wij met onze spelersgroep speelden, werden deze wapens nauwelijks of niet gebruikt omdat ze te veel nadelen hadden.

Hieronder staat de aangepaste wapenlijst, met daarin ook wapens voor Menselijke en Dwergenstrijders. Alle genoemde wapens moeten met twee handen worden gehanteerd, met uitzondering van de Morgenster.

| Wapennaam          | TP   | AV | AW | Gewicht | Prijs | BF | Special                                                     |
|--------------------|------|----|----|---------|-------|----|-------------------------------------------------------------|
| Morgenster         | 2d   | -1 | -4 | 150     | 80    | 3  | Een hand                                                    |
| Bastaardzwaard     | 1d+5 | -1 | -1 | 140     | 100   | 2  | Met kracht 15 kan dit wapen met één hand gehanteerd worden. |
| Tweehandszwaard    | 1d+6 | -2 | -2 | 160     | 130   | 3  |                                                             |
| Strijdhamer        | 1d+6 | -2 | -4 | 150     | 90    | 4  |                                                             |
| Barbarenstrijdbijl | 2d+2 | -2 | -3 | 150     | 150   | 3  |                                                             |

### Dwergen strijdwapens

| Wapennaam       | TP   | AV | AW | Gewicht | Prijs | BF | Special |
|-----------------|------|----|----|---------|-------|----|---------|
| Strijdbijl      | 1d+5 | -1 | -2 | 140     | 90    | 3  |         |
| Oorlogshammer   | 2d+1 | -1 | -3 | 150     | 100   | 4  |         |
| Runehammer      | 2d+3 | -2 | -3 | 160     | 110   | 4  |         |
| Monstersplijter | 3d+1 | -3 | -4 | 170     | 150   | 3  |         |

Hieronder is nog een lijst voor aanvullende wapens. Welke door niet strijders gebruikt kunnen worden.

| Wapennaam        | TP   | AV | AW | Gewicht | Prijs | BF | Special                                                     |
|------------------|------|----|----|---------|-------|----|-------------------------------------------------------------|
| Strijd knots     | 1d+5 | -2 | -3 | 100     | 90    | 3  |                                                             |
| Zweep            | 1d+2 | -  | -3 | 30      | 25    | 4  | Special <sup>1</sup>                                        |
| Exotische wapens |      |    |    |         |       |    |                                                             |
| Nipon zwaard     | 1d+5 | -  | -1 | 75      | 250   | 2  | Met kracht 15 kan dit wapen met één hand gehanteerd worden. |
| Werpster         | 1d+2 |    |    | 20      | 90    | 4  | Afstands wapen. (5m)                                        |
| Blaasbuis        | 2d+2 |    |    | 25      | 150   | 3  | Gif soorten <sup>2</sup> (15m)                              |

<sup>1</sup> Op een aanvalsrol van 1 tot 3 is er een kans dat de tegenstander zijn wapen verliest. Bij een onsuccesvolle verdediging verliest het karakter zijn wapen en het valt op de grond. De tegenstander zal zijn volgende actie moeten gebruiken om het wapen op te rapen.

<sup>2</sup> Een blaasbuis is een afstandswapen dat gebruikt maakt van giftige pijlen. Zonder, dan doet deze 1d6 schade. De gifsoorten kunnen pijn veroorzaken of slaap. Slaapgif werkt snel en een mensachtige valt gedurende ongeveer een uur in slaap. Wezens groter dan mensen zijn moeilijker in slaap te krijgen. Met gif dat pijn veroorzaakt, krijgt een wezen iedere gevechtsronde 2 schade (3 ronden).

## Nieuwe monsters

### Akra

Akra's zijn een intelligent gevleugeld volk wat in de bergen van Sandoria wonen. Zij zijn zeer beschermend voor hun heilige bergen. Ze staan ook in contact met het Hasura tovenaars gilde. Waar zij tovenaars die reizen vergezellen als beschermer.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 11 | 12 | 12 | 9  | 10 | 12 |

| AV | AW | LE | BW | Sh   |
|----|----|----|----|------|
| 11 | 9  | 16 | -  | 5/15 |

Speciaal: Vliegen

Trefpunten: Speer 1D+2, Klauwen 1D+3 (vliegend)



### Duivelsgebroed

Spinsels voortgekomen van Duivels. Komen niet zomaar tevoorschijn. Dit kan door ofwel magie of een portaal. En anders zijn de helden op een duistere plek aangekomen (de onderwereld).

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 10 | 10 | 11 | 9  | 10 | 9  |

| AV | AW | LE | BW | Sh |
|----|----|----|----|----|
| 9  | 7  | 10 | 1  | 5  |

Speciaal: Immuun tegen vuur. Vatbaar voor kou.

Trefpunten: Speer 1D+2, Bijl 1D+3 (Av 0 / Aw -2)

Mo: Moed, Sl: Slimheid, Bh: Behendigheid, Kr: Kracht, Ch: Charisma, Wn: Waarneming  
 AV: Aanval, AW: Afweer, LE: Levens Energie, BW: Beveliging Wapenuitrusting  
 Sh: Snelheid, AE: Astrale Energie

## Nieuwe monsters

### Vleermuisman

De slechte tovenaars Maruk heeft alle mannen van een lokale nomadenstam in vleermuislieden betoverd. Deze creaturen zijn onder een spel en doen wat hun meester ze opdraagt.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 9  | 9  | 11 | 10 | 7  | 11 |

| AV | AW | LE | BW | Sh   |
|----|----|----|----|------|
| 9  | 8  | 12 | -  | 4/12 |

Speciaal: Vliegen, echo gehoor, donker visie  
Trefpunten: Speer 1D+2



### Henya

Henya leven op de grote vlakte waar onder andere de savanne reuzen wonen. Waar zij in een vorm van harmonie naast elkaar leven. Henya leven deels van wat de reuzen achterlaten. De wapens van de Henya's zijn meestal primitief en maken vaak gebruik van steen of botten.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 6  | 8  | 10 | 9  | 7  | 10 |

| AV | AW | LE | BW | Sh |
|----|----|----|----|----|
| 8  | 8  | 9  | 2  | 6  |

Speciaal: Hun moed versterkt met iedere Henya na de eerste. (3 Henya = Moed 8)

Trefpunten: Knots/Bijl 1D+2 (Av 0/Aw -1)

## Nieuwe monsters

### Mogulah

Dit is een vredelievend volk wat aan de rand van kusten of moerassen wonen. Iedere stam heeft een leider wat een shaman is. Mogulah hebben een natuurlijk beveiliging wapenrusting.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 10 | 13 | 7  | 12 | 11 | 9  |

| AV | AW | LE | BW | Sh |
|----|----|----|----|----|
| 9  | 10 | 30 | 4  | 3  |

Speciaal: Zwemmen

Trefpunten: Schelpen knots  $1d+3$  (AV 0 /AW -1)

Shaman (20AE): Water straal (BH nodig (+2)/ $2d6$  schade/10m/3AE), Water schild (beschermst tegen afstandwapens en vuur/3 ronde/3AE), Water bom (BH nodig (+2)/radius 2m/ $1d+1$ /10m/geraakt dan kans dat je val/6AE)



### Moeras zwever

Deze vreemde wezens zweven laag over moerassen. Ze hebben en 360 graden visie en schieten giftige pijlen. Waarmee zijn hun slachtoffer proberen te verlammen. Dichtbij maken deze wezens weinig kans.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 9  | 8  | 13 | 8  | 3  | 14 |

| AV | AW | LE | BW | Sh |
|----|----|----|----|----|
| 6  | 8  | 16 | 1  | 3  |

Speciaal: Laag zweven, verlammeende pijlen ( $1d+1$ )\*.

\*Iedere pijl die raakt geeft een -2 op AV en AW.

## Nieuwe monsters

### Moeras mamba

Naast een directe bijt aanval doen deze wezens ook schade door langs andere wezens te bewegen. Dan doen ze schade met hun scherpe stekels (automatisch). Er kan hiertegen verdedigd worden. Een moeras mamba zal iedere ronde bewegen en een andere tegenstander aanvallen.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 14 | 8  | 12 | 14 | 4  | 10 |

| AV | AW | LE | BW | Sh |
|----|----|----|----|----|
| 12 | 8  | 20 | 2  | 8  |

Speciaal: Zwemmen

Trefpunten: Stekels (1d+1) bij voorbij bewegen, Bijt (2d)



### Ripper

Deze gevaarlijke moeraswezens houden zich vaak schuil en maken vandaaruit een aanval naar hun prooi.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 12 | 8  | 10 | 15 | -  | 12 |

| AV | AW | LE | BW | Sh |
|----|----|----|----|----|
| 13 | 10 | 24 | 3  | 4  |

Speciaal: Nacht jager, kan slecht tegen fel licht.

Trefpunten: Klauwen 2d+2

## Nieuwe monsters

### Wixi

Een klein vliegend folk met magische krachten.  
Meestal te vinden in groepjes. Deze wezens wonen in bosachtige omgevingen en verafschuwen dorpen en steden.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 10 | 12 | 12 | 6  | 11 | 12 |

| AV | AW | LE | BW | Sh  |
|----|----|----|----|-----|
| 11 | 11 | 10 | -  | 4/8 |

Speciaal: Vliegen, Klein

Trefpunten: 1D

Magie (15AE): Spark straal (Aanvals spreuk / BH nodig / 1d6+1 schade/12m/3AE), Spark kracht

(Heling spreuk / 5m / geeft 1d6+1 LE terug / 3AE),

Spark Schild (Geeft 5BW tegen 1 aanval / 2AE),

Spark Mist (Maakt een Wixi 2 ronde onzichtbaar / 5AE)



### Markarku

Dit vliegend volk woont in grotten hoog in de bergen van Karku. Dit volk is al eeuwen vijanden met de Akra. Ze zijn slecht van aard. Zij helpen juiste degene die tegenover het Hasura tovenaars gilde staan. Dit zijn vaak afvallige tovenaars die meer voor macht gaan dan voor wijsheid.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 10 | 9  | 12 | 10 | 8  | 13 |

| AV | AW | LE | BW | Sh   |
|----|----|----|----|------|
| 10 | 9  | 14 | -  | 5/15 |

Speciaal: Vliegen, Doordringende schreeuw (bij hun eerste aanval vanuit de lucht maken

Markarku een schreeuw die zo angstig is dat een karakter een Moed test moet afleggen.

(Een Falende test dan zal het slachtoffer een -2 Av/-2 Aw in de eerste gevechtsronde hebben. Op een roll van 20 dan is de schrik zo groot dat hij/zij wegrent.)

Trefpunten: Klauwen 1D+1

## Nieuwe monsters

### De wilde troll

Deze creaturen stammen af van Trollen maar zijn een stuk primitiever. Ze wonen diep in de natuur ver van steden.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 18 | 7  | 9  | 32 | 7  | 9  |

| AV | AW | LE | BW | Sh |
|----|----|----|----|----|
| 9  | 7  | 60 | 3  | 8  |

Speciaal: Groot, sterk

Trefpunten: 3D+2



### Aardman

Nachtwezens die wonen in holen of grotten. Schuw maar met meerdere zijn ze geneigd aan te vallen voor de spullen die zij buit kunnen maken.

| Mo | Sl | Bh | Kr | Ch | Wn |
|----|----|----|----|----|----|
| 7  | 7  | 12 | 18 | 8  | 13 |

| AV | AW | LE | BW | Sh |
|----|----|----|----|----|
| 10 | 7  | 30 | 1  | 5  |

Speciaal: Nacht zicht

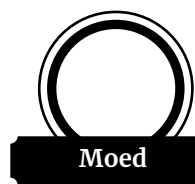
Trefpunten: Klauwen 2d

# Het Oog des Meesters® (Huisregels - ODM 1.1) - KARAKTER BESCHRIJVING

Naam:

Afkomst:

Klasse:



Moed



Slimheid



Charisma



Behendigheid



Kracht



Waarneming

Aanval:

Afweer:

Wapen:

TP:

AV:

AW:

Wapen:

TP:

AV:

AW:

Schild:

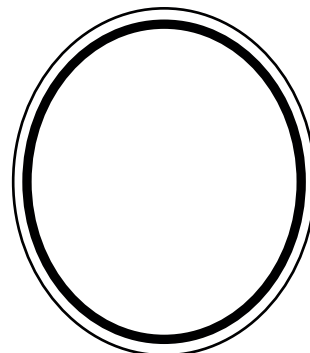
AW:

BW:

Afstandswapen:

Tp:

Aantal (pijlen):



Algemene uitrusting:

GW

Algemene uitrusting:

GW

Levensenergie:

Astrale Energie:

Avontuurpunten / Graad:



Kapitaal

Dukaten:

Zilv. Daalders:

Stuivers:

Bekwaamheden:

Extra:

Meegevoerde last:

## Het Oog des Meesters® (Huisregels - ODM 1.1) - KARAKTER BESCHRIJVING

Klasse: *Avonturier*



## Waarneming

AW:

20



Extra:

TP = Trefpunten AV = Aanval AW = Afweer BW = Beveiliging wapenuitrusting GW = Gewicht

