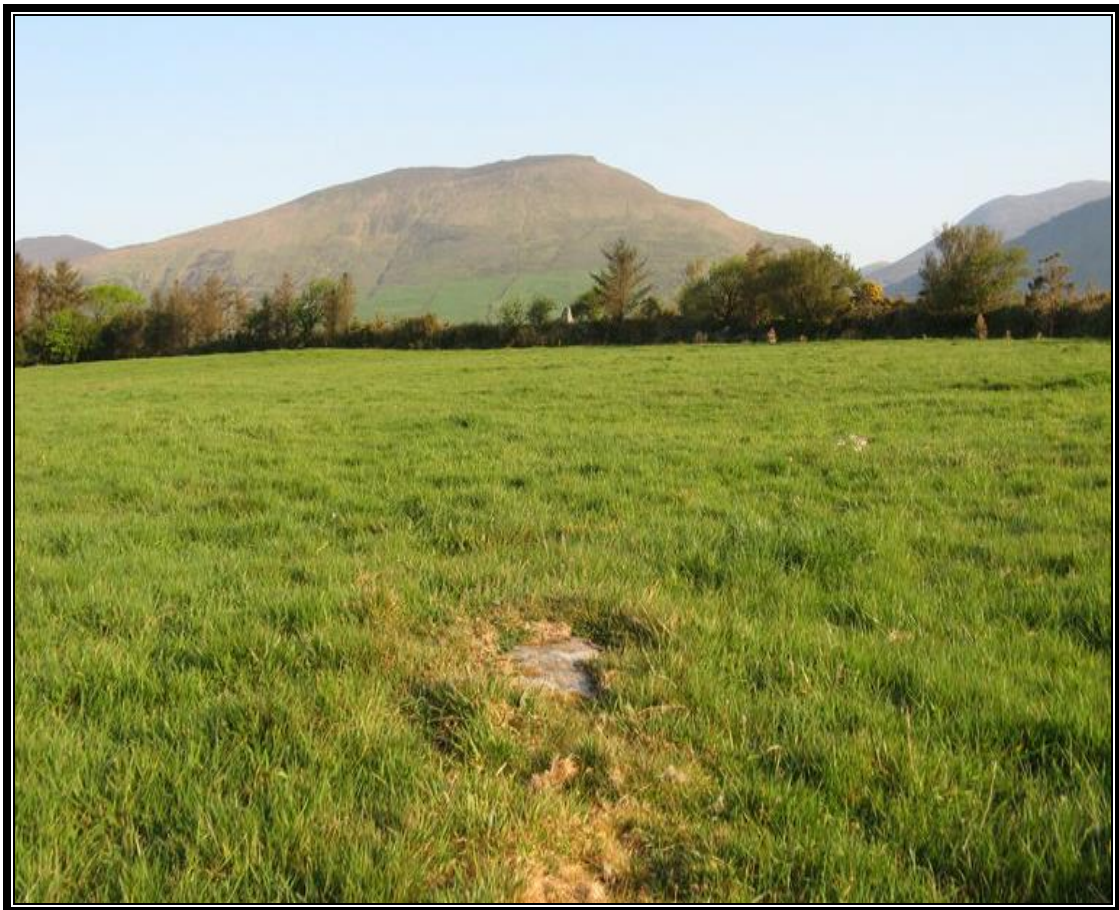


De Oude Heuvels



INTRODUCTIE.

Dit avontuur is geschikt voor 3 tot 6 spelers met een totaal van 12 graden. Het avontuur is ontworpen rond de verhalen van Robin Hood. Na dit avontuur is het zeer gemakkelijk voor ervaren meesters om verder avonturen te verzinnen met dezelfde (en nieuwe) karakters. Het avontuur laat ook zien dat boeken, sprookjes en films zeer goede bronnen kunnen zijn voor avonturen. Er is weinig voorkennis van de spelregels nodig zolang de meester dezen maar kent en voldoende beheerst.

Korte beschrijving [enkel voor de meester]

De helden in dit avontuur worden verondersteld te behoren tot een groep wel bekende en door de lokale bevolking geliefde bandieten die strijden tegen de onderdrukking van de plaatselijke baljuw, Rutger van Berkenhof. Ze kunnen echter ook onschuldige reizigers zijn die toevallig in dit gebied zijn terechtgekomen tijdens hun omzwervingen terechtgekomen in een plan van de handlanger van de baljuw om de bandieten uit te roeien.

De uitvoerende macht in dit gebied, baljuw Rutger van Berkenhof en zijn handlanger Heer Gustaaf van Dassenaerde onderdrukken de plaatselijke bevolking terwijl ze een plan proberen uit te voeren om de vader van heer Gustaaf te vermoorden en diens bezittingen en titels en landgoederen te verwerven.

Baljuw Rutger van Berkenhof maakt jonkvrouw Anna-Maria van Dassenaerde, dochter van de landvorst en zuster van heer Gustaaf, het hof in een poging haar te huwen en daardoor alle bezittingen van haar vader te verwerven. Een groot gebied zal dan eigendom worden van heer Gustaaf en de rest gaat naar de familie van de baljuw.

Dit avontuur vindt best plaats rond het einde van de zomer en het begin van de herfst. Dit is om te zorgen voor een goed effect om de omgeving te beschrijven, maar je kan het avontuur in eender welke tijdsperiode en seizoen laten doorgaan om het in je doorlopende avontuur te plaatsen.

Het grote woudgebied waar het avontuur zich afspeelt is niet alleen een thuis voor de bandieten maar ook voor vele wilde dieren die vaak een gevaar vormen voor reizigers of voor de meer kwetsbare inheemse bevolking. De mensen die in en rond het woud wonen worden heel snel ervaren vechters om de gevaren van het woud te kunnen overleven. Toch zijn er in het uitgestrekte gebied plaatsen waar zelfs deze door de natuur geharde mensen niet durven gaan. Een van deze plaatsen zijn de 'oude heuvels', een gebied van lage ronde heuvels waarop vele graftomben en monolieten staan, overblijfselen van een oud verleden. Een eeuwige mist – soms dun, vaak dik - rijst iedere morgen op in deze heuvels en is steeds begeleid door een stevige, altijd 'huilende' wind...

Heer Gustaaf van Dassenaerde is steeds meer en meer gerustreed geraakt in zijn vele pogingen de bandieten en hun mysterieuze leider te grazen te nemen. Op één of andere manier slagen de bandieten er steeds weer in hem te ontwijken en zijn plannen te verijdelen terwijl ze hun overvallen op de rijken en machtigen blijven uitvoeren.

Nu heeft hij echter een onfeilbaar nieuw plan om hun leider in een onvermoede hinderlaag te lokken op de 'oude heuvels.' Via zijn vele agenten heeft hij een vals gerucht verspreid over een verborgen schat, die enkel kan worden gevonden door de 'heerser van het woud' – een titel die is gekozen om het ego van de onbekende bandietenleider te strelen en hem te overtuigen de 'schat' te zoeken.

Zoals het echter vaak gaat met de meeste ingewikkelde plannen, heeft ook dit plan echter een onbewuste en mogelijk fatale fout. Zijn 'schat' die de val moet in werking stellen bestaat namelijk echt, terwijl heer Gustaaf denkt dat het slechts een verzinsel is. Ook zijn er natuurlijk de helden die er op hun eigen onovertroffen wijze zullen in slagen in het plan betrokken te raken en een kans te krijgen de bandietenleider te helpen.

Zijn lokmiddel, de 'Middensteen' is een half vergeten fragment van een oud lied. Het stamt uit een tijd dat dit gebied zich begon te ontwikkelen en de aanhoudende vechtpartijen tussen strijdende krijgsheren tot een Einde kwam doordat ze allen onder één vaandel werden verzameld door de eerste keizer. De gebeurtenissen van die tijd zijn door rondtrekkende troubadours en minnestrelen geweven in legendes, liederen en vertellingen. Dit verhaal neemt echter een andere vorm aan door de bemoeienissen van de helden en door het feit dat deze legende is gebaseerd op een lang vergeten waarheid...

Hoofdstuk 1 - De toezichters

Waarin de helden een groep toezichters ontmoet...

Het avontuur start kort na de middag als de helden een kamp maken in het grote woud. Ze zijn op jacht (wanneer ze tot de bandieten behoren) of op waeg naar een volgend opdracht (wanneer ze toevallig aanwezig zijn).

Zoals vele wouden rond de landgoederen van edelmannen is dit deel van het woud het Persoonlijke jachtgebied van de baljuw en zijn edele gasten. Vele edelmannen vorderen een speciale wet uit om het jachtwild en de bomen te vrijwaren voor hun eigen geneugten en slechts de meest geprivilegerde edelen mogen hier jagen.

Deze wetten worden gehandhaafd door een groep genaamd de toezichters, een zeer gehate groep mannen die hun macht misbruiken en de plaatselijke bevolking te terroriseren. Indien ze worden tegengewerkt wordt de betreffende persoon beschuldigd van stroperij en mag hij ter plaatse worden afgeranseld of zelfs opgehangen. Niemand is veilig voor deze schurken.

Zij halen ook de belastingen op en misbruiken hun macht om de dochters van de plaatselijke bevolking tot 'diensten' te dwingen. In dit avontuur, vallen deze mannen onder het bevel van Heer Gustaaf van Dassenaeerde. Aan het einde van iedere dag brengen de toezichters hun verslag uit bij een jachtmeester in één van de vier herbergen langs de wegen van het woud.

Er zijn ook houthakkers en boswachters in het woud die er werken met de toelating van heer Gustaaf. Zij blijven afzijdig in het aanslepende conflict. Ze hebben een zo goed mogelijk leven opgebouwd en doen niets om de situatie van de boeren te verbeteren.

Het is vroeg in de namiddag als de helden in hun pasgemaakte kamp genieten van een hartige drank en een voorverpakte maaltijd, aangeschaft in de vorige herberg. (Wanneer ze tot de bandieten behoren zijn dit drie pasgestroopte konijnen).

Plotseling komen er uit het omringende gebladerte zes mannen die de helden aanroepen: 'He! Jullie daar, boeren! Hebben jullie de nodige papieren om in deze bossen rond te lopen?'

De mannen zijn niet onmiddellijk herkenbaar als toezichters omdat ze geen uniform dragen. Twee van hen dragen een net gedood hert aan een lange paal. Dit zijn geen toezichters maar boswachters dit door de toezichters werden verplicht hun buit te dragen. Et hert is met de poten samengebonden aan de paal en het gewei hangt op de rug van de man die de helden zo beledigend aansprak. De toezichters gedragen zich als echte pestkoppen en laten dit goed voelen aan degenen die de pech hebben hun pad te kruisen. Ze dragen alle vier een eikenbladvormige broche die dienst doet als hun officieel machtssymbool.

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

Ze dragen dikke geweven green-bruine mantels en wollen broeken. Twee van de toezichters dragen een kruisboog en de twee anderen een speer. Alle vier hebben ze knuppels en een kort zwaard aan hun riemen hangen. Ze dragen groene linnen hemden en zien er uit alsof ze veel tijd in deze bossen doorbrengen. De boswachters dragen hun gewone groen-grijze linnen werkkledij en hebben geen wapens.

Eénieder die wat beter kijkt naar het gedode hert ziet dat het dier is leeggemaakt en dat er een vastgebonden en geknevelde man in het karkas wordt meegedragen. Zijn bebloede hoofd steekt nauwelijks zichtbaar uit de opengesneden nek van het dier en zijn lichaam zit tussen de vlezige en bloederige binnenkant van het hert. Het lijkt er op dat de toezichters een arme sukkelaar hebben gevangen die bezig was met stropen om zijn arme familie te helpen.

De toezichters kijken welk sort voedsel de helden nuttigen en zullen hen arresteren indien ze ook maar iets van vlees vinden. Ze eisen ook all het geld om hun toelating te kopen om op de jachtgronden van heer Rutger van Berkenhof te verblijven. Ze lichen met hun buitensporige eisen en vertellen elkaar dat ze weer een geode buit hebben binnengehaald met deze boeren. Dan eisen ze dat de helden hun wapens afgeven en op hun knieën gaan zitten.

Meesternota: Hopelijk doen de helden niet wat er van hun wordt gevraagd., anders zal dit een zeer kort avontuur zijn dat eindigt met hun opgehangen lijken en een bord rond hun nek waarop staat geschreven:

Stroppers vinden altijd de wet op hun pad.
Baljuw Rutger.

Als er een gevecht uitbreekt laten de boswachters het hert vallen en rennen snel weg. De toezichters blijken al snel bekwame vechtersbazen te zijn. Hun zelfvertrouwen heeft echter een deuk gekregen door het verzet van de helden en ze proberen telkens weer weg te lopen. Indien ze hier in slagen roepen ze dat heer Rutger's wraak de helden hard zal treffen. Ze zullen onderweg naar hun toegewezen herberg nog een boer en zijn vrouw terroriseren door beide mensen een harde afranseling te geven.

Meesternota: Het gevecht vind plaats in een bos met veel ondergroei maar het kamp van de helden is op een open plek met veel bewegingsruimte. Indien er enkele helden afwezig waren in het kamp en nu op het geluid van het gevecht afkomen kunnen ze goed gebruik maken van de dekking die de natuur hen verschaft om met afstandswa^ns de toezichtzers uit te schakelen.

Elke groep helden die haar zout waard is zou kort werk moeten kunnen maken van de toezichters zonder zelf veel schade op te lopen.

Het Oog des Meesters - Fantasia Rollenspel Avontuur

Hoofdstuk 2 - De man in het hert

Waarin de helden een man ontmoeten die ten onrechte werd gearresteerd...

Meesteradvies: Gebruik een foto van Christian Slater uit de film 'Robin Hood: Prince of Thieves' om deze man voor te stellen.

Nadat de helden hebben afgerekend met de toezichters blijven ze achter in het kamp met een vastgebonden man en genoeg vlees om iedere held een week van vlees te voorzien. Het hert is ruwweg dichtgebonden met spelden en nog zeer vers. Het kan gemakkelijk worden opengesneden met een dolk of een mes. De gebonden man ziet er belabberd uit., hij zit onder het bloed van het hert en heeft duidelijk een serieus pak slaag gekregen en is op verschillende plaatsen gesneden met scherpe wapens. Hij is duidelijk oververmoeid en verzwakt en kan niets zeggen tot hij wordt bevrijd en wat tijd heft gehad om te rusten (1d6+1uur). Hopelijk kunnen de helden hem helpen met een bad te nemen in de waterloop waar ze hun water hebben gehaald voor het kamp. Eens hij is gewassen blijken zijn verwondingen best mee te vallen.

De wonden zijn niet diep en kunnen makkelijk worden behandeld en de kneuzingen zullen snel genezen zijn. Hij is een redelijk knappe man met bruine haren en een winnende glimlach.

Meesteradvies: Gebruik een foto van Christian Slater uit de film 'Robin Hood: Prince of Thieves' om deze man voor te stellen.

Wanneer hij weer sterk genoeg is om te praten zegt de man dat zijn naam Roderick Proditor is. Hij is geboren en opgegroeid in Bleichendorf, een onoogelijk dorpje 100 kilometer hier vandaan en heft wat tijd doorgebracht als soldaat in het leger van de keizer, wordt daarna een rondzwervende koopman en troubadour en heeft verder gewerkt als schrijnwerker in de plaatsen waar zijn omzwervingen hem brachten. Verleden jaar kwam hij terecht in het dorpje Goedenheuvel waar hij verliefd werd op Irina, de dochter van de dorpsmolenaar. Ze trouwden spoedig daarna en hadden een hard maar eerlijk leven onder het juk van de baljuw.

Op een avond werd haar vader echter dronken gevoerd door enkele toezichters en werd hij wat aggressief. Het eindigde ermee dat Irina's vader werd opgesloten en dat de familie plots zonder inkomen zat – niet gesproken van het dorp dat geen molenaar meer had en een bakker zonder meel. De toezichters zeiden dat alles wel in orde zou komen als Irina hun enkele 'diensten' zou bewijzen. Toen zij dat weigerde begonnen de toezichters met een gemene verspreiding van leugens en vertelden dat Irina en haar vader al die tijd als spionnen voor de baljuw hadden gewerkt. Dit leidde ertoe dat het jonge gezin uitgestoten werd uit de gemeenschap. Toen haar vader werd vrijgelaten – na enkele folteringen – vertelden ze dat Irina had toegegeven en dat de molen nu eigendom was van de baljuw. De bakker en de boeren zouden voortaan moeten betalen in plaats van te ruilen om aan zijn mel te komen en de boeren moesten betalen om hun graan en koren te laten malen in de molen. Alle zonden van de familie waren nu vergeven door de baljuw en als dank voor geleverde diensten mocht de familie de molen terug uitbaten in naam van de baljuw. Dit leidde tot de totale uitsluiting van de familie in het dorp. Twee nachten later brandde de molen tot op de grond af en niemand in het dorp hielp bij het blussen. Spoedig zat de familie zonder inkomsten en zonder eten. Ze leefden van wat Roderick kon meebrengen van zijn omzwervingen in de buurt.

Uiteindelijk besloot Roderick over te gaan tot stropen. Na enkele succesvolle vangsten werd de familie verraden door iemand uit het dorp en werd hij gevangen door de toezichters. In de cel hoorde hij vertellen dat Irina en haar vader waren opgehangen door een woeste menigte in een wanhopige poging het dorp te vrijwaren van de wraak van de baljuw.

Hopelijk zullen de helden een interesse ontwikkelen voor het trieste lot van de plaatselijke bevolking en hem pogen te helpen.

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

Hij vraagt of ze behoren tot de bandieten in het woud en zegt zich te willen aansluiten bij deze groep.

Terwijl ze verder trekken begint Roderick enkele strofen te zingen van een lied over gedoemde geliefden en meer van deze droevige liederen. De reistijd lijkt ondanks de droeve liedjes voorbij te vliegen. s' Avonds in het nachtkamp begint hij een lied te zingen genaamd 'De Middensteen.'

*Op de 'oude heuvels' staat een eenzame steen
Een volle 8 kubits hoog
Hier ligt begraven naast een moedig strijder
de schat van s'konings trouwste dienaar
Niemand kan vinden deze verborgen schat
behalve één alleen
degene die de heerser van het woud is
en een machtig strijder in eigen recht.*

Roderick kan dit lied verklaren aan eenieder die is geïnteresseerd. Het is een oude ballade uit lang vergeten tijden over een monoliet (een eenzame steen) op de oude heuvels (een gebied hier dichtbij). In de grafheuvel onder deze steen ligt de begraven schat van een trouwe aanhanger van de toenmalige koning (s'konings trouwste dienaar). Het lied vertelt dat deze schat slechts kan worden gevonden door slechts één persoon, degene die zichzelf met recht de heerser van het woud mag noemen en die machtig is en sterk.

Roderick zegt dat hij dit lied heft geleerd van een oude verteller die beweerde te weten waar de zogenaamde 'Middensteen' zich bevindt. Deze verteller zei dat deze steen groot en donkerkleurig was en 3 tot 4 meter hoog (8 kubits (oude maat); 1 cubit = 50 cm). De steen kan gevonden als men de zijstroom van de rivier volgt die door de 'oude heuvels' vloeit om uit te monden in de grote rivier. De monding van deze zijstroom ontstaat aan de voet van een groep treurwilgen en haar bedding ligt vol met roodachtig-bruine stenen.

Meesternote: Roderick Proditor is eigenlijk een spion van de baljuw. Betrapt tijdens een diefstal kreeg hij de keuze: ophanging of spioneren. Hij is een begaafde dief en leugenaar en in elke leugen zit een stuk waarheid verborgen, zodat ze makkelijk is na te trekken en zeer moeilijk te ontdekken als een leugen. Wanneer de helden hem aanbieden met hen mee te trekken zal hij dit onmiddellijk aanvaarden en hij blijkt zeer bekwaam te zijn met een zwaard. Hij beweert echter dat hij geen boog kan hanteren terwijl hij een erg goede boogschutter is.

Indien Roderick niet wordt gevraagd de helden te vervoegen zal hijzelf zijn diensten aanbieden in ruil voor een zwaard. Als de spelers hem weigeren mee te nemen zal hij afscheid nemen en weggaan. Hij zegt in noordelijke richting te gaan naar de dichtsbijzijnde grote stad buiten de invloedssfeer van de baljuw. In werkelijkheid zal hij de helden volgen en op een afstand bespioneren zodat hij verslag kan uitbrengen over hun bewegingen bij de baljuw of bij Heer Gustaaf. Roderick vermoedt dat één van de helden de 'heerser van het woud is'. Als alles goed gaat gaan de helden nu op weg naar de 'oude heuvels' op zoek naar de verborgen schat.

Het Oog des Meesters - Fantasië Rollenspel Avontuur

Hoofdstuk 3 – Een waarschuwing

Dit hoofdstuk beschrijft de tocht naar de 'oude heuvels'.

Indien de helden het slim aanpakken volgen ze de raad op van de oude verteller die het verhaal aan Roderick heeft verteld en zoeken ze naar de zijstroom van de rivier die ontstaat aan de voet van een groep treurwilgen en waarvan de bedding vol ligt met roodachtig-bruine stenen.

De 'oude heuvels' vormen een open en verlaten gebied dat slechts op sommige plaatsen wordt onderbroken door moerassige grond die in sommige gevallen verraderlijk en gevaarlijk kan zijn, smalle beekjes die door de ondiepe valleien stromen en een verzameling door de eeuwige wind misvormde bomen die vaak de locatie van een klein meertje aangeven. De grondbedekking is een taai gras waarin vaak heide groeit en op vele plaatsen staan 'muren' van doornstruiken en bramen. De lage wolken vormen op de hoger gelegen gedeelten een eeuwige mist die een zicht van slechts enkele meters toelaat. Soms zakken deze wolken plots en worden ook de valleien in een dikke nevel gehuld. Dit alles leid ertoe dat men op de 'oude heuvels' zeer snel gedesoriëteerd kan raken en de juiste richting uit het oog verliezen.

Meesternota: Dit vraagt om een Slimheidsproef ieder uur dat de helden op de 'oude heuvels' rondwalen. Deze proef kan door de meester worden verzwaard met +2 tot +7, afhankelijk van het zicht en de navigatie punten die zijn waargenomen. Wanneer de proef lukt kunnen de helden het noorden vinden en dan een navigatiepunt zoeken op grotere afstand - zoals een heuvel of een verzameling bomen - om als bakens te gebruiken. Eens dit punt is bereikt, moet een nieuwe Slimheidsproef worden afgelegd.

Na een afmattende tocht bereiken de helden een beboste heuvel aan de rand van de 'oude heuvels' waardoor een soort van breed pad loopt. Dit pad verbindt twee dorpen en enkele boerderijen en is goed onderhouden door de monniken van het nabijgelegen klooster. Als de helden het pad bewandelen voelen ze aan dat ze in de gaten worden gehouden. Iemand aan de andere kant van de weg, goed verscholen in het bos houdt hen in de gaten. Wat de helden ook doen, deze persoon onsnapt makkelijk aan alle pogingen hem te ontdekken. Plots, staat er 50 meter voor hen uit een man langs het pad, half verscholen achter een dikke boom. Hij draagt groen-bruine kleren en is bijna niet te zien omdat hij opgaat in zijn omgeving. Het gebladerte waarin hij zich verbergt onttrekt hem aan het zicht en de helden beginnen zelfs te twifelen of hij er wel degelijk staat. Wanneer de helden de vreemdeling opmerken heft hij zijn rechterhand en steekt zijn open handpalm naar voor. Elke Elf herkent dit gebaar als een teken van vrede en een begroeting. Anderen moeten slagen in een Slimheidsproef. Dan roept de man plots:

*Mannen van het woud, wees gewaarschuwd!
Goede boog en scherp zwaard;
een oude vijand zoekt mijn waarde te schatten!
Stap niet in de tanden van de storm;
Klim niet alleen op de grafheuvel;
Luister net naar de verteller
maar naar het verhaal;
Mannen van het woud, wees gewaarschuwd!*

Dit zijn niet de enige woorden die de man spreekt.

*Mannen van het woud, wees gewaarschuwd!
De drie die komen moeten worden gestopt.
U zal snel merken waarom!*

Gedurende de laatste woorden horen de helden plotseling hoefgetrappel van enkele paarden in gallop van achter hun komen. Dan is de vreemdeling verdwenen in het gebladerte.

Hoofdstuk 4 – De drie ruiters

Dit hoofdstuk geeft de helden een kans om profijt te maken en om wat druk op de Baljuw te kunnen zetten.

Meesternota: Het hoeftgetrappel komt van drie radechenistres (of radmannen), aaneen heer verbonden dienaren die vrij zijn maar die diensten verschuldigd zijn aan hun leenheer. Zij hennen bepaalde plichten zoals het onderhoud van minstens één paard en alle daarbijhorende materialen zoals zadel en tuig. Gedurende enkele dagen per jaar moeten zij in dienst van hun leenheer koeriersdiensten vervullen.

Eén van deze mannen is Dieter Schnell, een radechenistre die een koeriersopdracht vervult voor de baljuw. De twee anderen zijn soldeniers in dienst van de baljuw. Het is hun taak de koerier te beschermen. De plotse verschijning van deze drie ruiters zou de aandacht van de helden moeten trekken, zeker als ze de boodschapper van daarnet geloven.

Hoe de helden reageren op de drie ruiters is hun zaak, maar als ze zich tegen de terreur van de Baljuw wensen op te stellen is dit hun eerste kans op actie en moeten ze proberen de ruiters te stoppen .

De boodschapper heeft een lederen tas en een stevige linnen zak aan zijn zadel hangen. Deze twee voorwerpen bevatten enkele waardevolle voorwerpen die zijn verwijderd uit het huis van Heer Gustaaf-Karl van Garmisch-Partenkirchen. Hij is een ridder die de fout heeft gemaakt te gokken met de Baljuw en nu een stevige schuld heft bij de tiran die hij nooit kan afbetalen.

De lederen tas bevat een aantal brieven geadresseerd aan Heer Gustaaf-Karl van de biskop van Nostria. In deze brieven raad de biskop hem aan om de strijd aan te gaan met de orken die af en toe uit het Orkland komen en een zwervende ridder te worden om goed te doen voor de armen in Avonturië. Hij kan dan zijn eigendommen en bezittingen, waaronder zijn landerijen aan de kerk te schenken zodanig dat deze ze kan beheren in zijn afwezigheid en erft in het geval van zijn dood. Baljuw Rutger van Dassenaerde zoekt een manier om deze eigendommen en landerijen zelf in bezit te krijgen en zoekt manieren om Heer Gustaaf-Karl te helpen ‘verdwijnen.’ Deze brieven zouden voor elke rechtbank zijn eisen kunnen weerleggen.

De linnen zak bevat een afbetaling van de ridder aan de baljuw ten bedrage van 13 dukaten, 27 daalders en een zilveren beker ter waarde van 10 daalders en een dames juweel gemaakt van goud en bezet met kleine parels en turkooises ter waarde van 20 daalders

Geen van de drie ruiters zal een serieus gevecht leveren om deze eigendommen te beschermen. Elk van hen heeft een kleine persoonlijke geldsom op zak – een totaal van 24 daalders en 16 stuivers. Verder is er ook nog hun uitrusting: Dieter Schnell heeft een knuppel, een dolk en een schild met de heraldiek van de Baljuw erop. Hij draagt een lederen vest, een kettinghemd, een drinkbeker, een tondeldoos en een vuursteen en staal set. Zijn kleren zijn van de beste kwaliteit maar wel zeer versleten en vuil, bedekt met stof. Verder heeft hij in één zadeltas een olielamp en een fles lampolie een lederen koker met kaarten van de wijde omgeving. In de andere zadeltas zit 10 meter touw en wat voedsel restanten.

De twee wachters dragen ieder een rijlans, een zwaard, een dolk en een schild met de heraldiek van de Baljuw erop. Beiden dragen een kettinghemd, een drinkbeker, een tondeldoos en een vuursteen en staal set in hun zadeltas. Hun kleren zijn van de beste kwaliteit maar wel zeer versleten en vuil, bedekt met stof. Verder heeft elk van hen in één zadeltas een olielamp en een fles lampolie en een lederen koker met kaarten van de wijde omgeving. In de andere zadeltas zit 10 meter touw en wat voedsel restanten. Illegaal bezit van eender welk van deze goed gemerkte voorwerpen leid automatisch tot de dood door ophanging.

Hoofdstuk 5 – Op de ‘oude heuvels’

Waarin de heldenkennis maken met de ‘oude heuvels’...

Op weg door de heuvels doen de helden er goed aan de dichtbeboste omgeving te gebruiken om contact met de lokale bevolking tot een minimum te beperken. Er is geen enkele mogelijkheid om te bepalen wie er voor de baljuw werkt en wie niet. Natuurlijk hebben de bossen en de ‘oude heuvels’ hun eigen gevaren.

Werp op de tabel hieronder na iedere mislukte proef die de helden afleggen. Tenzij het resultaat van deze worp of de meester er anders over beslist is het slachtoffer de held met de meeste falingen - die daarna worden weggevaagd om opnieuw te beginnen.

Gebruik de gebeurtenis niet onmiddellijk maar wacht op een opportuun moment – zeker als het niet zo opportuun is voor de helden.

Meesternota: Hieronder volgen enkele toevallige ontmoetingen en gebeurtenissen die de helden op hun gevaarlijke tocht doorheen de ‘oude heuvels’ kunnen meemaken. Vergeet niet dat Roderick steeds - goed verborgen - achter hun aan zal zitten en in zover dit mogelijk is onderweg zijn contacten uitsturen op de baljuw op de hoogte te brengen.

Tabel

01-04: Geen gebeurtenis

05-06: Alles gaat goed - dit resultaat verwijderd alle verzwarende van de volgende proef die de helden moeten afleggen. Indien dit niet toepasselijk is geldt het resultaat **01-04**.

07-08: Plotse storm – een plotse storm breekt los boven de hoofden van de helden en binnen de kortste keren valt er een ijzig koude regen die hun kleren spoedig doorweekt. Werp 1d20 x5 om te weten hoeveel minuten de storm aanhoudt. Een onpaar resultaat geeft aan dat de wind van voren komt en de regen op hun gelaat laat lijken op vrieskou. Er is nergens een schuilplaats waar te nemen en de blikseminslagen maken het niet veiliger. Gedurende één uur na de storm zullen de helden nog doorweekte kleren hebben, maar dan zal de combinatie van de wind en de plotse zonneschijn dezen voldoende hebben gedroogd. Het spreekt vanzelf dat deze storm alle beweging sterk vermindert en dat de helden slechts 2d20 meter per minuut kunnen afleggen. Indien het resultaat van eender welke 1d20 worpen 18+ is valt er een held in een waterput of in een moeras.

Meesternota: Begin nu niet als een bezetene te rollen met de d20, gebruik je eigen inzicht in de toestand van de groep om hen met deze gebeurtenis te hinderen en hun doorzettingsvermogen te testen.

09-10: Houthakkers – de helden wandelen onverwacht (voor beide groepen) binnen in een rustkamp van houthakkers of andere door de baljuw aangestelde werkers. Werp 1d6 +2 als je wil weten hoeveel houthakkers er aanwezig zijn. Deze personen zijn niet vijandig maar wel wantrouwig. Met een succesvolle Charisma proef (slechts één poging toegestaan) kunnen de helden veel te weten komen over hun huidige lokatie en de gebeurtenisuele gevaren die deze met zich meebrengt.

Meesternota: Deze gebeurtenis kan ook worden gebruikt om de helden terug in de juiste richting te krijgen nadat ze een ‘Hopeloos verloren gelopen’ of ‘Erwtensoeep’ gebeurtenis hebben doorgelopen.

11-12: ‘Hopeloos verloren gelopen’ – één der helden moet een Slimheidsproef afleggen om zich te oriënteren.

(*stap 1*) indien deze proef slaagt wijk je kloksgewijs 1d3 kilometer uit richting;

(*stap 2*) indien de proef faalt lopen de helden echter hopeloos verloren en raken klokswijs 1d3 + 6 kilometer uit de juiste richting.

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

(*stap 3*) nadat ze 3d3 kilometer in deze richting hebben gelopen mogen ze een nieuwe Slimheidsproef afleggen om zich te oriënteren. Begin terug met stap 2 bij een falen.

13-14: ‘Erwtensoepe’ - een dikke mist bekend als ‘erwtensoepe’ hangt over de ‘oude heuvels’. Als gevolg daarvan worden alle Behendigheidstesten om schietwapens te gebruiken verzwaaard met +6. Ook voor de jacht geldt een verzwaring van +2.

Meesternota: Alle Slimheidstesten om te oriënteren worden verzwaaard met +4. volg de stappen hier beneden beschreven:

(*stap 1*) indien deze proef slaagt wijk je kloksgewijs 1d3 kilometer uit richting;

(*stap 2*) indien de proef faalt lopen de helden echter hopeloos verloren en raken klokswijs 1d3 + 6 kilometer uit de juiste richting.

(*stap 3*) nadat ze 3d3 kilometer in deze richting hebben gelopen mogen ze een nieuwe Slimheidsproef afleggen om zich te oriënteren. Begin terug met stap 2 bij een falen.

15-16: Op de oevers van een beek – de helden staan aan de oever van een snel vloeiende beek die er nogal diep uitziet. Het wateroppervlak voert veel drijfhout met zich mee.

De beek oversteken zal een Lichaamskrachtproef vergen verzwaaard met +4. Elke succesvolle proef brengt de held veilig naar de overzijde. Afhankelijk van het mislukken van deze test zijn dit de gevolgen:

1 mislukking: Je word meegesleept met de stroming en drijft 1d3 x 50 meters stroomafwaarts alvorens je drijfnat kan vastklampen aan een struik op de andere oever. Je kan zonder verdere gevolgen de andere oever opklimmen.

2 mislukkingen: Je word meegesleept met de stroming en drijft 1d6 x 100 meters stroomafwaarts alvorens je drijfnat kan vastklampen aan een struik op de andere oever. Je kan zonder verdere gevolgen de andere oever opklimmen.

3 mislukkingen: Je word geraakt door een zwaar stuk drijfhout en incasseert 1d6 schadepunten. Je word meegesleept met de stroming en drijft 2d6 x 100 meters stroomafwaarts alvorens je drijfnat kan vastklampen aan een struik op de andere oever. Je kan zonder verdere gevolgen de andere oever opklimmen

17-20: Jagersval – Je nadert een goed verborgen jagersval en moet een Waarnemingsproef afleggen. Als je slaagt zie je de val net op tijd en kan je ze vermijden. Bij een mislukking trap je in de val en met op de onderstaande tabel zien wat er gebeurt:

1 mislukking: deze kleine valstrik brengt je uit evenwicht en je komt hard neer en verzwicht je enkel. Je kan gedurende de volgende (20 - LK) uren slechts op halve snelheid verder.

2 mislukkingen: deze halfgrote val brengt je uit evenwicht en je komt hard neer en valt op een uitstekende steen die 1d6 - 1 schadepunten veroorzaakt. Je kan gedurende de volgende (20 - LK) uren slechts op halve snelheid verder.

3 mislukkingen: deze grote dichtklappende val met ijzeren tanden veroorzaakt 1d6 schadepunten. De pijn veroorzaakt door deze wonden zorgt er voor dat je gedurende de volgende (20 - LK) uren slechts op halve snelheid verder kan wandelen. Ook de Behendigheid en AV en AW-scores worden negatief aangetast en je verliest 2 punten op elk gedurende (24 - LK) uren.

De herkenningspunten vermeld door Roderick Proditor zijn niet zo moeilijk te vinden. Een slimheidsproef met een meesterstoot (1 of 2 op 1d20) of die slaagt met een verzwaring van +10 brengt de helden bij een zijstroom waarvan de bedding vol ligt met roodachtig-bruine stenen. Het stroomopwaarts volgen van deze beek brengt de helden tot bij een groep treurwilgen.

Plots is er een verandering in het weer. Een ijzige wind rijst op en blaast donkere wolken uit het Noord-oosten.

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

Spoedig wordt de zon afgeblokt door de wolken en de omgeving verandert in een spookachtig verlicht landschap. De vele grafheuvels steken schril af tegen de verlaten vlakke en lijken hun aanwezigheid voelbaar te maken. Alles is plots stil geworden en de vogels die voorheen vrolijk kwetterden zijn niet meer te horen. Zelfs het kabbelen van de beek is onhoorbaar geworden.

Alhoewel de grafheuvels in dit spookachtige landschap schril afsteken tegen de donkere hemel zijn er geen monolieten te zien. Ondertussen worden kleine struikjes door de stevige wind losgerukt en dwarrelen op de wind alle richtingen uit. Enkele eenzame bomen vechten een verwoede strijd tegen de wind.

Meesternota: Als dit avontuur zich in de laatste dagen van de zomer of in de herfst afspeelt zijn er ook veel bruine, oranje en rode blederen die de helden rond de oren vliegen.

Laat alle helden een slimheidsproef afleggen verzwwaard met +2. Degenen die slagen denken enkele vage schimmen waar te nemen bovenop een kale grafheuvel. Als ze opnieuw kijken zien ze echter niets meer, hoelang ze ook blijven kijken (Spelershulps # 3a-3c).

Als de helden gaan kijken bereiken ze de plaats waar ze de figuren hebben waargenomen binnen een kwartier. Een Waarnemingstest op zoek naar sporen levert echter niets op daar de wind alle mogelijke sporen heeft gewist. Er is geen teken van een andere aanwezigheid waar te nemen. Indien deze proef echter slaagt met een meesterstoot (1 of 2 op 1d20) of met een verzwaring van +10 vinden ze enkele oude beenderen in een spleet tussen twee rotsen en horen een paard hinniken) maar dat kan dan weer hun fantasie zijn die op hol slaat.

Kies één of twee van de succesvolle helden en informeer hen dat ze ieder afzonderlijk ook dingen hebben zien bewegen – of tenminste denken dat ze dingen hebben zien bewegen terwijl ze verder trekken door het desolate landschap. Laat iedere held om de beurt 1d20 rollen en raadpleeg de tabel hier beneden: Zie Spelershulp # 3.

Tabel

01-06:	Je ziet een eenzame figuur die wegduikt achter een grafheuvel.
07-12:	Je ziet een kleine groep die jullie duidelijk bekijken. Als je wegstijgt en weer terug is de kleine groep verdwenen.
13-20:	Je ziet een grote groep (30+) figuren die af en toe uit je gezichtsveld verdwijnen door op te gaan in het terrain. Als je iemand wil waarschuwen is de groep verdwenen.

Eens te meer, als de helden op onderzoek uitgaan – wat weer 10 + 1d20 minuten duurt - vinden ze niets. Bovendien begint er een druilerige regen te vallen.

Na elk zulk voorval moet de held een Moed proef afleggen. Wanneer deze faalt moet de meester het resultaat opzoeken in de onderstaande tabel. Zie Spelershulp # 4.

Tabel

1 mislukking:	De held voelt zich ongemakkelijk en begint te twijfelen aan zijn verstand. Bijgeloof neemt de bovenhand en de held verliest 1 punt Moed. Hij of zij is er van overtuigd iets gezien te hebben. Waarom zijn er dan geen sporen? Zijn deze schimmige figuren ervaren spoorzoekers of gewoon (nu ja, gewoon) oude geesten?
2 - 4 mislukkingen:	Koude rillingen lopen je over het lijf en bijgeloof neemt de overhand. De held verliest 1 punt op alle mentale scores (MO, SL, CH en WN) omdat hij of zij twijfelt aan het eigen waarnemingsvermogen. Je bent er van overtuigd dat je iets hebt gezien. Waarom zijn er dan geen sporen? Zijn deze schimmige figuren ervaren spoorzoekers of gewoon (nu ja, gewoon) oude geesten?
5 - 8 mislukkingen:	Iets ouds en lang vergeten komt in je gedachten. Koude rillingen lopen je over het lijf en bijgeloof neemt de overhand.

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

De held verliest 2 punten op alle mentale scores (MO, SL, CH en WN) omdat hij of zij twijfelt aan het eigen waarnemingsvermogen. Je bent er van overtuigd dat je iets hebt gezien. Waarom zijn er dan geen sporen? Zijn deze schimmige figuren ervaren spoorzoekers of gewoon (nu ja, gewoon) oude geesten?

9 of meer mislukkingen: Je wordt overspoeld door wanhoop. Koude rillingen lopen je over het lijf en bijgeloof neemt de overhand. De held verliest 3 punten op alle mentale scores (MO, SL, CH en WN) omdat hij of zij twijfelt aan het eigen waarnemingsvermogen. Je bent er van overtuigd dat je iets hebt gezien. Waarom zijn er dan geen sporen? Zijn deze schimmige figuren ervaren spoorzoekers of gewoon (nu ja, gewoon) oude geesten?

Minstens twee andere helden moeten in een Charismaproef slagen om je ervan te overtuigen verder te trekken. Indien dit niet lukt blijf je ter plakke staan en weigert verder te gaan tot deze twee testen zijn geslaagd. Een uur rust zal de held weer meer moed geven en ervoor zorgen dat hij of zij op eigen kracht verder kan. Nog een uurtje later zal de held de schaduwachtige figuren terug beginnen te zien.

Het land ligt er gebroken bij. Slechts enkele hogere grafheuvels en klompjes met loofbomen onderbreken de oneindig lijkende vlakte. De vele braamstruiken zorgen er op hun geheel eigen wijze voor dat de snelheid van de helden fel wordt vertraagd. De dag glijd langzaam weg en het zonlicht is nog steeds gehinderd door de laaghangende donkere wolken, wat het uitzicht nogal beperkt. Dit betekent dat alle slimheids- en waarnemingstesten worden verzwaaard met +2. Bij het falen van zulk een test zijn de helden opnieuw verloren gelopen. Rol 1d12 en beweeg de ganse groep in die richting (met 12 zijnde recht vooruit en 6 zijnde recht achteruit). De helden reizen gedurende 1d6 kilometers in die richting alvorens zich aan een nieuwe navigatieproef te wagen om terug op het juiste pad te komen.

Eens te meer, een gefaalde proef betekend dat de helden de intussen geeikte procedure moeten volgen.

(stap 1) indien deze proef slaagt wijk je kloksgewijs 1d3 kilometer uit richting;

(stap 2) indien de proef faalt lopen de helden echter hopeloos verloren en raken klokswijs 1d3 + 6 kilometer uit de juiste richting.

(stap 3) nadat ze 3d3 kilometer in deze richting hebben gelopen mogen ze een nieuwe Slimheidsproef afleggen om zich te oriënteren. Begin terug met *stap 2* bij een falen.

Een falen van 18+ betekent dat de held in kwestie zich verloren voelt en wanhopig word. blijf je ter plakke staan en weigert verder te gaan tot deze twee testen zijn geslaagd. Een uur rust zal de held weer meer moed geven en ervoor zorgen dat hij of zij op eigen kracht verder kan.

Meesternota: Indien jij dat wenst kan je de helden enkele toevallige ontmoetingen laten hebben op hun tocht door de 'oude heuvels.' Rol op de tabel hier beneden:

01-06: Tijdens de jacht heb je veel geluk en slaagt erin om niet minder dan 1d6+2 hazen of fazanten te schieten.. Niks werkt beter om het zware gemoed te verlichten. De stoofpot wacht

06-10: Tijdens de jacht heb je een toevallige ontmoeting met een zieke en hongerige wilde kat (scores -2). Zij is je net geschoten prooi aan het verorveren. Je kan de wilde kat neerschieten of hem je jachtwild laten hebben. Indien je schiet en mist valt de wilde kat aan met een eerste AV van 12 (x2).

11-15: Je hebt per ongeluk een giftige plant binnengewerkt die je voor een andere plant aanzag. Dit heeft de volgende effecten. Rol 1d20 op de tabel onderaan om uit te vissen welk soort plant je hebt verorbert of gedronken als een brouwsel:

16-20: Tijdens de jacht heb je een toevallige ontmoeting met een uitgehongerde grijze wolf. Hij is je net geschoten prooi aan het verorveren. Je kan de wolf neerschieten of hem je jachtwild laten hebben. Indien je schiet en mist valt de wolf aan met een eerste AV van 12.

Het Oog des Meesters - Fantasia Rollenspel Avontuur

Grijze wolf

MO: 10	AV: 10
LE: 10	AW: 8
BW: 3	TP: 1d6 + 4
MK: 10	

Lynx / Wilde kat

De wilde katten van Avonturië hebben een dikke, zachte zandbruine vacht, zeer verschillende strepen op hun snoet en zwarte ringen rond hun lange staart. Ze hebben de grootte van een poema en zijn even gevaarlijk als onvoorspelbaar.

MO: 10	AV (x3): 10 (tanden x1, klauwen x2)
LE: 10	AW: 8
BW: 3	TP: 1d6 + 4
MK: 10	

Giftige planten

01-25:	Finkel:	Zomer / Heuvels & voetheuvels
26-50:	Gelbenwurz:	Zomer / Heuvels & voetheuvels
51-75:	Veneficus Nigrum:	Zomer / Graslanden
76-00:	Vigilax Humanis:	Zomer / Voetheuvels & lage landen

Finkel:

Finkel kan makkelijk voor Gelbenwurz worden aanzien door de grote gelijkenis tussen de twee planten! Wanneer de stampers van deze plant tussen tabak worden gerold en gerookt, hebben ze een pijnverzachtende en rustgevende werking. De held krijgt 1d6 LE terug en alle verhogingen op de BE verdwijnen. Spijtig dat een overmatig gebruik van dit middel tot verslaving leidt.

Soort plant:	verdovingsmiddel
Verslavingstest verzwaring:	15+ op 1d20
Verslaving:	13+ op 1d20
Overdosis:	17+ op 1d20
Werkingsduur (uren):	1d3 minuten.
Aantal dosissen voor overdosis:	10 + 1d10
Bijwerkingen:	haaruitval, depressie (MO-2) en zware hoestaanvallen gedurende (20 – LK) dagen.
Dosering:	rook inhaleren.

Gelbenwurz:

Gelbenwurz kan makkelijk voor Finkel worden aanzien door de grote gelijkenis tussen de twee planten! Wanneer de wortels worden fijngehakt en gekookt in een pot met ½ liter water krijgt de held een bonus van +1 op **SL**, **BE**, **LK**, en **WN** scores gedurende **MO** uren. Het is een spijtig gevolg, maar na deze tijd verliest de held -1 op deze scores gedurende 20 – **LK** uren en heeft gedurende 1d8 uren platte rust nodig.

Soort plant:	opwekkend middel
Verslavingstest verzwaring:	15+ op 1d20
Verslaving:	14+ op 1d20
Overdosis:	14+ op 1d20
Werkingsduur (uren):	zie beschrijving hierboven.
Aantal dosissen voor overdosis:	5 + 1d6
Bijwerkingen:	zware hoestaanvallen gedurende (20 – LK) dagen.
Dosering:	dampen inhaleren.

Het Oog des Meesters - Fantasia Rollenspel Avontuur

Veneficus Nigrum:

De bladeren van deze plant moeten worden gekookt in een ½ liter water en dan moet het brouwsel (een dikke soepachtige brei) worden afgekoeld tot een drinkbare temperatuur. Indien een tovenaar deze ½ liter opdrinkt zal hij 2d6 **ASP** terugkrijgen. Als het brouwsel wordt gedronken Elfen of door niet magisch begaafde helden veroorzaakt het pijnlijke maagkrampen en diaree (**CH**, **BE** en **LK** -4).

Er zijn echter enkele meer duistere kanten aan deze plant. Ten eerste is hij zeer verslavend en ten tweede worden de **SL** en de **CH** – score van de tovenaar met 1 punt vermindert gedurende een periode gelijk aan het aantal verworven **ASP**. Verder zijn er nog andere meer gevaarlijke bijwerkingen (zoals beschreven onder bijwerkingen).

Soort plant:	opwekkend middel
Verslavingstest verzwaring:	13+ op 1d20
Verslaving:	4+ op 1d20
Overdosis:	18+ op 1d20
Werkingsduur (uren):	1d3
Aantal dossissen voor overdosis:	10 + 1d10
Bijwerkingen:	de held word overmoedig (MO +2) en paranoide (SL -2), indien dit niet word verholpen (door een <i>Balsamsalabond</i> spreuk die 2 ASP meer kost) wordt de held een misdadiger die er niet voor terug schrikt obstakels in zijn of haar pad uit de weg te ruimen en dit wel permanent en zonder gewetensbezwaar!
Dosering:	brouwsel drinken

U f v ? ξ

Vigilax Humanis:

Wanneer enkele bladeren van deze plant worden gekauwd (zoals kauwtabak, de smaak is vreselijk slecht en je moet vaak spuwen en zeker niet inslikken) gedurende 30 minuten kan degene die dit heeft gedaan gedurende 48 uur wakker blijven en toch nog steeds 1d6 **LE** verkrijgen gedurende de periode die bestemd was voor slaap. Vigilax Humanus heeft ook een zachte muntsmaak en een verfrissend effect (**SL**+1 gedurende 1d6 uren).

Spijtig genoeg is het ook verslavend.

Soort plant:	verdoovingsmiddel
Verslavingstest verzwaring:	1-5 op 1d20
Verslaving:	1-7 op 1d20
Overdosis:	1-3 op 1d20
Werkingsduur (uren):	1d3
Aantal dossissen voor overdosis:	10 + 1d10
Bijwerkingen:	haaruitval, depressie (MO -2)
Dosering:	inhaleren van de dampen

Hoofdstuk 6 - De Middensteen

Waarin de helden wat graafwerk verrichten en in een hinderlaag lopen ...

De wind is ondertussen een stevige storm geworden tegen dewelke de helden bovenop alle andere problemen moeten vechten.

Meesternota: Het is zeer onwaarschijnlijk dat de helden de nacht willen doorbrengen op deze spookachtige heuvels met hun vele grafheuvels. Ze zullen waarschijnlijk haast willen maken in de wetenschap dat de terugtocht naar de beschaving minstens twee uur zal vergen. Het is in orde voor jou als meester om hen te herinneren aan alle nachtelijke spookverhalen die over deze heuvels de ronde doen.

Plotseling, als de helden een ondiepe vallei betreden die tussen twee grasheuvels is gelegen die bedekt zijn met heide en braamstruiken. Dan lijken de wolken plots te openen en schijnt er zonlicht op een grafheuvel waarop een 3 à 4 meter hoge monoliet staat.

Meesternota: laat de helden een Waarnemingstest doen – verzaard met +6. Degenen die slagen zien enkele shaduwen die ogenblikkelijk daarna verdwenen zijn. Anders dan de voorgaande verschijning zien de helden nu wel sporen die echter door de regen en wind al spoedig verdwenen zijn.

De grafheuvel lijkt niets bijzonders. Zij is ongeveer 9 meter lang en 3 meter hoog en duidelijk het werk van mensen. De zijde van de heuvel die naar de helden is gekeerd is bedekt door een taaie grassoort en door de overal aanwezige heide en braamstruiken. Haar verre zijde is bedekt met struikgewas en lage bomen. Deze begroeiing werpt een vreemde schaduw in de nu snel ondergaande zon. De regen valt nu in grote druppels ujskoud regenwater neer op de ondertussen doorweekte helden. De steen is bijna 4 meter hoog, ongeveer 60 cm dik en plat aan zowel de voor- als de achterzijde en veel breder aan de basis dan aan de top. De steen heeft geen zichtbare inscripties of andere markeringen. De basis van de steen is diep ingegraven en omringd door andere kleinere vierkante stenen die zijn overgroeit met planten. Een succesvolle Slimheidsproef – verzaard met +4 - laat de held die slaagt weten dat dit een gewoonte was voor de grote stamleiders en voor de machtigsten onder de strijders in de tijd voor het Middenrijk.

- Als de proef slaagt met een verschil van 4 of meer herinnert de held zich ook dat zulke heldhaftige strijders steeds begraven werden waar ze waren gesneuveld en dat al hun bezittingen met hen werden begraven.
- Als de proef slaagt met een verschil van 6 of meer herinnert de held zich ook dat geliefde strijders soms geen grafheuvel kregen maar dat ze werden begraven met een door de Druiden bereide eikel en dat er dus op hun overblijfselen een stoere eik zou groeien die hun graf voor altijd zou markeren.

Spijtig genoeg zullen de helden geen kans hebben om dit nader te onderzoeken. Een dikke erwtensoep mist verschijnt plotseling uit het niets en hult de wijde omgeving in een bijna onaarde zone. Als ze rekening hebben gehouden met de waarschuwing (**Hoofdstuk 3**) zullen ze waarschijnlijk maatregelen hebben genomen, maar dezen hebben voorlopig nog geen nut.

Plotseling duiken er van overal rondom de helden groepjes van twee tot drie soldaten op, nauwelijks merkbaar in de dichte mist. Dezen bevinden zich vooralsnog meer dan 100 meter van de helden maar de helden horen hoefgetrappel en het geluid van marcherende soldaten in de dikke mist. Deze kolonne wordt aangevoerd door een edelman gekleed in een fraai versierd harnas (Heer Gustaaf van Dassenaerde).

De maatregelen – indien deze werden genomen – geven aan wanneer de soldaten worden opgemerkt. Kijk op de tabel beneden om de gevolgen hiervan te zien:

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

Tabel

3 of meer helden op uitkijk: De soldaten zijn nog niet te dichtbij en de helden kunnen zich nog voorbereiden op de hevige strijd die gaat volgen. Er is zelfs tijd om 1d6-2 schoten af te vuren met een korte of lange boog of 1 schot met een kruisboog. Een elfenboog garandeert 4 schoten alvorens schietwapens nutteloos worden en de handwapens moeten worden getrokken. De helden kunnen zien dat de mogelijkheden om te ontsnappen zeer snel verdwijnen. Als ze iets willen ondernemen moet het nu. Enkel de ruiters – waarvan het aantal onbekend is – zal een goed uitgevoerde ontsnapping uit deze val kunnen stoppen.

2 of meer helden op uitkijk: De soldaten zijn nog te veraf om de aanval in te zetten, maar 2d6 van hen kunnen wel hun korte bogen gebruiken. De helden kunnen zien dat er geen ontsnapping mogelijk is, ze zijn volledig omsingeld. De handwapens moeten worden getrokken.

1 held op uitkijk: 2d6 -2 soldaten zijn dicht genoeg in de buurt om een aanval in te zetten. De helden kunnen zien dat deze aanval wordt gedekt door 10 boogschutters. Ontsnappen is nu onmogelijk. De handwapens moeten worden getrokken.

0 helden op uitkijk: De soldaten zijn dicht genoeg genaders om de aanval in te zetten. Heer Gustaaf beveelt 10 van zijn lansiers om de eerste aanvallers (2d6 -2 soldaten, zie hierboven) te versterken, terwijl de anderen het cordon rond de helden afsluiten.

Meesternota: er zijn 10 boogschutters met korte bogen, 20 lansiers (gewapend met speren en Korte zwaarden) en 1 ruiter (ridder Gustaaf van Dassenaerde).

Op dat moment lijkt de hemel open te gaan en het felle zonlicht schijnt recht in de ogen van de aanvallers. Een roodachtige gloed verlicht de omgeving van de grafheuvel als de zon zich klaarmaakt om onder te gaan. Het licht weerkaatst op de stalen helmen en laat hun schaduwen baden in een bloedrode grond. Alhoewel de soldaten goed getraind zijn en klaar om de strijd aan te gaan zijn de verhalen over deze heuvels sommigen toch teveel. Werp 1d20 voor iedere groep van 5 (of minder) soldaten. Indien de worp 11+ is vluchten ze gillend weg, hun bloedrode schaduw steeds voor hen. De soldaten dragen doorweekte mantels en hebben duidelijk lange tijd in deze hinderlaag gelegen om de helden te vangen – één van hen zou beslist de leider van de bandieten moeten zijn, altans volgens Heer Gustaaf.

Die doorweekte mantels willen echter wel zeggen dat er ergens in de buurt een kamp is, daar heer Gustaaf bijna niet nat is. Hij is duidelijk zichtbaar op een afstand van 40 meter, zijn manschappen vooruit drijvend, vloekend op de weglopers en beledigingen slingerend naar het hoofd van de helden.

De helden moeten ieder een succesvolle **MO**-proef afleggen of hun **MO**, **AV** en **AW** zijn initieel verzwaaard met +2 onder de overmacht van de soldaten. Wanneer een held met dergelijke vermindering er in slaagt een soldaat op de vlucht te laten slaan (of zelfs te doden) krijgt hij of zij +1 op de **MO**, **AV** en **AW** score. Iedere gevluchte of gedode soldaat verhoogt de **MO** van de held in kwestie met +1 (tot een maximum van 17), maar iedere treffer die wordt geïncasseerd verlaagd de **MO** met -1. De helden vechten met de grafheuvel in de rug. De soldaten sluiten de helden in zo snel ze kunnen en lijken zich geen zorgen te maken over verwondingen. De aanmoedigingen van heer Gustaaf geven hen recht op een **MO**-proef na elke treffer. Indien deze proef slaagt blijft de soldaat in kwestie verder vechten, anders gaat hij op de vlucht. Heer Gustaaf deinst er ook niet voor terug zijn weggelopen soldaten neer te maaien met zijn bastaardzwaard.

Meesternota: Slechts twee soldaten per keer kunnen een held aanvallen. De andere soldaten omsingelen de grafheuvel om ontsnappingen te voorkomen, maar niemand durft haar te betreden. Als de helden te makkelijk lijken te winnen, laat dan meer soldaten op hen aanvallen.

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

Hoofdstuk 7 - De steen valt

Waarin de helden moeten zegevieren en de hulp krijgen van een onvermoede bron.

Meesternota:

Wacht tot één of meerdere helden in een gevecht zijn met de soldaten bovenop de grafheuvel. Dit kan enkele gevechtdronden duren. Ondertussen verzamelen zich boven de hoofden van de vechtenden opnieuw donkere wolken, maar daar heeft niemand aandacht voor. Plotseling (kies een geschikt dramatisch moment) weerklinkt er een zware donderslag die bijna onmiddellijk alle vijandigheden beeindigt. Deze donderslag wordt gevolgd door een sterke wind die recht over de grafheuvel scheert.

Plotseling weerklinkt er een vreselijk krakend en schurend geluid dat door de ganse grafheuvel trekt. Als iemand in de richting van de Middensteen kijkt lijkt deze over te hellen en dan met grote snelheid om te vallen, daarbij 1d3 +2 soldaten verpletterend.

Bliksemstralen vorken plotseling naar beneden en de soldaten worden opnieuw overmand door een sterk bijgeloof. Werp 1d20 voor iedere groep van 5 (of minder) soldaten. Indien de worp 11+ is vluchten ze gillend weg terwijl de bliksem hen lijkt te achtervolgen. Heer Gustaaf is hieraan echter niet onderhevig. Als de helden slagen in een **SL**-proef zien ze hun kans schoon om de omsingelling te doorbreken.

Meesternota: Nadat de Middensteen is gevallen is het nog slechts een kwestie van tijd alvorens de overige soldaten hun vluchtende kompanen vervoegen. Heer Gustaaf rijdt woedend rond en poogt vruchteloos zijn bijgelovige manschappen terug in de strijd te krijgen. Dezen zijn echter dodsbang voor de oeroude krachten die ze denken te hebben gestoord en die hun prooi lijken te beschermen. Ze zijn er niet toe te bewegen terug in het strijdperk te treden.

Terwijl een zekere overwinning hem door de vingers lijkt te glijden besluit de jonge ridder en edelman dat het genoeg is geweest en rijdt weg, snel een gat slaand met eventuele achtervolgers.

Nadat de Middensteen is gevallen lijkt de storm erg snel weg te trekken. Tegen de tijd dat de laatste soldaat het strijdperk heeft verlaten is het opgehouden met bliksemen en donderen. En de wind is volledig gaan liggen. Het duister van de nacht nadert echter zeer snel en het word de helden duidelijk dat ze de nacht zullen moeten doorbrengen op de 'oude heuvels.'

Indien de helden de grafheuvel nu nog willen onderzoeken zullen ze veel missen en van een kale reis thuiskomen. Eenieder die de grafheuvel beklimt na het gevecht moet een **WN**-proef afleggen.

WN-proef tabel

3 of meer successen: De laatste zonnestrallen vormen een regenboog die van ergens op de 'oude heuvels lijkt te ontstaan en lijkt neer te komen aan de voet van een Avonturijnse eik. De boom lijkt getroffen door de bliksem maar heft slechts wat bast verloren. De witte wonde die hierdoor word gevormd lijkt een pijl te zijn die naar beneden wijst.

0 mislukkingen of successen: De laatste zonnestrallen van de dag vormen een regenboog die ergens op de 'oude heuvels lijkt te ontstaan en lijkt neer te komen aan de voet van een Avonturijnse eik.

1 of meer mislukkingen: De laatste zonnestrallen van de dag vormen een regenboog die ergens op de 'oude heuvels lijkt te ontstaan.

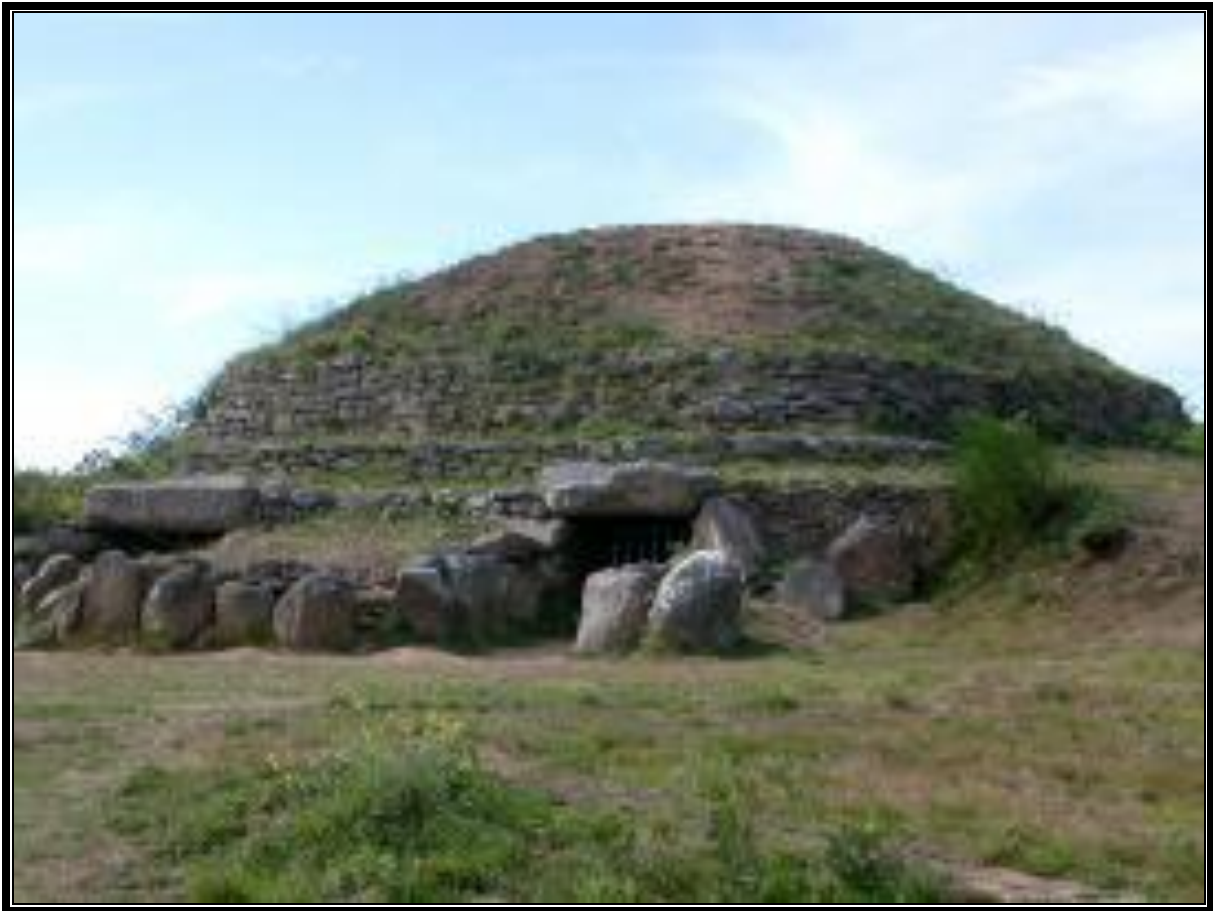
Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

Indien de helden een geschikte plaats zoeken om te overnachten die niet inhoud dat ze een eeuwenoude grafheuvel openbreken – zouden ze moeten denken aan het kamp van heer Gustaaf. Er is hier brandhout en zelfs nog voedsel (gebraad wild, wat doorweekt maar nog steeds zeer smakelijk) en er staan enkele redelijk droge tenten.

De beste overnachtingsplaats (en de droogste) is de grote ronde tent van heer Gustaaf.

Als de helden de onmiddellijk of de volgende ochtend de basis van de Middensteen aan een nader onderzoek onderwerpen vinden ze slechts de zes grote stenen die blijkbaar als fundering voor de middensteen moesten dienen. Deze stenen zitten diep ingegraven en kunnen slechts met veel inspanning en een hoop werk worden uitgegraven – om tot niets te leiden. Er is hier geen schat begraven.

Meesternota: er is hier inderdaad geen schat begraven daar deze slechts een verzinsel was van heer Gustaaf.



Hoofdstuk 8 – De echte steen

Waarin de heldende echte schat ontdekken...

Als de helden de eik de avond ervoor hebben gemist kunnen ze er niet naast zien in de ochtendstralen van een felle zon. Terwijl ze hun kamp opbreken om verder te trekken waait er plots een windvlaag door het kamp en blaast een geliefd voorwerp van één der helden weg. Het voorwerp komt neer aan de voet van de eik.

De eik is niet moeilijk te vinden, ongeveer een kwart van zijn taken is door de bliksem afgeslagen en de pijlvormige wonde glinstert van het sap. De blikseminslag heeft de boom ook wat ontworteld, maar niet genoeg om om te vallen. Deze eik kan nog enkele eeuwen mee.

Een succesvolle WN-proef laat de held met het grootste aantal successen een deksteen opmerken verborgen onder de losgewrikte wortels. De bleekgrijze steen glinstert van het kwarts dat hij behoud.

Iedere held die gaat graven tussen de wortels mag een WN-test afleggen. Een gefaalde proef levert niets op, maar eender welk succes geeft recht op een Slimheidsproef. Indien deze slaagt komt de held tot het inzicht dat deze deksteen hier met opzet is neergelegd. Wanneer de steen van alle grond is ontdaan en wat is opgekuisd zien de helden een inscriptie in een oude taal. De steen zit zo verweven tussen de wortels dat hij onmogelijk te verwijderen valt en ook de dikte van de steen is momenteel niet te achterhalen. Geef de helden spelershulp #5

De Helm van de Teutogens.
Een vol leven geleid, sprak:
“Hoor mijn laatste woorden, strijdmakkers. Bouw mij een tombe.”
En zo deden zijn schilddragers,
Wiens moed die dag niet faalde.
Toen de koning hun opriep hun trouwe meester te beschermen
ook na zijn nobele en moedige dood.
Een doodbed waardig voor een edele strijder werd opgericht hier
voor de zoon van Wulphere Wulfsson.
Zijn leven was wijs en onverzettelijk maar de dood komt tot eenieder,
zelfs tot de dappersten onder het hemelrijk.

Iedere held mag een SL-proef afleggen (Strijders krijgen een vermindering van -1) om de volgende dingen te weten over de oude geschiedenis, overgeleverd van vader op zoon en moeder op dochter.

Tabel

3 of meer successen: De ‘Helm of De Teutogen’ was de titel gedragen door door een man genaamd Wigan Edmundson; de oorlogsleider van alle stammen en de beschermer van de eerste keizer: Wulphere Wulfsson. Hij was de enige strijder die het aandurfde de keizer te vergezellen op zijn laatste veldtocht – tegen de oude reuzendraak Abratax. Keizr Wulfson heerste voor een lange periode en het jonge Middenrijk bloeide open onder zijn regering. Hij had echter bij zijn dood geen nazaten. Spoedig na zijn dood tegen Abratax – die uiteindelijk werd gedood door Wigan werd de drakendoder gekozen door de druidenrad om Wulfson op te volgen. Hij droeg de titel ‘Helm der Teutogens’ tijdens zijn regeerperiode. Na zijn dood werd hij als laatste eerbetoon begraven naast de grafheuvel van de eerste keizer. Zijn oudste zoon Oskar volgde hem op en bouwde het Middenrijk uit tot het meest vooruitstrevende keizerrijk in Avonturië

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

2 successen: De ‘Helm of De Teutogen’ was de titel gedragen door door een man genaamd Wigan Edmundson; de oorlogsleider van alle stammen en de beschermer van de eerste keizer: Wulfhere Wulfsson. Hij was de enige strijder die het aandurfde de keizer te vergezellen op zijn laatste veldtocht – tegen de oude reuzendraak Abratax.

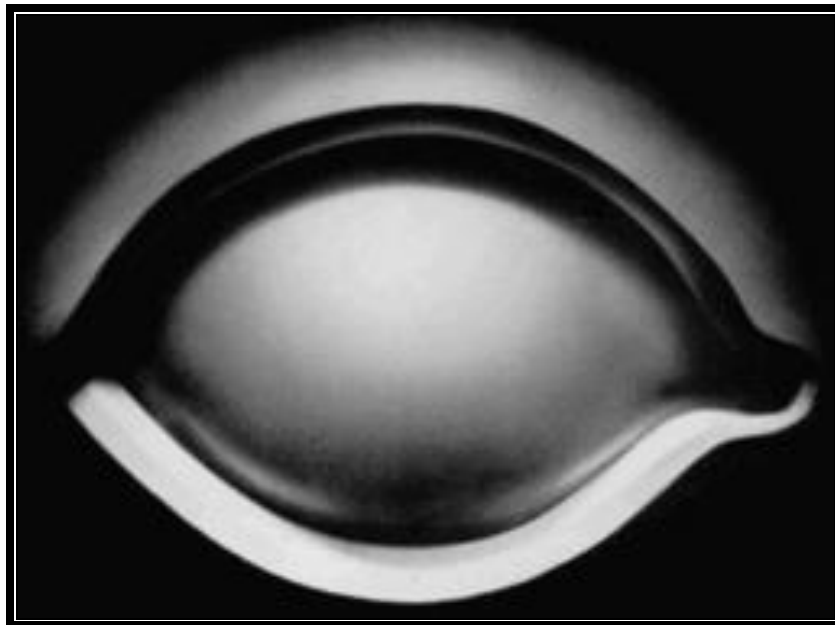
1 success: De ‘Helm of De Teutogen’ was de titel gedragen door door een man genaamd Wigan Edmundson; de oorlogsleider van alle stammen en de beschermer van de eerste keizer.

0 - 1 of meer mislukkingen: Jij kan je niets meer herinneren van wat je ouders je hebben verteld over de oude legenden.

Als de woorden “de helm van de Teutogens” worden uitgesproken boven de steen lijkt deze licht te verschuiven en kan nu makkelijk worden losgemaakt. Het veeist echter nog steeds een LK van 25 om dit te kunnen volbrengen.

In de tombe onder de steen liggen de tot stof vergane overblijfselen van Wigan Edmundson, tesamen met drie voorwerpen die van onschatbae waarde zijn voor iedere avonturier of strijder: Iedere held mag nogmaals een SL-proef afleggen (Strijders krijgen een vermindering van -1) om iets te weten over dit voorwerp via de oude geschiedenis, overgeleverd van vader op zoon en moeder op dochter.

- De helm van Wigan Edmundson. Er wordt verteld dat Edmundson de drakenadem van Abretax weerstond en daar zonder enige wonde uitkwam terwijl hij deze helm droeg.
- Een uitermate lichte (200 oz.) maliënkolder dat er uitziet alsof de tijd er geen invloed op had.
- Een zwaard in een prachtig versierde schede: indien dit het legendarische zwaard is van Wigan Edmundson is het volgens de legendes gewassen in het bloed va, Abratax. Wanneer het echter uit de schede word verwijderd lijkt dit oude wapen roestig en onhandelbaar. Het is ongebalanceerd en ligt slecht in de hand. Bovendien is het veel zwaarder dan een normaal bastaardzwaard (210 oz.).



SPELERSHULP # 1 - De Middensteen.

*Op de 'oude heubels' staat een eenzame steen
Een volle 8 kubits hoog
Hier ligt begraven naast een moedig strijder
de schat van s'konings trouwste dienaar
Niemand kan vinden deze verborgen schat
behalve één alleen
degene die de heerser van het woud is
en een machtig strijder in eigen recht.*

SPELERSHULP # 2

*Mannen van het woud, wees gewaarschuwd!
Goede boog en scherp zwaard;
een oude vijand zoekt mijn waarde te schatten!
Stap niet in de tanden van de storm;
Klim niet alleen op de grafheuvel;
Luister net naar de verteller
maar naar het verhaal;
Mannen van het woud, wees gewaarschuwd!*

SPELERSHULP # 3a

Je ziet een eenzame figuur die wegduikt achter een grafheuvel.

SPELERSHULP # 3b

Je ziet een kleine groep die jullie duidelijk bekijken. Als je wegstapt en weer terug is de kleine groep verdwenen..

SPELERSHULP # 3c

Je ziet een grote groep (30+) figuren die af en toe uit je gezichtsveld verdwijnen door op te gaan in het terrain. Als je iemand wil waarschuwen is de groep verdwenen.

SPELERSHULP # 4a

De held voelt zich ongemakkelijk en begint te twijfelen aan zijn verstand. Bijgeloof neemt de bovenhand en de held verliest 1 punt Moed. Hij of zij is er van overtuigd iets gezien te hebben. Waarom zijn er dan geen sporen? Zijn deze schimmige figuren ervaren spoorzoekers of gewoon (nu ja, gewoon) oude geesten?

Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

SPELERSHULP # 4b

Koude rillingen lopen je over het lijf en bijgeloof neemt de overhand. De held verliest 1 punt op alle mentale scores (MO, SL, CH en WN) omdat hij of zij twijfelt aan het eigen waarnemingsvermogen. Je bent er van overtuigd dat je iets hebt gezien. Waarom zijn er dan geen sporen? Zijn deze schimmige figuren ervaren spoorzoekers of gewoon (nu ja, gewoon) oude geesten?

SPELERSHULP # 4c

Iets ouds en lang vergeten komt in je gedachten. Koude rillingen lopen je over het lijf en bijgeloof neemt de overhand.

De held verliest 2 punten op alle mentale scores (MO, SL, CH en WN) omdat hij of zij twijfelt aan het eigen waarnemingsvermogen. Je bent er van overtuigd dat je iets hebt gezien. Waarom zijn er dan geen sporen? Zijn deze schimmige figuren ervaren spoorzoekers of gewoon (nu ja, gewoon) oude geesten?

SPELERSHULP # 4d

Je wordt overspoeld door wanhoop. Koude rillingen lopen je over het lijf en bijgeloof neemt de overhand. De held verliest 3 punten op alle mentale scores (MO, SL, CH en WN) omdat hij of zij twijfelt aan het eigen waarnemingsvermogen. Je bent er van overtuigd dat je iets hebt gezien. Waarom zijn er dan geen sporen? Zijn deze schimmige figuren ervaren spoorzoekers of gewoon (nu ja, gewoon) oude geesten?

Minstens twee andere helden moeten in een Charismaproef slagen om je ervan te overtuigen verder te trekken. Indien dit niet lukt blijf je ter plakke staan en weigert verder te gaan tot deze twee testen zijn geslaagd. Een uur rust zal de held weer meer moed geven en ervoor zorgen dat hij of zij op eigen kracht verder kan. Nog een uurtje later zal de held de schaduwachtige figuren terug beginnen te zien.

SPELERSHULP # 5

**De Helm van de Teutogens
Een vol leven geleid sprak
Hoor mijn laatste woorden strijdmakers Bouw mij een
tombe
En zo deden zijn schilddragers
Wiens moed die dag niet faalde
Toen de koning hun opriep hun trouwe meester te
beschermen
ook na zijn nobele en moedige dood
Een doodbed waardig voor een edele strijder werd
opgericht hier
voor de zoon van Wulphere Wulfsson
Zijn leven was wijs en onverzettelijk maar de dood komt
tot eenieder
zelfs tot de dappersten onder het hemelrijk**

SPELERSHULP # 6

HET OUDE GELOOF

Het Oude Geloof is de oudste religie van de mensheid. Deze religie is duizenden jaren ouder dan die van de Twaalf Goden. Het Oude Geloof onstond samen met de eerste nederzettingen in Avonturië. Vele Avonturijnse geleerden denken verkeerdelijk dat het Oude Geloof een menselijke verbastering is van de aloude religie van de Elfen. Alhoewel er veel overeenkomsten zijn – zoals het aanbidden van de Natuur en haar creaturen - zijn deze religies zeer verschillend.

De Druiden van het Oude Geloof lieten grafheuvels bouwen en lieten hun volgelingen Herculiaanse stenen constructies neerzetten op heilige plaatsen, een praktijk waar de Elfen op neerkijken. Dat er Druides zijn die de religie leiden in plaats van dat eenieder de kracht van het geloof in zichzelf vindt is ook een sterk verschil tussen beide religies.

SPELERSHULP # 7

DE HELM VAN DE HELM

Dit hooggeprezen voorwerp uit lang vervlogen dagen beschermt haar drager tegen hitte en vuur. Wanneer de helm echter wordt blootgesteld aan een magisch vuur (zoals drakenadem) of een spreuk met vuureffecten is er een kans van 1 op 1d20 dat de helm wordt vernietigd. Verder verdubbelt de helm het aantal ASP dat nodig is om een spreuk te werpen op zijn drager.

SPELERSHULP # 8

DE MALIËNKOLDER VAN OSCAR WULFSSON

Dit nog steeds blinkende pantser geeft 5 BW maar doordat het slechts 200 oz weegt geeft het geen hinder. Verder zal de drager ervan nooit extra schade ondervinden van "Prais' Woede," de toegebrachte schade stopt bij de 6 plus wapenkracht. De eigenaar van dit pantser zal ook nooit verzwareningen krijgen op **MO**-proeven, zelfs niet voor **MO**-proeven om te weerstaan aan magie.

SPELERSHULP # 9

HET ZWAARD VAN EDMUNDSON

Gewassen in het bloed van een oude draak geeft dit oude, roestig lijkende bastaardzwaard haar eigenaar verscheidene bonussen. Eerst en vooral krijgt de drager steeds 1 punt minder wanneer hij of zij wordt getroffen door een handwapen. De magische kracht laat zelfs afgehakte ledematen teruggroeien. Ten tweede is het wapen onbreekbaar.

Er zijn echter ook nadelen verbonden aan dit wapen. Ten eerste moet de drager minstens een **LK** van 15 hebben en 1 punt **AV** en **AW** verliezen per punt onder deze score. Ten tweede moet de drager een **AV**- van 3 en een **AW**- van -4 incaseren door het grote gewicht en het schijnbaar ongebalanceerde handvat van het wapen.

NPC's

De toezichters, agenten van Rutger van Berkenhof (Graad 2 avonturiers)

Deze gehate mannen zijn gewapend met korte zwaarden en korte bogen. Soms dragen ze kruisbogen of speren, maar enkel wanneer ze op jacht zijn naar bandieten. De toezichters zijn goedbetaalde krachten die de hun gegevens macht misbruiken op elke denkbare wijze. Ze werken exclusief voor de baljuw.

Ze dragen een lederen kuras ter bescherming en zij ervaren vechtersbazen, maar enkel wanneer ze tegenover weerloze boeren en reizigers staan. Wanneer ze meer tegenstand krijgen dan enkele beledigende namen en wat geroep van woede en machteloosheid zullen ze ieder voor zich proberen te vluchten en later tergeren met een gewapende soldeniers om de 'opstandelingen' een lesje te leren...

MO: 11	AV: 11
SL: 10	AW: 8
CH: 8	TP: 1d6 + 2 (kort zwaard), 1d6 + 3 (korte boog)
BE: 11	LE: 35
LK: 12	BW: 3 (lederen kuras)
WN: 11	
MK: 12	Mb: 12

Roderick Proditor, agent van Rutger van Berkenhof (Graad 4 avonturier)

Deze man heeft geen bezittingen behalve zijn lendendoek en de vodden aan zijn lijf.

MO: 12	AV: 13
SL: 14	AW: 11
CH: 12	TP: 1d6 + 4 (zwaard, als hij er een kan verwerven)
BE: 14	LE: 42
LK: 10	BW: 0
WN: 13	
MK: 15	Mb: 18



Het Oog des Meesters - Fantasia Rollenspel Avontuur

Dieter de snelle, boodschapper van Rutger van Berkenhof (Graad 1 strijder)

Deze man is slechts een boodschapper en hij heeft geen enlele reden om zijn leven te geven bij het uitvoeren van zijn taken. Onder bedreiging zal hij alle informatie waarover hij beschikt overdragen aan zijn tegenstrevers. Hij bezit een gewoon paard en draagt een lederen kuras ter bescherming. Hij is voorzien van een zwaard maar kan daar nauwelijks mee omgaan. Hij weet enkel dat de puntige zijde naar de tegenstander moet wijzen...Deze man heeft geen waardevolle bezittingen.

MO: 10	AV: 10
SL: 12	AW: 8
CH: 12	TP: 1d6 + 4 (zwaard)
BE: 13	LE: 30
LK: 10	BW: 3 (lederen kuras)
WN: 11	
MK: 9	Mb: 13

2 soldeniers van Rutger van Berkenhof

Deze mannen hebben een gewoon paard en dragen een kettinghemd en een helm. Twintig soldaten drgen een zwaard en schild, de overige tien dragen een kruisboog of een speer. Dit zijn goed getrainde en ervaren soldaten. Ze zijn gekozen voor hun grote lichaamskracht, maar rekenen erop dat hun tegenstanders wegllopen. Wanneer ze enige weerstand krijgen zullen ze hun opdracht vergeten en hun beschermeling aan zijn lo overlaten terijl ze ieder voor zich hun eigen hachje proberen te redden. Geen van beide mannen heeft enige waardevolle bezittingen.

MO: 11	AV: 12
SL: 10	AW: 9
CH: 10	TP: 1d6 + 4 (zwaard)
BE: 11	LE: 42
LK: 14	BW: 4 (kettinghemd, BE -1)
WN: 11	
MK: 10	Mb: 14

30 soldaten van Rutger van Berkenhof (Graad 3 strijders)

Deze mannen hebben een gewoon paard en dragen een kettinghemd en een helm. Twintig soldaten drgen een zwaard en schild, de overige tien dragen een kruisboog of een speer. Dit zijn goed getrainde en ervaren soldaten, maar de meesten onder hen geloven niet in wat ze doen of in de doelstellingen van hun leiders en zullen vluchten als ze een kwart van hun levensenergie kwijt zijn of falen in en MO-proef. Geen van deze mannen heeft enige waardevolle bezittingen.

MO: 11	AV: 12
SL: 11	AW: 9
CH: 10	TP: 1d6 + 4 (zwaard)
BE: 12	LE: 42
LK: 12	BW: 4 (kettinghemd, BE -1)
WN: 11	
MK: 10	Mb: 14

Het Oog des Meesters - Fantasia Rollenspel Avontuur

Heer Gustaaf van Baasdal, rechterhand van Rutger van Berkenhof (Graad 8 strijder)

Heer Gustaaf is tijdens dit avontuur de gevaarlijkste tegenstander van de helden. Hij stamt af van een oude (en rijke) familie van edelmannen, maar als de derde zoon is er weinig kans dat hij buiten de titel iets zal erven. Hij heeft geen landgoederen in het verschiep en heeft besloten zijn lot te verbinden aan dat van de ambitieuze baljuw van Berkenhof in ruil voor een eigen landgoed als de baljuw slaagt in zijn plan. De grote vreugd van Heer Gustaaf zijn het lansrijden en de grote toernooien waar hij zeer vaak als overwinnaar aan deelneemt. Zijn rijke afkomst heeft hem vervreemd van het gewone volk en hij begrijpt niet wat iemand er toe aanzet om een leven te leiden vol geploeter in de vuile aarde. Zijn reactie op: ‘Heer, de boeren hebben geen brood meer.’ was een welgemeend ‘Laat hen dan taart eten.’ Heer Gustaaf heeft geen enkel besef van het feit dat het de boeren zijn die zijn levensstijl onderhouden.

Heer Gustaaf heeft een zeer goed getraand paard en bezit een harnas van de beste kwaliteit. Zijn helm voor dagelijks gebruik is licht gedeukt maar glimt in het zonlicht. Hij bezit natuurlijk ook een ridderhelm met de nodige pluimage en een heraldisch schild. Hij draagt ten alle tijde minstens 5d20 dukaten op zijn persoon (‘voor kleine uitgaven’) en is steeds voorzien van zijn duelleerzwaard, tenzij hij ten strijde trekt in zijn harnas en geaënd is met zijn bastaardzwaard.

MO: 13	AV: 15
SL: 11	AW: 12
CH: 12	TP: 1d6 + 5 (Bastaardzwaard: AV -2 / AW -3)
BE: 13	LE: 56
LK: 13	BW: 6 (Harnas, BE -2)
WN: 11	
MK: 21	Mb: 13

Voeg hier een foto toe – Gisborne, de helper van de sheriff uit de films ‘Prince of Thieves’ of eender welke ‘Robin Hood’ voldoet voortreffelijk.



Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

Rutger van Berkenhof, Graad 10 Strijder)

Ondanks het feit dat hij er niet effectief in verschijnt, is de baljuw de belangrijkste tegenstander van onze helden tijdens dit avontuur. Hij is een cynische opportunist die onderhevig is aan plotse woedeaanvallen. Zijn naam is Rutger van Berkenhof. Hij is erg ambitieus en zijn huidige geheime plan is de huidige landvoogd te vervangen door diens mooie dochter te huwen en dan de man te vermoorden. Dit zal er voor zorgen dat zijn nageslacht heerheer wordt over dit vruchtbare land.

Rutger van Berkenhof vertegenwoordigd het woord en de wetten van de keizer in Berkenhof – of tenminste zijn versie van deze wetten. Alhoewel zijn titel hem een grote autoriteit verschaft kan het soms ook een last zijn, zeker met die bandieten in het woud. Als degenen die hij heeft gezworen te dienen en beschermen de wapens tegen hem opnemen kan hij maar één ding doen. De opstand onderdrukken in de naam van de baljuw... euh, de keizer.

Rutger van Berkenhof heeft alle macht op zijn toegewezen grondgebied en beschikt over een klein maar goed uitgerust en opgeleid leger met alle mogelijke hulpmiddelen ter beschikking die zijn ambt hem verschaft. Van Berkenhof is ook schatrijk – heij steelt van de armen en de rijken en verdeelt alles onder de armen – zijn armen!

MO: 12

AV: 14

SL: 14

AW: 14

CH: 14

TP: 1d6 + 4 (zwaard)

BE: 13

LE: 65

LK: 13

BW: 3 (lederen kuras; of tijdens een veldtocht, 6 (harnas, **BE** -2)

WN: 12

MK: 23

Mb: 24

Voeg hier een foto toe – De sheriff uit de film ‘Robin Hood - Prince of Thieves’ of eender welke ‘Robin Hood’ verfilming voldoet voortreffelijk.



Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur

Jonkvrouwe Anne-Marie van Baasdal, de bandietenleider (Graad 6 avonturierster)

Ondanks het feit dat zij er niet effectief in verschijnt, is deze jonkvrouwe een zeer belangrijk personage in dit avontuur. Jonkvrouwe Anne-Marie van Baasdal wil niet in het huwelijk treden met de baljuw en is zich zeer bewust van zijn onderdrukking. Daar zij zeer slim is heeft ze wel een idee van de grootschaligheid van diens plannen. Alhoewel de baljuw reeds menigmaal een poging heeft ondernomen om haar te verleiden, en haar broer haar onder druk zet 'om zijn bezit te redden.' De jonkvrouwe trekt zich vaak terug in haar private verblijven, zogezegd om na te denken over haar huwelijk. Dan verkleed ze zich snel in een gemaskerde groen geklede woudloper en laat zich gelden als een verklede man en getrainde boogschutter, een vaardigheid waarin zij niet onderdoet voor eender welke bandiet in het woud. Haar tactische inzicht en leiderschapscapaciteiten hebben op korte tijd de vroeger afzonderlijk werkende bandieten verenigt en ze tot een goed werkende organisatie omgevormd. Zij draagt vol trots de titel van 'Heerser van het Woud.' Slechts enkele vertrouwelingen weten van haar echte geslacht, maar niemand van de bandieten kent haar ware identiteit...

MO: 13	AV: 14
SL: 16	AW: 14
CH: 14	TP: 1d6 + 4 (zwaard), 1d6 + 4 (lange boog)
BE: 13	LE: 65
LK: 11	BW: 3 (lederen kuras)
WN: 14	
MK: 23	Mb: 24

Voeg hier een foto toe – lady Marian uit de film 'Robin Hood - Prince of Thieves' of eender welke 'Robin Hood' verfilming voldoet voortreffelijk.

