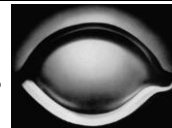


Het Oog des Meesters



Opvallende kenmerken:

STAP 1: werp 1d20 om te bepalen hoeveel opvallende kenmerken je held heeft.

01 - 06 Je held heeft 1 opvallend kenmerk. Je hebt recht op 1 herkansing bij deze worp.

07 - 12 Je held heeft 2 opvallende kenmerken. Je hebt recht op 2 herkansingen bij deze worpen.

13 - 16 Je held heeft 3 opvallende kenmerken. Je hebt recht op 3 herkansingen bij deze worpen.

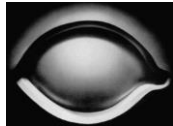
17 - 20 Je held heeft 4 opvallende kenmerken. Je hebt recht op 4 herkansingen bij deze worpen.

Nota: Elfen hebben natuurlijk geen negatieve misvormingen en mogen op deze tabellen werpen tot ze het aantal positieve opvallende kenmerken hebben bereikt die hun worp voorschreef.

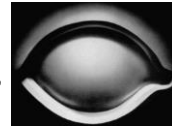
Deze opvallende kenmerken hebben soms invloed op je attributen, ze zijn niet alleen cosmetisch. Bij Avonturijnse mannen zijn baarden en snorren zo alom tegenwoordig dat ze niet in de lijst zijn opgenomen. Indien je mannelijke held geen baard en/of snor heeft mag je bij je opvallende kenmerken noteren dat je een regelmatige scheerbeurt ondergaat – en dit dan ook uitspelen! Littekens, waterpokvlekken, misvormde tanden, wratten en andere misvormingen zijn veel voorkomend in Avonturië daar de medische wetenschap nog in haar kinderschoenen staat en hygiëne voor velen niet in hun vocabulaire voorkomt. Het is zelfs zo dat personen zonder minstens één van deze kenmerken door de bijgelovige gemeenschap worden beschouwd als tegennatuurlijk en vreemdsoortig.

Een held zoals geen andere.

Geschreven door Rodlofo.



Het Oog des Meesters



STAP 2: werp 1d6 voor ieder opvallend kenmerk,

Bij een resultaat van 1-2 werp 1d20 op tabel 1,

Bij een resultaat van 3-4 werp 1d20 op tabel 2,

Bij een resultaat van 5+ werp 1d20 op tabel 3.

Tabel 1: werp 1d20

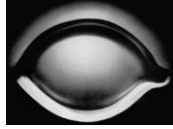
- 01 Aanstootgevend gedrag (neuspeuteren, enz.) (**CH** -1)
- 02 Attractief gelaat (**CH** +1)
- 03 Bierbuik of dikke buik
- 04 Bleke huid
- 05 Borstelige wenkbrauwen
- 06 Bultenaar
- 07 Charismatische ogen (**CH** +1)
- 08 Charismatische stem (**CH** +1)
- 09 Eén arm (**BE** -1)
- 10 Eén been (**BE** -1)
- 11 Eén oog (**BE** bij afstandwapens -2)
- 12 Erg behaard [ook voor vrouwelijke helden!]
- 13 Gebroken neus
- 13 Gebroken tanden (1d6)
- 15 Gemene of neerbuigende ondertoon in je stem (**CH** -1)
- 16 Gouden neusring (waarde 1d6 dukaten)
- 17 Gouden ooring (waarde 1d6 dukaten)
- 18 Grote neus
- 19 Grote oren
- 20 Haakneus

Tabel 2: werp 1d20

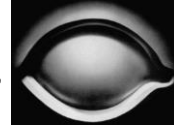
- 01 Halitose (stinkende adem) (**CH** -2)
- 02 Hooghartige houding (**CH** -1)
- 03 Kale plek
- 04 Kalend (of kaalgeschoren)
- 05 Korte benen (lengte - 2d6 cm)
- 06 Krullende haartooi
- 07 Lange vinger/teennagel(s)
- 08 Litteken(s) [1d6]
- 09 Lui oog
- 10 Luide stem
- 11 Mankende of hinkende pas
- 12 Missende tanden [1d6]
- 13 Missende vinger(s) [1d6]
- 14 Missende vinger/teennagel(s) [1d6]
- 15 Missende wenkbrauw(en)
- 16 Misvormde tanden
- 17 Moedervlek(en) [1d6]
- 18 Opvallend loopje (o- of X-benen)
- 19 Peperkous(en) [1 d 6]
- 20 Platte neus

En held zoals geen andere.

Geschreven door Rodlofo.



Het Oog des Meesters



Tabel 3: werp 1d20

01	Rondborstig of brede schouders
02	Rood aanlopend gelaat
03	Rotte tanden (CH -1)
04	Ruwe handen
05	Stekelhaar
06	Sterke lichaamsgeur (CH -1)
07	Tatoeage(s) [1 d 6]
08	Vreemd gekleurde ogen
09	Waterpokken vlekken [1d6]
10	Wrat(ten) [1 d 6]
11	Zeer dik (gewicht +20 kg)
12	Zeer groot (lengte + 20 cm)
13	Zeer heldere stem
14	Zeer klein (lengte - 20 cm)
15	Zeer kort haar
16	Zeer lang haar
17	Zeer mager (gewicht -20 kg)
18	Zeer witte tanden (CH +1)
19	Zilveren neusring (waarde 2d6 daalders)
20	Zilveren ooring (waarde 2d6 s)

Lichaamsbouw

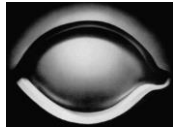
01 – 03 Zwakke lichaamsbouw	trek 2 af van je 1d20 resultaat en nogmaals 3d6 van je basislichaamsgewicht. Lichaamskracht -2 (minimaal 8 voor graad 1 helden)
04 - 07 Lichte lichaamsbouw	trek 2 af van je 1d20 resultaat. Lichaamskracht -1 (minimaal 8 voor graad 1 helden)
08 - 14 Normale lichaamsbouw	geen aanpassingen
15 - 18 Zware lichaamsbouw	tel 2 op bij je 1d20 resultaat. Lichaamskracht +1 (maximaal 13 voor graad 1 helden)
19 - 20 Massieve lichaamsbouw	tel 2 op bij je 1d20 resultaat en nogmaals 3d6 van je basislichaamsgewicht. Lichaamskracht +2 (maximaal 13 voor graad 1 helden)

Basislengte

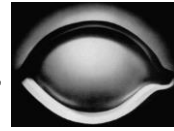
Dwergen			
<i>Mannelijk</i>	140 cm + 2d6 cm	<i>Vrouwelijk</i>	130 cm + 2d6 cm
Elfen			
<i>Mannelijk</i>	180 cm + 2d6 cm	<i>Vrouwelijk</i>	170 cm + 2d6 cm
Hobbits			
<i>Mannelijk</i>	120 cm + 2d6 cm	<i>Vrouwelijk</i>	110 cm + 2d6 cm

Een held zoals geen andere.

Geschreven door Rodlofo.



Het Oog des Meesters



Mensen

<i>Mannelijk</i>	170 cm + 3d6 cm	<i>Vrouwelijk</i>	160 cm + 2d6 cm
------------------	-----------------	-------------------	-----------------

Basisgewicht

STAP 1: werp 1d6:

Bij een resultaat van 1-3 werp 1d20 op tabel 1

Bij een resultaat van 4+ werp 1d20 op tabel 2,

Tabel 1 – werp 1d20

01	45 kg.	<i>Ondergewicht</i>
02 - 03	50 kg.	<i>Ondergewicht</i>
04 - 05	55 kg.	<i>Ondergewicht</i>
06 - 08	60 kg.	
09 - 12	65 kg.	
13 - 14	70 kg.	
15 - 16	75 kg.	
17 - 18	80 kg.	
19 - 20	85 kg.	

Tabel 2 – werp 1d20

01	75 kg.	
02 -03	80 kg.	
04 - 05	85 kg.	
06 - 08	90 kg.	
09 - 12	95 kg.	
13 - 14	100 kg.	
15 - 16	110 kg.	Overgewicht
17 - 18	120 kg.	Overgewicht
19 - 20	130 kg.	Overgewicht

Tabel 1: de *cursieve* nummers betekenen dat je held aan ondergewicht lijdt. Dit is niet noodzakelijk een handicap. Werp na stap 2 met 1d20 op de ondergewicht tabel (stap 4).

Tabel 2: de **vette** nummers betekenen dat je held aan overgewicht lijdt. Dit is niet noodzakelijk een handicap. Werp na stap 2 met 1d20 op de overgewicht tabel (stap 4).

STAP 2: Lengte tot gewicht aanpassing

<i>Lengte</i>	<i>gewichtsaanpassing</i>	<i>Lengte</i>	<i>gewichtsaanpassing</i>
129 cm of minder	- 3d6 kg.	170 - 179 cm	Nihil
130 - 149 cm	- 2d6 kg.	180 - 184 cm	+ 1d6 kg.
150 - 159 cm	- 1d20 kg.	185 - 189 cm	+ 1d20 kg.
160 - 169 cm	- 1d6 kg.	190 cm of groter	+ 2d6 kg.

Indien je een Elf of een vrouwelijke heldin bent, werp dan nu op stap 3.

STAP 3: Gewichtsaanpassing voor vrouwelijke helden en Elfen

Werp 1d20:

01 - 08	Aangepast gewicht - 3 d 6
09 - 14	Aangepast gewicht - 2d6
15 - 17	Aangepast gewicht - 2d6 - 4
18 - 20	Nihil

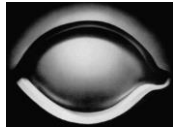
STAP 4: Gewichtsaanpassingen over- en ondergewicht

Werp 1d20:

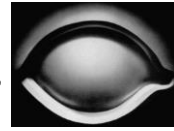
<i>1d20</i>	<i>Overgewicht</i>	<i>Ondergewicht</i>
01 - 10	LK + 1	LK - 1, BE + 2, MO + 1
11 - 15	LK + 1, BE - 2	LK - 1, BE + 2
16 - 20	LK + 1, BE - 2, MO - 1	LK - 1

Een held zoals geen andere.

Geschreven door Rodlofo.



Het Oog des Meesters



Kleur van je haar en je ogen

De onderstaande tabellen zijn gebaseerd op helden uit het Middenrijk en kan ook worden gebruikt voor het Bornland, de Lieflijke Velden, Nostria en Wengholm.

Als je held meer naar het noorden werd geboren kun je bijvoorbeeld alle resultaten boven 10 met -10 verlagen.

Als je held meer naar het zuiden werd geboren kun je bijvoorbeeld alle resultaten onder 10 met +10 verhogen.

Werp 1d20:

1d20	Haarkleur	1d20	Haarkleur
01 - 02	Wit	11 - 12	Donkerbruin
03 - 04	Zandblond	13 - 14	Rood
05 - 06	Zilver-grijs	15 - 16	Roodbruin
07 - 08	Lichtbruin	17 - 18	Koperblond
09 - 10	Korenblond	19 - 20	Zwart

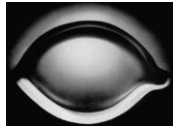
Werp 1d20:

1d20	Kleur van de ogen	1d20	Kleur van de ogen
01 - 02	Bleek grijs	11 - 12	Groen
03 - 04	Grijsblauw	13 - 14	Lichtbruin
05 - 06	Blauw	15 - 16	Midden bruin
07 - 08	Groen	17 - 18	Donkerbruin
09 - 10	Hazelnootbruin	19 - 00	Purper

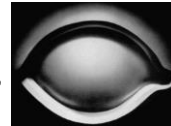


Een held zoals geen andere.

Geschreven door Rodlofo.



Het Oog des Meesters



Doodvoorspelling:

Werp 1d6:

Bij een resultaat van 1-3 werp 1d20 op tabel 1

Bij een resultaat van 4+ werp 1d20 op tabel 2,

TABEL 1

01 - 03	je zult een kleverig levenseinde hebben.
04 - 05	pas op voor jaknikkers, wilde dieren en de kleur (kleur) want zij zullen je laatste zucht met zich brengen.
06 - 07	het geschreven woord voorspeld je laatste val.
08 - 10	ademsnoed luid je levenseinde in.
11	Het getal (cijfer) is je laatste waarschuwing alvorens je einde komt.
12	Je onsterfelijke ziel zal niet in Boron's rijk binnentreden.
13	Eet geen restjes en geen vlees met vetrandjes
14	(God) zal je neerslaan.
15	Je zult sterven in een bed, maar niet het jouwe.
16	Je laatste ademtocht zal plaatsvinden onder de hoede van Boron.
17	Water in eender welke vorm is je vijand.
18	Je bent niet zo goed als je zelf wel denkt.
19 - 20	duld geen tijdsverlies, Boron wacht niet lang op je.

TABEL 2

01-03	de dood komt van boven.
04 - 05	als je niet oplet, zal het duistere rijk je ziel veroveren.
06	Je einde word bewerkstelligd door een ongeziene vuurzee.
07 - 08	eigendunk, jaknikkers en trots zullen je ondergang inluiden.
09 - 10	je zult in een zwak moment toegeven aan je eigen duisternis.
11	Minachting is je enige loon.
12	Geweld betekent je doem.
13	Driemaal vervloekt zal je sterven.
14 - 16	een flitsende dolk zal je einde inluiden.
17	(kleur) is het teken van je dood.
18	(God) zal je in de steek laten op een cruciaal moment.
19	(God) zal je een helper zenden.
20	Je zult sterven in eenzaamheid, verlaten en vergeten door iedereen.

Voeg onderstaande tabel in op je heldendocument.

Beschrijving:

Opvallende kenmerken:

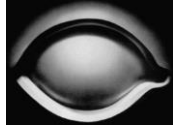
Lengte: cm Gewicht: kg.

Haarkleur: Oogkleur:

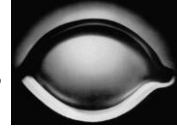
Doodsvoorspelling:

Een held zoals geen andere.

Geschreven door Rodlofo.



Het Oog des Meesters



Een held zoals geen andere.

Geschreven door Rodlofo.