

## Onderweg...



### **Basisgegevens ter voorbereiding van het avontuur**

- Deze twee ontmoetingen zijn geschikt voor 3 tot 6 helden van eender welke graad.
- Geschikt voor helden van Graad

### **Korte beschrijving van het avontuur**

De twee korte ontmoetingen hieronder beschreven kunnen in eender welk avontuur worden gebruikt waarin de helden een tocht moeten maken over de weg.

Ze zijn makkelijker te gebruiken wanneer de helden te voet of te paard reizen; maar moeilijker wanneer ze per koets reizen. Beide ontmoetingen vereisen enige slimheid en charisma en ontmoedigen een geweldadige mentaliteit.

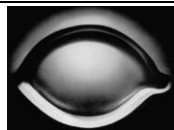
Deze ontmoetingen kunnen op zich zelf stand worden gebruikt of in het korte avontuur 'Een vriend in nood' dat beide ontmoetingen combineert. Gelieve dus alles goed te lezen daar je anders belangrijke dingen gaat vergeten te vermelden.

### **Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur**

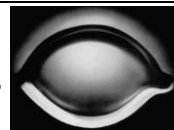
Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor Warhammer 1<sup>st</sup> edition.

Vertaald en herschreven voor ODM 1<sup>st</sup>e editie door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



## Ontmoeting 1: Johann Gespenzt

### Informatie voor de Meester

Deze ontmoeting vindt plaats tijdens de nacht en op een verlaten weg ergens tussen twee nederezzettingen. Voor welke reden dan ook, de helden hebben het noodzakelijk gevonden om de nacht door te brengen in de buitenlucht, ondanks de waarschuwingen die ze hebben gekregen in de laatste herberg waar ze logeerden: de streek is vergeven van de bandieten en zwervende monsters en wat nog erger is, deze streek herbergt een 'spook.' Vele landbouwers die in de herberg de avond kwamen doorbrengen hebben dit 'spook' reeds waargenomen, dat zweren ze in de heilige naam van Peraine. Nu willen de helden het allemaal misschien wel geloven, maar het feit dat de herbergier reeds een rekening klaarhad voor een nachtelijk verblijf liet hen toch besluiten hun geluk te proberen buiten, bij het 'spook.'

### Het avontuur begint

Misschien moeten de helden ergens op tijd zijn, of zijn ze op de vlucht voor een invloedrijke tegenstander die hun dood wenst of zijn ze gehaast voor een andere reden.

Hoe dan ook, de helden verlaten de herberg kort voor het vallen van de nacht, na een warme maaltijd en goed voorzien van dikke en droge kleding. Ze gaan op weg naar hun volgende bestemming. Het is droog maar fris weer en de avondtemperatuur varieert van fris tot koud. Het had erger kunnen zijn – het had kunnen regenen.

**Meesternota:** indien een speler deze opmerking maakt laat dan een onvoorziene plotse regenbui losbarsten boven hun hoofden. Deze moet maar een klein uurtje duren – lang genoeg om hen miserabel te maken.

De omgeving is een weinig bereide weg in het midden van een groot woud. En de helden horen de geluiden van de nachtelijke jagers. Ergens in de verte schreeuwt er een uil en deze schreeuw wordt beantwoord door het gehuil van een roedel jagende wolven.

De eerste paar kilometers – werp 1d6 +2 als je een cijfer wenst (of gebruik je eigen afstand) – gebeurt er niets en de helden maken goede vorderingen (cc. 6 kilometer per uur). Er is nog wat snel verwijnt daglicht in de westelijke hemel en ze zijn nog maar net enkele kilometers in het woud.

Terwijl de weg dieper en dieper in het woud gaat en begint te stijgen in het heuvelachtige gebied beginnen de dingen echter snel te veranderen. De duisternis neemt toe en het begint lichtjes te regenen. Deze regen is een fijne maar aanhoudende regenval die de kleren van zelfs de best beschermde helden al snel doorweekt. Het is onmogelijk in dit regengordijn een fakkel aan te steken of een kampplaats te vinden. Een lantaarn aansteken vereist een zeer moeilijke behendigheidstest +6, daar ook de tondeldozen en vuurstenen van de helden doorweekt zijn. Het geluid van de nachtelijke jagers is slechts een lichte ruis boven het geluid van de regen. De helden hebben nu misschien wel spijt van hun beslissing, maar dit komt te laat, ze zijn reeds te ver om nog op tijd in de herberg te geraken. Het beste is voortploeteren in de hop ergens een natuurlijke schuilplaats te vinden zoals een overhangende rots of een grot – zolang deze laatste geen hol is voor een roedel wolven of een beer...

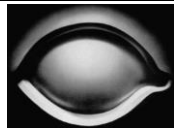
Rond middernacht komen de helden aan een ogenschijnlijk verlaten wegtempel die zeer toepasselijk is gewijd aan zowel Travia als Firun. Deze kleine tempel heeft de vorm van een cirkelvormige stenen hut met een strooien dak.

### Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur

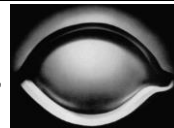
Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor Warhammer 1<sup>st</sup> edition.

Vertaald en herschreven voor ODM 1<sup>ste</sup> editie door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



De symbolen van beide goden (een houtsnijwerk van een gans en een beer) hangen boven de ingang en binnenin zijn gebedsplaatsen voor beide goden.

Er is ruimte voor zes dicht op elkaar gepakte reizigers met een wat oncomfortabele slaapgelegenheid. Het dak lekt op sommige plaatsen, maar het bouwwerk houdt het grootste deel van het slechte weer buiten. Met wat moeite en tijd kunnen de helden hier proberen een vuur aan te maken in de daarvoor voorziene vuurput in het midden van de stenen hut. Dit vergt echter nog steeds een behendigheidstest +4, daar de tondeldozen en vuurstenen van de helden nog steeds doorweekt zijn. Elke poging kost 1d6+1 minuten, maar eens ze een vuur hebben kunnen ze iets warm nuttigen en water koken (haha, dat is er wel in overvloed).

Of de helden nu gaan schuilen in de wegtempel of niet, een vreemd voorval zal hun avond flink wat vreemder maken.

Enkele minuten nadat ze een vuur hebben aangemaakt horen ze in de verte, doorheen het geluid van de vallende regen een gekreun. De woorden kunnen niet oren begrepen door de verschillende geluiden die de pogingen daartoe storen, maar de stem is geladen met pijn en miserie.

Als de helden paarden of andere dieren bij zich hebben worden deze nerveus en lijken bang. Het gekreun komt dichterbij en na enkele spannende momenten zien de helden in het duister van het woud een figuur verschijnen die zichzelf tergend traag voortsleept.

Het figuur is niet duidelijk te zien door het dichte regengordijn, maar het heeft een menselijke vorm. Het sleept zichzelf voort en lijkt soms te struikelen, alsof het op de grens van de uitputting staat. Eigenaardig genoeg beweegt het figuur zich zeer snel, in totale tegenspraak tot de manier waarop het zich beweegt. Wanneer het figuur tot op 10 meter van de helden is genaderd kan het worden onderscheiden als een mens in een soort uniform.

**Meesternota:** een geslaagde slimheidstest laat de helden weten dat dit het uniform is van een rijkswachter.

De man lijkt ongeveer 30 jaar oud te zijn en is groot en gespierd, met donkerbruin haar. Zijn rechterhand is weg en waar deze zich zou moeten bevinden is slechts een bloedige wonde.

Zijn uniform is behoorlijk beschadigd en bloed stroomt uit verscheidene wonden over zijn ganse lichaam. Hij heft zijn hoofd om de blik van de helden te ontmoeten en er opent zich een gapende wonde in zijn doorgesneden keel. Het bloed stroomt over zijn uniform. Hij heft zijn smekend uit en ondanks het feit dat zijn benen niet mee bewegen blijft hij naderen.

“Help mij,” kreunt hij, “help mij!” Terwijl hij naderbij komt realiseren de helden zich dat ze de bomen en de weg kunnen zien *dwars door zijn lichaam*.

**Meesternota:** nu moeten de helden een moedproef +8 afleggen omdat ze zich plots realiseren dat ze met een spook te maken hebben.

De helden die falen vluchten weg, maar het spook maakt geen aanstalten hen te achtervolgen. Na 1d6 ronden wegreppen beseffen de helden dat ze niet worden achtervolgt en dat het spook gewoon blijft staan en er niet bedreigend uitziet. Een geslaagde moedproef laat hen zeer omzichtig terugkeren naar de wegtempel.

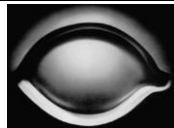
Indien de helden niet vluchten van het spook, maakt dit ook geen aanstalten om hen aan te vallen. Met een kreunende stem zegt het spook dat zijn naam ooit Johann was en dat hij recentelijk werd vermoord. Terwijl hij verbleef in de herberg die de helden net hebben verlaten werd hij vermoord en beroofd.

## Een ODM (1ste editie) Fantasië rollenspel avontuur

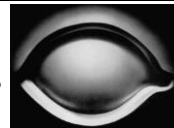
Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor Warhammer 1<sup>st</sup> edition.

Vertaald en herschreven voor ODM 1<sup>ste</sup> editie door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



Zijn lichaam werd met een kar naar het woud gebracht en daar gedumpt, niet ver van de wegtempel.

“Johann’ vraagt de helden zijn lichaam te zoeken en het in de volgende nederzetting te begraven onder het wakende oog van Boron. Dan verdwijnt hij weer met de belofte terug te verschijnen de volgende nacht.

Wanneer de helden de volgende ochtend het lichaam na een zoektocht van +10 – 1d6 uren vinden is er niet veel van over. De nachtelijke jagers hebben hun pond vlees geeist en vele beenderen zijn kaalgevreten.

De volgende nederzetting heeft een kerkhof dat wordt onderhouden door een priester van Boron en twee acolieten. Er kan desgewenst ook een gilde van begrafenisondernemers in deze nederzetting aanwezig zijn, die de begrafenis voor hun rekening nemen. Een ongemarkeerd armemansgraf waarbij het stoffelijke overschot samen met een hoop andere lijken met weinig ceremonie in een gat in de grond wordt geworpen is kosteloos, terwijl een begrafenis onder begeleiding van een priester van Boron met alle rituelen, en eigen graf en een gedenksteen inbegrepen al gauw 30 daalders kost.

## Het avontuur eindigt

### Wat gebeurt er nu?

De nacht na de begrafenis verschijnt “Johann’ opnieuw aan de helden.

**Meesternota:** ook deze keer moeten de helden een moedproef afleggen, maar met een lagere verzwaring omdat ze beginnen te wennen aan het spook en weten dat het niet kwaadaardig is.

“Ik dank jullie in de naam van mijn onsterfelijke ziel,” zegt hij. De kreunende stem is verdwenen en ook zijn vele wonden lijken genezen. “Moge Boron jullie beschermen zodat jullie nooit moeten lijden zoals ik heb geleden.”

**Meesternota:** indien de helden zijn stoffelijke resten in een ongemarkeerd armemansgraf hebbe, laten werpen zal Johann hiermee voorgoed verdwijnen. Indien ze echter betaald hebben voor een begrafenis onder begeleiding van een priester van Boron met een graf en een gedenksteen zal hij hun nog een laatste maal helpen door hen een opdracht te geven die moet leiden naar hun beloning voor hun bewezen diensten.

### Beloning

Indien de helden betaald hebben voor een begrafenis onder begeleiding van een priester van Boron met een graf en een gedenksteen zal Johann hun het adres geven van zijn zuster, de enige van zijn naaste familie die nog in leven is. Zij woont in de dichtstbijzijnde stad die per toeval op hun route ligt.

**Meesternota:** Indien je het mini-avontuur “Een vriend in nood” wil spelen, moet je het verhaal tot nog toe en wat nog volgt aanpassen op volgende wijze:

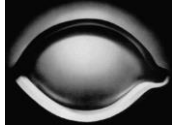
Greta is een gehuwde vrouw met vier kleine dochters (2, 3, 5 en 6 jaar oud) wiens echtgenoot enkele dagen geleden is overleden aan de rode pokken. De arme vrouw heeft grote moeite met de touwtjes aan elkaar te knopen. Er is geen rijkelijke beloning voor de helden...

## Een ODM (1ste editie) Fantasië rollenspel avontuur

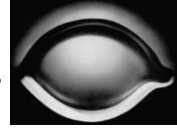
Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor Warhammer 1<sup>st</sup> edition.

Vertaald en herschreven voor ODM 1<sup>st</sup>e editie door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com

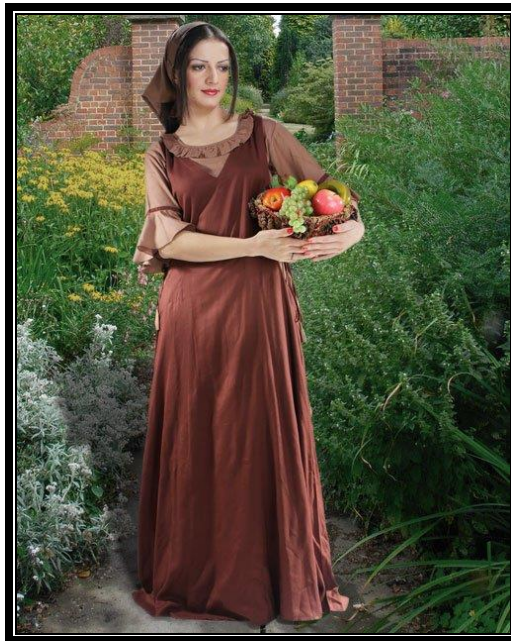


# Het Oog des Meesters



Johann vervolgt: “Vertel haar dat ik dood ben en wat jullie voor mij hebben gedaan. Haar naam is Greta en ze moet jullie een pakketje geven dat ik heb verborgen in een geheim compartiment achteraan de tweede schuif aan de linkerkzijde van mijn schrijftafel. Als ze jullie niet geloofd, wat heel waarschijnlijk het geval zal zijn, vermeld dan de keer toen ze zes lentes jong was en ik haar panikerende paard tot stilstand bracht en haar zo redde van een gevaarlijk ongeluk. Ze zal dan weten dat dit bericht van mij komt daar het een geheim was dat enkel wij tweeën deelden.” Met deze woorden verdwijnt het spook.

**Meesternota:** Als de helden de instructies van Johann volgen zal Greta Gespenzt hen een pakketje overhandigen waarin vier robijnen zitten met een waarde van 1d20 karaat elk. Dit geeft dus een grote geldsom aan de helden die hen niet alleen vergoed maar ook zal helpen bij hun volgende aankopen. Een robijn levert een bedrag van 55 daalders per karaat op.

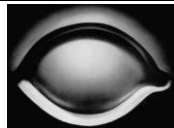


**Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur**

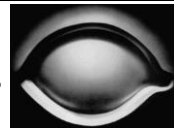
Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor Warhammer 1<sup>st</sup> edition.

Vertaald en herschreven voor ODM 1<sup>st</sup>e editie door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



## Door de meester gecontroleerde karakters

### Johann Gespenzt, een 'bijzonder' spook

#### Korte beschrijving

Alhoewel Johann een spook is is hij verre van kwaadaardig. Ongewild jaagt hij dor zijn toestand natuurlijk de levenden de stuipen op het lijf, maar hij wil enkel te worden bevrijd uit zijn miserabele toestand en doet pogingen om de hulp van de levenden in te roepen. Hierbij word hij natuurlijk zwaar gehinderd door zijn spookachtige verschijning, daar een spook enkele uitermate hinderende eigenschappen heeft. Bij elke verschijning van Johann moeten de helden een moedproef afleggen. De eerste maal +8, dan +6, +4,+2, +0, -1, -2, -3, -4, - 5,- 6, enz. Dit om de langzame gewenning aan de spookverschijning te simuleren. Als de helden een manier zoeken om van het spook af te raken herinnert Johann hen eraan dat hij wel eens een goed hulp zou kunnen zijn wanneer hij bij zijn verschijning hun tegenstanders angst aanjaagt. Dat dit ook de helden affecteerd neemt hij niet onder beschouwing.

Er is wel één verder probleem: Johann is nog niet zolang een spook en heeft het gebruik van zijn 'spookachtige' vorm nog niet onder de knie. Hij kan niet zomaar beslissen waar en wanneer hij verschijnt of verdwijnt en heeft nog wat moeite met zijn ontastbaarheid, wat het door muren wandelen bemoeilijkt doordat hij iedere keer een moedproef moet afleggen om er in te slagen.

Johann als een spook is bovendien een amnesielijder. Hij weet zijn voornaam en dat hij nog niet lang dood is, maar kan zich niets anders herinneren. Hij smeekt de helden om hulp. Hij wenst dat zij zijn lijk terugvinden en zijn overblijfselen een geschikte begrafenis geven.

**Meesternota:** dit is natuurlijk gedaan om de spelmeester de volledige controle over Johann te geven. Hij verschijnt en verdwijnt wanneer jij dat wil en niet op de vraag van de spelers en kan geen informatie geven die ze niet zouden mogen hebben.

Hopelijk zeggen de spelers toe om Johann te helpen, anders zal hij hen blijven bespoken (zonder aftrek van gewenning) en langzaam maar zeker veranderen in een kwaadaardige entiteit.

De vraag die ze kunnen stellen in hun onderzoek is bijvoorbeeld: is er een rijkswachter verdwenen in de buurt?

#### Speciale regels:

**Angstaanjagend:** spoken jagen eenieder die hen ziet dodenangst op het lijf. Een Moedproef +8 is noodzakelijk om niet gillend weg te lopen. Indien de proef faalt verliest het slachtoffer 1d6 punten levensenergie van pure angst.

**Angstaanjagende aanraking:** de aanraking van een spook veroorzaakt geen schade maar het verplicht de aangeraakte wel tot het volbrengen van een nieuwe moedproef +8. Spoken moeten echter wel zichtbaar worden om deze speciale regel te kunnen gebruiken.

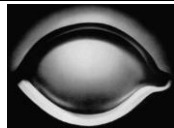
**Beangstigend spektakel:** een zichtbaar spook met een kwaadaardige ziel kan gedurende een gevechtsronde een angstaanjagende vorm aannemen inplaats van een aanval uit te voeren. Het spook is dan omrigd met een paars gloeiend energieveld en straalt voelbare haat en boosaardige gedachten uit die allen die het spektakel zien dwingt een moedproef +5 af te leggen. Indien deze proef faalt veroorzaakt dit een verlies van 1d6 punten levensenergie zonder enige aftrek.

## Een ODM (1ste editie) Fantasië rollenspel avontuur

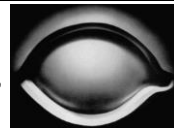
Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor Warhammer 1<sup>st</sup> edition.

Vertaald en herschreven voor ODM 1<sup>ste</sup> editie door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com



# Het Oog des Meesters



**Meelijwekkend spektakel:** een zichtbaar spook met een niet kwaadaardige ziel kan gedurende een gevechtsronde een meelijwekkend spektakel opvoeren inplaats van een aanval uit te voeren. Het spook maakt dat degenen die het op dat ogenblik kunnen waarnemen worden overspoeld met de pijn en het verdriet dat het spook heeft meegemaakt tijdens zijn of haar doodsoorzaak. Dit veroorzaakt een verlies van 1d6 punten levensenergie zonder enige aftrek omdat het overweldigend gevoel zelfs de taaiste held op de knieën kan krijgen. Slachtoffers van een meelijwekkend spektakel moeten onmiddellijk een moedproef +8 afleggen of gedurende 1d6 ronden aan de grond genageld staan terwijl het verdriet en de pijn door huj lichaam raast.

**Nachtzicht:** spoken kunnen zelfs in het volslagen donker 30 meter ver zien en merken alle lichaamshitte op.

**Ondood:** spoken zijn ondode creaturen en zijn als dusdanig immuun aan bewusteloosheid, dodenangst, vergif, verlamming, ziektes en alle toverspreuken die hun emoties of hun geest aanvallen of beïnvloeden. Bovendien zijn ze niet te doden of zelf maar te verwonden met normale wapens.

**Ontastbaar:** als een ontastbare geest is een spook gewichtsloos, onhoorbaar en onvoelbaar. Een spook kan door muren en gesloten deuren wandelen maar er niet doorheen kijken. Een ontastbaar maar zichtbaar spook dat gedeeltelijk verscholen is in één of andere structuur vereist een waarnemingstest +8 om op te merken. Als een ontastbare geest is een spook ook immuun aan niet-magische wapens die simpelweg door de geestesverschijning heen gaan zonder schade aan te richten (of zelfs maar door de geest worden opgemerkt). Sommige toverspreuken en tegenstanders met magische wapens of heilige voorwerpen kunnen een ontastbaar spook echter wel beschadigen. Een spook kan normaal gesproken niet interacteren met de sterfelijke wereld en kan dus ook geen schade aanrichten bij niet-ontastbare tegenstanders tenzij het spook één of andere speciale kracht bezit die niet in deze regels is inbegrepen.

**Onzichtbaar:** een spook kan zonder enige moeite onzichtbaar worden en kan in die toestand niet worden beschoten of getroffen door afstandswapens – zelfs niet indien deze magische eigenschappen hebben. Omdat ze zo geruisloos en ontastbaar zijn kunnen ze ook niet meer worden aangevallen in een man-tegen-spook gevecht.

**Plaats van de dood:** een typisch spook kan zich zonder de invloed van een dodenbezwearer niet verder dan 36 meter (18 vakken) verwijderen van de plaats waar zijn of haar sterfelijke resten zich bevinden. Een spook kan deze speciale regel enkel breken wanneer hun lichaam is verwijderd van hun sterfplaats.

**Verlammende aanraking:** een spook dat een tegenstander aanraakt terwijl het niet ontastbaar en onzichtbaar is kan zijn of haar slachtoffer indien gewenst gedurende 1d6 gevechtsrondes verlammen. Verlamde slachtoffers zijn machteloos en kunnen niets ondernemen.

<b>Moed:</b>	--
<b>Levensenergie:</b>	62
<b>Beveiliging wapenuitrusting:</b>	0
<b>Aanval:</b>	8
<b>Afweer:</b>	0
<b>Trefpunten:</b>	zie speciale regels
<b>Monsterklasse:</b>	15

## Een ODM (1ste editie) Fantasië rollenspel avontuur

Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor Warhammer 1<sup>st</sup> edition.

Vertaald en herschreven voor ODM 1<sup>ste</sup> editie door Rodlofo.

Rodlofo1958@gmail.com

## Ontmoeting 2: Emmaretta Katze

### Informatie voor de Meester

Emmaretta kan overal ontmoet worden tijdens de reizen van de helden. Ze vermijdt zoveel mogelijk de grotere nederzettingen en reist steeds te voet.

Het is druilerig weer en de temperatuur varieert van koud en nat tot fris en vochtig.

De omgeving is een weinig bereisde weg in het midden van een groot woud. En s' nachts horen de helden in hun zelfgemaakte kampen de geluiden van de nachtelijke jagers. Ergens in de verte schreeuwt er een uil en deze schreeuw wordt beantwoord door het gehuil van een eenzame wolf. Dichterbij het kamp kunnen de helden het geluid horen van wilde katten die op jacht zijn...

### Het avontuur begint

Terwijl de helden onderweg zijn tussen twee nederzettingen ontmoeten ze een jonge menselijke vrouw die begin haar twintiger jaren is. En in de zelfde richting rest als de helden. Deze vrouw is van gemiddelde grootte en mager maar lenig gebouwd. Ze heeft kortgeknipte zandblonde haren en glinsterende lichtbruine ogen.

Wat de helden zich onmiddellijk zouden moeten afvragen is: wat doet zulk een meisje gans alleen op de gevaarlijke wegen van Avonturië waar het gevaar in alle hoeken schuilt?

De jonge vrouw heeft als enige bezittingen haar kledij – en vaak gerepareerde bruine stoffen broek en een evenzeer vaak gerepareerd vuilwit laken hemd en bruine kapmantel, een korte boog en goed gevulde pijlenkoker hangen op haar rug en twee dolken steken tussen haar lederen riem waaraan een goed gevulde beurs bengelt.

Wanneer de helden haar aanspreken zal ze zichzelf voorstellen als Emmaretta Katze en vertellen dat ze een jager is op zoek naar werk in de meest nabijgelegen nederzetting.

Emmaretta zal met een gerust gemoed verder reizen in het gezelschap van de helden, ook wanneer ze te paard zijn en haar een zitje achterop of of een extra paard aanbieden.

Als de helden reizen per koets wimpelt ze hun aanbieding af omdat ze geen geld heeft om een koetsreis te betalen daar ze al haar geld zeer spoedig nodig heeft.

Wanneer ze reeds enkele uren samen optrekken en iedereen is voorgesteld heeft Emmaretta zich reeds een goed beeld geschetst van de helden en besloten dat ze voor haar geen gevaar vormen. Ze vraagt de helden wie ze zijn, waar ze vandaan komen en wat ze zoal beleefd hebben en doet dit zo goed dat een held een succesvolle slimheidstest +4 moet afleggen en slagen alvorens op te merken dat ze verdacht veel vragen stelt aan personen die ze nog maar net heeft ontmoet. Als een held er nu in slaagt een succesvolle charismaproef af te leggen, zal ze tijdens het klaarmaken van twee konijnen die ze heeft geschoten vertellen dat een vriend van haar in de nederzetting waar ze nu met z'n allen naartoe stappen in moeilijkheden zit – hij zit opgesloten in een gevangenis - en dat het geld dat ze bij zich draagt zijn met grote moeite bijeengeschaapte borgsom is.

Indien de helden zich voorbeeldig gedragen en Emmaretta besluit dat ze te vertrouwen zijn beslist ze dat ze haar ganse verhaal wel kan vertellen – afhankelijk van wat de helden haar hebben verteld over hun avonturen.

Zij zal vertellen dat haar vriend eigenlijk haar geliefde is, een vijftwintigjarige jongeman genaamd Klaus Ocelot. Het is van het grootste belang dat ze hem uit de cel krijgt voor de volgende volle maan. Meer wil ze hierover echter niet kwijt.



## Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Ontmoeting

**Meesternota:** Wat Emmeratta de helden verteld is de waarheid, maar niet de volledige waarheid. Zij vergeet er bij te vertellen dat zij en haar geliefde weerkatten zijn die bij volle maan veranderen in de nachtelijke jagers. Emmeratta is reeds jaren een weerkat, ze werd per ongeluk door haar moeder gekrabbt op haar zevende verjaardag en veranderde gedurende de eerstvolgende volle maan in een wilde kat, net als haar moeder. Zij heeft haar metamorfose goed onder controle, en kan op eender welke nacht in een wilde kat veranderen indien ze dit wenst. Enkel en alleen op volle maan moet ze veranderen, alhoewel het voor haar mogelijk is de verandering enkele uren uit te stellen.

Klaus is echter nog niet zo lang een weerkat en heeft deze zelfcontrole nog niet. Als hij verandert terwijl hij in de cel zit zullen de veldwachters hem zeer zeker doden.

Emmaretta reist in het gezelschap van twee wilde katten en met z'n vieren vormen ze een familie. Deze katten volgen haar reis goed verborgen en ongezien sluipend in de wouden. Ze zullen steeds ter hulp komen als Emmaretta bedreigt wordt, maar anderszins vallen ze nooit mensen, Dwergen of Elfen aan. Emmaretta is zeer beslist niet gevaarlijk in haar kattenvorm, zolang ze niet ord bedreigt. Klaus is nog wel een zeer agressieve weerkat, en ook haar twee kompanen zijn niet te onderschatten in een gevecht. Als de helden de wilde katten per ongeluk opmerken zal zij onmiddelijk tussen de helden en de katten springen en de helden adviseren geen bewegingen te maken die als bedreigend kan worden aanzien. Indien de heldn toch besluiten met geweld te reageren zal ze zelf haar kattenvorm aannemen en samen met haar 'familie' het woud invluchten. Ze zal enkel vechten als haar geldbeurs bedreigt word, aangezien dit haar enige kans is om Klaus te redden.

### De wilde katten

Indien Emmaretta besluit op te trekken met de helden zullen de twee wilde katten in het woud – één aan elke zijde – haar nauwlettend en ongezien bewaken.

De katten bewegen zo geruisloos door het kreupelhout dat een held een succesvolle Waarnemingsproef +10 moet afleggen om hen op te merken, en zelfs dan zal de held slechts een beweging in het kreupelhout waarnemen. De katten wachten in het woud wanneer Emmaretta de nederzetting betreedt waar Klaus zit opgesloten. Eens zij Klaus heeft bevrijd zullen de twee geliefden hun geliefde kattenvorm aannemen en samen met hun familie terugkeren naar hun boerderij, enkele dagreizen te voet hiervandaan.

### De rovers

De helden en hun jonge metgezellin worden plots tegengehouden door een groep van zes mannen die plots uit het woud komen rovers gekleed als rijkswachters. Een slimheidstest laat de helden weten dat rijkswachters steeds te paard zijn en altijd in groepen van tien rijden. Deze mannen zijn in werkelijkheid een groep rovers die de helden willen overvallen en zowel de geldbuidels van de helden als die van Emmaretta willen stelen. Twee van deze mannen hebben een kruisboog en houden de helden vanop een afstand onder schot, terwijl de vier anderen een omsingeling beginnen onder het mom van een 'wegcontrole.'

Wanneer de heldn doorhebben dat dit een goed georganiseerde overval is en zich willen verzetten zullen de twee kruisboogschutters elk door een wilde kat worden aangevallen en zal Emmaretta met een plotse aanval in één keer een rover doden. Hierna moeten zowel de rovers als de helden een moedproef afleggen om geen ronde te verliezen met het perplex staan van de plotse verassing. Wanneer het gevecht is afgelopen, zullen de twee katten zich ieder aan hun kant in het woud terugtrekken en misschien zal Emmaretta's geheim uitkomen. Zij legt het hele gebeuren als volgt uit: 'Ik groeide op in een woud. Mijn ouders waren hourhakkers en landarbeiders en ik bracht heel wat tijd door in de wouden in de omgeving. Ik vermoed dat ik enkele ongewone vrienden heb gemaakt.'

## **Een ODM (1ste editie) Fantasie rollenspel avontuur**

Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor WFRP.

Herschreven voor ODM 1ste editie door Rudolf Trost.

e-mail: Rudolf Trost – Rodlofo1958@gmail.com.

## Het avontuur eindigt

### Wat gebeurt er wanneer Emmaretta de bederzetting bereikt?

- Een corrupte veldwachter kan haar borgsom accepteren en dan weigeren Klaus vrij te laten en te zeggen dat er helemaal geen borgsom is betaald. Emmaretta zal in dat geval pogen de hulp van de helden in te roepen om Klaus te bevrijden. Dit is een gebeurtenis die zich afspeelt in het mini-avontuur een vriend in nood...
- Een der helden kan in de problemen komen wanneer hij of zij Emmaretta lastig valt of poogt de geldbuidel te stelen. Deze 'held' zal krijgen wat hij verdient...

**Meesternota:** Gebruik je discretie om dit incident tot een bevredigend einde te brengen zonder doden of zwaargewonden.

### Beloning

Alhoewel er geen financiële winst is te rapen tijdens deze ontmoeting zijn er toch bepaalde voordelen te rapen. Indien de helden Emmaretta hebben bijstaan tijdens deze voor haar erg stresserende periode zullen ze een goede bondgenoot hebben wanneer ze nog eens in deze buurt komen avonturieren. Dit is een erg waardevolle bondgenoot die je niet als vijand wil.



*Emmaretta Katze in haar menselijke vorm – nog in katachtige houding...*

## Door de meester gecontroleerde karakters

### Emmaretta Katze [Graad 5]

<b>MO:</b> 14	<b>AV:</b> 12
<b>SL:</b> 12	<b>AW:</b> 13
<b>CH:</b> 11	<b>TP:</b> 1d6 + 1 (2x dolk: <b>AV</b> -0 / <b>AW</b> -4, <b>Bf:</b> 3) 1d6 + 3 (korte boog met 20 pijlen in koker)
<b>BE:</b> 14	<b>BW:</b> 1 (Gewone kleding)
<b>LK:</b> 11	<b>LE:</b> 46
<b>WN:</b> 15	<b>ASP:</b> 00
<b>MK:</b> 18	<b>Mb:</b> 8

#### Achtergrond

Emmaretta is reeds jaren een weerkat, ze werd per ongeluk door haar moeder – die zelf een weerkat was - gekrapt op haar zevende verjaardag en veranderde gedurende de eerstvolgende volle maan in een wilde kat, net als haar moeder. Zij heeft haar metamorfose goed onder controle, en kan op eender welke nacht in een wilde kat veranderen indien ze dit wenst. Enkel en alleen op volle maan moet ze veranderen, alhoewel het voor haar mogelijk is de verandering enkele uren uit te stellen. Zij doet geen mens kwaad in haar kattenvorm.

#### Talenkennis:

Nieuw Avonturijns

#### Bezittingen

Emmaretta heeft als enige bezittingen haar kledij – een (te) vaak gerepareerde bruine stoffen broek en een evenzeer vaak gerepareerd vuilwit laken hemd en bruine kapmantel, een korte boog en goed gevulde pijlenkoker hangen op haar rug en twee dolken steken tussen haar lederen riem waaraan een goed gevulde beurs bengelt.

## Behendigheidspoeven voor Emmaretta's wapens

#### Dolk

Afstand	Zeer klein	Klein	Middelgroot	Groot	Zeer groot
Zeer dichtbij	+4	+2	+1	0	0
Dichtbij	+6	+4	+2	+1	0
Middelver			Buiten bereik		

#### Korte boog

Afstand	Zeer klein	Klein	Middelgroot	Groot	Zeer groot
Zeer dichtbij	+2	+1	0	0	0
Dichtbij	+4	+2	+1	0	0
Middelver	+6	+4	+2	+1	0
Ver	+8	+6	+4	+2	0

## Wilde kat (en Emmaretta in katvorm)

### Korte beschrijving

De wilde katten van Avonturië lijken wat op de wilde katten uit Africa, met een zachte; dikke pels en met tigerstrepen die helpen de kat te camoufleren in haar natuurlijke jachtgebied.

Ze hebben ongeveer de grootte van een poema, hebben een schofthoogte tussen 45 en 60 cm en meten vaak bijna 200 cm van neus tot staart.

<b>Moed:</b>	13
<b>Levensenergie:</b>	10
<b>Beveiliging wapenuitrusting:</b>	2 (pels)
<b>Aanval:</b>	13
<b>Afweer:</b>	8 – enkel ontwijken.
<b>Trefpunten:</b>	1d6 + 1 (tanden: <b>AV</b> -0 / <b>AW</b> -0) 1d6 + 2 (klauwen: <b>AV</b> -0 / <b>AW</b> -0)
<b>Monsterklasse:</b>	8

### Speciale regels:

**Hypergevoelige zintuigen:** wilde katten hebben een zeer gevoelige zintuigen zodat hun waarnemingsvermogen, geurvermogen en gehoor veel meer ontwikkeld zijn dan normaal. In volledige kattenvorm kan Emmaretta haar menselijke intelligentie gebruiken op een beter begrip te krijgen van wat ze ziet in het infrarode en ultraviolette spectrum, en wat de emoties en lusten zijn van haar prooi. Dit geeft haar een +4 op haar waarnemingsattribuut.

**Kattengedrag:** Terwijl ze in haar kattenvorm is kan Emmaretta niet vokaal communiceren met mensen. Ze heeft de stembanden van een wilde kat en miauwt en gromt om haar bedoelingen kenbaar te maken. Bovendien is ze in haar kattenvorm meer onderhevig aan kattengedrag. In de paartijd kunnen haar lustgevoelens haar menselijke intelligentie overheersen en dit kan haar gewoonlijk rechtschapen en moreel gedrag parten spelen.

**Meerdere aanvallen** de wilde kat valt normaal aan met twee klauwen en een beet. Dus heeft deze natuurlijke jager iedere beurt 3 aanvallen - die echter wel tegen eenzelfde persoon moeten worden gericht. De wilde kat kan echter geruisloos sluipen en wanneer ze aanvalt vanuit een dekking (en dus onopgemerkt) heeft deze jager een +4 op de **MO** en **AV** scores (wat betekent dat de wilde kat een **MO** en **AV** van 17 heeft) tijdens de eerste gevechtsronde. Tijdens deze ronde valt de kat ook aan met een sprong en wanneer haar Aanval succesvol is, met **alle vier** klauwen **en** een beet aanvalt.

**Nachtjager:** wilde katten hebben een nachtzicht tot op 20 meter.



# Het Oog des Meesters - Fantasia Rollenspel Ontmoeting

## De veldwachters [Graad 2]

**MO:** 12                      **WN:** 12                      **ASP:** 00  
**SL:** 11                      **MK:** 14                      **Mb:** 06  
**CH:** 10                      **AV:** 11                      **LE:** 34 (alle zes hetzelfde voor de eenvoud)  
**BE:** 11                      **AW:** 09  
**LK:** 12                      **BW:** 4 (Kettinghemd: **BE** -1)  
**TP:** 1d6 + 4 (zwaard: **AV**-0 / **AW**-0, **Bf.:** 2)  
           1d6 + 4 (kruisboog: met 20 bolts in schouderriem)

### Talenkennis:

Nieuw Avonturijns

### Bezittingen

Zwaard, kruisboog, malienkolder, helm, schild, paard met zadel en tuig, reisbenodigdheden (in zadeltas).

### Kruisboog

Afstand	Zeer klein	Klein	Middelgroot	Groot	Zeer groot
Zeer dichtbij	+1	0	0	0	0
Dichtbij	+2	+1	0	0	0
Middelver	+4	+2	+1	0	0
Ver	+6	+4	+2	+1	0
Zeer ver	+8	+6	+4	+2	+1

## 4 Struikrovers [Graad 4]

### Korte beschrijving

Dit zijn zowel de schurken die Emmaretta en de helden overvallen als degenen die Johann hebben vermoord. De groep heeft de uniformen van een groep rijkswachters gestolen.

**MO:** 12                      **WN:** 13                      **ASP:** 00  
**SL:** 10                      **MK:** 16                      **Mb:** 05  
**CH:** 09                      **AV:** 12                      **LE:** 42 (alle vier hetzelfde voor de eenvoud)  
**BE:** 12                      **AW:** 10  
**LK:** 13                      **BW:** 1 (Gewone kleding, de leider heeft een lederen kuras [**BW** 3])  
**TP:** 1d6 + 2 (knuppel: **AV**-1 / **AW**-3, **Bf.:** 6)  
           1d6 + 3 (korte boog met 20 pijlen in koker)

### Talenkennis:

Nieuw Avonturijns

### Bezittingen

Knuppel, dolk, korte boog.

### Korte boog

Afstand	Zeer klein	Klein	Middelgroot	Groot	Zeer groot
Zeer dichtbij	+2	+1	0	0	0
Dichtbij	+4	+2	+1	0	0
Middelver	+6	+4	+2	+1	0
Ver	+8	+6	+4	+2	0

## Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur

Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor WFRP.

Herschreven voor ODM 1ste editie door Rudolf Trost.

e-mail: Rudolf Trost – Rodlofo1958@gmail.com.

## Een vriend in nood...

De ontmoeting met Emmaretta vind plaats enkele minuten nadat Johan weer is verdwenen na de ontmoeting met het spook aan de wegtempel. De ontmoeting verloopt grotendeels zoals hierboven beschreven met de volgende aanpassingen:

Wat de helden zich onmiddellijk zouden moeten afvragen is: wat doet zulk een meisje gans alleen op de gevaarlijke wegen van Avonturië waar het gevaar in alle hoeken schuilt? Emmaretta anticipeert hun vragen en zegt dat ze een dringende taak heeft af te handelen in de volgende nederzetting.. Ze vraagt de helden of ze met hen mag optrekken voor bescherming, alhoewel ze er uitziet alsof ze goed voor zichzelf kan zorgen en tijdens de rustpauzes een uitstekende jager blijkt te zijn. De jonge vrouw heeft als enige bezittingen haar kledij – een vaak gerepareerde bruine stoffen broek en een evenzeer vaak gerepareerd vuilwit laken hemd en bruine kapmantel, een korte boog en goed gevulde pijlenkoker hangen op haar rug en twee dolken steken tussen haar lederen riem waaraan een goed gevulde beurs bengelt.

Wanneer de helden haar aanspreken zal ze zichzelf voorstellen als Emmaretta Katze en vertellen dat ze een jager is op zoek naar werk in de meest nabijgelegen nederzetting. Ze zal eventuele vragen steeds ontwijkend beantwoorden, maar nooit zo dat het opvalt.

Emmaretta zal met een gerust gemoed verder reizen in het gezelschap van de helden, ook wanneer ze te paard zijn en haar een zitje achterop of of een extra paard aanbieden.

Als de helden reizen per koets wimpelt ze hun aanbieding af omdat ze geen geld heeft om een koetsreis te betalen daar ze al haar geld zeer spoedig nodig heeft.

Wanneer ze reeds enkele uren samen optrekken en iedereen is voorgesteld heeft Emmaretta zich reeds een goed beeld geschetst van de helden en besloten dat ze voor haar geen gevaar vormen. Ze vertelt de helden dat haar geliefde vriend, een landbouwer genaamd Klaus Ocelot onschuldig zit opgesloten in een cel in het kantoor van de baljuw in de volgende nederzetting en dat het geld dat ze bij zich draagt de met grote moeite bijeengeschaapte borgsom is.

Indien de helden zich voorbeeldig gedragen en Emmaretta besluit dat ze te vertrouwen zijn beslist ze dat ze haar ganse verhaal wel kan vertellen – afhankelijk van wat de helden haar hebben verteld over hun avonturen.

Zij zal vragen of de helden soms een bepaalde man hebben gezien en geeft dan een redelijk accurate beschrijving van Johann Gespenzt. Een geslaagde charismatest laat de helden merken dat er een vijandige ondertoon in haar stem zit bij deze vraag. Wanneer de helden haar vragen hoe ze deze man kent zegt ze dat hij een reiziger is die deze weg vaak bereist en wanneer de helden haar dan vragen waarom ze in deze man is geïnteresseerd zegt ze dat dat een persoonlijke zaak is. Meer wil ze hierover echter niet kwijt.

**Meesternota:** Dit kan zich ontwikkelen tot een ongemakkelijke situatie met zowel de helden als Emmaretta onwillig om verder te praten. Het is dan aan de helden om de stilte te breken. Emmaretta heeft blijkbaar informatie over Johann, en het is toch dat wat ze momenteel zoeken, of niet soms?

Als de helden Emmaretta vertellen dat ze zulk een man inderdaad gezien hebben en willen weten wie hij is - Emmaretta weet blijkbaar niet dat Johann dood is – zal de jonge vrouw haar informatie onthullen in ruil voor meer openheid aan de kant van haar reisgenoten. De man was een bekende premiejager die haar vriend Klaus inleverde bij de baljuw nadat hij hem had betrapt bij het stelen van enkele kippen op een afgelegen boerderij waar hij die nacht te gast was. Emmaretta heeft geen informatie over de man behalve zijn beroep en goede reputatie.

## Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Ontmoeting

Zij kan hem echter niet vergeven dat hij Klaus heeft overgeleverd aan de volgens haar informatie corrupte wetsdienaars in de volgende nederzetting. Gezien de goede staat en kwaliteit van zijn kleding vermoed ze dat hij van rijke komaf is.

**Meesternota:** dit is niet het geval, maar het is een goede manier om de meer geldzuchtige helden geïntereiseerd te houden en meer te weten te komen over Johann in de hoop dat er een grote beloning op hen wacht). Johann was gewoon altijd zeer zorgvuldig met zijn schamele bezittingen.

In de nederzetting aangekomen zal Emmaretta afscheid nemen van de helden en dan haar familie bevelen in de bossen te blijven terwijl zij de nederzetting betreedt. De jonge vrouw zal onmiddellijk naar de kantoren van de baljuw gaan om Klaus Ocelot vrij te kopen. De helden gaan op zoek naar de begraafplaats om de stoffelijke resten van Johann Gespenzt te laten begraven. Eens dat ze een kamer hebben gehuurd in een lokale herberg en wat rondwalen in de nederzetting op zoek naar de begraafplaats zal Johann opnieuw opduiken om enkele woorden te wisselen met de helden.

**Meesternota:** deze conversatie lijkt simpel genoeg, maar ook deze keer moeten de helden een moedproef afleggen, maar met een lagere verzwaring omdat ze beginnen te wennen aan het spook en weten dat het niet kwaadaardig is. De meeste helden zullen echter hun proef falen maar deze keer niet weglopen maar lijkleek worden en met knikkende knieën aan de grond genageld blijven staan. Indien Johann aan hen verschijnt in een publieke plaats kunnen ze door de dorpelingen worden opgemerkt, wat weer een reeks moedproeven vergt en leidt tot flauwvallende dames en wegrennende mannen. Het is niet altijd even gemakkelijk om een spook rond je te hebben hangen.

Het spook zal zeer blij zijn te vernemen dat hij bij leven een gerespecteerd premiejager was. Daar hij hier niets meer van weet. Het vermoeden dat hij van rijke komaf was doet wel een belletje rinkelen...

**Meesternota:** dit is een spijtig genoeg een valse herinnering, maar het houdt er wel de moed en de hoop in bij de helden.

Johann zal onmiddellijk verdwijnen nadat de helden hun kennis met hem hebben gedeeld.

Wanneer de helden de begraafplaats hebben gevonden blijkt dat de priester weg is en pas morgenmiddag wordt terugverwacht. De helden moeten echter het stoffelijk overschot bij zich houden om te beletten dat ze met een hoop armen in een gemeenschappelijk gra tezrecht komen (en om hun contact met Johann niet te verliezen).

Enkele minuten later arriveert Emmaretta, zichtbaar ziedend van woede. De baljuw nam haar borgsom in ontvangst en vertelde haar dat het bedrag net de kosten dekken van Klaus' voedsel en 'onderdak' en voor zijn 'transport' naar de gevangenis. Dit is natuurlijk klinkklare nonsens, Emmaretta is beroofd door de corrupte magistraat en is zeer kwaad. Ze vraagt de helden om hun hulp bij het bevrijden van Klaus uit de slechtbewaakte gevangenis van de nederzetting. Sommige helden zullen dit geen goed idee vinden en proberen haar om te praten. De jonge vrouw heeft geen andere keuze dan de volledige waarheid over Klaus te vertellen.

**Meesternota:** Emmaretta bekent aan de helden dat zij en haar geliefde weerkatten zijn die bij volle maan veranderen in de nachtelijke jagers. Emmaretta zegt dat ze reeds vele jaren een weerkat is, ze werd op haar zevende verjaardag per ongeluk door haar moeder - die een weerkat was - gekrabbt en veranderde gedurende de eerstvolgende volle maan in een wilde kat, net als haar moeder.

## Het Oog des Meesters - Fantasië Rollenspel Ontmoeting

Zij heeft haar metamofose reeds lang goed onder controle, en kan op eender welke nacht in een wilde kat veranderen indien ze dit wenst. Enkel en alleen op volle maan *moet* ze veranderen, alhoewel het voor haar mogelijk is de verandering enkele uren uit te stellen. Zij doen echter geen mens kwaad in hun kattenvorm.

Klaus is echter nog niet zo lang een weerkat en heeft deze zelfcontrole nog niet. Als hij verandert terwijl hij in de cel zit zullen de veldwachters hem zeer zeker doden.

Net als ze haar verhaal afrond verschijnt Johann plots weer.

**Meesternota:** ook deze keer moeten de helden een moedproef afleggen, maar met een lagere verzwarende omdat ze beginnen te wennen aan het spook en weten dat het niet kwaadaardig is. De meeste helden zullen echter hun proef falen maar ook deze keer niet weglopen maar lijkbreek worden en met knikkende knieën aan de grond genageld blijven staan. Indien Johann aan hen verschijnt in een publieke plaats kunnen ze door de dorpelingen worden opgemerkt, wat weer een reeks moedproeven vergt en leidt tot flauwvallende dames en wegrennende mannen. Het is niet altijd even gemakkelijk om een spook rond je te hebben hangen.

Emmaretta is helemaal niet bang voor het spook maar schreeuwt haar woede uit tegen de verbaasde dode premiejager. Johann kijkt haar diep in de ogen en vraagt of ze hem ergens van kent. Emmaretta bevestigt dit en vertelt aan Johann wat ze aan de helden heeft verteld. Dan werpt ze de blaam van haar en Klaus' huidige situatie rechtstreeks in zijn witte gelaat. Het is zijn schuld dat haar minnaar nu onterecht zit opgesloten in de gevangenis. Johann laat haar uittrazen en denkt intussen na over de situatie... en over hoe hij kan helpen Klaus te bevrijden uit de handen van de corrupte ambtenaar.

**Meesternota:** één erg duidelijke mogelijkheid is dat Johann een spokenangst kan veroorzaken door plots te verschijnen aan de veldwachters, zodat dezen in blinde paniek wegvlugten. Dan kunnen de helden de gevangenis betreden en Klaus bevrijden. Een plattegrond van het gebouw vindt je als spelershulp # 1 onderaan.

Geef de helden een kans om zelf met deze ideeën op de proppen te komen en indien dit niet lukt laat dan Johann zijn plan voorleggen. Hij heeft er spijt van dat hij de baljuw heeft vertrouwd en is boos op zichzelf omdat Emmaretta, die duidelijk een goed hart heeft is bedrogen door zijn schuld.

Johann zal er mee akkoord gaan om de gevangenis even te bespoken en de veldwachters weg te jagen zodat de helden Klaus kunnen bevrijden. Nu is het echter Emmaretta die zich schuldig voelt over de dood van Johann; het kan net leuk zijn dat zijn dood te zijn en niet te weten wie je was, waarom je bent gedood of door wie. Ze heeft al een plan om Johann te helpen nadat Klaus is bevrijd.

Onthoud dat weerkatten uitstekende zintuigen hebben en dat er in Avonturië weinig spoorzoekers zijn die hun kunnen evenaren. Misschien weten de helden nog niet dat Emmaretta een weerkat is, maar zelfs als ze het reeds weten zou dit talent wel eens aan hun aandacht kunnen zijn ontsnapt. Laat hen allemaal een slimheidstest afleggen om zich de rovers te herinneren die net als Johann een rijkswachter uniform droegen. Was Johann bezig de bende te infiltreren en betrapte? Was hij misschien betrokken bij de bende?

Emmaretta zal aanbieden om zogauw Klaus is bevrijd te gaan spoorzoeken op de plaats waar de overval plaatsvond en hopelijk leidt dit tot een soort bevrijding van Johann's ziel.

Eén snelle verkenning van de binnenkant van de gevangenis - de helden kunnen altijd informatie gaan vragen aan de veldwachters, zorgt ervoor dat ze een duidelijke kijk krijgen op de omgeving en de binnenvertrekken van dit gebouw.



## Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Ontmoeting

Het resultaat is dat de redding van Klaus niet zo moeilijk kan zijn, de cipier en de veldwachters zijn half-dronken, het gebouw is klein en in slechte staat en staat afgezonderd van de rest van de nederzetting en Klaus is de enige gevangene.

Het is natuurlijk wel van het grootste belang dat de helden niet herkend worden tijdens hun reddingsactie, dus een vermomming is wel noodzakelijk en het is aan te raden de bevrijding s' nachts te voltooien en een vluchtroute uit te stippelen.

**Meesternota:** Slimme ideeën zoals het zwartmaken van gezichten en handen, het dragen van een vermomming of een masker, het uitstippelen van een vluchtroute en het voorzien in de daarvoor benodigde materialen en de eigenlijke planning van de bevrijding - wanneer één of meerdere van deze ideeën door een speler worden voorgedragen; zijn 10 AP waard voor die speler.

Klaus heeft nog één nacht voor volle maan, dus het moet vannacht gebeuren.

Johann zal min of meer op de juiste tijd verschijnen en de veldwachters zullen wit van schrik naar buiten lopen, te bang om zelfs maar te schreeuwen. De helden kunnen de gevangenis binnendringen door de openstaande deur en Klaus bevrijden. De cipier heeft de sleutels van de cellen op de tafel laten liggen, er is dus geen behendigheidsproef nodig om de celdeur te openen. De hele redding duurt minder dan één minuut en de helden en hun gezelschap zijn binnen en buiten zonder door iemand te worden opgemerkt. Pfheh!...

**Meesternota:** Gebruik de plattegrond onderaan om de hele scene wat spannender te maken en bouw de spanning op voor de spelers.

De twee weerkatten zullen zo spoedig mogelijk de nederzetting verlaten... Ze lopen oostwaarts langs de weg terug naar de herberg. Johann verdwijnt weer en wuift de helden vaarwel. De helden moeten nu ook zo snel mogelijk oostwaarts lopen. Ze zullen volkomen veilig zijn onderweg, zelfs tijdens de nacht, daar de weerkatten niet veraf zijn. De wilde katten bereiken de herberg bij het ochtendgloren en zullen Johann's geurspeur snel te pakken hebben. Ze volgen dit spoor in een zig-zag patroon gaande in noord-westelijke richting en bereiken na 1d6 +6 minuten een kampeerplek. Emmaretta en Klaus zijn allebei in hun kattenvorm. Ze grommen en blazen naar deze plek die een uitgebrande stenen cirkel is van een uitgedoofd kampvuur in een open plek in het woud. Wanneer de helden op de kampeerplaats aankomen zien ze een afgehakte rechterhand die met een zware dolk aan een boom is gespijkerd. De hand heeft een grote bronzen ring aan de wijsvinger.

**Meesternota:** de hand is dezelfde hand die Johann Gespentz mist, wat een duidelijke tip zou moeten zijn.

De weerkatten veranderen terug naar hun menselijke gedaante en vertellen de helden dat ze een spoor hebben gevonden van de vermoedelijke moordenaars van Johann. Het is dezelfde geur die Emmaretta nog kent van hun ontmoeting met de rovers gisteren.

Terwijl Emmaretta, Klaus en hun twee wilde katten hun een richting aanwijzen waarin ze moeten zoeken en nemen dan afscheid.

De helden hebben nu alle lichaamsdelen van Johann's lichaam. Wanneer ze de ring aan een onderzoek onderwerpen duikt Johann nog een keer op.

**Meesternota:** ook deze keer moeten de helden een moedproef afleggen, maar met een lagere verzwaring omdat ze beginnen te wennen aan het spook en weten dat het niet kwaadaardig is.

Hij herkent de ring onmiddellijk als de zijne en dit haalt een herinnering boven.

## Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Ontmoeting

“Open de ring,” zegt hij met enig entoesiasme. “Je kan hem van boven openklappen.” Wanneer de held die de ring heeft dit doet word er een verbazingwekkend stuk gereedschap zichtbaar. Het klapt ook uit de ring en is nu ongeveer 2 cm groot. Het is een vlijmscherp scheermes dat eender welk touw kan doorsnijden. Bovendien vormt het deksel een vergrootglas dat kan worden gebruikt om zonlicht te focussen op een bepaalde plek en zo een vuur te starten. Werkelijk een erg bruikbaar stuk gereedschap. Op het lemmet staat een zeer kleine tekst gegraveerd in verbazingwekkend kleine gothische letters. Deze tekst is alleen te lezen met behulp van het vergrootglas. De tekst luid: *Wfgng Kglshrbr* en wordt gevolgt door de naam van de volgende stad waar de helden naartoe willen.

**Meesternota:** indien de helden willen weten wie of wat *Wfgng Kglshrbr* is kunnen ze op zoek gaan naar sporen in die stad. Dit leid naar een volgend avontuur genaamd “Eureka” dat spoedig volgt. Wanneer ze in deze stad aankomen worden ze door de poortwachters doorverwezen naar de *Misthausen* taverne, een klasse 2 herberg waar de waard hen zou moeten kunnen verderhelpen.

Johann vraagt de helden zijn ganse overblijfselen te gaan begraven en dan terug te keren om af te rekenen met de rovers die hem hebben vermoord. Gebruik de rovers in de ontmoeting met Emmaretta en maak deze tegenstanders zo sterk of zo zwak als je wenst om dit avontuur tot een bevredigend einde te brengen.

Daar dit een simpel geval is van een speurtocht gevolgt door een vechtpartij zal ik hier niet te veel woorden aan besteden.

Na de begravenis komen de helden terug naar de kampeerplaats en volge de nu duidelijke sporen die de rovers heben achtergelaten. Na een speurtocht van twee uur vinden ze de roversbende en kunnen ze proberen deze schurken voorgoed uit te schakelen. De gebruikte methodes laat ik over aan de spelmeester en de individuele spelers.

Hiermee is dit avontuur ten einde en kunnen de helden op weg naar hun volgende bestemming – hopelijk het avontuur genaamd “Eureka.”



*Emmaretta en Klaus eindelijk weer verenigt.*

**Een ODM (1ste editie) Fantasie rollenspel avontuur**

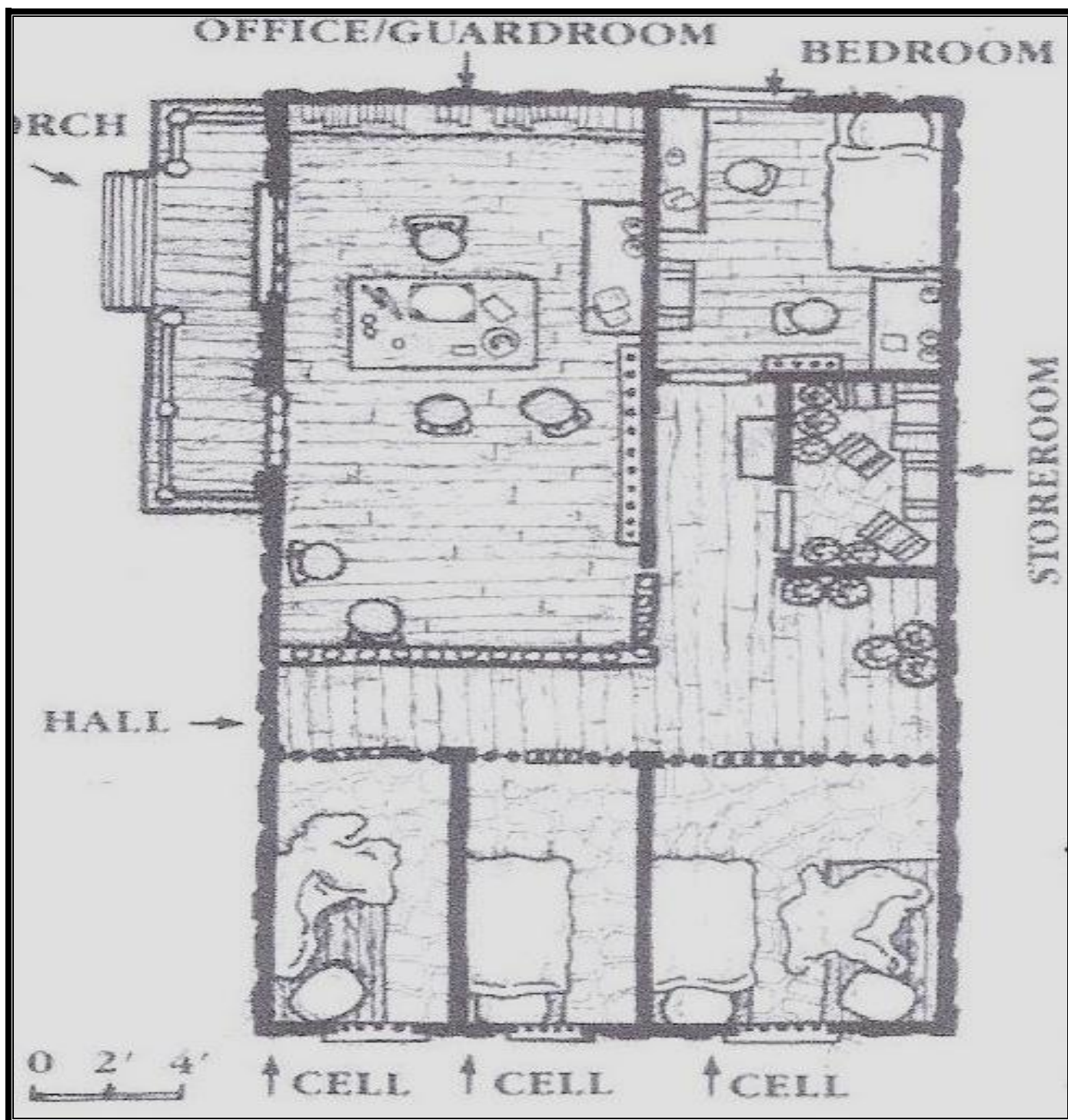
Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor WFRP.

Herschreven voor ODM 1ste editie door Rudolf Trost.

e-mail: Rudolf Trost – Rodlofo1958@gmail.com.

# Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Ontmoeting

## Spelershulp # 1



**Bedroom** = slaapkamer

**Hall** = ontvangsthal

**Porch** (half leesbaar als 'rch') = buitenveranda

2' = 60 cm

**Cell** = gevangeniscel

**Office/Guardroom** = kantoor / wachtruimte

**Storeroom** = bergruimte

4' = 120 cm

**Een ODM (1ste editie) Fantasie rollenspel avontuur**

Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor WFRP.

Herschreven voor ODM 1ste editie door Rudolf Trost.

e-mail: Rudolf Trost – Rodlofo1958@gmail.com.

## Het Oog des Meesters - Fantasie Rollenspel Avontuur



Eventueel te gebruiken afbeeldingen van Emmaretta in mensenvorm indien de gebruikte afbeelding niet voldoet.

Deze afbeeldingen tonen een veel gevaarlijkere Emmaretta dan de gebruikte afbeelding.

**Een ODM (1ste editie) Fantasie rollenspel avontuur**

Origineel verhaal geschreven door Graeme Davis voor WFRP.

Herschreven voor ODM 1ste editie door Rudolf Trost.

e-mail: Rudolf Trost – Rodlofo1958@gmail.com.