

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

Werp 1d66 op onderstaande tabel. 1d66 kan je maken door *tweemaal* met 1d6 te werpen, het eerste cijfer als tientallen te gebruiken en het tweede resultaat als enkeltallen.

*Je kan natuurlijk ook twee zeszijdige dobbelstenen gebruiken en één kleur aanduiden als de tientallen en de andere kleur als de enkeltallen.*

**ADVIES:** Bepaal vooraf welke gebeurtenissen zich op welke dagen afspeelen, zodat je niet word verrast en in tijdsnood komt te zitten. Negeer gebeurtenissen die niet in je avontuur passen – of nog beter, pas ze aan je avontuur aan. Indien een resultaat je niet bevalt of door omstandigheden (weer, lokatie, e.d.) niet kan plaatsvinden, vervang dit resultaat dan door een rustige dag of werp een andere gebeurtenis.

## ◀11▶ Een rustige dag

De helden hebben geen speciale dingen te doen en kunnen hun dag doorbrengen met het nakijken en onderhouden van hun uitrusting en hun relaties en gewoon genieten van een dagreis zonder een vechtpartij of een bedreiging.

## ◀12▶ Slachtpartij

De helden zien in de verte een brandende wagen. Selecteer nu een held. Deze held herkent de stervende reizigers als verre familie of vrienden. Alvorens te sterven kan één van de slachtoffers hem of haar vertellen welk soort monster de slachtpartij heeft aangericht. Kies een toepasselijk monster en laat de held in kwestie een nota maken op zijn of haar document van kracht. Iedere keer dat deze held een dergelijk monster dood (of helpt doden) ontvangt hij of zij 1d6 extra Avonturenpunten vanwege de voldoening die dit met zich meebrengt.

## ◀13▶ Brand!

Gedurende de nacht woedt er een hevige brand in het kamp van de helden. De hitte is zo overweldigend dat de helden het kamp snel moeten ontruimen en hun bezittingen achterlaten. Tegen de ochtend is het vuur onder controle en kunnen de helden zien hoeveel van hun uitrusting het verschroeiende vuur heeft overleefd.

Werp 1d6 voor elke held en raadpleeg de volgende tabel:

**1** De uitrusting van de held is zwaar beschadigd. Tel de totale waarde van de uitrusting op; de held mag maximaal de helft van deze waarde ongeschonden behouden. De rest is onherstelbaar beschadigd. Let er op dat de maximale waarde niet wordt overschreden.

**2-5** Wat een geluk! Niets van de uitrustingsstukken van de held is beschadigd. De held behoudt gewaam zijn of haar uitrusting.

**6** Dit is een meevaller! De held vindt zijn of haar uitrusting vuil van het roet maar na een goede schrobbeurt volkomen intact terug. Bovendien vindt de held terwijl hij of zij in de verschroeide aarde rondwoelt op zoek naar deze uitrusting een edelsteen. Werp op de tabel om te zien welke edelsteen de held vindt.

1. Voor het gewicht: de spelmeester gooit 1d20 dobbelsteen. De uitkomst = karaat van de edelsteen.

2. Voor het type juweel: de spelmeester gooit 2d6 dobbelstenen. Dan kan hij in de tabel- bij 'resultaat van de worp'- aflezen om welk juweel het gaat.

Resultaat van de worp	Juweel	Zd per karaat
2	Diamant (geslepen)	60
3	saffier	50
4	opaal	20
5	Ruwe diamant	13
6	topaas	8
7	aquamarijn	3
8	onyx	5
9	parel	12
10	barnsteen	15
11	smaragd	45
12	robijn	55

## Een O&M Fantasia rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## ◀14▶ Kapel

De helden zien een kleine kapel gewijd aan de twaalfgoden (of Rastullah, als het avontuur zich in de Khom Woestijn afspeelt, of één van de 'mindere' goden zoals Kamaluq, Ror en Gror, H'Ranga, Chrom (of Crom) en Swafnir). Indien ze dit wensen kunnen ze er bidden en offers brengen voor hun goden. Vraag iedere held hoeveel van zijn of haar kapitaal hij of zij wenst te offeren en werp 1d6 voor elke held die een offer heeft gegeven en raadpleeg dan de volgende tabel:

**1-3** De Goden luisteren niet naar de smeebeden van de held. Dit kan een proef zijn van zijn of haar vasthoudendheid en geloof!

**4-5** De held geneest op miraculeuze wijze van alle ziekten, wondes en vervloeking die hij of zij met zich meedroeg (Spelmeester's beslissing).

**6** De held geneest niet alleen op miraculeuze wijze van alle ziekten, wondes en vervloeking die hij of zij met zich meedroeg (Spelmeester's beslissing); hij of zij verwerft bovendien een zegening. Zegeningen houden stand voor een aantal dagen/weken (spelmeester's beslissing) gelijk aan de offering in dukaten.

**ODM 1ste editie:** de held verwerft een +1 op een door hem of haar gekozen score.

**ODM Professioneel/3de editie:** de held verwerft een bonus op de TaW vermeld achter de Godheid die hij of zij volgt. Raadpleeg de lijst hieronder.

**PRAIOS: (JUNI)** [MOED +1] dit is de belangrijkste god van Avonturië: de god van de zon. Daarnaast is hij ook god van het recht en de heerschappij. Hij wordt dan ook beschreven als "Koning van de Goden". Praios wordt vertegenwoordigd door de griffioen en heeft als symbool een Griffioenskroon. Zijn sterrenbeeld is de zon en de kleur rood-goud wordt met hem in verbinding gebracht. De meeste tempels en andere heiligdommen in Avonturië zijn voor Praios opgericht.

**RONDRA: (JULI)** [ZWAARDEN +1] Rondra is de godin van de strijd, het onweer en de eer. Zij wordt in verband gebracht met de waardige leeuw en heeft dan ook als bijnaam de goddelijke leeuw. Haar kleur is rood-wit.

**EFFERD: (AUGUSTUS)** [ZWEMMEN +1, BESTUREN BOOT +1] het water, de wind en de zeevaart zijn de typische aspecten van Efferd, maar ook de lucht, visvangst en de regen vallen onder deze god met als belangrijkste teken de dolfijn. Zijn kleur is blauw-groen.

**TRAVIA: (SEPTEMBER)** [HEELKUNDE - ZIEL +1, KOKEN +1] Travia is de godin van het haardvuur en de gastvrijheid, maar bekommert zich ook om de reizigers en ziet toe op de Avonturijnse gastronomie. Haar symbool is de gans en haar kleur wordt vertegenwoordigd door alle mogelijke tinten oranje.

**BORON: (OKTOBER)** [MENSENKENNIS +1] de dood, het slapen, het vergeten zijn enkele belangrijke aspecten van het dagelijks leven die allemaal onder Boron vallen, net zoals het zwijgen. Zijn dier is de raaf en symbool het gebroken wiel. Zoals te verwachten heeft Boron de kleur zwart als teken van zijn goddelijkheid uitgekozen.

**HESINDE: (NOVEMBER)** [ALCHEMIE +1, WETENSCHAP +1] bijnamen als de Alwetende (alhoewel dit niet waar is, want alleen de Eeuwige Los weet alles) en Vrouw van de Zes Kunsten duiden Hesindes vakgebied al aan: zij is godin van de magie, het weten en de kunst met als symbool de slang. Geel-groen is haar kleur.

**FIRUN: (DECEMBER)** [SPOORZOEKEN +1, SCHIETWAPENS +1] het is logisch dat Firuns maand in de winter is geplaatst: Firun is de god van de winter en de jacht, maar let ook op het belangrijke aspect van zelfbeheersing dat jonge avonturiers meestal nog niet hebben. Zijn symbool is de ijsbeer en zijn kleur wit-ijsblauw

**TSA: (JANUARI)** [CHARISMA +1] de godin van de geboorte en vernieuwing heeft als bijnaam "De Jonge" gekregen vanwege de veranderingen waar zij voor staat. Dit wordt gesymboliseerd door haar regenboog, waarvan de zeven kleuren dan ook haar kleuren zijn.

**PHEx: (FEBRUARI)** [SLUIPEN -STAD +1, ZAKKENROLLEN +1] op het eerste gezicht lijkt Phex tegenstrijdig voor ons: hij is de god van de dieven en van de handelaren. Wie echter een stap op het Avonturijnse continent heeft gezet, weet onmiddellijk dat dit verschil niet zo groot is als je zou denken. Phex wordt gesymboliseerd door de vos en heeft de grauwere kleuren gekozen.

**PERAINE: (MAART)** [HEELKUNDE - ZIEKTEN +1, HEELKUNDE WONDEN +1] de akkerbouw, kruiden en heekunde vallen onder de godin Peraine die de Adelaar als teken heeft. Haar kleur is groen.

**INGERIMM: (APRIL)** [BEROEPSVAARDIGHEID - SMEDEN +1, WAPENRUSTINGEN MAKEN +1, WAPENSMEDEN +1] Ingerimm is de godheid van het vuur, het erts en het handwerk. Zijn kleur is rood-zwart.

**RAHJA: (MEI)** [DANSEN +1, MUSICEREN +1, VERLEIDEN +1] de laatste van De Twaalf is Rahja, de godin van de liefde, de roes en de wijn. Haar bijnaam "De Schone Godin" verklaart waarom zij afgebeeld wordt als een mooie, hartstochtelijke vrouw met rood/roze als kleur.

**DE NAAMLOZE:** [MAGIE - BEVELEN [DEMONEN] +1, MAGIE - BEVELEN [ONDODEN] +1] Er is één God die word doodgezegen (in de vruchteloze hoop dat je dan aan zijn aandacht ontsnapt):

**DE GOD WIENS NAAM NIET WORDT GESPROKEN**, of de Naamloze. Hij is de God van demonen, duivel-aanbidders en dodenbezweerders. Gevreest door allen. Broer van Boron.

## Een ODM Fantasie rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

**RASTULLAH:** [PAARDRIJDEN +1] God van de Khom Woestijn en de Novadi. Jonge God. Rastullah, De Enige God heeft zich pas enige honderden jaren geleden geopenbaard en is daarmee een zeer jonge god. Hij wordt voornamelijk vereerd door de Novadi stammen, de Berbers en vele Tulamidiërs. Rastullah legt zijn gelovigen strenge leefregels op. Overtredingen worden door de religieuze leiders, de ayatollahs en moefti's streng gestraft. De aanhangers van Rastullah zijn ook uitermate onverdraagzaam naar het andersdenkenden of aanhangers van andere geloven betreft. Aanhangers van de twaalf menen in hem de Naamloze te herkennen.

**KAMALUQ:** [WILDERNISLEVEN +1] Kamaluq, de Goddelijke Jaguar is de hoogste en meest vereerde godheid onder de indianen en de bewoners van de Woudeilanden. Zij vereren een veelheid aan goden halfgoden, geesten en beschermengelen, respectievelijk apalacha, tapama, satuulau en nipakau genoemd. De Grote Tempel van Kamaluq, die zich in de binnenlanden van Meksië, diep in het hart van het Regenwoud moet bevinden is nog nimmer door een blanke aanschouwd. Men beweerd dat de tempel van zuiver goud is gemaakt en dat in de kelders van de tempel een oneindig grote schat wordt bewaard.

**ROR EN GROR:** [SLIMHEID +1] De tweeling- of broedergoden, die in alles elkanders tegenpool vormen, maar elkaar daardoor perfect aanvullen vinden grote verering op de eilanden Gont en Maraskan. Ook in sommige Tulamidische steden worden ze vereerd. Volgens deze religie is de wereld een geschenk van Ror aan zijn broer Gror. Een derde god, de verderfelijke Sait' Han probeert het geschenk te bederven omdat hij jaloers is op Ror en Gror.

**H'RANGA:** [ZWEMMEN +1] De meest vereerde godheid onder alle hagedismensvolkeren is H'Ranga, die ook wel Hrangar of Hra-nag wordt genoemd. Minder bekende godheden zijn Hssint, Zttah en Ssa'Than. Het is onduidelijk welke rol de diverse goden spelen en wat hun verhoudingen zijn tot elkaar. Men veronderstelt dat er ook enige verbintenissen met het pantheon der Twaalf kunnen zijn omdat Hrangar een rol speelt in de Swafnir cultus en Hssint en Zttah wellicht dezelfde zijn als Hesinde en Tsa. Officieel beschouwen de orden van de Twaalf deze visie als ketterse heiligschennis.

## **ORKENRELIGIE:**

**BRAZORAGH** de Stier: [LK +1], die alles is wat een grote Ork wenst te zijn,

**TAIRACH** van de Maan: [SL +1], die de seizoenen stuurt,

**RIKAI** van het Steppegras, de Heer van de Jacht: [WILDERNISLEVEN +1] en

**GRAVESH** van het Vuur, de Heer der Tovenarij: [CHARISMA +1].

Dit zijn de oorspronkelijke ork goden. Sinds enige decennia is er nog een Godheid opgestaan, Baal, de Moloch. **BAAL** [MO +1] bijgekomen. Dit is de naam die de Orks geven aan de Tovenaar-Koning die beloofd dat hij hun terug zal brengen naar het hoogtepunt van hun macht. Alle Ork goden verlangen bloedige offers, het liefst van krijgsgevangenen. Dit is ook de reden dat de Orks elkaar voortdurend bevechten. Nog beter dan het offeren van Orks is het offeren van een Mens, Dwerg of Elf. Komt iemand van een van deze volken in de klauwen van een Orkstam dan is zijn lot zo goed als bezegeld. Vreemd genoeg kan de Orks een zeker gevoel voor eer niet worden ontzegd. Het beoogde offer heeft altijd het recht om te kiezen voor het duel. Ook dan is er geen ontsnappen aan, want mocht de gevangene zijn tegenstander verslaan dan krijgt hij een nieuwe opponent, net zolang totdat hij alsnog wordt gedood. Hij sterft dan echter met de geruststellende gedachte dat hij zijn huid duur heeft verkocht. De winnende Ork wordt beschouwd als een held en verkrijgt extra privileges.

**CHROM OF CROM** [WILDERNISLEVEN +1] Sommige zeer afgelegen levende Gaels of noordelijke barbaren vereren de barbaarse god Chrom, ook wel Crom genoemd. Er is niet veel over deze obscure godheid bekend, maar men vermoedt dat hij mensenoffers verlangt. Sommige wijzen vermoeden dat Chrom een vermomming van de Naamloze is, die op deze wijze probeert om de ongeciviliseerde stammen van het noorden aan zich te binden. De meer geciviliseerde Gaels vereren de Twaalf, die ze wel met andere namen sieren, zoals Lugh, Morrighan en Tyr..

**SWAFNIR** [BESTUREN - BOOT +1] God van de Thorwahlers en de Walvissen. Zoon van Efferd, goddelijke hetman, beschermheer en leermeester die beschut tegen de grillen van de oergod Efferd. Swafnirs taak is vooral het beschermen van de wereld tegen de godslang Hrangar en haar gebroed der zeeslangen.



## **Een ODA Fantasy rollenspel instrument**

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].

Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## ◀15▶ Ravijn

De helden komen aan een 2d6 +1 meter breed en 1d6 +10 meter diep ravijn dat dwars over hun reisroute ligt. Op de bodem van het ravijn loopt een rivier. Er is geen brug te zien. Het ravijn strekt zich in beide richtingen uit zover het oog kan zien en staat eigenaardig genoeg niet op eender welke kaart die de helden ter beschikking hebben.

*Hier kan de spelmeester veel mee doen. Is de rivier veilig? Zitten er geen monsters in? Hoe komt het dat het ravijn niet op hun kaarten staat?*

De helden hebben twee keuzes:

1: alle hoop op het oversteken van deze ravijn opgeven en teruggaan naar het laatste kruispunt om een ander pad te kiezen dat hopelijk wel voorbij het ravijn loopt.

2: de helden kunnen pogen een brug te bouwen met alle voor de hand zijnde materialen. Indien ze deel uitmaken van een handelscaravaan geniet deze optie de voorkeur. Er zal altijd wel voldoende materiaal aanwezig zijn en minstens enkele personen die iets afweten van het bouwen van een stevige brug. De brug bouwen kost 1d3 +3 dagen, maar rond het ravijn trekken zou waarschijnlijk veel meer tijd hebben gekost.

## ◀16▶ Vreemdeling

De helden ontmoeten een andere reiziger. Hij of zij is alleen en begint hen te ondervragen over hun reisdoel en enige nieuwtjes uit waar ze vandaan komen. Hij deelt een pasgeschoten wild met hen en tijdens de maaltijd wordt er druk heen-en-weer gepraat. Wanneer de eindbestemming van de helden wordt vermeld zegt de vreemdeling dat dit ook zijn of haar bestemming is en vraagt hun naar hun geplande reisweg. Nadat de helden deze hebben uitgelegd zegt de vreemdeling dat hij of zij een kortere en veiligere weg weet...Hij vraagt of hij e zich bij hun groep mag aansluiten, ondanks het feit dat de vreemdeling een ervaren jager is “---is er nog steeds veiligheid in aantallen, nietwaar?”

Werp 1d6 en raadpleeg de volgende tabel:

**1-3** de vreemdeling kent geen “kortere en veiligere weg” en al spoedig lopen de helden verloren. Dit verlengt hun reis met 1d6-2 dagen. Werp voor deze dagen opnieuw gebeurtenissen.

**4-5** de helden ondervinden dat de “kortere en veiligere weg” helemaal niet korter en veiliger is maar eigenlijk even lang.

**6** de vreemdeling kent de weg hel erg goed en de “kortere en veiligere weg” bespaart de helden 2d3 dagen van hun reisweg.

*Nota: 2d3 is niet hetzelfde als 1d6. De resultaten van 2d3 zijn 2-6 inplaats van 1-6.*

## ◀21▶ Koopman

De helden ontmoeten een koopman. Hij draagt vreemde veelkleurige kledij en heeft twee rieten manden bij zich waarin hij zijn waren vervoert. Hij speelt een vrolijke melodie op een dwarsfluit. De helden kunnen een aantal dingen van hem kopen:

- Heildrank (50 daalders): herstelt 2d6 punten levensenergie. De koopman heeft 1d6 zulke dranken bij zich, ze zijn volgens hun label gemaakt door Dr. Malthusius.
- Geluksbrengende talisman (50 daalders): een held die zulk een amulet draagt mag éénmaal per avontuur een worp herrollen. De tweede worp telt echter wel, zelfs indien hij slechter uitvalt. De koopman heeft slechts één zulke talisman (beweert hij).
- Bronzen polsbanden (30 daalders): een held die deze polsbanden draagt mag éénmaal per avontuur automatisch slagen in een afweer. De koopman heeft 2 zulke polsbanden.
- Krijt (2 kruzers): een held die een hrijtje heeft kan in onderaardse vertrekken of grotten markeringen aanbrengen om op die wijze steeds de weg terug te vinden. Het krijtje gaat één sessie mee. De koopman heeft 2d6 krijtjes.
- Sieraad: (20 daalders per stuk): dit keinoed heeft een waarde van 10 + 1d20 daalders en kunnen op sommige plaatsen worden gebruikt als betaalmiddel. Met een geslaagde charisma proef kan je het sieraad verder verkopen voor het dubbele van zijn echte waarde.. De koopman heeft een ongelimiteerd aantal van deze kleinoden.

Elk van de helden kan slechts één van elk voorwerp kopen, behalve van de sieraden waarvan er zes kunnen worden gekocht. Nadat de koopman verdwenen is gooit de spelmeester 1d6 voor elk van de aankopen en maakt geheime nota's. Als de dobbelsteen 1 gooit, is het voorwerp slechts een waardeloze prul en heeft niet het effect dat de koopman er aan verbond. Sieraden leveren slechts de helft van hun beoogde waarde op, onafhankelijk van hoe succesrijk de charisma proef is. Het sieraad is duidelijk een glazen prullending.

## Een ODM Fantasie rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## ◀22▶ Een rustige dag

De helden hebben geen speciale dingen te doen en kunnen hun dag doorbrengen met het nakijken en onderhouden van hun uitrusting en hun relaties en gewoon genieten van een dagreis zonder een vechtpartij of een bedreiging.

## ◀23▶ Tornado

De helden komen in het pad van een plots ontstane tornado terecht. Alle open en onbeschermd vlammen (olielampen, kaarsen, toortsen, en soortgelijke) doven uit. Gebruik van schiet- en werpwapens is onmogelijk, net zoals alle op geluid gebaseerde waarnemingsproeven. Helden (of onschuldige metgezellen) in de nabijheid van een tornado die falen in een lichaamskrachtproef bij een resultaat van 1-10 op 1d20 opgezogen in de tornado. Deze karakters worden meegevoerd door de wind en gedurende 1d10 rondes machteloos rondgeslingerd, waarbij ze 6d6 schadepunten oplopen, en dan zeer hard worden uit de draaikolk geworpen van een hoogte van 1d6 meter (bijkomende schade van deze val moet in rekening worden genomen). Waar een tornado een draaisnelheid kan bereiken van 450 km/u, beweegt de draaikolk zelf zich tegen een snelheid van 45 km/u (ruwweg 10 meter [5 vakken] per ronde). Een tornado ontworteld bomen, vernield gebouwen, en veroorzaakt enorme schade.

## ◀24▶ Epidemie

De helden komen aan in een nederzetting die in de greep is van een epidemie. Alle toegangswegen (behalve degene langs waar de helden de nederzetting betraden) zijn afgesloten en worden bewaakt door soldaten. Tenzij de helden onmiddellijk verdr trekken – zonder iets te eten of drinken en zonder enigerlei contact met een inwoner moeten ze 1d6 gooien op de volgende tabel:

**1 - 2** de held loopt ook de heersende ziekte op. Hij of zij verliest 3d6 punten levensenergie en 1d6 punten van MO, SL, CH, BE, LK, AV & AW. De ziekte duurt (20 - *verminderde* LK) dagen, maar de held zal na dit tijdverloop automatisch herstellen.

**3-6** de held blijft gezond en voorlopig heeft de ziekte geen vat op hem of haar.

## ◀25▶ Een rustige dag

De helden hebben geen speciale dingen te doen en kunnen hun dag doorbrengen met het nakijken en onderhouden van hun uitrusting en hun relaties en gewoon genieten van een dagreis zonder een vechtpartij of een bedreiging.

## ◀26▶ Gevangene

De helden naderen een heuveltop en kunnen achter de heuvel de geluiden van gewapende personen waarnemen. Snel dekking zoekend kijken ze toe hoe een groep van huurlingen (Goblins, Mensen, of Orken) hen passert. De groep sleept een miserabel uitziende mens met z zich mee. De gescheurde kledij van deze gevangene – of wat daarvan over is) verraad dat hij van edel bloed of rijk is.

De helden kunnen de groep bevechten en de gevangene pogen te bevrijden of hen ongehinderd laten passeren. Indien ze voor de aanval kiezen, moeten ze 1d6 gooien op de volgende tabel:

**1 - 2** de groep verjaagt de helden door hun grote overwicht in aantallen. Iedere held krijgt 2d6 trefpunten tijdens dit korte gevecht.

**3 - 4** de helden slagen er in de groep na een korte strijd te overwinnen, maar niet snel genoeg om te beletten dat de leider van de groep de gevangne doodt. Als ze de lichamen van de gevallen onderzoeken vinden ze een gezamenlijk kapitaal van 1d6 x 10 daalders (of 1d6 daalders elk als ze niet willen delen met de rest van de helden).

**5 - 6** de helden verslagen de schurken na een woest gevecht en bevrijden de gevangene. Hij is fel verzwakt en kan niet snel reizen. Wanneer ze hem willen meenemen moeten ze 1d2\* dagen aan hun reis toevoegen.

\* 1d2: werp 1d6, paar is 1, onpaar is 2.

Wanneer ze in de volgende nederzetting aankomen is dit automatisch de woonplaats van de bevrijde gevangene, die hun 100 dukaten geeft als dank voor zijn bevrijding.

## ◀31▶ Geëerde gasten

De helden komen aan in een kleine nederzetting aan een rivier waar net een seizoensgebonden feest aan de gang is. Kies een geschikt feest uit één van de zes onderstaande voorbeelden (of verzin er zelf één).

Wanneer de helden de volgende ochtend ontwaken doen ze er goed aan het dorp een geschenk aan te bieden voor de geboden gastvrijheid. Welke vorm dit geschenk aanneemt is volledig overgelaten aan de spelers, maar indien zij zich hieraan onttrekken zullen ze de rest van het jaar (en misschien zelfs langer een verzwaren van +6 verwerven op alle charisma-proeven in dit dorp en de omliggende boerderijen, zelfs ver buiten het dorp.

## Een ODA Fantasia rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## Marktdag [Elke marktdag en op eerste Praiosdag van elke maand].

De lokale en bezoekende handelaars van de nederzetting zetten op elke Marktdag hun stallen en stellingen op aan het plein rond het scheepswerf. Locale boeren verhandelen hun oogstoverschooten en verkopen eigengemaakte goederen, jam en goed te bewaren voedselwaren voor reizigers. De doprsmid bied zijn diensten en klaargemaakte werktuigen (en soms ook wapenrustingen en wapens) aan. Misschien is er zelfs een puppy (of twee) als huisdier voor een zachtmoedige reiziger of huisvrouw te koop. Bovendien trkt de wekelijkse markt een kleine toevloed van kermisartiesten, oplichters, schelmen en soortgelijk volk aan, vooral in de warmere zomermaanden. Een hanengevecht trekt ook steed veel volk en er word grof geld verwed, gewonnen en verloren tijdens zulke evenementen. Ook is er het plezier van het bekogelen met rot friuit van een ongelukkige die door de militie werd gearresteerd (veelal voor openbare dronkenschap) in de haastig in elkaar gezette houten stockade. Alles wel beschouwd zijn marktdagen een zeer goede gelegenheid om nieuwe mensen (Dwergen en de occasionele Elf) te ontmoeten, een paar goedkope-maar-opzichtige voorraden in te slaan en een paar benodigdheden aan te schaffen, of, natuurlijk je zakken te laten rollen door de vele zakkenrollers die op zulke dagen steeds actief zijn. Elke eerste Praiosdag van elke maand is er een bijkomende markt. Op deze zere speciale dagen wordt de markt gedomineerd door de lokale vakmannen die hun waren te koop aanbieden voor een verlaagde prijs, op voorwaarde dat de rest van de prijs aan de Twaalfgoden wordt gedoneerd. De handelaars brengen kleurrijke, ongebruikelijke goederen, rijke, zeldzame doeken en tapijten uit de Zuidelijke landen van Avonturië, zijde, satijn en fijne kruiden, van suikerglazuur voorziene rozijnenbroden, sieraden en kleinoden voor de dames, ingenieus houten speelgoed voor de kinderen... Deze voorwerpen zijn steeds in kleine hoeveelheden te verkrijgen, maar zij voegen kleur en pret aan de maandelijkse markten

## Festival - Lentewende

Gehouden op de dag van de middenlente feesten waarbij Peraine, Godin van de akkerbouw, kruiden en heelkunde; Ingerimm, god van het vuur, het erts en het handwerk, en Rahja, de godin van de liefde, de roes en de wijn worden gevierd. De dorpelingen markeren deze dag met een zeer vreemde reeks vieringen. Het uitkomen van kikker-kuit in de lokale vijvers en rivier is een signaal dat de zomer op komst is en de dorpelingen houden een grote jacht op de lokale soorten van eetbare kikkers in grote hoeveelheden te vangen. Een groot kikker-feest wordt voorbereid op de lentewende dag, en de jonge mensen van het dorp concurreren met elkaar om te zien wie de meeste kikkers in een minuut kan eten - de winnaar wordt dan de kikker-Koning genoemd, en door het dorp gedragen op een fraai versierde stoel die door de jonge vrouwen van het dorp word ondersteund. De jonge dames zijn gekleed in gele en groene kikker-meisjes. De kikker-koning zit dan de rest van de feesten rond deze dag voor. De festiviteiten eindigen rond de schemering als de kikker-meisjes die rond een natuurlijke vijver dansen terwijl ze felkleurige linten rondzwaaien. De voorgaande jaren was de kikkerkoning steeds Kaspar Erdheim (of een naam van je keuze), die er in slaagde de onmogelijk geachte hoeveelheid van zevenendertig kikkers in een minuut te verorberen. Dit record zal volgens de lokale bevolking nog wel enkele jaren standhouden, aangezien het vorige record 25 kikkers op één minuut was. Vele geleerden bezoeken op deze dag het dorp om deze vreemde festiviteiten waar te nemen, en hun ver uiteenlopende meningen kunnen worden teruggevonden in allerhande boeken over folklore; de betekenis, van het feest is echter zelfs door de lokale bevolking vergeten.

## NIET VOOR GEVOELIGE ZIELEN!

*Wanneer een held wenst deel te nemen aan de competitie kikker-eten, tel dan het aantal kikkers gegeten op één minuut als volgt:*

*Werp eender hoeveel d6, de ene na de andere. Het totale resultaat is het totale aantal kikkers dat is opgegeten. Na elke worp moet er echter een lichaamskrachtproef worden afgelegd en wanneer deze faalt moet de held stoppen met werpen en een waar spektakel maken van zichzelf terwijl hij mondenvol kikkerrestanten (of zelfs hele kikkers) uitbraakt. Indien een held er echter in slaagt om het record van zevenendertig kikkers te verbeteren is deze held de nieuwe kikker-koning en zal hij of zij de rest van de dag (en de rest van het jaar) een +6 bonus verwerven op alle charisma-proeven in dit dorp en de omliggende boerderijen.*

## Feest - Zonnewende

De zonnewende is een dag, met veel feesten en nog meer drinken. Het is ook een tijd die vele oude lokale gebruiken met liefde en huwelijk associëren. Zo is er bijvoorbeeld een legende die zegt dat wanneer een meisje op deze dag een haarlok van haar gekozen geliefde begraaft onder de deursteenn van haar woonst de gelifde onweertaanbaar naar haar huis zal worden getrokken. Een ander lokaal geloof verklaart dat het meisje dat rond de door de bliksem getoffen oude Avonturijnse eik danst op het middernachtelijk uur na deze dag, slechts gekleed in wat Moeder Natuur haar heeft gegeven, zij zeer zeker het gezicht van de man zal zien die zij zal huwen en die haar eeuwig zal beminnen..De meer cynische dorpelingen, echter, beweren dat het meisje dat dit doet kan verwachten om heel veel mannelijke gezichten in omringende struiken te zien.

## Een ODA Fantasia rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## Feest - Oogstdag

Dit feest vindt plaats op de eerste dag van de herfst, en de grote oogstviering heeft de oude herfstwende vervangen. De grote feesten die worden gehouden duren van de middag tot middernacht - maar er wordt geen vlees. Het lokale bijgeloof zegt namelijk dat het eten van vlees op deze dag van de oogst gedurende het ganse volgende jaar rampspoed over het gehele dorp zal afroepen. Bij zonsondergang volgt er een processie van ongehuwde dorpingen bij toortslicht, elk van de deelnemers draagt een masker dat een wild dier voorstelt - deze maskers worden maanden vooraf voorbereid, en de dorpingen besteden heel veel zorg aan de maskers. Het laatste ritueel volgt vlak voor middernacht, elke dorping laat een klein offer van warme melk, bier en brood buiten hun deur, voor de Goden van Dere. Deze offeringen zijn altijd leeg gemaakt de volgende ochtend, hoewel niemand ooit sterfelijke schepselen heeft gezien die de offers tot zich nemen. Zelfs de lokale bedelaars zouden zich hier niet aan wagen!

## Feest - Winterwende.

Deze dag wordt gevierd met een groot feest en met reusachtige vuren die op diverse plaatsen langs de dorpsgrenzen worden aangestoken. Zij worden brandend gehouden tot de dageraad. Het is traditioneel om bij dit feest gans te eten, maar het belangrijkste voorwerp van het feesten is de grote Winterwende Pudding. Gemaakt van verse en droge vruchten, noten, niervet, bloem, en (veel) brandewijn en andere rijke ingrediënten, lijken deze puddingen op een eetbare kanonskogel, en veel van deze puddingen hebben bijna het zelfde gewicht. Deze puddingen worden één of twee maanden vooraf gemaakt en in zware mousselinezakken aan de dakspanen van de zolder gehangen om te rijpen. Elke kok in het dorp heeft zijn of haar eigen recept, en velen bewaken hun geheimen angstvallig, zelfs voor hun eigen families. De meeste dorpingen zijn het ermee eens dat de beste Winterwende Pudding door een dorpschone genaamd [Naam] worden gemaakt, die in de plaatselijke herberg werkt ("de Zwarte Adelaar), met wat concurrentie van die andere schoonheid, [Naam]. Het is ook traditioneel voor de huisvrouwen van het dorp om bijeen te komen en een gezamenlijke pudding te maken die aan de dorpsmagistraat wordt voorgesteld. Elk huishouden draagt normaal één ingrediënt bij. Kleine plakken van deze pudding worden rond middernacht achtergelaten op het dorpsplein als offer voor de Goden van Dere. Deze offeringen zijn altijd leeg gemaakt de volgende ochtend, hoewel niemand ooit sterfelijke schepselen heeft gezien die de offers tot zich nemen. Zelfs de lokale bedelaars zouden zich hier niet aan wagen!

## Feest - Mannenwisseldag [de laatste dag van December].

Dit is een vrij luchthartige festiviteit. De jongere vrouwen van het dorp wisselen goedlachs hun echtgenoten uit alvorens de meer serieuze voorbereidingen van Geheimnis tag en Hexennacht aan te vangen. De uitgeleende echtgenoot moet zijn 'nieuwe echtgenote' in alles van dienst zijn en komen in een omgekeerde wereld terecht waar zij al het huishoudelijk werk en andere werkzaamheden moeten uitvoeren die een Avonturijnse vrouw elke dag uitvoert. Dientengevolge, klaagt geen man in dit dorp er ooit over dat zijn vrouw lui is! De mannen kunnen ook worden gedwongen om schorten en gelijkaardige tekens van binnenhuise dienstbaarheid te dragen. De vrijgezellen van het dorp blijven op deze dag over het algemeen veilig binnen, om te voorkomen dat ook zij aan dit 'trieste' lot worden obderworpen Reizigers worden evenmin gespaard en als zij een goede indruk wensen na te laten kunnen ze maar beter gehoorzamen aan de gebruiken van deze nederzetting.

Een jonge vrouw van huwbare leeftijd kan gedurende een tweetal uren geleend worden aan een 'echtgenoot,' aangezien dit haar op het gehuwde leven zal voorbereiden. Bij het schemeren, worden de geleende 'echtgenoten' beloond voor hun harde werk, want hun word een glas mede, een honingscake, en één enkele stuiver gegeven. Daarna worden ze dan met een bezem teruggedreven naar hun eigen huizen en vrouwen. De oorsprong van deze festiviteit is verloren gegaan in de mist der tijd, maar sommige geleerden hebben besloten dat het hier om één of andere soort vruchtbaarheidsrite zou kunnen gaan.

## ◀32▶ Heksengrot

De helden zoeken een schuilplaats en vinden een donkere grot. Binnen in de grot woont een blinde, lelijke en kakelende vrouw die zichzelf een heks noemt. Zij geeft de helden een gouden advies, maar alvorens dit te doen kondigt ze aan dat er een hoge prijs zal moeten worden betaald. Nadat ze haar advies heeft gegeven - geef de helden wat informatie over wat komen gaat en eventueel een waarschuwing voor één welbepaald gevaar - kondigt ze aan dat haar prijs een mensenleven is, eender welk mensenleven, een vrouw, een kind, dat maakt niet uit. Indien de helden haar prijs niet willen betalen krijgen ze een permanente vloek op zich geworpen die al hun scores meet 2 punten vermindert.

De oplossing is erg simpel: *dood de heks!*



## Een ODM Fantasie rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## ◀33▶ Een rustige dag

De helden hebben geen speciale dingen te doen en kunnen hun dag doorbrengen met het nakijken en onderhouden van hun uitrusting en hun relaties en gewoon genieten van een dagreis zonder een vechtpartij of een bedreiging.

## ◀34▶ Hongersnood

De helden passeren door een sreek die is getroffen door een droogte en een daarop volgende hongersnood. De edelman die het gebied beheert heeft dringend kapitaal nodig om de lijdende bevolking wat te helpen. Willen de helden bewijzen dat hun hart op de juiste plaats zit? Laat ze elk om beurt kiezen uit één van deze vier oplossingen. De held kan:

- 1: zijn of haar voedsel te delen met een boerenfamilie.
- 2: een waardevol voorwerp aan een bewoner van het gebied te geven zodat deze goede punten kan scoren bij de leenheer.
- 3: een groot gedeelte van zijn of haar kapitaal aan de leenheer doneren.
- 4: zijn of haar volledige kapitaal aan de plaatselijke bevolking doneren.

- Als een held voor optie drie kiest zal hij of zij voor zolang hij of zij leeft steeds een +3 bonus hebben op alle charisma proeven terwijl hij of zij zich in deze streek bevindt.

- Indien één of meerdere helden kiest/kiezen voor 4, is de gemeenschap diep onder de indruk van de goedheid der helden. De dorpsoudste, die vroeger een smid was met een zeer bekende reputatie voor vakwerk, haalt een zorgvuldig ingepakt zwaard uit zijn woonst en schenkt het aan de helden. Het wapen is duidelijk van een meesterlijk vakmanschap en elke held met ASP kan zien dat het een magische aura heeft. Dit zwaard veroorzaakt +2 schadepunten bij elke treffer en ligt zo goed in de hand dat zowel de AV als de AW score met 1 punt stijgen.

Er is echter iets anders, *ondefineerbaars* aan het zwaard. *Het kan nooit worden verkocht!* Elke poging of zelfs maar gedachte hieraan maakt dat het wapen op mysterieuze wijze verdwijnt en weer terechtkomt in het huis van de dorpsoudste.

## ◀35▶ Slechte kaart

De helden komen aan in hun eindbestemming, maar de plaats is helemaal niet wat ze voor ogen hadden. Inplaats van een welvarende samenleving met een goede handelscapaciteit vinden ze een nederzetting die zichzelf slechts met grote moeite in stand kan houden. Op hun kaart staat deze lokatie echter aangegeven als een kapitaalkrachtige plek. Er kan hier handel worden gedreven, maar het dorp kan slechts  $(1d6 + 4) \times 10\%$  van de eigenlijke waarde van de aangekochte handelswaar betalen.

## ◀36▶ Bron der dromen

De helden komen langs een merkwaardige reeks beelden van de Twaalf Goden in het midden van een verlaten rotsachtig gebied. Deze beelden staan rond een heldere poel met zeer fris water. De oppervlakte is zo even en glad dat ze werkt als een spiegel. Als een held van jouw keuze in het water kijken zien ze zichzelf weerkaatst als vervormde figuren. Plots beginnen deze weerspiegelingen te bewegen en vormen een toekomstbeeld van de held.

Laat de helden een Slimheidstest afleggen en raadpleeg de volgende tabel:

**Gefaald:** de held begrijpt niet wat de beelden betekenen

**Geslaagd:** de held realiseert zich dat hij of zij een gunst van de Twaalf Goden ontvangt en mag in de toekomst eender welke gefaalde afweer automatisch laten slagen, zelfs als deze voortkwam uit een hinderlaag of een verrassingsaanval. Noteer dit op het document van kracht van de betreffende held.

Je kan meerdere - of zelfs alle - helden in het water laten kijken indien je zo geneigd bent. Je kan de poel ook gebruiken om een held een persoonlijke fout (of een fout van de groep) uit het verleden te tonen zodat hij deze nu kan pogen recht te zetten.



## Een ODM Fantasie rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com



# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## ◀41▶ Donderstorm

De helden worden vandaag verrast door een plotse donderstorm. Donderstormen hebben bovenop de wind en neerslag (gewoonlijk regen, maar in de juiste temperaturen ook wel eens hagel), het bijkomende gevaar van bliksem. Zulke donderstormen kunnen een reëel gevaar vormen voor onvoorbereide reizigers zonder de juiste bescherming (en zeker voor degenen die metalen wapenrustingen dragen). Als vuistregel slaat de bliksem in het oog van de storm één keer per minuut in op het hoogste punt en blijft daar gedurende 1 uur actief. Verlaag deze hoeveelheid wanneer de helden van het oog van de storm weg bewegen. Elke inslag veroorzaakt 1d6 +4 x 1d8 schadepunten door de electriciteitsonlading. Helden met een metalen pantser hebben een kans van 1-7 op 1d20 om te worden getroffen wanneer ze zich onbeschermd buiten bevinden. Bovenop het automatisch uitdoven van alle naakte vlammen, heeft de sterke wind die deze donderstorm aanstuurt het effect dat hij beschermde vlammen (zoals die van lantaarns) wild laat dansen en een kans van 1-10 op 1d20 heeft dat deze vlammen uitdoven. Aanvallen met schiet- en werpwapens en waarnemingsproeven krijgen een -4 verzwaring.

## ◀42▶ Verdwaald

Na enkele uren te hebben gereisd moeten de helden aan zichzelf toegeven dat ze er geen flauw idee van hebben waar ze zich juist bevinden.

*ODM 1ste editie:* de helden moeten slagen in een Slimheids proef +1 om de juiste richting te vinden.

*ODM Professioneel/3de editie:* de helden moeten een TaW Oriëntering (SL/SL/BE) afleggen om de juiste richting te vinden.

Indien geen van deze proeven slaagt vertel dan het volgende: “plots zien jullie een rookpluim op enkele kilometers voor je uit.” Enkele uren later ontdekken de helden de bron van de rookpluim. Voor hen ligt een kleine groep huizen die op geen van hun kaarten staat aangegeven. Hier kunnen ze de juiste richting vragen naar hun bestemming.

## ◀43▶ Overstroming

De helden hebben recent veel regen en plensbuien te verduren gekregen en betreden nu een dal. Algauw merken ze dat dit uiterst vruchtbare gebied dat door een grote rivier gevoed wordt over kilometers in het rond is overstroomd en schier onoverkomelijk is. Gelukkig is er een veerman met een groot vlot dat hen allemaal doorheen het gebied kan brengen zonder al te natte voeten. Deze dienst kost hen echter wel wat. De vaste kostprijs is 1 daalder per persoon, 2 daalders per viervoetig dier en 4 daalders per kar of wagen.

◀44▶ Een rustige dag onderhouden van hun uitrusting en hun relaties en gewoon genieten van een dagreis zonder een vechtpartij of een bedreiging.

## ◀45▶ Een beetje hulp

De helden komen aan in een klein dorp dat zonet door een tornado of een orkaan. Er is zeer veel schade en de bewoners zitten met de handen in het haar. Ze proberen hun zwaarbeschadigde behuizingen te repareren maar hebben te weinig mankracht alhoewel iedere inwoner; mannen, vrouwen, en kinderen hun uiterste best doen om te helpen waar ze kunnen. De helden kunnen hier hun goede wil tonen en de dorpingen helpen met de wederopbouw. Dit kost hen 6 - 1d4 dagen vertraging - werp nog gebeurtenissen voor die extra dagen of beschouw ze gewoon geheel of gedeeltelijk als rustige dagen.

## ◀46▶ Welke richting?

De helden komen aan een splitsing in de weg die niet op hun kaarten staat aangegeven. Eén der wegen leidt naar hun bestemming, maar er is geen mogelijkheid om uit te vissen welke weg de juiste is, daar ze allebei min of meer in dezelfde richting schijnen te lopen maar uit elkaar gaan en zelfs kilometers ver van elkaar doorlopen.

*ODM 1ste editie:* de helden moeten slagen in een Slimheids proef +1 om de juiste weg te vinden.

*ODM Professioneel/3de editie:* de helden moeten een TaW Oriëntering (SL/SL/BE) afleggen om de juiste weg te vinden.

Indien geen van deze proeven slaagt vertel dan het volgende: “plots zien jullie een rookpluim op enkele kilometers voor je uit.” Enkele uren later ontdekken de helden de bron van de rookpluim. Voor hen ligt een kleine groep huizen die op geen van hun kaarten staat aangegeven. Hier kunnen ze de juiste richting vragen naar hun bestemming, maar ze zijn wel een dag langer onderweg – werp nog een gebeurtenis voor die extra dag..



## Een ODM Fantasie rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## ◀51▶ Hinderlaag

De helden trekken door een gebied waar het wemelt van (bandieten, Goblins, Orken, e.d.) wanneer ze ondanks alle voorzorgsmaatregelen toch in een hinderlaag lopen. De vijanden proberen de helden te overmeesteren met een groter aantal vechters.

Werp 1d6 en raadpleeg de volgende tabel voor iedere held:

- 1 de held wordt bewusteloos geslagen door een ongeziene slag langs achteren. Hij of zij is gedurende (20-LK) gevechtsronden buiten strijd.
- 2 de held wordt bewusteloos geslagen door een ongeziene slag langs achteren. Hij of zij is gedurende (25-LK) gevechtsronden buiten strijd.
- 3 de held wordt bewusteloos geslagen door een ongeziene slag langs achteren. Hij of zij is gedurende (25-LK) gevechtsronden buiten strijd en verliest één van zijn kostbaarste bezittingen aan de aanvaller (spelmeester's beslissing).
- 4 de held voert een harde strijd (je kan deze strijd uitspelen of gewoon aankondigen dat de held 1d6 +1 aanvallers verdrijft en daarbij (1d6 x # aanvallers) punten levensenergie verliest. Hij vind op de lichamen van zijn vijanden 3d6 Kreuzers, 2d6 Stuivers, 1d6 Daalders en 1 Dukaat.
- 5 de held voert een harde strijd (je kan deze strijd uitspelen of gewoon aankondigen dat de held 1d6 +2 aanvallers verdrijft en daarbij (1d6 x # aanvallers) punten levensenergie verliest. Hij vind op de lichamen van zijn vijanden 6d6 Kreuzers, 4d6 Stuivers, 2d6 Daalders en 2 Dukaat.
- 6 de held voert een harde strijd (je kan deze strijd uitspelen of gewoon aankondigen dat de held 1d6 +1 aanvallers verdrijft en daarbij (1d6 x # aanvallers) punten levensenergie verliest. Hij vind op de lichamen van zijn vijanden 12d6 Kreuzers, 8d6 Stuivers, 4d6 Daalders en 4 Dukaat.

*Probeer enkele dagen voor deze gebeurtenis al geruchten te verspreiden over de aanwezigheid van de aanvallers in deze streek.*

## ◀52▶ Sneeuwstorm

De helden komen vandaag terecht in een onverwachte sneeuwstorm. Sneeuwstormen dumpen in een zeer korte tijd een grote hoeveelheid sneeuw over een gebied. Deze sneeuwlaag hindert reizigers, kan aanleiding geven tot verdwalen en in de meest extreme gevallen zelfs leiden tot de dood van onvoorbereide helden die in een sneeuwstorm gevangen zitten. Werp 1d6 om de hevigheid van de sneeuwval te bepalen.

- 1 Sneeuwstorm
- 2 Zware sneeuw
- 3 Ijzel
- 4 Sneeuwhoppen
- 5 Zware sneeuwval
- 6 Normale sneeuwval

**Sneeuwstorm:** een sneeuwstorm is de meest krachtige sneeuwstorm, en combineert sterke winden (zware of erger) met zware sneeuw die een tapijt van measuring 1d6 +4 centimeter nalaat, en bittere koude (wat elke 10 minuten een lichaamskracht proef vereist, verzwakt met -1 per voorgaande proef om te beletten dat men 1d6 schade punten incasseert.

**Zware Sneeuw:** Zware sneeuw heeft een kans van 1-4 op 1d20 om te worden vergezeld van een donderstorm. Net zoals met donderstormen die tijdens regenbuien plaatshebben slaat de bliksem in het oog van de storm één keer per minuut in; gedurende 1 uur. Verlaag deze hoeveelheid wanneer de helden van het oog van de storm wegbewegen. Elke inslag veroorzaakt 1d6 + 4 x 1d4 schadepunten door de electriciteitsonlading. Gedurende sneeuwstormen is de bliksem minder sterk, dus de opgelopen schade neigt naar de lagere kant.

**Ijzel:** ijzel en bevroren regen komen voor tijdens koude herfstmaanden en winter stormen, en ze hebben hetzelfde effect als regen (althoewel de kans tot het uitdoven van beschermde vlammen toeneemt tot 1-15 op 1d20), en eens de ijzel is gevallen, doet dit de snelheid waarmee de helden kunnen reizen met ½ afnemen.

**Sneeuwhoppen:** winderige weersomstandigheden gedurende een zware sneeuwval resulteren in sneeuwhoppen die 1d6 meter diep zijn, zeker in en rond grote hindernissen (bossen, rotsen, een huis, een grote tent, en dergelijke) die de wind kunnen stoppen.

**Zware sneeuwval:** zware sneeuwval heeft hetzelfde effect als normale sneeuwval, maar het verhoogt wel de kansen om je te verstoppen (er is slechts een kans van 18+ op 1d20 dat dit faalt) voor creaturen die zich op minimum 2 meter van je af bevinden; deze sneeuwval laat 1d6 +4 centimeter sneeuw op de grond en doet de snelheid waarmee de helden kunnen reizen met ¾ afnemen.

## Een O&M Fantasia rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

**Normale sneeuwval:** normale sneeuwval heeft dezelfde effecten als regen (vermindert zichtbaarheid met ½ en resulteert in een -4 verzwarende op waarnemingsproeven, een -2 verzwarende op schiet- en werpwapens en dooft automatisch naakte vlammen); een dag vol sneeuwval laat een sneeuwtop van 1d6 + 10 cm sneeuw op de grond, en dit halveert de snelheid waarmee de helden kunnen reizen.

## ◀53▶ Dubbelop!

Na vele vermoeiende dagen reizen door een onherbergzaam en verwarrend gebied (waarvan geen goede kaart lijkt te bestaan) komen de helden aan bij een grot die als schuilplaats kan dienen voor de nacht. Al spoedig komen ze er achter dat ze deze grot reeds eerder hebben gebruikt...drie dagen geleden...

## ◀54▶ Instorting

Terwijl de helden door een donker ravijn trekken horen ze plots een dof gerommel voor zich uit. Enkele seconden later beginnen de eerste stenen en rotsblokken te vallen en terwijl ze snel dekking zoeken (niet nodig, wel voorzichtig) voor de instorting blokkeren deze stenen en rotsblokken hun doorgang.. Het kost hun 1d6 + (# helden) manuren om een pad vrij te maken waardoor ze verder kunnen reizen.

## ◀55▶ Een rustige dag

De helden hebben geen speciale dingen te doen en kunnen hun dag doorbrengen met het nakijken en onderhouden van hun uitrusting en hun relaties en gewoon genieten van een dagreis zonder een vechtpartij of een bedreiging.

## ◀56▶ Karavaan

De helden ontmoeten een handelskaravaan die in dezelfde richting trekt als zichzelf. In ruil voor een functie als karavaanwachter kunnen de helden een lift, eten en drinken krijgen en 1d2\* dagen van hun reis aftrekken.

\* 1d2: werp 1d6, paar is 1, onpaar is 2.

## ◀61▶ Militie

De helden zien een rookpluin niet ver van hun positie vandaan. Enkele minuten later bereiken ze het hoogste punt van de heuvel die hen het zicht ontnam. Ze zien een kleine gefortificeerde nederzetting met een stevige pallisade en enkele tot de tanden gewapende en goed uitgeruste mannen die de twee toegangen tot de nederzetting bewaken. Als ze naderbij willen komen, blazen deze mannen op een hoorn en zien de helden hoe een aantal (Helden x2) ruiters het dorp uitrijdt en in hun richting komt gereden. Deze ruiters behoren tot de plaatselijke militie en ze zijn zeer wantrouwig tegenover vreemdelingen. De helden zijn niet welkom in het dorp, maar voor een som van 10 daalders mogen de helden er wel doortrekken. Als ze dit weigeren moeten ze door dichte bossen en omgeploegde velden woeden, wat 1d2\* dagen aan hun reis toevoegt.

\* 1d2: werp 1d6, paar is 1, onpaar is 2.

## ◀62▶ Bandieten

Wanneer de helden in de buurt van een volgende nederzetting komen worden ze plots omringd door een groep rovers. Alhoewel deze bandoeten de helden met 2:1 overtreffen in aantal lijken ze wat onder de indruk van de wapenrustingen en wapens van de helden. Deze laatsten hebben nu een simpele keuze: de bandieten een gedeelte van hun kapitaal overhandigen of deze schurken bekampen. Als ze besluiten te betalen neemt de leider van de bandieten hun elk 1d6 + 4 x 5% van hun kapitaal af; indien ze vechten gaan de bandieten op de loop nadat ze ieder 10 punten levensenergie hebben verloren. Voor een snelle afwerking van dit gevecht werp je (1d6 + # helden) voor het aantal bandieten en werp je daarna nogmaals (1d6 + # helden) om te zien hoeveel bandieten door de helden worden uitgeschakeld of gedood. Indien de tweede worp hoger is dan de eerste zijn er geen overlevende en wegvlochtende bandieten. Als de eerste worp hoger is dan de tweede winnen de bandieten het gevecht en verliezen de helden (1d6 + # helden) punten levensenergie en (1d6 + 4) x 10% van hun kapitaal



## Een O&A Fantasy rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## ◀63▶ Rondtrekkende Minnstreel

de helden ontmoeten een minnstreel die hun gedurende de rest van de dag vergezelt. Wanneer ze later die dag aankomen aan een nederzetting begint de minnstreel te dansen; spelen en zingen, ervan overtuigd zijnde dat hij de hele groep aan goedkopere verblijfplaatsen in een herberg kan helpen..

Werp 1d6 en raadpleeg de volgende tabel:

**1-2** de minnstreel speelt verschrikkelijk slecht en de helden wordt de toegang tot de herberg ontzegd (ze kunnen ergens anders proberen, maar de minnstreel blijft hen achtervolgen tenzij ze hem op brutale wijze vertellen dat zijn gezelschap niet wordt gewaardeerd)<sup>3</sup>

**3-4** de minnstreel slaagt er niet in een lagere prijs te bedingen voor hun verblijf, maar enkele klanten geven hem wel enkele stuivers.

**5-6** de minnstreel zingt zo goed dat de helden een +4 bonus krijgen op hun charismaproeven tijdens dit verblijf in de nederzetting

## ◀64▶ Ongeval..

Laat de helden een behendighedsproef afleggen. De held met de grootste mislukking – of indien ze allemaal slagen, de minst geslaagde proef struikeld op een moeilijk begaanbaar stuk terrein en komt ten val.

Werp 1d6 en raadpleeg de volgende tabel:

**1-3** de held slaat een voet om en verliest snelheid. Inplaats van 5 km/u kan hij of zij slechts 4 km/u afleggen. Of de andere helden hun snelheid aanpassen hangt volledig af van de samenhang in de groep. Dankzij de magische geneeskracht van Dere herteld de voet zich op natuurlijke wijze met een tijdsverloop van (20- LK) dagen. Een helende spreuk neemt de schade volledig weg.

**4-5** de held verstuikt een enkel en verliest snelheid. Inplaats van 5 km/u kan hij of zij slechts 3 km/u afleggen. Of de andere helden hun snelheid aanpassen hangt volledig af van de samenhang in de groep. Dankzij de magische geneeskracht van Dere herteld de enkel zich op natuurlijke wijze met een tijdsverloop van (30- LK) dagen. Een helende spreuk neemt de schade volledig weg.

**6** de held breekt een been en verliest snelheid. Inplaats van 5 km/u kan hij of zij slechts 2 km/u afleggen. Of de andere helden hun snelheid aanpassen hangt volledig af van de samenhang in de groep. Dankzij de magische geneeskracht van Dere herteld de voet zich op natuurlijke wijze met een tijdsverloop van (20- LK) weken. Een helende spreuk neemt de schade volledig weg.



## Een O&M Fantasy rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com

# Gebeurtenissen tijdens een reis in Avonturië.

## ◀65▶ Rotweer!

De helden hebben merkbaar slecht weer voor de boeg. Bepaal het type van slecht weer volgens het seizoen en de lokatie van de helden en werp eventueel 1d20 op de onderstaande tabel om uit te zoeken van welk type de neerslag is:

**01-06:** mist

**07-18:** regen/sneeuw: werp 1d6 om te bepalen om welk type neerslag het hier gaat.

1-2 Regenbui

3-4 Plensbui

5-6 Donderstorm

**19+:** ijzel/hagel

**Mist:** de zichtbaarheid is maximaal 15 meter. Dit kan naar omhoog van omlaag worden aangepast met 2d6, afhankelijk van de dikte van de mist. De bewegingssnelheid van de helden en andere reizigers te voet wordt verminderd met ½, de beweging van belegeringswapens verminderd eveneens met ½. Cavalerie/paarden moeten stoppen en schuilen. Aanvallen met schiet- en werpwapens worden verzwaard met -2. Werp 1d6 voor iedere beweging in de mist, bij een resultaat van 1-3 moet de held zijn van haar beweging verminderen met ½, bij een resultaat van 4-6 moet de held zijn van haar beweging verminderen met ¼. Bovendien moet bij iedere beweging een tweede d6 worden geworpen, bij een resultaat van 1-2 beweegt de held 45° naar links van de bedoelde richting, bij een resultaat van 1-2 beweegt de held in de bedoelde richting, bij een resultaat van 5-6 beweegt de held 45° naar rechts van de bedoelde richting.

**Regen:** regen verminderd alle waarnemingsproeven met ½, en resulteert in een verzwaring van -4 op deze proeven. Regen dooft automatisch naakte vlammen (olielampen, kaarsen, toortsen, en soortgelijke) uitdoven. Zulke regenbui legt een -2 verzwaring op voor schiet- en werpwapens en op alle waarnemingsproeven. De meeste regen houdt 2d4 uren aan. Als contrast duurt een hagelbui slechts 1d20 minuten maar wordt steeds vergezeld door 1d4 uren regen.

**Plensbui:** behandel als regen maar de zichtbaarheid word behandeld als mist. Zulke plensbuien kunnen overstromingen veroorzaken. Een plensbui kan tot 2d4 \* uren aanhouden. Er is een kans van 1-4 op 1d20 dat een plensbui wordt vergezeld van donder en bliksem (zie Donderstorm).

**Donderstormen:** donderstormen hebben het bijkomende gevaar van bliksem, die één keer per minuut inslaat gedurende 1 uur in het oog van de storm. Verlaag deze hoeveelheid wanneer de helden van het oog van de storm wegbewegen. Elke inslag veroorzaakt 1d6 + 4 x 1d8 schadepunten door de electriciteitsonlading.

**Sneeuw:** sneeuw en ijzel komen enkel voor als de temperatuur onder -5° Celsius zit. Vallende sneeuw heeft dezelfde effecten op zichtbaarheid, schiet- en werpwapens en alle talent proeven als regen, en de beweging wordt met ¼ verminderd in de met sneeuw bedekte grond. Een dag van sneeuwval laat een 3d6 cm dik sneeuwtaaijt achter op de grond.

**Ijzel/hagel:** ijzel en hagel komen voor tijdens koude herfstmaanden en winter stormen. ijzel en hagel verminderen alle waarnemingsproeven met ½, en resulteren in een verzwaring van -4 op deze proeven. Regen dooft automatisch naakte vlammen (olielampen, kaarsen, toortsen, en soortgelijke) uitdoven. Bovendien is er een grote kans (1-15 op 1d20) dat ook beschermde vlammen uitdoven. Zulke ijzel- en/of hagel bui legt een -2 verzwaring op voor schiet- en werpwapens en op alle waarnemingsproeven. De meeste ijzel- en/of hagel buien houden 2d4 uren aan. Als contrast duren hagelbuien slechts 1d20 minuten maar worden steeds vergezeld door 1d4 uren sneeuw, en eens de ijzel is gevallen, doet de toestand van het getroffen terrein de snelheid waarmee de helden kunnen reizen met ½ afnemen.

## ◀66▶ Een rustige dag

De helden hebben geen speciale dingen te doen en kunnen hun dag doorbrengen met het nakijken en onderhouden van hun uitrusting en hun relaties en gewoon genieten van een dagreis zonder een vechtpartij of een bedreiging.



## Een O&M Fantasy rollenspel instrument

Een artikel van Rodlofo, afgeleid van 'Warhammer Quest Role-play Book' [Games Workshop ©1995].  
Rodlofo1958@gmail.com