

DE 4 RUITERS DES DOODS

Dit is het winnende scenario van de wedstrijd die werd uitgeschreven naar aanleiding van Palantir's tweede jaarconventie FANTASY WORLD' waarvan een verslag verder in dit tijdschrift.

Het is geschreven voor OdM® maar uiteraard mits score- en gebiedsaanpassingen compatibel met alle andere rollenspellen.

Een avontuur voor het Oog des Meesters© voor 3-6 helden van graad 3-7. Ontwerper: Jan Cocle en Luc Depraeter.

Situering

Het dorpje Nirval is een klein handelsdorpje dat ontstaan is langs de rivier Walsach, ongeveer 40 km van de stad Neersandt, in Bornland. In het centrum van het dorpje leven schippers en vissers, dokwerkers, handelaars en de winkeliers. Langs de randen van het dorpje leven hier en daar landbouwers. Het terrein is leengrond van hertog Florus de Grote van Neersandt en wordt bestuurd door graaf Furnicof.

Informatie voor de meester

De problemen voor Furnicof zijn gekomen op het moment dat vier vreemdelingen - de jagers Yori, Cnar, Gromo en Tiror - het dorpje zijn binnengekomen. Ze vestigden zich in het woud maar kwamen haast elke avond naar het dorp om er in de herberg liegpoker te spelen. Liegpoker is een gokspel waar zij een bijzondere vaardigheid in hadden. Al spoedig begon ook graaf Furnicof met hen mee te spelen. Door zijn onkunde verloor de graaf erg veel geld. In de hoop zijn schulden ongedaan te kunnen maken bleef hij spelen. Toen ook het grootste deel van de belastinggelden verspeeld waren, ontving hij een bode van Hertog Florus die hem kwam vragen waar de achterstallige belastingsinkomsten bleven. Furnicof wilde frauderen maar dit werd door de bode opgemerkt en die het verder zou vertellen aan de Hertog. Paniek trof Furnicof als een schot in de nacht. Hij besloot de hulp in te roepen van zijn halfbroer Torenthal, een tovenaars. Thorental wekte bijgevolg vier skeletten tot leven. Ze werden uitgerust met de sterkste wapens en wapenuitrusting, ze kregen de beste paarden uit de stallen van de graaf en werden de bode achterna gestuurd.

Toen de dood gerapporteerd werd was er al onmiddellijk sprake van de vier ruiters des doods vanwege hun bloedige optreden (let wel: niemand weet dat het eigenlijk ondoden zijn). Oude liederen en legenden werden door de naaste bewoners opgegraven en al gauw waren de 4 ruiters bekend

tot over de grenzen van Bornland. Graaf Furnicof zag hier natuurlijk brood in. Hij sloot een aantal grote handelscontracten met andere grote steden in Avonturie. De met rijkdom en weelde beladen karavananen liet hij dan overvallen door zijn vier roofridders, wat hem fenomenale inkomsten gaf. De graaf kon nu zijn schulden bij de graaf afbetalen en zijn goklust onderhouden.

De opdracht

Hoewel de hertog Florus de Grote merkt dat de belastingaangifte nu in orde is, vraagt hij zich wel af wat er met zijn bode gebeurt is. Daarom vraagt hij aan een groep helden om een handelskaravaan naar Nirval te begeleiden en inlichtingen te verzamelen. De hertog voegt eraan toe: "Graaf Furnicof is een goed man, hij zal jullie zeker helpen."

De reis naar Nirval

De karavaan bestaat uit twee karren met zeer dure zijde en laken uit het zuiden van Avonturie. De dwerg Bildewyn leidt de karavaan en heeft buiten de helden nog twee wachters aangesteld. Deze wachters zijn in feite geen stoere bonken al vertellen ze wel de stoutste verhalen. Daarbij horen natuurlijk ook de verhalen over de 4 Ruiters des Doods. "Er wordt zelfs gezegd dat ze niet te verslagen zijn." Zodra de karavaan nog slechts enkele kilometers van het dorp verwijderd is, doemen de 4 ruiters op. Hun harnassen zijn breed en zwartglimmend, hun paarden zijn met malien bekleed. Een beklemmend stilzwijgen en het dreigen van hun zware wapens doet de karavaan stoppen. Dan steigeren de 4 paarden, het sein tot de aanval is gegeven en iedereen (?) vlucht. - naar alle waarschijnlijkheid zal hier een gevecht ontstaan tussen de helden en de roofridders. De booswichten zijn niet gewend weerstand te krijgen en zullen dus na een paar gevechtsronden (GR) vluchten doch niet voordat ze behoorlijk wat schade hebben toegebracht aan de helden. Pas wanneer de roofridders verdreven zijn komen de dwerg en de twee wachters terug tevoorschijn. Zijn de helden mee gevlucht en hebben ze de karavaan achtergelaten komen ze met lege handen aan in het dorp. Het strekt hun niet tot eer maar heeft verder weinig belang in de loop van het avontuur.

Tolhuisje

Hier wonen de tolbeamte Joris en zijn oerdomme helper Dunt. Zij keuren elke binnengebrachte lading en houden zich aan het motto:

'Een dwerg een daalder, een reus een zak goud', met andere woorden wie arm is betaald weinig, wie rijk is betaald veel om over de brug te mogen. Voor de helden geldt hetzelfde: rijk getooide helden met zware wapens en uitrusting krijgen plots te horen dat ze tol moeten betalen voor hun uitrusting of hun wapens of wat dan ook. Vermoedelijk ontstaat er heibel tussen de tolbeambte en de helden. Als die op een gevecht uitdraait komt de stadswacht er onmiddellijk bij.

In de herberg

Als de helden de herberg (nr.2) 'De Klinkende Munt' betreden, zien ze de graaf aan tafel zitten gokken met 4 jonge kerels. De hertog heeft zopas 100 dukaten verloren met liegpoker en speelt nu alles om alles: hij zet de adelaarsmantel van zijn halfbroer in. Deze verliest hij, maar dat houdt hij natuurlijk wel geheim voor z'n halfbroer. De graaf begroet de helden indien ze hem aanspreken en biedt hen een kamer aan en eten en een bad. Hij nodigt hen zelfs uit op zijn bureau op het kasteel. In de herberg spreekt hij liever niet over zaken.

De inlichtingen van graaf Furnicof

Graaf Furnicof zit verveeld met de helden en denkt aan een manier om alle verdenking van zich af te schuiven. Hij is dus buitengewoon vriendelijk tegen de helden en tracht hen ervan te overtuigen dat het heel merkwaardig is dat de 4 ruiters verschenen zijn vlak na de komst van de 4 jagers.

- > - De bode is gekomen, we hebben urenlang gepraat over de bloeiende handel in Nirval. Dan is hij weer vertrokken.
 - > - Ik vermoed dat de ruiters hem overvallen hebben. Hij had behoorlijk veel geld op zak.
 - > - De paarden van de ruiters zijn uit mijn stallen gestolen.
 - > - De 4 ruiters zijn pas gekomen nadat de 4 jagers zich in het bos hebben gevestigd.
- Indien de helden de graaf wijzen op z'n goklust verteld hij hen dat dat deel uitmaakt van het priveonderzoek dat hij doet.
- > - Door te spelen probeert hij hun vertrouwen te winnen en zo informatie over hun vermeende activiteiten los te krijgen.-

Inlichtingen uit het dorp

De dorpelingen stellen zich nogal afstandelijk op tegenover de helden zodra ze over de Ruiters de Doods beginnen, maar eigenlijk zijn ze de vriendelijkheid zelve. Ze houden van hun graaf, die zich vaak tussen zijn volk begeeft en rondjes betaald in de herberg. Wel is het hen opgevallen dat de graaf soms voor grof geld gokt met 4 jagers en dat hij meestal verliest.

- 1 > - De 4 ruiters zijn nog nooit het dorp binnengekomen en hebben nog nooit iemand van het dorp aangevallen.
- 2 > - Niemand heeft ooit een van de ruiters gezien

zonder harnas.

- 3 > - De ruiters zeggen nooit iets.
- 4 > - De 4 jagers zijn stropers.
- 5 > - De 4 jagers zijn gewone jongelui. Af en toe halen ze wat deugnietenstreken uit maar eigenlijk hebben ze niets kwaads in zin.
- 6 > - Tara is een meisje dat niet goed wijs is.
- 7 > - Yglador de kluzenaar is een wijs man. Gisteren nog voorspelde hij me een rijke toekomst en de hand van een mooie vrouw.
- 8 > - De vete tussen boer Hanz en boer Frodorik duurt nog steeds voort.
- 9 > - De graaf heeft een nieuwe bestelling gemaakt van dure specerijen. Ik vraag me af of ze deze keer zullen aankomen.-
- 10 > - Yglador is de vader van Tara, vandaar dat ze ietwat gestoord is.-

Werp 4 verschillende nummers met de D10 en verwerk de overeenkomstige zinnen in de verhalen van de dorpelingen.

Tara

Het meisje woont bij haar broer Dunt die overdag werkt als tolbeambte. Tara is een beeldschoon maar vreemd meisje wiens dromen soms blijken uit te komen of alleszins waarheden blijken te bevatten. Haar laatste droom ging over een zwarte hand die uit een graf kroop. De hand had 4 vingers en 2 duimen (Furnicof en Torental). De ene duim verpletterde de andere ...

Yglador

Deze kluzenaar beweert profeet te zijn en in de toekomst te kunnen kijken. Tegen betaling zal hij de toekomst lezen, maar hetgene hij zegt, houdt geen steek. Ofwel zal hij vleidend een schone idyllische toekomst voorspellen ofwel is hij zodanig in de war dat hij onzinnige raadselachtige taal uitkraamt waar de helden in feite weinig aan hebben (Vier bliksemschichten in de lucht, 4 kraaien die het nest verlaten. Van ver zijn ze gekomen en ver zullen ze gaan).

Hoewel de grot van Torental en de grot van de kluzenaar vlakbij elkaar liggen, heeft de kluzenaar hen nooit gezien of gehoord. Meestal houdt hij zich bezig met het onderzoeken van pas gedode vogels, het opensnijden van padden, het dansen in heftig onweer en zo ... Hij beweert de vader van Tara te zijn. Het klopt dat Tara goed bevriend is met hem, maar eigenlijk is het zo dat de enige juiste voorspellingen die hij gemaakt heeft uit Tara's dromen komen.

- 3 > - de halfbroer van Furnicof is een halve gare: hij toont zich trouwens nooit tussen het volk.-
- 4 > - Graaf Furnicof is in feite keizer Hal in vermomming en hij wil Bornland inpalmen.-
- 5 > - De 4 jagers zijn vriendelijke jongens, ze brengen me elke dag een deel van hun vangst.-
- 6 > - Wie met Tara trouwt, erft mijn fortuin (welk fortuin ?)

- 7 > - De bode die van Neersandt kwam, werd niet vermoord. Hij is een van der roofridders.
- 8 > - Na hun plundertochten verdwijnen de roofridders met hun paarden in de rivier. Hun paarden worden dan zeepaarden en zijzelf veranderen in reuzachtige zwarte haaien.-
- 9 > - De 4 jagers hebben een heel grote boomhut gebouwd in de ^{likelboom} ~~apebroodboom~~, midden in het woud. Het ding telt zeker tien kamers.
Als de helden geamuseerd luisteren naar de kluizenaar en er niets van geloven, dan kun je hen eventueel nog wat ware tips geven:
- 10 > - Graaf Furnicof is de aanvoerder van de 4 ruiters.
- 11 > - De halfbroer van Furnicof doet aan zwarte magie. Niemand weet dat behalve ik.
- 12 > - De 4 roofridders kunnen niet gedood worden want ze zijn het al.

Bij de 4 jagers

Het is niet moeilijk om de boomhut van de 4 jagers te vinden. Midden in het woud staat een reusachtige ^{likelboom} ~~apebroodboom~~ die de andere bomen maar varen doet lijken. Tussen de onderste dikke takken is een boomhut gebouwd die met een touw ladder te bereiken is. Alle deuren zijn afgesloten, maar zijn in te beuken of open te prutsen met een LK of BH proef +4. Als de helden ^{bij het naderen van de boom} echter te veel lawaai maken, worden ze aangevallen door D6 ^(handen) ~~bavianen~~ die uit hun slaap gewekt zijn.

~~LE 15 AV 10 AW 5 TP 1D6+2 BW 1 MK 8~~ ^{boom}

^{of: fackthonden / waakhonden onderaan de eik}
De jagers zijn niet thuis. Graaf Furnicof heeft de helden min of meer aangezet om naar de boshut te gaan en tevens heeft hij de jagers uitgenodigd in de herberg om een revanche-partijtje Liegpoker te spelen. De jagers zijn dus niet in hun hut. In de hut kunnen de helden, na enig zoekwerk, een gesloten kist vinden. Hierin zit het geld dat de jagers van de graaf gewonnen hebben (956 dukaten). De adelaarsmantel is er niet bij. Yori draagt die namelijk zelf.

^{itel} Ruzie tussen Tornethal en Furnicof, Torenthal is allerminst gelukkig met zijn situatie. Hij is de tovenaars die de 4 skeletten tot leven heeft geroepen, maar zijn halfbroer Furnicof gebruikte hem voor z'n eigen doeleinden. Torenthal begint zich dus gebruikt te voelen. Furnicof denkt hoe langer hoe minder aan z'n halfbroer en geeft de 4 ruiters persoonlijk bevel om naar de boshut te trekken en de helden af te maken. Dan begeeft hij zich naar de herberg waar de 4 jagers zitten. Torenthal is het niet meer eens met de situatie en zoekt de graaf op in de herberg. Hij schrikt als hij Yori, een van de jagers, met z'n adelaarsmantel om ziet, wat het

begin is van een zware ruzie. De tovenaars werpt een fulminictus donderzwijn op Furnicof en verlaat woedend de herberg. Hij bestijgt z'n paard en rijdt naar de boshut. De 4 jagers rijden hem wat later achterna. Intussen zijn de 4 ruiters bij de boshut aangekomen en vallen ze de helden aan. Vanuit de boshut hebben de helden wel een betere gevechtspositie, maar pijlen schijnen de ruiters niet te deren. Het gevecht hoeft niet bijzonder lang te duren; van zodra de eerste ruiter op LE 0 komt valt zijn harnas uiteen en zien de helde overduidelijk dat ze met skeletten te doen hebben.

Beslissende fase

Net als de helden enig vermoeden hebben hoe de vork in de steel zit, horen ze een schrif gefluit en zien ze Torenthal op een stijgerend gitzwart paard. De overlevende ruiters staken hun aanval en volgen Torenthal. Indien de helden tegen de tovenaars willen vechten, zal deze enige spreuken op hun werpen vooraleer weg te rijden.

> - Wat doen de helden nu ?

Helemaal niets: dan zal Torenthal zijn wraak op Furnicof uitvoeren. Hij hernieuwt de 4 ruiters des doods en laat hen het dorp binnenvallen. Ze zaaien dood en vernieling en banen zich een weg tot bij Furnicof, die afgemaakt wordt.

Ze keren terug naar graaf Furnicof: deze poogt de helden aan zijn kant te krijgen door zijn halfbroer te verraden. "Hij is het die de roofridders aanvoert !" Hij probeert de helden ervan te overtuigen hem te beschermen.

Ze gaan Torenthal achterna: indien ze te sterk zijn om tegen te vechten, zal Torenthal hen voorstellen hem te helpen zijn wraak uit te voeren. Hij vertelt hen alles. Tevens belooft hij hen dat ze de adelaarsmantel mogen houden als ze hem helpen. (Vanzelfsprekend is Torenthal zelf een verrader en hoopt hij enkel dat de helden zo naief zijn om hem te helpen.)

De helden slagen erin om zowel Thorenthal als Furnicof gevangen te nemen of te verslaan. Tijdens deze gevechten krijgen de helden (indien nodig) de hulp van de 4 jagers. Indien het avontuur op deze manier eindigt krijgen ze tussen de 100 en 200 AP, al naargelang het einde.

Beloning

Voor het uitschakelen van de 4 Ruiters des Doods betaalt de hertog elke held 20 dukaten. Voor het

uitschakelen van de zwarte magier Torenthal elk 10 dukaten. Voor het verslaan van de frauduleuze graaf Furnicof betaalt hij elke held nog eens 5²⁰ dukaten. Indien een van de helden zich opgeeft als kandidaat graaf moet de meester hierover beslissen.

Score's

Graaf Furnicof: Paladijn, MO 13, SH 14, CH 15, BH 14, LK 10, LE 45, AV 12, AW 13, TP 1D+3(deggen), BW 2, MK 25.

Torental: Tovenaar, MO 13, SH 15, CH 14, BH 10, LK 11, LE 35, AV 13, AW 11, TP 1D6+2 (staf), BW 1, MK 30, AE 55 (3B°B stafbetovering)

Wachters: Aventurier, MO 12, SH 9, CH 9, BH 10, LK 12, LE 25, AV 10, AW 9, TP 1D6+4 (zwaard), BW 3, MK 15.

De 4 Ruiters des Doods: ^{30 10 12 12} skeletten, MO, SH, CH, BH, LK niet van tel. LE 50, AV 12, AW 10, TP 1D6+6 (tweehandszwaard) MK 35, BW 6

*(skeletten, opgeroepen
bijna ongetu
mantelritueel)*

elke zware treffer doet een stuk van het harnas van de ruiters afvallen, wat niet betekend dat dat de ruiter ophoud met vechten. Zelfs een onthoofde ruiter kan nog steeds verder vechten. Bij LE 0 is de ruiter zodanig in stukken gehakt dat hij niet meer verder kan vechten. De skeletten zijn met steekwapens niet te verwonden, en illusiespreuken of magie die geen TP veroorzaken hebben geen effect.

De vier strijdpaaarden: LE 25, AV 12 (hoeven), AW 8 (ontwijken), TP 1D6+2

Allen getrainde paarden dus AV en AW van de ruiters +2. Het paard laat zijn berijder slechts vallen als het in één treffer meer dan 12 TP krijgt of als zijn LE zakt tot 5 of lager.

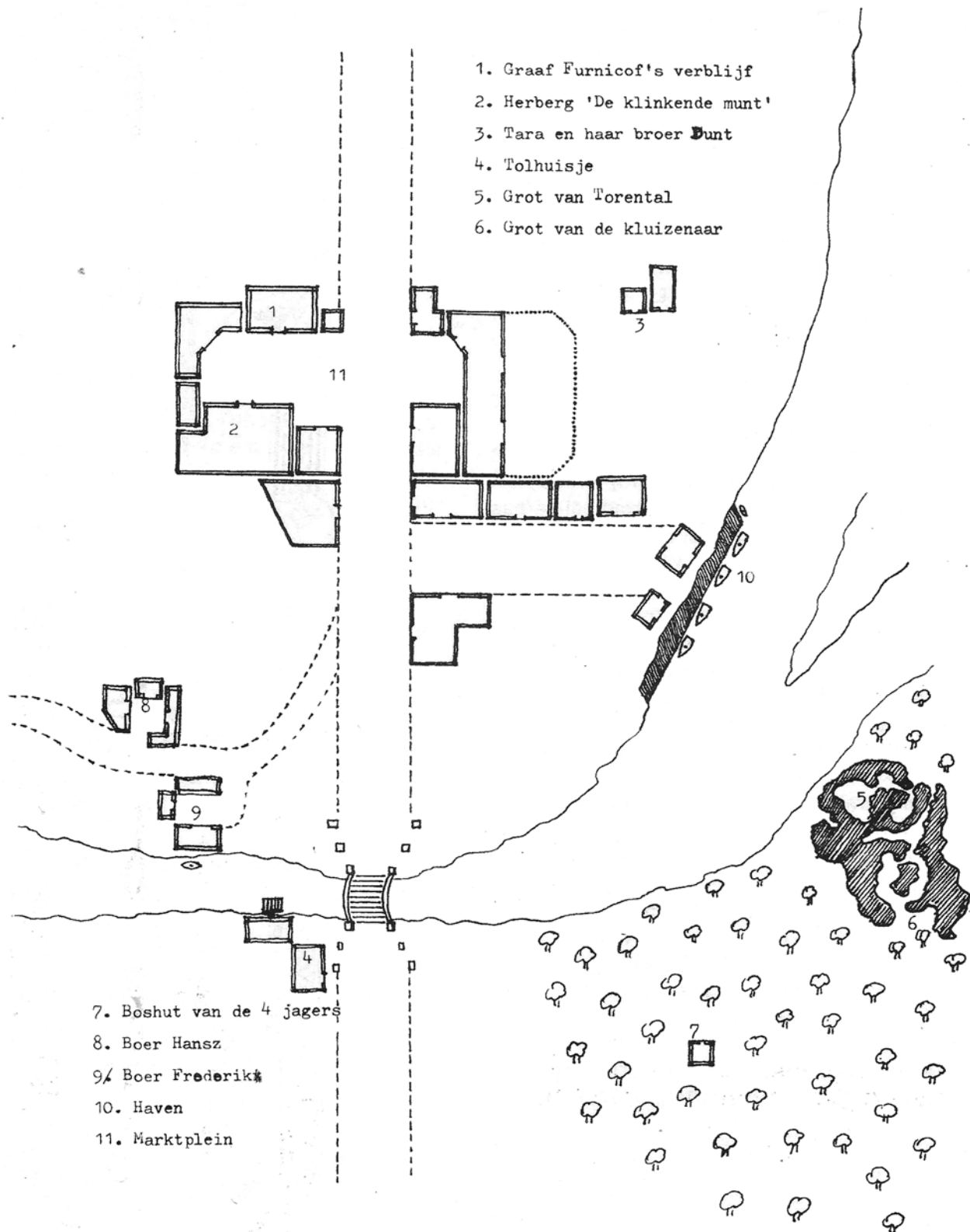
De vier jagers: Paladijn, MO 15, SH 14, CH 10, BH 13, LK 10—J—LE 47, AV 14, AW 14, TP 1D6+3 (sabel), BW 3 MK 25.

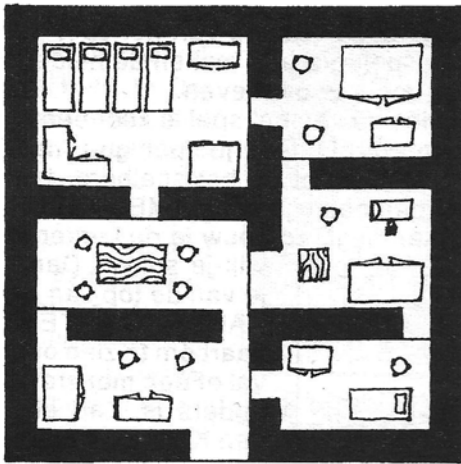
Het overwinnen van onschuldigen levert geen avontuurpunten op

JC/LDP



Nirval

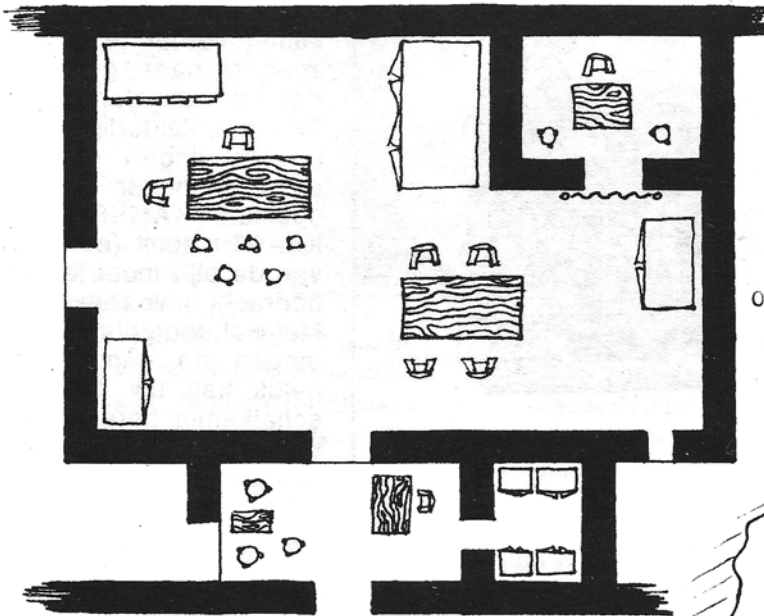




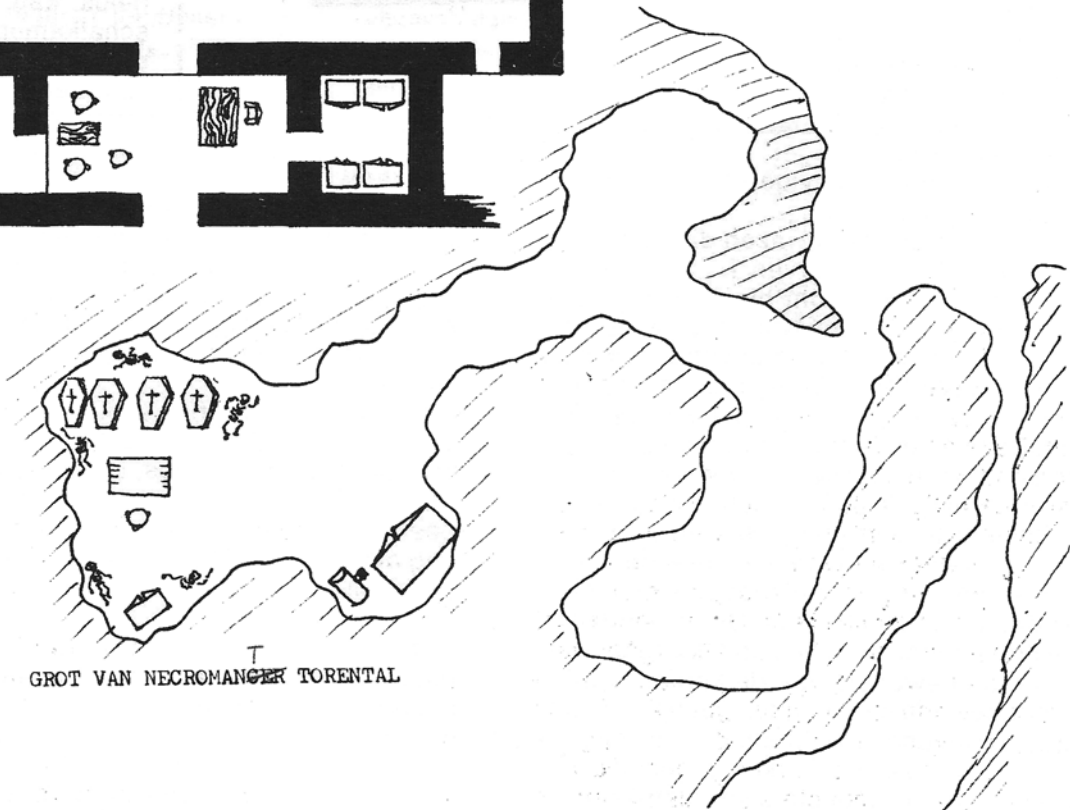
BOOMHUT VAN DE 4 JAGERS



-  bed
-  kast
-  gesloten kist
-  tafel
-  kruk
-  stoel
-  stenen tafel
-  doodskist of grafzerk



ONTVANGKAMER VAN GRAAF FURNICCF



GROT VAN NECROMANCER TORENTAL