

# DE VIER RUITERS DES DOODS



**HET OOG DES MEESTERS<sup>®</sup>**  
FANTASY-SPELLEN





Bedacht en geschreven door: Jan Cocle en Luc Depraeter  
Eerste uitgave: 1988  
opmaak: Frank Mutsaers  
versie 202204

---

# DE VIER RUITERS DES DOODS

Een avontuur voor ervaringsgraden 3-7  
voor een Meester en 3-6 helden









# VOORWOORD

**D**it is het winnende scenario van de wedstrijd die werd uitgeschreven naar aanleiding van Palantirs 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.

# 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 belastinginkomsten bleven. Furnicof wilde frauderen maar dit werd door de bode opgemerkt, en hij zou de hertog inlichten. Paniek trof Furnicof als een schot in de nacht. Hij besloot de hulp in te roepen van zijn halfbroer Torenthel, een tovenaar. Torenthel wekte middels een bijna vergeten necromantisch ritueel vier relatief in-

telligente skeletten van roofridders uit een ver verleden tot leven. Ze werden uitgerust met de sterkste wapens en wapenrusting, ze kregen de beste paarden uit de stallen van de graaf en werden de bode achternagestuurd.

Toen zijn 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 ondoenlijk zijn). Oude liederen en legenden werden door de inwoners terug opgegraven en al gauw waren de vier ruiters bekend tot over de grenzen van Bornland. Graaf Furnicof zag hier natuurlijk brood in. Hij sloot een aantal grote handelcontracten met andere grote steden in Avonturië. De met rijkdom en weelde beladen karavanen liet hij dan overvallen door zijn vier roofridders, wat hem fenomenale inkomsten gaf.

De graaf kon nu zijn schulden bij de hertog afbetalen en zijn goklust onderhouden.

---

## SITUERING

---

HET DORPJE NIRVAL IS EEN KLEIN HANDELSDORPJE dat ontstaan is langs de rivier de Walsach, ongeveer 40 mijl van de stad Neersand, in Bornland. In het centrum van het dorpje leven schippers en vissers, dokwerkers, handelaars en winkeliers.

Langs de randen van het dorpje leven hier en daar landbouwers. Het terrein is leengrond van hertog Florus de Grote van Neersand en wordt bestuurd door graaf Furnicof.

---

# HET AVONTUUR BEGINT

---

## DE OPDRACHT

---

HOEWEL HERTOG FLORUS DE GROTE MERKT DAT DE belastingaangifte nu in orde is, vraagt hij zich wel af wat er met zijn bode gebeurd 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 edelste held krijg ook een vrijgeleide mee van de hertog.

---

## DE REIS NAAR NIRVAL

---

DE KARAVAAN BESTAAT UIT TWEE KARREN MET ZEER dure zijde en laken uit het zuiden van Avonturië. 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 Vier Ruiters des Doods. "Er wordt zelfs gezegd dat ze niet te verslaan zijn." Zodra de karavaan nog slechts enkele mijlen van het dorp verwijderd is, doemen de 4 ruiters op. Hun harnassen zijn breed en zwart glimmend, hun paarden zijn met maliën 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 volgens Torenthals orders na een paar gevechtsronden 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, dan komen ze met lege handen aan in het dorp. Het strekt hen niet tot eer, maar heeft verder weinig belang in de loop van het avontuur.

---

# IN NIRVAL

---

## TOLHUISJE

---

HIER WONEN DE TOLBEAMBTE JORIS EN ZIJN OER-  
domme helper Dunt. Zij keuren elke binnenge-  
brachte lading en houden zich aan het motto: “Een  
dwerg een daalder, een reus een zak goud”, met an-  
dere woorden wie arm is betaalt weinig, wie rijk is  
veel om over de brug te mogen.

Voor de helden geldt hetzelfde: rijk getooide helden  
met zware wapens en uitrusting krijgen plots te ho-  
ren 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. Probeer  
het als meester niet op de spits te drijven, maar als  
het op een gevecht uitdraait komt de stadswacht er  
onmiddellijk bij. Een document met het zegel van  
hertog Florus (wat de held van de hoogste stand  
meekreeg) kan hier als vrijgeleide dienen en eventue-  
eel de situatie ontmijnen voor ze ontstaat: gezanten  
(inclusief gevolg) van de hertog zijn vrijgesteld van  
tol.

---

## IN DE HERBERG

---

ALS DE HELDEN DE HERBERG (NR.2) »DE KLINKEN-  
de 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 op  
alles: hij zet de adelaarsmantel\* van zijn halfbroer  
Torental 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 het  
zegel van de hertog tonen, en biedt hun een kamer  
aan, eten en een bad. Hij nodigt hen zelfs uit op zijn  
bureau op het kasteel. In de herberg spreekt hij liever  
niet over zaken. \*Een adelaarsmantel is een magi-  
sche cape die de drager toelaat 1 keer per dag voor  
3D6 spelronden in een bergadelaar te veranderen.

---

## 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 vier ruiters verschenen zijn vlak na de komst van de vier 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 vier ruiters zijn pas gekomen nadat de vier jagers zich in het bos hebben gevestigd.
- Indien de helden de graaf wijzen op z'n goklust vertelt hij hun dat dat deel uitmaakt van het privéonderzoek 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 des Doods beginnen, maar eigenlijk zijn ze de vriendelijkheid zelve. Ze houden van hun graaf, die zich vaak tussen zijn volk begeeft en rondjes betaalt 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 één 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 heb-

ben ze niets kwaads in de zin.

6. Tara is een meisje dat niet goed wijs is.
7. Yglador de kluizenaar is een wijs man. Gisteren nog voorspelde hij me een rijke toekomst en de hand van een mooie vrouw.
8. De vete tussen boer Hansz 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 dorpeelingen. Een D20 kan ook als D10 dienen door enkel naar het rechtse cijfer te kijken.

---

## 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 Torenthal). De ene duim verpletterde de andere ...

---

## YGLADOR

---

DEZE KLUIZENAAR BEWEERT PROFEET TE ZIJN EN IN de toekomst te kunnen kijken. Tegen betaling zal hij de toekomst lezen, maar hetgeen hij zegt, houdt geen steek: Ofwel zal hij vleierend 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, vier kraaien die het nest verlaten. Van ver zijn ze gekomen en ver zullen ze gaan).

Hoewel de grot van Torenthal en de grot van de klui-zenaar vlakbij elkaar liggen, heeft de klui-zenaar 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.

1. De halfbroer van Furnicof is een halvegare. Hij toont zich trouwens nooit tussen het volk
2. Graaf Furnicof is in feite keizer Hal in vermom-

ming en hij wil Bornland inpalmen.

3. De vier jagers zijn vriendelijke jongens, ze brengen me elke dag een deel van hun vangst.
4. Wie met Tara trouwt, erft mijn fortuin (welk fortuin?)
5. De bode die van Neersand kwam, werd niet vermoord. Hij is één van de roofridders.
6. Na hun plundertochten verdwijnen de roofridders met hun paarden in de rivier. Hun paarden worden dan zeepaarden en zichzelf veranderen in reusachtige zwarte haaien.
7. De vier jagers hebben een hele grote boomhut gebouwd in de grote eik, midden in het woud. Het ding telt zeker tien kamers. Als de helden geamuseerd luisteren naar de klui-zenaar en er niets van geloven, dan kun je hen eventueel nog wat ware tips geven:
8. Graaf Furnicof is de aanvoerder van de 4 ruiters.
9. De halfbroer van Furnicof doet aan zwarte magie. Niemand weet dat behalve ik.
10. De vier roofridders kunnen niet gedood worden, want ze zijn het al.

---

## BIJ DE 4 JAGERS

---

HET IS NIET MOEILIK OM DE BOOMHUT VAN DE 4 jagers te vinden. Midden in het bos staat een reusachtige eik die de andere bomen maar varens doet lijken. Tussen de onderste dikke takken is een boomhut gebouwd die met een touwladder te bereiken is. Alle deuren zijn afgesloten, maar zijn in te beuken of open te prutsen met een LK- of BE-proef met een malus van 4. Als de helden echter te veel lawaai maken, worden ze aangevallen door D6 honden van de jagers die uit hun slaap gewekt zijn.

LE 15 AV 10 AW 5 TP 1D6 +2 BW 1 MK 8

De jagers zelf zijn niet thuis. Graaf Furnicof heeft de helden min of meer aangezet om naar de boomhut 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.

---

## RUZIE TUSSEN TORENTHAL EN FURNICOF

---

TORENTHAL IS ALLERMINST GELUKKIG MET ZIJN SITUATIE. Hij is de tovenaar die de vier 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 vier ruiters persoonlijk bevel om naar de boomhut te trekken en de helden af te maken (noot: enkel Torenthal en Furnicof kunnen de 4 ruiters bevelen; bij tegenstrijdige orders gehoorzamen ze Torenthal). Dan begeeft hij zich naar de herberg waar de vier 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 tovenaar werpt een FULMINICTUS DONDERZWIJN op Furnicof en verlaat woedend de herberg. Hij bestijgt z'n paard en rijdt naar de boomhut. De vier jagers rijden hem wat later achterna. Intussen zijn de vier ruiters bij de boomhut aangekomen en vallen ze de helden aan. Vanuit de boomhut 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 helden overduidelijk dat ze met skeletten te doen hebben.

# BESLISSENDE FASE

**N**et als de helden enig vermoeden hebben hoe de vork in de steel zit, horen ze een schril gefluit en zien ze Torenthal op een steigerend gitzwart paard. De overlevende ruiters staken

hun aanval en volgen Torenthal. Indien de helden tegen de tovenaars willen vechten, zal deze enkele spreuken op hen werpen vooraleer weg te rijden.

---

## WAT DOEN DE HELDEN NU?

---

- Helemaal niets: dan zal Torenthal zijn wraak op Furnicof uitvoeren. Hij hernieuwt de vier 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 roofriders 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 ze alles. Tevens belooft hij hun dat ze de adelaarsmantel mogen houden als ze hem helpen. (Vanzelfsprekend is Torenthal zelf een verrader en hoopt hij enkel dat de helden zo naïef zijn om hem te helpen)
- De helden slagen erin om zowel Torenthal als Furnicof gevangen te nemen of te verslaan: Tijdens deze gevechten krijgen de helden (indien nodig) de hulp van de vier 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 VIER RUITERS des Doods betaalt de hertog elke held 20 dukaten. Voor het uitschakelen van de zwarte magiër Torenthal elk 10 dukaten. Voor het verslaan van de frauduleuze graaf Furnicof betaalt hij elke held nog eens 20 dukaten. Indien een held zich opgeeft als kandidaat graaf moet de Meester hierover beslissen.

Het overwinnen van onschuldigen levert geen avontuurpunten op.

JC/LDP



# MEESTERFIGUREN

## GRAAF FURNICOF

MO 13, SL 14, CH 15, BE 14, LK 10, LE 45, AV 12, AW 13, TP 1D6 +3 (degen), BW 2, MK 25

## TORENTHAL

*Tovenaar*

MO 13, SL 15, CH 14, BE 10, LK 11, LE 35, AV 13, AW 11, TP 1D6 +2 (staf), BW 1, MK 30, AE 55 (3° stafbetovering)

## WACHTERS

MO 12, SL 9, CH 9, BE 10, LK 12, LE 25, AV 10, AW9, TP 1D6 +4 (zwaard), BW 3, MK 15

## DE VIER RUITERS DES DOODS

skeletten/ondode roofridders

MO 30, SL 10, CH -, BE 12, LK 12, LE 50, AV 12, AW 10, TP 1D6 +6 (tweehandszwaard) BW 6, MK 35

Elke zware treffer (11 of meer TP) doet een stuk van het harnas van de ruiters afvallen (BW - 1), wat niet betekent dat de ruiters ophoudt met vechten. Zelfs een onthoofde ruiters kan nog steeds verder vechten. Bij LE 0 is de ruiters 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 STRIJDPAARDEN

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

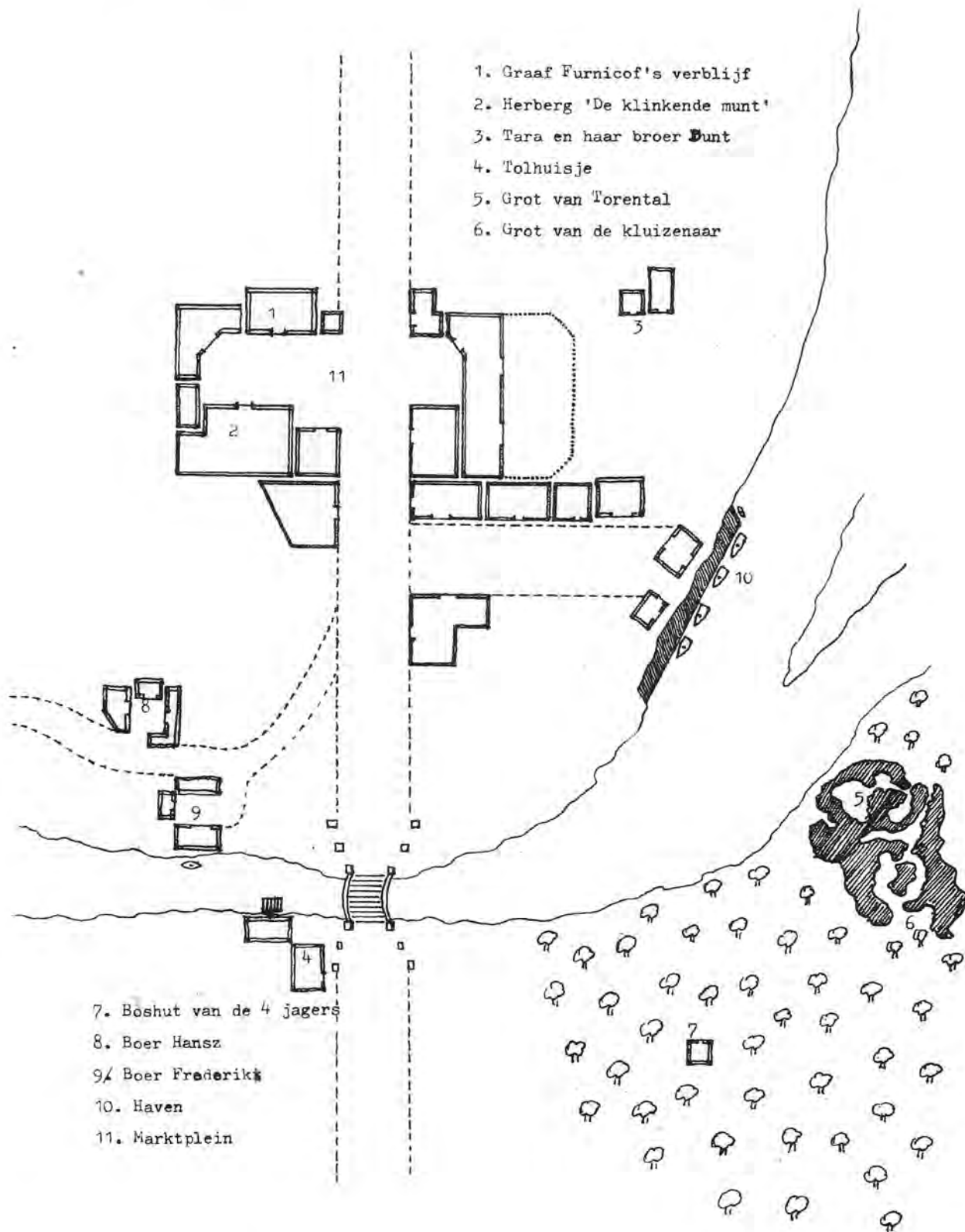
Allen getrainde paarden, dus AV en AW van de ruiters +2. Het paard laat zijn berijder slechts vallen als het in één treffer meer dan 12 TP krijgt of als zijn LE zakt tot 5 of lager.

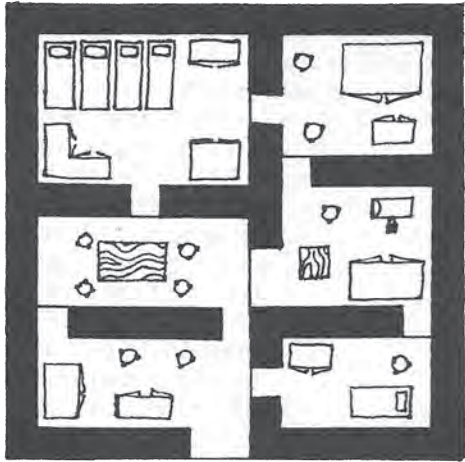
## DE VIER JAGERS

MO 15, SL 14, CH 10, BE 13, LK 10, LE 47, AV 14, AW 14, TP 1 D6+3 (sabel/korte boog), BW 3, MK 25



# Nirval

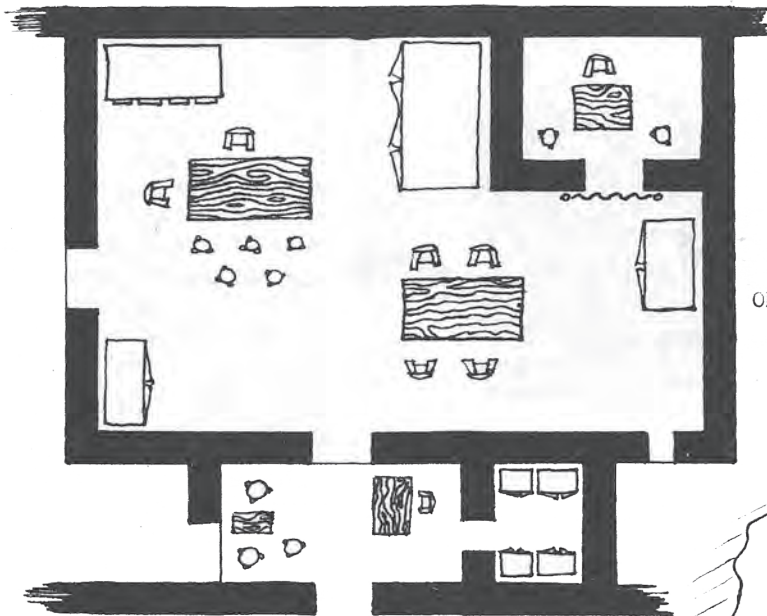




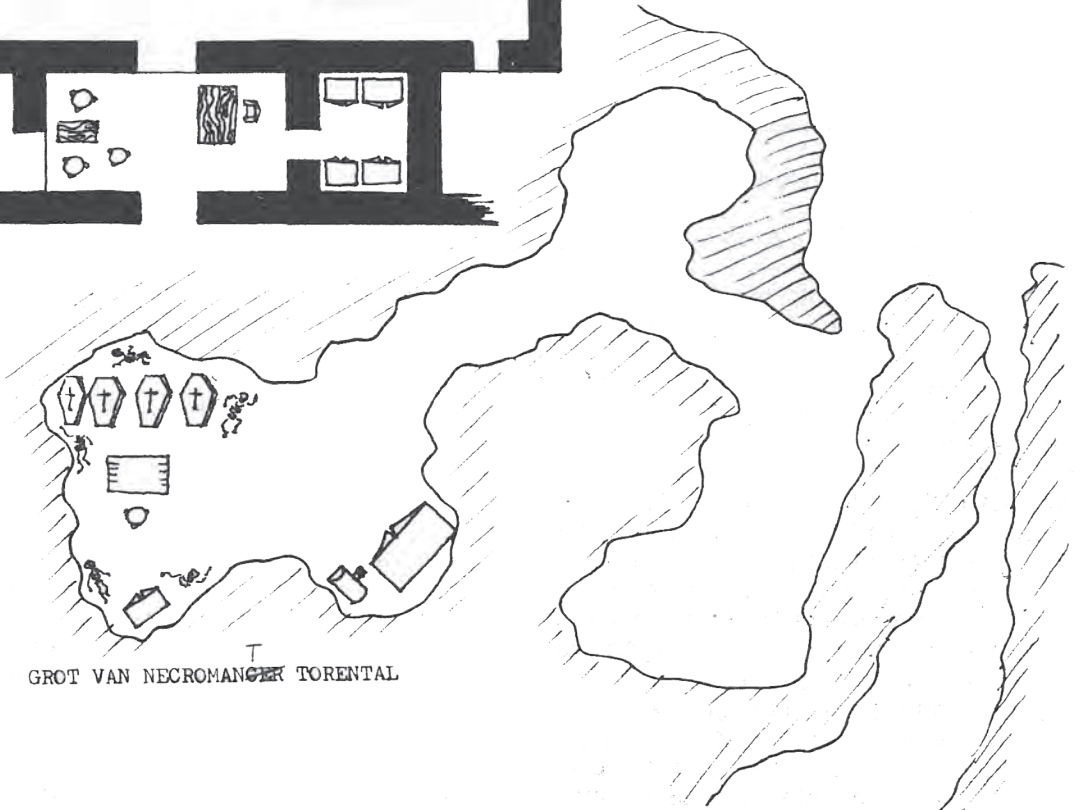
BOOMHUT VAN DE 4 JAGERS



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



ONTVANGKAMER VAN GRAAF FURNICCF



GROT VAN NECROMANCER TORENTAL





'Het Oog des Meesters' – een nieuwe spelsensatie  
'Het Oog des Meesters' is een spannend nieuw fantasy-  
rollenspel. Als speler waagt u zich in Avonturië.

Daar begint het spel. Iedere speler kruipt in de huid van  
een spelfiguur: strijder, tovenaar, elf, avonturier of dwerg. De  
'helden', zoals ze in Avonturië heten, spelen niet tegen elkaar,  
maar met elkaar. Als groep maken ze het avontuur mee en  
als groep vechten ze tegen de machten van het noodlot.  
Zij trekken ten strijde tegen het kwaad. Soms om een  
diamant aan boord van een schip vol demonen en  
piraten te veroveren, dan weer moet een schone  
jonkvrouw uit handen van monsters worden gered.  
De wegen naar het doel zijn zeer gevaarlijk en alleen  
de Meester - de spelleider - weet welke avonturen en  
gevaaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunnen  
bedwingen, hun doel zullen bereiken, hangt af van  
hun eigen inventiviteit, van hun moed, van hun  
behendigheid, van geluk. Fantasie en creativiteit komen bij de  
spellen van 'Het Oog des Meesters' volledig tot hun recht.



#### De wereld van 'Het Oog des Meesters'

In Avonturië, het fantasieland van 'Het Oog des Meesters', wachten  
ontelbare avonturen op u. Natuurlijk moet u de regels van het  
spel kennen, anders bent u reddeloos verloren. Begin daarom met  
het Basisspel. Het bevat de voornaamste regels en een eerste  
avontuur. Daarin vindt u ook hoe u 'Meester' kunt worden.  
Met behulp van de boeken met avonturen dringt u dan  
avontuur na avontuur verder door in de fantastische  
wereld van Avonturië. Er verschijnen avonturen, die u  
alleen kunt spelen, en avonturen voor meerdere spelers,  
waarbij u door de Meester door het avontuur wordt  
gevoerd. Als u begint, is uw ervaringsgraad één. Per spel  
verzamelen de helden van Avonturië 'avontuurpunten' en  
stijgen zo naar steeds hogere ervaringsgraden.



#### Over dit avontuur



Dit boek bevat alle informatie, die u nodig heeft om als Meester een groep  
spelers door dit fantastische avontuur te leiden. Hoe u Meester wordt,  
kunt u lezen in het onmisbare Basisspel, waarin u alle spelregels van 'Het  
Oog des Meesters' en andere belangrijke informatie kunt vinden. Met die  
doos kunt u alle avonturen van 'Het Oog des Meesters' spelen.

