

# Herberg 'Het Zwarte Everzwijn'

Bijlage met aanvullingen en aanpassingen  
voor Odm PROFESSIONEEL

Samenstelling en bewerking:  
PALANTIR vzw



de helden te bewaken. Hij treitert hen door een grote lok van Leti's haar aan hun voeten te werpen. Hij deelt de helden mee dat de graaf haar niet naar zijn kasteel zal meenemen, maar haar wel binnen twee dagen een behandeling zal geven in de toren.

Iedereen weet wat dat betekent en de helden moeten tot het besluit worden gebracht (taak van de Meester) om Leti en zichzelf te bevrijden en te vluchten van het grondgebied van de graaf, voordat deze binnen 36 uur terug is van het kasteel om Leti te tergen.

Zodra de helden de schildwacht onschadelijk hebben gemaakt (ze lokken hem hun kamer in en overmeesteren hem bij verrassing daar zij zich van hun touwen hebben kunnen bevrijden met het mes dat Leti één van hen had toegestopt) begint de Meester het avontuur volgens plan te beschrijven.

Ook hier weer de nodige gangen, vertrekken en tegenstanders aanpassen om het avontuur weer onvoorspelbaar te maken. Laat een gang weg, teken er een bij, of verander de richting en lengte van enkele gangen.

Taak van de helden bij deze derde suggestie is zichzelf en Leti te bevrijden door het torengedouw te bereiken via het gangenstelsel. Jij als Meester beslist over het aantal te verdienen avontuurpunten.

#### 4e Suggestie

Biedt de helden de mogelijkheid om sterke weerstand te bieden aan de schildwachten in de herberg. Ze doden ze of nemen ze gevangen. Ook de graaf wordt hun gevangene. Verder zijn er in de herberg nog Leti, de waard, de knecht en twee moedige burgers die even een handje toesteken bij het overmeesteren van de hatelijke graaf en zijn schildwachten.

Een volledig avontuur gaat zich nu in de herberg af-

spelen. Deze gaat belegerd worden door de schildwachten van de graaf. Ook al dreigen de helden de graaf te doden, de schildwachten vallen toch aan.

Ze kunnen slechts met moeite weerhouden worden van het in brand steken van de herberg: dat zou de graaf een verschrikkelijke dood injagen. En tenslotte vrezen de schildwachten toch ook de al even hatelijke en hebzuchtige zusters van de graaf die ook op het kasteel heersen.

De Meester doet hier de nodige aanpassingen om de helden tips te geven in verband met het in staat van beleg brengen van de herberg: de twee burgers kunnen hulp halen, de waard, de knecht en Leti zijn de gidsen in de herberg en de verplegers van gewonden.

De helden slagen in het avontuur en kunnen ontsnappen als ze een beleg van 10 dagen doorstaan. Dan worden ze ontzet door de troepen van de keizer. De Meester houdt rekening met eten en drinken en de eventuele gevolgen van ontbering ervan!

Begrijp je het spel niet, begrijp je een scenario of spelonderdeel niet, aarzel dan niet en zet je probleem uiteen op papier.

Je kunt het dan verzenden naar :

**PALANTIR vzw**  
**Postbus 461**  
**2000 Antwerpen 1**  
**België**

Al je vragen worden beantwoord.  
Telefonisch kun je ons bereiken op het nummer 03/235.45.07 voor België.  
Vanuit Nederland is dat 09 - 32 32 35 45 07.

Veel speelplezier !

# Herberg 'Het Zwarte Everzwijn'

Bijlage met aanvullingen en aanpassingen  
voor ODM PROFESSIONEEL

Samenstelling en bewerking:  
PALANTIR vzw



## Hoe deze bijlage vlot gebruiken ?

Lees pagina per pagina de tekst in het boek, en kijk telkens of in deze bijlage de zojuist gelezen pagina vermeld wordt. Lees de aanpassing of aanvulling en

noteer de belangrijkste zaken. Voor elke pagina wordt duidelijk vermeld *waar* (welke tekstkolom en/of paragraaf) je een aanpassing moet doorvoeren.

## Herberg 'Het Zwarte Everzwijn'

### Pagina 7

Kolom 2:

Niet alleen Avonturiers en Strijders, doch ook Dwer-gen kunnen aan het avontuur deelnemen. De minder ervaren Meester en held kunnen het dwergeninstinkt dan negeren.

Gebruik maken van de uitbreidingsregels legt de zelfde beperking op als bij de basisregels, nl. geen heldentypes met magische gaven aan het avontuur laten deelnemen. Doet een ervaren Meester dat toch, dan moet hij voldoende magische vallen, raadsels en voorwerpen in het avontuur inbouwen (zowel positieve als negatieve) om het de met magie begiftigde helden wat moeilijker te maken. Zorg dat jij als Meester alvast de toverspreuken goed kent !

Welke moeilijkheidsgraad je ook kiest, speel dit boek met helden van 1e en 2e graad.

### Pagina 8

Kolom 1:

Het Boek van de Macht is niet meer verkrijgbaar daar deze gegevens opgenomen worden in het basis- en uitbreidingsregelsboek van de 1e doos: 'Odm PROFESSIONEEL - Inleiding op het Avontuur' en in de 2e doos: 'Odm PROFESSIONEEL - Magie in Avonturië'.

### Pagina 11, 14, 15, 16 (eerste deel)

*Raadgeving:* De Meester kan een deel van de tekst kopiëren indien hij niet graag wil of niet goed kan voorlezen. De tekst wordt de helden voorgelegd en daarna aan de Meester terug gegeven. Dit zorgt dan wel voor het nodige knip- en plakwerk, want de spelers mogen natuurlijk de informatie voor de meester niet lezen. Weet ook dat een goede voorlezer/aanbrenger een avontuur vanaf het begin de nodige spanning en de helden de nodige avontuurlust kan bezorgen.

### Pagina 17

Kolom 1:

Even duidelijk stellen dat de Meester *nooit* aan de helden meedeelt of vergaarde informatie al dan niet waar is.

Kolom 2:

Voor spelers die de eerste maal aan een Odm-avontuur deelnemen, is dat een schraal, tegen de borst stuitend begin. Laat elke held daarom een Charisma + Behendigheidsproof doen. Zij die slagen weten een voorwerp van maximaal 55 ons aan de aandacht van de fouilleerders te onttrekken. Als Meester bepaal jij welk voorwerp de held heeft kunnen behouden.

Wat de uitrusting betreft, laat de Meester helden van de 2e graad toe om een uitrusting van maximaal BW 3 te behouden/dragen.

Helden die van hun uitrusting worden beroofd dragen nog slechts een lendendoek of een goedkoop pak = BW 0 !

### Pagina 19

Kolom 1:

Elke aanraking, elke stap die de helden in het duister maken beschrijven is niet gemakkelijk, laat staan voor een beginnende Meester. De minder ervaren Meester wordt aangeraden om de helden terstond een klein olielampje te laten vinden. Daarin zit nog lampolie voor drie spelronden. Houdt rekening met helden die eventueel een portie lampolie bij zich hebben. Als het kleine lampje geheel gevuld is, kan het vijf spelronden branden alvorens het dooft en weer gevuld moet worden.

Gang 1a:

Duister of niet, laat beginnende helden maar onmiddellijk trachten een plattegrond te tekenen van de weg/beschrijvingen die de Meester meedeelt. Uit ondervinding weten we dat het niet noodzakelijk is om een plan der lotgevallen te tekenen. Dikwijls klopt het toch niet, het vergt veel speltijd en welke nieuwbakken held kan er zomaar vlot lezen en schrijven ?

Een Meester die zijn avontuur goed voorbereid, kopieert de speelplannen, vergroot deze eventueel, knipt ze in delen en legt de helden slechts dat deel voor wat ze zien. Een kleine moeite voor een veel aangenamer spelverloop. Zodra je de uitbreidingsregels gebruikt is het gebruik van tinnen spelfiguren een extra dimensie om het spelplezier te vergroten. Je vindt tinnen figuurtjes en andere spelbenodigdheden in elke rollenspel-speciaalzaak.

*Raadgeving:* De informatie over elke gang of ruimte is in drie delen verdeeld. Lees als Meester ter voorbe-

reiding van het avontuur het boek eerst geheel door en geef *tijdens* het spel naar eigen goeddunken delen van de speciale informatie vrij en laat weg wat je niet zint. Het monotoon opdreunen van de informatiedelen gaat al vlug vervelen.

### Pagina 21

Kolom 1:  
Helden die gebruik maken van werktuigen als wapen, mogen door de Meester een behendigheidproef worden opgelegd. Indien de proef mislukt (voordat de AV-proef wordt uitgevoerd!) zal het werktuigwapen slechts de helft van zijn TP toedienen aan de getroffen tegenstander. Deze maatregel zal hen niet zo vlug van alles en nog wat doen meenemen. Het halfvergane touw in korte stukken verdelen hoeft niet via de D6 te gebeuren. Dat gaat vlot voor elke held met een lichaamskracht van 10 of hoger. Tastende helden kunnen hun handen kwetsen. De Meester moet daar rekening mee houden. Gebroken stoelpoten zijn op dezelfde manier te gebruiken als knuppels, doch de trefpunten zijn iets lager. Stoelpoot = 1D + 1 TP.

Gang 1b:  
Indien de helden al teveel LE hebben verloren (b.v. spelers die voor de eerste maal aan een avontuur deelnemen), kan de Meester de schadepunten wat beperken door de held een Charismaproef op te leggen. Als die slaagt is de held slechts 1 LE verloren.

### Pagina 22:

Kolom 1:  
*Let op:* er kunnen geen twee uitrustingen over elkaar heen worden gedragen. Onder een uitrusting kan wel een lendendoek of goedkoop pak worden gedragen. Dat geeft echter geen BW meer.

Gang 2b:  
Bij een nader onderzoek van de plafondbalken vinden de helden een goed verborgen roestig mes. Nog degelijk genoeg om te gebruiken, maar magisch geladen. Wie het mes langer dan 12 spelronden in zijn bezit heeft wordt ziek. Een hevige koorts verlaagt al zijn scores met 1 punt. De held geneest pas wanneer hij het mes niet meer in zijn bezit heeft. Geen enkele genezende kracht is sterk genoeg om de magie ongedaan te maken. Hiermee laat je meteen blijken dat niet alle gevonden voorwerpen of uitgevoerde acties positief zijn voor de helden. Een Meester moet het zo aan leggen dat de spanning te snijden is, telkens wanneer de helden iets zoeken/vinden of in een bepaalde situatie terecht komen.  
*Wees niet te kwistig met avontuurpunten, ze moeten verdiend worden.*  
De gangen in deze mijn herbergen niet in *elk* hoekje

en gaatje de nodige dukaten of zilveren daalders. *Wees ook hierbij redelijk.*

### Pagina 23

Kolom 1:  
Zodra de Meester het aantal ratten heeft bepaald, vindt er een gevecht plaats. Het is nu aan de Meester om dit eenvoudige gevecht wat meer kleur te geven door een aantal ratten terug in de hollen te laten vluchten na enkele gevechtsronden. Telkens als een held in het water valt doen de overgebleven ratten weer een uitval om na enkele gevechtsronden weer hun hollen in te vluchten. Dit blijft zo tot alle ratten gedood zijn of zo zwaar gewond dat ze zich definitief in hun hollen terugtrekken.  
Het met ijzer beslagen schild is vol water gezogen daarom is het gewicht het dubbele van een gewoon schild.

### Pagina 24

Kolom 1:  
Na een eventueel gevecht met de dwergen, kunnen de helden de werktuigen ook weer als wapen gebruiken. De helden moeten dan opnieuw slagen in een behendigheidspreef, anders worden de TP van het gebruikte werktuig weer gehalveerd.  
De op de vlucht slaande orken kunnen door de helden achtervolgd worden. Een mooie kans voor de Meester om een hinderlaag te leggen of te improviseren wanneer één van de vluchtende orken gevangen wordt.

### Pagina 25

Vertrek 5:  
Deze dwergen reageren zeer vijandig als de helden aanstalten maken om zilvererts mee te nemen. Ze zijn namelijk zelf verantwoordelijk voor de dagelijkse hoeveelheid zilvererts.  
De ork vecht tot de dood indien hij heeft bemerkt dat de helden al zilvererts in hun bezit hebben.

### Pagina 26

Vervolg tekst van Gang 5a:  
Als er zich onder de helden toch magisch begiftigde heldentypes bevinden, moet de muur (toegang tot het grottenstelsel) door de Meester van een magische bescherming worden voorzien, b.v.:  
- bij aanraking telkens 1 LE verlies ;  
- bij beschadiging verschijnt er een raadsel op de muur dat moet worden opgelost ;  
- bij het gebruik van een open- of sluit- toverspreuk verstevigt de muur, waarna ook een raadsel verschijnt.  
Het staat de Meester uiteraard vrij om naar eigen goeddunken hier een magische val te plaatsen.

Vertrek 7:  
Eén stutbalk verwijderen, veroorzaakt al een instorting. Deze kwetst de helden die zich in de ruimte bevinden niet, maar sluit hen wel op. Er zullen aardig wat spelronden overheen gaan eer de helden zich een weg naar buiten hebben gehakt. De Meester moet hier rekening houden met het lawaai dat gemaakt wordt. Helden die niet in het vertrek stonden kunnen van buitenaf het bevrijdingsproces versnellen door mee puin te ruimen. Ook dat veroorzaakt lawaai en dat kan twee tot vier orken naar de helden toe lokken.

### Pagina 28

Gang 10a, Gang 10b, Gang 10c:  
Een gelegenheid voor de Meester om helden, die toch de moeite doen om tijd te verbruiken in het grondig doorzoeken van deze gangen een geneeskrachtige of wondenhelende drank te laten vinden, en voor de helden met magische begaafdheden de mogelijkheid om een magisch wapen te vinden. Werp 1D6:

1 - 3: Een zilveren dolk, wordt een tegenstander erdoor getroffen dan is deze onmiddellijk dood. De dolk verpulvert dan tot stof.  
4 - 6: Een houten krukje met drie poten. Het zitvlak is bekleed met groen fluweel. Wie erop gaat zitten krijgt een visioen. Hij verbrand zich wel en verliest daardoor 1D6 aan LE. De Meester vertelt de held die een visioen heeft wat meer over een plaats (keuze ligt bij de Meester) die ergens in verbinding staat met het gangenstelsel. Het krukje verdwijnt in een groene steekvlam als de vierde held erop gaat zitten.

### Pagina 35

Vertrek 16:  
Geef de helden hier geen enkele kans tot het gebruik van de open vuren of de smeltoven. Laat er telkens een aantal vijanden verschijnen om hen aan te vallen. Als de helden daar namelijk beginnen te werken is het einde van het avontuur ver zoek. Als Meester moet je het avontuur leiden door de helden veel extraatjes te gunnen in keuzen, situaties, en dergelijke, maar de rode draad door het avontuur moet blijven bestaan.

### Pagina 37

Gang 17b:  
Ook hier een magisch hindernis opbouwen indien er zich bij de heldengroep heldentypes bevinden die over magische krachten beschikken.

### Pagina 38

Vertrek 19:  
Het voorgestelde bluffen zal door de Meester in bedekte termen aan de helden die voor de eerste maal

aan een OdM-avontuur deelnemen kunnen worden meegedeeld. Stilaan moet het iedereen duidelijk worden dat het doel van een avontuur niet alleen door vechtpartijen wordt bereikt, maar ook door het oplossen van raadsels, door sluwheid en vindingrijkheid, enz.

### Pagina 40

Vervolg tekst vertrek 21:  
Bij gebruik van de uitbreidingsregels en bij gebruik van tinnen figuren, kan de Meester aan de hand van de plaats waar de tinnen figuurtjes - die de helden uitbeelden - staan, zien wie er op het valluik staat en er invalt.  
Helden die in de kuil staan en aangevallen worden, worden in hun handelingen belemmerd. De Meester doet een aantal van hun scores met 1 punt omlaag tot de helden weer uit de valkuil zijn gekropen.

### Pagina 42

Vervolg tekst Vertrek 22:  
De Meester kan beslissen dat de twee wachters eerst de speren grijpen en naar de helden werpen om vervolgens de strijd aan te binden. Voor een gelukte speerworp moeten de wachters is een behendigheidspreef slagen. De Meester beslist welke helden het doelwit zijn.

Vertrek 22b:  
Wulf, de hoofdman zal uit zichzelf zijn kamer verlaten als er op de begane grond een gevecht ontstaat. Gelokt door het tumult, zal hij zich onmiddellijk in de strijd mengen.

### Pagina 44

Vertrek 22c, Vertrek 22d:  
Hier hoeven geen tegenstanders meer te zijn, maar richt de Meester de vertrekken degelijk in. De helden kunnen er dan nog wat bruikbaar vinden. Dat doorzoeken geeft wel tijdnadeel en indien de helden langer dan 4 spelronden de vertrekken blijven doorzoeken, zal er steevast hulp uit de mijn opdagen om de huurlingen bij te staan. Zeker als één van hen heeft weten te vluchten. De Meester bepaalt welke monsters/tegenstanders de toren betreden.  
Vertrek 24:  
De Meester let erop dat de helden telkens weer door 2D6 vleermuizen worden aangevallen bij het maken van teveel lawaai.

### Pagina 46

Vervolg tekst van vertrek 25:  
De spin kan het de helden nog moeilijker maken tijdens het gevecht door met haar lange poten vooruit

tegen de stalactieten te slaan. Vanuit haar web kan ze immers de zoldering bereiken. De helden die voor de spin staan moeten dan een behendigheidsproof afleggen om de neerstortende stalactieten te ontwijken. Wie faalt lijdt 1D6 LE verlies en kan de eerstvolgende gevechtsronde niet aanvallen.

De Meester mag in het net ook wel een aantrekkelijk voorwerp plaatsen. Bij gebruik van magische heldentypes is het iets magisch, bij gebruik van gewone heldentypes is het een waardevolle edelsteen die echter verpulvert zodra er daglicht bij komt.

*Raadgeving:* In dit avonturenboek is de hoeveelheid te verdelen avontuurnunten redelijk. Let wel dat de opgegeven avontuurpunten een totaal zijn dat de helden onder elkaar mogen verdelen volgens bewezen diensten en volgens het zich nuttig maken en moedig gedragen tijdens het avontuur. Indien er geen overeenkomst kan worden bereikt tussen de helden onderling, beslist de Meester over het aantal avontuurpunten dat elke held ontvangt.

In dit boek is wel wat overdreven met dukaten rondgestrooid. Het is beter dat de Meester alle te vinden dukaten omzet in zilveren daalders. Er mogen wel een paar dukaten gevonden worden, maar onthoudt dat de helden zich avontuur na avontuur moeten verbeteren en dus niet in één klap genoeg deviezen hebben om zich een harnas en een wapenarsenaal aan te schaffen. Veel hangt af van wat de helden tijdens het verloop van het avontuur al vinden. Hebben ze na 20 spelronden nog niets belangrijks gevonden, dan kan de Meester de eerstvolgende vondst wel in dukaten aanbieden.

De meeste avontuursituaties liggen in handen van de Meester. Daarom: lees het boek eerst grondig door, noteer belangrijke zaken en vergroot en copieer het

plan van de lotgevallen. Noteer vooraf de scores van eventuele tegenstanders van de helden. Zo bespaar je al heel wat spelonderbrekingen. Hoe vlotter een avontuur en een gevecht verloopt, des te aantrekkelijker wordt het OdM-rollenspel voor iedere deelnemer. Ook de tekeningen kun je kopiëren en op het juiste moment aan de helden tonen. Het hoeft geen betoog dat de Meester de plannen nog kan uitbreiden en/of aanpassen naar eigen inzicht.

## Pagina 50

*Raadgeving:* Hou je als Meester niet te strikt aan de monsterklasse die wordt omgezet in avontuurpunten als het monster door een held wordt verslagen. Hoe langer het monster heeft gevochten, des te hoger zijn de te verdienen avontuurpunten. Heeft het monster menige held verwond, dan kan de Meester de AP nog verhogen. Aan een laf (en daarom gevlucht) monster of één dat onmiddellijk het loodje legt, zijn weinig AP te verdienen. Wanneer helden menselijke tegenstanders (dus zonder monsterklasse) ontmoeten, dan wordt de magiegevoeligheid van de verslagen tegenstander als basis gezien voor de te verdienen AP.

Elke Meester kan hier naar eigen goedgevoelen over beslissen.

De helden kunnen niet argumenteren over het aantal AP dat de Meester hen geeft. Weet ook dat indien de helden bijvoorbeeld drie hagedismensen verslaan = doden, dan niet elke held 3 x 7 AP krijgt, maar dat de 21 AP onder alle helden moet worden verdeeld die zich verdienstelijk hebben gemaakt of aan het gevecht hebben deelgenomen. Ook voor een goed idee of een geslaagde actie, mag/kan de Meester een held met enkele extra AP belonen.

Je kunt dit boek één of meerdere keren rechtlijnig leiden en spelen. Maar toch biedt het avontuur meer mogelijkheden. Hier in het kort een aantal suggesties die door de Meester verder kunnen worden uitgewerkt. De Meester kan zelfs zo ver gaan dat de helden die het avontuur al eens gespeeld hebben weer opnieuw kunnen meedoen. Hij moet dan gewoon de opdracht, de te vinden voorwerpen, de vallen en het soort en aantal tegenstanders veranderen.

## 1e Suggestie

Leti brengt wel al het nodige om de helden te bevrijden, maar deelt hen de vluchtweg door het middelste vat niet mee. Dat houdt de helden langer op en als ze veel kabaal maken, komen er twee schildwachten de kelder binnen. De helden hebben nu de kans om de verraste schildwachten (de helden zijn immers van hun touwen bevrijd) te overmeesteren met een welgemikte slag d.m.v. een gelukte behendigheidsproof. Indien ze falen wordt er gevochten. Door het tumult verschijnen er per vijf gevechtsronden telkens twee nieuwe schildwachten die zich in het gevecht mengen. Zodra de helden 15 gevechtsronden in strijd zijn, gilt Leti de helden toe waarlangs ze kunnen ontsnappen. In de verwarring die er dan ontstaat - een schildwacht wil Leti het zwijgen opleggen en de waard en een knecht vallen nu moedig de wapenknechten aan - ontsnappen de helden door het middelste vat. Het vat sluit zich en kan door haar magische kracht pas na 21 uur weer geopend worden. Ondanks het feit dat het van hout is, is het vat niet te beschadigen.

De helden horen de schildwachten woedend maar tevergeefs op het vat inhakken. Dan horen ze de kapitein van de wacht de waard en Leti bedreigen met martelingen als ze niet willen zeggen waar het vat naartoe leidt. Binnen 36 uur worden de waard, de knecht en Leti terechtgesteld op de open plaats voor de herberg. Nu de helden dat weten, hebben ze 36 uur de tijd om door het gangenstelsel te komen, of ze kunnen 21 uur wachten tot het vat weer opengaat en ze via de kelder de herberg weer kunnen binnendringen om Leti en de anderen te bevrijden en daarlangs te ontkomen. Als Meester kun je daar een volledig avontuur omheen bouwen (de plattegrond van de herberg is immers voor handen) of je maakt de ontsnapping via de herberg kort en laat de helden achtervolgen door ruiters van de graaf. En zo kan de Meester onze tweede suggestie bij deze doen aansluiten.

## 2e Suggestie

Leti brengt het nodige waarmee de helden zich kunnen bevrijden en vertelt hen dat ze de schildwachten boven in de herberg zal verleiden. Zodra de helden muziek horen moeten ze de deur zachtjes openen en de schildwacht in de gang onschadelijk maken. Dit

kan, mits een geslaagde lichaamskrachtproef van de sterkste held die de schidwacht met één klap naar dromenland verzendt. Faalt hij, dan ontstaat er een gevecht, waarbij de schildwacht het vluchten moet worden belet. In de herberg stormen de helden naar de deur terwijl ze alles omver werpen. Ze slagen erin om te ontsnappen maar worden gevolgd door een groep ruiters van de graaf.

(Voorafgaand op de volgende tekst kan ook de eerste suggestie hebben plaatsgehad)

De helden volgen de enige mogelijke weg en wel door het lichte struikgewas langs de smalle bosweg. Dat hindert de ruiters sterk, maar toch naderen deze schrikwekkend vlug.

Enkele meters verder zien de helden dan een gebouw: het is een toren. Een deur van 1 meter breed en 2 meter hoog staat op een kier. *De Meester geeft dit aan als een vluchtweg.*

De helden kunnen het torengedouw betreden en de deur achter zich sluiten en/of barrikaderen. Het avontuur begint nu van hier af in de toren. Onmiddellijk zal er al strijd worden geleverd met de huurlingen in de toren en hun hoofdman. De helden moeten deze beletten om de buitendeur weer te openen. De ruiters hebben ondertussen ook het gebouw bereikt en bonzen uit alle macht op de deur met het bevel deze te openen. Ze roepen daarbij de naam van de huurlinghoofdman.

Bij gebruik van de eerste suggestie is het nog steeds de belangrijkste taak van de helden om de waard, Leti en de knecht te bevrijden.

Bij gebruik van de tweede suggestie is hun taak het vergaren van bewijzen van de snode plannen en daden van de graaf en deze voor te leggen aan de Keizer. Zo zal de graaf bestraft worden voor zijn hebzucht. De Meester verandert volgens moeilijkheidsgraad van de taken ook het aantal te verdienen avontuurpunten.

Pas het avontuur zodanig aan dat iedere speler, ervaren en onervaren, het avontuur kan beleven.

## 3e Suggestie

De gevangen genomen helden worden niet in de kelder ondergebracht, maar meteen naar het torengedouw gevoerd. Daar wordt hen een krachtige kruidendrank onder de neus gedruwd en ze verliezen het bewustzijn. Toch heeft één van hen bij het verlaten van de herberg een mes toegestopt gekregen van Leti die 'toevallig' tegen hem aanviel.

De Meester kiest nu een plaats middenin het grottenstelsel of in de mijnengangen, waar de bewusteloze helden worden ondergebracht.

Bij hun ontwaken is er allereerst de moeilijke taak om zich los te maken. Daarna wordt de plaats doorzocht naar eventuele wapens. Er staat een schildwacht om