

De Zwarte Ridder.

De Zwarte Ridder.



Een avontuur bedacht en geschreven door
Bryan Sturdy.

Aangepast voor 'Het Oog des Meesters' en voor
persoonlijk gebruik door Rudolf Trost.

De Zwarte Ridder.

Introductie.

Dit scenario kan worden gespeeld als een solo avontuur voor één held van Graad 5 of als een groepsavontuur voor vier tot zes helden van graad 1.

Als meester moet je voor jezelf uitmaken of dit avontuur al dan niet een voldoende uitdaging is voor je helden. Lees het hele verhaal eerst door omdat heel veel van de achtergrond altijd een mysterie zal blijven. Het verhaal moet dus op een pakkende wijze worden verteld, zodat je de helden kunt blijven boeien. Geef niet teveel informatie weg of je loopt kans de spanning te breken die de spelers zouden moeten voelen tijdens hun spelsessie.

Statistieken en scores van de door de meester gespeelde figuranten en de nodige voor de spelers bestemde documenten zijn gepresenteerd in de sectie op het einde van het avontuur.

Achtergrond.

Eichenheim is een klein en duidelijk arm dorpje in een afgelegen bebost gebied in de nabijheid van een bergketen. Dit was ooit een welvarende nederzetting, maar dat veranderde 123 jaren geleden. Op de dag van Geheimnistag, toen de twee manen vol in de wolkenloze hemel stonden, kwamen de Ogers.

Er waren zes zulke monsters ende lokale verdediging stond machteloos tegen hun brute kracht. De bevolking vluchtte in blinde paniek weg en de Ogers doden en aten alles en iedereen die ze te pakken kregen tijdens hun brutale plundertocht.

Bij het ochtendgloren vonden de onsnapte dorpelingen eindelijk de moed om naar hun dorp terug te keren om de strijd aan te gaan, maar de Ogers waren weg.

Bij toeval passeerde diezelfde dag een eenheid van 10 ridders van de orde van de Griffioen, een orde die de godin Rondra diende.

Meester: Rondra is de Godin van de strijd en beschermster der zwakkeren.

Toen ze de ravage zagen die de ogers hadden aangericht besloten ze even te blijven. Toen de Ogers weer terugkeerden die nacht, stuiten ze op een muur van onverzettelijk staal en scherp ijzer en werden teruggedreven in de bossen waar ze werden afgeslacht door de ridders. De strijd koste ook het leven van drie van de ridders en toen de overlevenden terugkeerden om hun doden te begraven, vonden ze een ondankbare bevolking die hun smeekbeden om hulp negeerden en de ridders de rug toedraaiden. Toen even later ook nog bleek dat de zwaarden van de drie gevallen waren gestolen barsten de ridders uit in een hevige woede. Hun eer was gekrenkt en de diefstal van de zwaarden betekende dat de zielen van hun gevallen kameraden zonder wapen voor de godin moesten verschijnen. Een echte smet op hun blazoën en een belediging voor de families van de gesneuvelde ridders.

Meester: In werkelijkheid werden de zwaarden gestolen door de man die achter de Ogeraanval zat, de dodenbezwearer Andreas Luna.

De bevolking van Eichenheim vreesde de woede van de ridders nu evenzeer als ze de Ogers had gevreesd, maar de ridders reden weg. Niet, echter, alvorens hun aanvoerder de bevolking bezweerde dat het dorp en haar inwoners zouden boeten voor hun ondankbaarheid, onbeleefdheid en zeker voor de diefstal van de eer van de orde.

Eichenheim begon haar lange weg naar het verval, met steeds minder handelsmogelijkheden omdat de naburige steden zich van het dorp afsloten en een handelsverbod oplegden aan de hun omringende dorpen.

Met het verstrijken van de jaren werden er steeds minder en minder velden geploegd en nog minder velden bebouwd en geoogst. Vele dorpelingen verlieten het eens zo welvarende nederzetting om hun geluk elders te beproeven.

Anderen konden niet weg omdat hun hele leven hier was opgebouwd.

En nu lijkt het alsof de laatste hoop op overleven van Eichenheim is vervlogen.

Twee maanden geleden, na een harde winter begon een in het zwart geklede ridder de enige toegangsweg naar de omringende dorpen waar nog wat handel kon worden bedreven te blokkeren. Hij heeft een grote tent opgeslagen nabij de enige oversteekplaats van de rivier. Op alle andere plaatsen is het onmogelijk om deze rivier veilig over te steken met een kar vanwege de diepte van de rivier of de hoogte van haar oevers. Zelfs indien een andere route door de omringende wouden zou kunnen worden gevonden, zou deze route te gevaarlijk zijn vanwege de vele gevaren die in de Avonturijnse wouden schuilgaan.

De Zwarte Ridder.

Alle karren komende uit Eichenheim werden door de zwarte ridder tegengehouden en eenieder die de rivier wenste over te steken werd gevraagd om een tol van 10 gouden dukaten te betalen, de 'zwaarden der gevallen' terug te geven of hem te verslaan in een eervol gevecht met gelijke wapens.

Natuurlijk heeft niemand in Eichenheim nog 10 dukaten, en de meest inwoners weten zelfs niets af van de zogenaamde 'zwaarden der gevallen' en de ridder bevechten is gewoon vragen om gedood te worden. Dit betekend dat Eichenheim effectief is afgesloten van de buitenwereld en slechts kan afwachten tot het dorp ophoud te bestaan. Hun laatste poging om van de zwarte ridder af te raken was het inhuren van een moordenaar die s'nachts in het kamp van de ridder sloop en hem met enkele messteken vermoorde. De moordenaar keerde terug en kondigde aan de het dorp van haar vloek was ontdaan. Dit koste het dorp haar laatste kapitaal: 200 gouden dukaten die door heel het dorp werden bijelkaar gesprokkeld.

De volgende ochtend echter, vond de karavaan uit Eichenheim weer de geheimzinnige zwarte ridder op haar pad. Het dorp heeft haar laatste geld bij elkaar gesprokkeld en met vele kruizers en stuivers en een klein beetje zilver komen ze in totaal aan de waarde van 7 dukaten. Ze zijn bereid dit geld te overhandigen aan eenieder die hun kan bevrijden vande zwarte ridder. De dorpelingen beseffen zeer goed dat dit geen groot bedrag is, maar het is het enige wat hun nog rest...

Meester: Het is zeer waarschijnlijk dat de helden met de burgemeester van Eichenheim zullen praten over het geld. Deze man, Rudolf Fleischer, die tevens ook de lokale slager is, verteld wat hij weet over de situatie en zorgt voor voorlopig onderdak voorde helden (tegen een *kleine* betaling, natuurlijk. Het dorp kan alle geld gebruiken. Indien de helden de opdracht aanvaarden zullen de dorpelingen het beloningsgeld betalen, maar pas nadat de eerste handelskaravaan met de opbrengst van de velden de rivier is overgestoken.

Eichenheim is een ellendige verzameling van half opgelapte gebouwen en vervallen hutten, maar de eens zo trotse dorpelingen zijn steeds bereid om een geprek te voeren over hun ellendige verleden. Ze zullen echter nooit vermelden dat hun voorouders hun redders de rug toedraiden en het aantal ogers varieert nogal van verhaal tot verhaal. Wat wel steeds wordt vermeld is dat het hol van de Ogers - die nog nooit werd gevonden - vol zit met waardevolle dingen en hopen goud van hun vele plundertochten.

De zwarte ridder.

Meester: Er zijn nog zeven zwarte ridders over van de acht die oorspronkelijk naar Eichenheim kwamen. De moordpoging is inderdaad geslaagd, maar een andere ridder heeft de plats ingenomen van de vermoorde zwate ridder en daarbij bijgedragen tot het mysterie rond zijn aanwezigheid.

De ridders wisselen iedere dag af bij het dragen van het zwarte ridder harnas en nemen hun positie in bij de pavilioentent aan de oversteekplaats. De acht ridders zijn de afstammelingen van de originele ridders die Eichenheim kwamen ontzetten al die jaren geleden. Hun riddereed verbied hun het zo gehate dorp met de grond gelijk e maken om daarmee de eer van de gevallen voorvaders te herstellen. Daarom hebben zij in samenspraak met hun grootofficier dit plan gesmeed. Zij willen Eichenheim afsnijden van de rest van de wereld, om het dorp langzaam te laten dood bloeden, tenzij het gehate bevolking hun de gestolen zwaarden teruggeeft zodat dezen kunnen worden bijgezet in de tombes waar hun vroegere eigenaar ligt begraven en de ridders in hun eer worden herseld en in hun volle glorie voor Rondra kunnen verschijnen.

Elke ridder zal steeds een volledige dag zijn plaats innemen op de weg naar Eichenheim, gezeten op een zwart, geharnast strijdpvaard, terwijl een tweede, eveneens zwart en geharnast, strijdpvaard dichtbij staat, vastgebonden aan een boom. Zelfs als deze twee sneuvelen, zal een andere ridder de plaats van de zwarte ridder innemen tot ze allen zijn gedood of tot de zwaarden zijn tergegeven.

De zwarte ridder beantwoordt geen vragen, maar eist slechts de tol van 10 dukaten of de zwaarden in ruil voor een vrije passage. Ook een uitdaging tot een tweestrijd kan door eenieder dit zich sterk genoeg voelt worden gevraagd en de zwarte ridder zal er op ingaan. Hij zal afstijgen om het duel eerlijk te houden.

Geen enkele ridder zal zich overgeven tijdens zulk een duel, alhoewel ze deze gratie wel verlenen aan hun tegenstander. Wanneer ze worden gevangen genomen, zullen de ridders proberen hun eigen leven te nemen wanner er zich daartoe een gelegenheid aanbiedt en op alle volgende zulke gelegenheden. Dit om zeker het plan van de grootmeester niet te verraden onder eventuele foltering.

In de pavilioentent zijn voedsel en drank aanwezig en alle soorten wapens die dor een typische ridder worden gebruikt - bastaardzwaarden, slagzwaarden, knotsen en vlegels, lansen, enzovoort...

De Zwarte Ridder.

De zwarte ridder zal iedere tegenstrever tijdens een duel de keuze van wapens aanbieden, maar nooit het gebruik van een paard.

De bandieten.

In de dichte bebossing van het omringende woud zit een kleine groep bandieten geleid door de zelfverklaarde beschermer der kanslozen' Hugo Karsteiner. Hij en zijn mannen zijn doorgewintere schurken die hun eigen moeder zouden verkopen als daar profijt kon worden uit gehaald.

De helden zullen de bandieten hoogstwaarschijnlijk ontmoeten terwijl ze het woud doorzoeken. Indien de bandieten er in slagen de helden in een hinderlaag te lokken, zullen ze hen beroven van alles wat maar waardevol kan zijn, maar Karsteiner zal hen aanbieden om hun kapitaal terug te geven en te verdubbellen als ze beloven de oude Oger grotten te doorzoeken en alles wat ze daar vinden aan hem geven om 'de armen te helpen – en daarmee bedoelt hij natuurlijk zichzelf en zijn kompanen.

De bandieten weten van de aanwezigheid van de zwarte ridder aan de doorwaadbare plaats en van de anderen in de grot, maar ze hebben de connectie tussen deze twee wetenswaardigheden nog niet gevonden. Alhoewel ze bang zijn voor wat de aanwezigheid van zoveel ridders voor hun kan betekenen, zullen ze geen zaak maken met de helden om de ridder aan te vallen. Karsteiner verkiest de ouwe betrouwbare methode van de hinderlaag om zwakkere reizigers te pluimen die zich in 'zijn' woud wagen.

Hij kent ook de locatie van de oger grotten en van het oude en verlaten gangenstelsel dat erachter ligt. Daar hij echter twee goede mannen heeft verloren tijdens de verkenning van dit gangenstelsel (deze vielen ten prooi aan Andreas Luna) en is nu te bang om daarheen terug te keren. Hij zal deze informatie gebruiken om zijn leven en vrijheid terug te krijgen als de noodzaak daartoe zich voordoet. Voor het ogenblik wil hij de helden echter gebruiken om wat 'opruimwerkzaamheden' voor hem uit te voeren.

Het verlaten Oger hol.

h Opgepast - Vol met Ogers

h Opgepast - Vol met Ogers

Deze ruimte is goed verborgen achter een zwaar rotsblok en vergt een waarnemingstest verzwaard met 5 punten om te vinden na een zoektocht van (20 – SL uren). Deze ingang is al meer dan 100 jaren niet meer gebruikt en dus overgroeid met allerlei plantengroei. De grot bevat slechts een kleine verzameling van wat de Ogers uit het toen welvarende Eichenheim hebben geroofd.

Meester: Tussen de weggerotte kledij, verbleekte en afgekloven beenderen en beschimmelde kratten en kisten met eveneens beschimmelde of gerotte etenswaren waar de maden een feestmaal hebben ligt een totaal van 200 dukaten, 200 daalders en 1d20 x 1d20 stuivers en kruizers. Laat de helser telkens een portie (voorbeeld 1 d 20 + 10 munten) vinden, zodat de zoektocht lang genoeg duurt. Iedere vondst vereist een waarnemingstest. Indien er tijdens de zoektocht een meesterlijke worp (1 of 2 op 1d20) wordt gerold, vind de betreffende held een gouden halssnoer bezet met vele edelstenen en met een zilveren amulet met gravures in een oude en verdwenen taal.

Indien een tovenaer erin slaagt om gelijk of lager te gooien dan zijn Graad weet hij welke waarde dit sieraad heeft, dit is namelijk de verloren ketting van gezag die de totale waarde van alle gevonden kapitaal in deze grot ver overstijgt. De ketting is betoverd zodat haar drager een +2 krijgt op de charismascore – zelfs indien de score dan op 18+ komt. De drager van de ketting kan een groep bestaande uit (Charisma x 5) personen toespreken en zij zullen geboeid luisteren en alles doen om aan de wensen van de kettingdrager tegenmoet te komen.

Gebruikt voor het goede kan dit sieraad een groot effect hebben op haar directe omgeving.

Gebruikt ten kwade kan de drager van de ketting hele gewillige legers om zich heen verzamelen en aanvoeren.

Helemaal achteraan in deze ruimte, verstopt onder een behoorlijk stinkende hoop afval is een vulluik dat zal breken wanneer er meer dan veertig kg wordt opgezet. Onder het vulluik is een tunnel die leid naar het oude gangencomplex verbonden aan dit grottenstelsel.

Andreas Luna, de Grafgeest.

De Zwarte Ridder.

Het was 100 jaar geleden de Grijs Magiër Andreas Luna die verantwoordelijk was voor het ritueel dat de Ogers tot een oncontroleerbare woede dreef en hen op een plunder-en rooftocht stuurde doorheen Eichenheim. Daaruit volgt dan ook dat hij verantwoordelijk was voor het verdwijnen van het grootste deel van de plunderopbrengst. Geen enkel juweel of edelsteen ontsnapte aan zijn hebzuchtige blik. Luna was ooit een gewaardeerd lid van het college der Grijs Magiërs, die wijd en zijd geroemd worden voor hun wijsheid, maar een persoonlijk verlies dreef hem tot de waanzin en hij werd een corrupt en oneerlijk mens die geen ogenblik spijt had van de gruwelijke daden die hij pleegde. Dat Eichenheim ten onder zou gaan en dat er honderden mannen, vrouwen en kinderen zouden sterven na zijn ritueel liet hem volkomen koud.

Gelukkig is het noodlot nooit veraf, en kort nadat de Ogers door de Orde van de Griffioen werden vernietigd en hij de drie zwaarden had geroofd, kwam een zwaar gewonde Oger de grot binnen en viel de magiër aan. Een machtige spreuk maakte van de Oger een ondode die voor eeuwig gedoemd was tot een diepe slaap om de grotten te bewaken. De magiër kwam er echter niet zonder kleerscheuren af. Een instorting veroorzaakt door de slagen van de Oger brak zijn nek en verpletterde zijn lichaam. De instorting bedolf hem onder duizenden kilogram rotsblokken.

Zijn onsterfelijke hebzucht en kleinzerige haat hielden zijn ziel echter in leven en hij werd één van de verdoemde zielen van de God wiens naam niet wordt gesproken, een ziel die nooit het Rijk van Boron zou betreden. Nu zwerft de Grafgeest die ooit Andreas Luna was reeds jaren lang door de gangenstelsels waar zijn ziel gedoemd is voor eeuwig te dwalen – of tenminste tot zijn kwade ziel wordt vernietigd.

Iedere beurt dat de helden zich in het gangenstelsel bevinden is er een kans van +1 op 1d20 dat de helden de Grafgeest ontmoeten. Werp 1d20, tijdens de eerste beurt moet je een 1 rollen om de ontmoeting te laten plaatsvinden. Tijdens de tweede beurt moet je 1 of 2 rollen om de ontmoeting te laten plaatsvinden, enz.

Het merkwaardig genoeg goed bewaarde lichaam van Luna (er was heel wat astrale energie aanwezig op het moment van zijn dood – ligt bedolven onder de instorting die kan worden verwijderd in (20 - LK) rondes, maar door de beperkte bewegingsruimte kan slechte één persoon aan deze opruiming werken. De restanten van zijn eens zo dure gewaden doen een slechte zaak in het verbergen van de vele ringen en edelstenen rond de vingers van het dode lichaam. Eén van deze ringen draagt het symbool van het college der Grijs Magiërs. Deze ring heeft geen magische krachten maar hij kan worden gebruikt om de ijzeren deur naar de schatkamer te openen zonder de bewakings demonen te wekken. Elk van de andere ringen bezit een magische kracht. Werp 2d6 op de tabel hieronder om te weten welke kracht in elk van de ringen verborgen is. Je moet gelijk of onder je magiebestendigheid werpen om de ring aan je levensenergie te binden en in staat te zijn de kracht in de ring te activeren.

2. Ring van Wilskracht.

Magische kracht: Verleent een bonus +3 aan Magiebestendigheidstesten.

3. Ring van verzet tegen Ziektes

Magische kracht: Verleent een bonus +2 aan lichaamskrachttesten om het verlies van levensenergie door ziekte te halveren.

4. Ring van verzet tegen Vergif

Magische kracht: Verleent een bonus +2 aan lichaamskrachttesten om het verlies van levensenergie door vergiftiging te halveren.

5. Ring van verzet tegen dementie

Magische kracht: Verleent een bonus +2 aan slimheidstesten om het verlies van slimheid door magische spreuken of brouwsels te halveren.

6. Ring van Verzet tegen Drainage

Magische kracht: Verleent een bonus +2 aan lichaamskrachttesten om de speciale aanvallen van spoken, liches en grafgeesten te weerstaan.

7. Ring van Verzet tegen Vrees

Magische kracht: Verleent een bonus +2 aan moedtesten om de gevolgen van vrees of verschrikking te weerstaan.

8. Ring van Verzet tegen Besmetting

Magische kracht: Verleent een bonus +2 aan je lichaamskrachttesten om het verlies van levensenergie door de gevolgen van besmette wonden te verzetten. Dit zou normaal het dagelijks verlies van (20 - LK) levensenergie betekenen.

De Zwarte Ridder.

9. Ring van Verzet tegen Verlamming

Magische kracht: Verleent een bonus +2 aan je lichaamskracht testen om de effecten van verlamming door magische spreuken of brouwsels proberen tegen te gaan.

10. Ring van Verzet tegen (Specifiek Dierlijk Vergift)

Magische kracht: Verleent een bonus +5 aan je lichaamskracht testen om de effecten van dierlijke giften (marask, schorpioen, slang, spin, etc.) proberen tegen te gaan. Zelfs indien de test niet slaagt zullen de schadelijke effecten worden gehalveerd.

11. Ring van Verzet tegen Toxines)

Magische kracht: Verleent een bonus +5 aan je lichaamskracht testen om de effecten van verlamming door magische brouwsels (toxines) proberen tegen te gaan.

12. Lensen van het Begrip:

Magische kracht: Deze lenzen (in brilvorm) staan de drager toe eender welke taal te lezen zolang hij of zij maar door de glazen lenzen kijkt.

Verder ligt ook de toverstaf van Andreas Luna naast het dode lichaam. Deze staf heeft 5 stafbetoveringen en kan de spreuk Flim-Flam-Fluister gedurende twee uren per dag (120 spelronden) oproepen zonder daarvoor ASP te hoeven betalen.

Om de ziel van Luna eeuwige rust te geven en de grefgeest uit te drijven, moet zijn lichaam of worden begraven door een priester van Boron, de god van de dood of totaal worden vernietigd (door bijvoorbeeld vuur en het verbrijzelen van de overblijfselen. De grafgeest zal echter niet zomaar toestaan dat zijn lichaam wordt verwijderd of dat het wordt vernietigd. Luna beseft heel goed dat het zijn lichaam is dat hem aan deze plaats bindt en in een ondode staat houdt.

Het oude gangenstelsel.

1. Achter de plaats waar Luna's lichaam ligt, gaat de tunnel dieper in de berg en wordt muffler, kouder, en onprettig. Zijnde een voorzichtig en vooruitdenkende persoon, nam Luna maatregelen tegen de Ogers die hij wou beheersen. Op de rechterwand zijn in de stenen een afgrijselijk gelaat gehouwen met daarnaast gehouwen letters gehakt waarvan sommige door het verloop der tijd zijn uitgewist of ingegroeid en onleesbaar. Geef de spelers waarschuwing 1 en wat tijd om het raadsel proberen op te lossen.

Meester: Een tovenaar kan met een geslaagde Slimheidstest het gelaat herkennen als dat van de Ogergod van de dood, een gevreesde entiteit. Andere helden moeten slagen in een slimheidstest verzwwaard met +5.

h *M.. .nd.r dr.k z.tt.n b.t.k.nt j. v.l*

v *An..ea. L..a v*

H *Mij onder druk zetten betekent je val*

v *Andreas Luna v*

Meester: Het gelaat was bedoeld om de Ogers af te schrikken, terwijl de gravure een waarschuwing is voor de val die aan het einde van deze tunnel wacht.

2. Deze val is zeer oud en de tijd heeft haar gevolgen gehad op haar werking. Zelfs indien er meer dan 100 kg op wordt gezet zal ze slecht 30 cm vallen en dan klemvast komen te zitten door de erosie van de rots waarin ze op magische wijze werd uitgehouwen.

Het echter gevaar is echter de ondode Oger die meer dan 100 jaar geleden onder de val kwam vast te zitten en door de magie in zijn bloed aan een lange winterslap begon. Wanneer de val door de helden wordt geactiveerd zal de Oger ontwaken en het houten luik verpulveren met zijn vuist. Daarna zal hij uit de put klimmen en de strijd aangaan.

Helden die op het luik staan wanneer het wordt verpulvert vallen in de vijf meter diepe put en krijgen 5 d 6 trefpunten te verduren vooraleer ze in 5 beurten uit de put raken.

Meester: vergeet de speciale regels van deze ondode Oger niet!

3. Deze ruimte is volkomen leeg. De geheime deur in de westelijke muur is gemakkelijk te vinden daar haar hengsels volledig verroest zijn en een Dwerg kan hem vinden met een worp van 7 op 3d6. Anderen hebben een geslaagde slimheidstest nodig na een zoektocht van (20 - SL minuten).

De ouderdom van de deur heeft haar echter wel vastgezet in de muur en daar ze onmogelijk in te beuken blijkt te zijn

De Zwarte Ridder.

is er is een lichaamskrachtproef nodig - verzaard met 5 punten - om haar te openen. In de deur zijn halfvergane woorden gegrift met een dolk. De gebruikte taal is Eltharin (Elfentaal).

De rechts chapen man op de rechts chapen tijd zal arriveren op het rechter pad.

De rechts chapen man op de rechts chapen tijd zal arriveren op het rechter pad.

Dit is een verwarrende (want verkeerd gespelde) waarschuwing die je eigenlijk alleen wil vertellen dat ze steeds rechts moeten houden in het oude gangenstelsel om aan de schatkamer te komen.

4. Deze ruime grot vertoont geen tekenen van enigerlei gevaar en lijkt zeer natuurlijk, met uitzondering van een duistere poel in de zuidoostelijke hoek die drie kwart van de ruimte overheerst. Op de bodem van de poel kan de glitter van goud en juwelen worden gezien, alhoewel het water groen, zuur en slijmerig is en erg stagnerend ruikt.

Metalen uitrusting (wapens, wapenrusting en werktuigen) zullen reeds bij het eerste contact sporen van roest vertonen.

Meester: Het goud en de juwelen op de bodem zijn illusies, maar de moeras octopus die in de duistere poel leeft zal niet erg vriendelijk zijn voor de helden die in het water prikken en porren. Het monsterlijke creatuur wordt gecontroleerd door de Grafgeest en zal aanvallen wanneer het in de poel wordt gestoord. Dit vreselijke monster veegt bijna 250 kg en heeft 8 tentakels om mee aan te vallen en een grote bek vol scherpe tanden die in staat zijn het been van een mens af te bijten.

5. De eindeloze reeks holen, kamers, en grotten zijn allen voorzien van stalachmieten en stalachtieten en vormen gordijnen van steen, die kilometer ver doorlopen. Tenzij de helden tekens aanbrengen op de rotswanden, zullen zij al snel verloren lopen in de eeuwigdurende reeks gelijkaardige en verwarrende grotte, holen en kamers (en ja, zelfs Dwergen hebben hier geen oriëntatiegevoel). Als dit gebeurt, zij zullen in het ondergrondse labirint rondwalen gedurende (30 - SL.) uren alvorens een uitgang te vinden in een zeer verschillend hol en merken dat ze op een geheel andere plaats in het woud zijn terechtgekomen en zich nu opnieuw moeten oriënteren om de weg terug te vinden. Het zal hen (20 - SL) uren kosten om een nederzetting (NIET Eichenheim) te bereiken en terug op een juist spoor te komen.

Meester: je kan het holensysteem zo groot maken als je wilt en geschikte dwalende of zelf inhabiterende monsters plaatsen in het labirint. Slechts door de rechtse weg te volgen vanaf de voordeur van de eerste kamer (3) kan de schatruimte worden gevonden.

6. De ijzeren deur heeft een menselijk gelaat als decoratie. Ze had ooit een bloedrode kleur, maar met het verstrijken van de tijd heeft ze veel roestplekken verworven. Je kan onmiddellijk zien dat de deur geen sleutelgat heeft. Een insnijding in haar oppervlakte is een afgrijselijk gelaat met een baard van tentakels. Een succesvolle waarnemings Test laat je toe een verdieping op te merken in het linkeroog waar blijkbaar een rond voorwerp in thuis hoort. Het plaatsen van Luna's amulet op deze plaats opent de deur. Elk ander voorwerp dat hierin wordt geplaatst zal de ware gedaante van de deur activeren als een afgrijzelijke demonische figuur.

Ondanks het feit dat de demon in zijn huidige vorm niet kan bewegen kan het eenieder binnen twee meter aanvallen met 5 tentakels die elk een verlamminggift bevatten dat een held telkens twee punten van zijn of haar MO, SL, CH, BE, en LK scores ontnemt en ook één punt LE per beurt. Dit vergif blijft actief tot de held dood is. Enkel een geneeskrachtige drank of een toverspreuk kan zo'n held nog redden.

Speciale regels:

De ijzeren deur is immuun aan alle aanvallen met hitte, koude of electriciteit en aan alle spreuken die de geest beïnvloeden. Ook niet-magische wapens veroorzaken geen schade.

De ijzeren deur ziet er onschuldig uit in sluimerende toestand maar eens gewekt is ze verschrikkelijk om te zien en moete iedere held die haar wenst aan te vallen slagen in een moed-proef.

De tong valt telkens een held aan binnen haar 2 meter bereik, terwijl de tentakels tot 10 meter ver kunnen reiken.

Om te zien of een tentakel aanval van de deur lukt, neem je het cijfer 10 en trek je het aantal vakken dat een held van de deur is verwijderd hiervan af. Indien je met 1d20 onder of gelijk aan dat cijfer gooit is de aanval gelukt en zit de held gevangen in een slijmerige tentakel die iedere beurt 1d6 schadepunten veroorzaakt en 10 punten levensenergie heeft..

De Zwarte Ridder.

7. Dit is de schatkamer van Andrea Luna en het is hier dat de grafgeest het grootste gedeelte van zijn eeuwige bestaan doorbrengt. De grafgeest zal er alles aan doen om de helden te beletten ook maar 1 kruizer te stelen uit deze kamer. Dat de meeste objecten in de kamer door het verstrijken van de tijd waardeloos zijn geworden. De drie zwaarden zijn goed verpakt in oliepapier en zijn daardoor goed bewaard gebleven. Bovendien zijn ze duidelijk herkenbaar als dusdanig. De zwaarden zijn nog in uitstekende conditie en de ridders zullen gelukkig zijn om hen in deze staat te ontvangen. De rest van wat er in de schatkamer aanwezig is is in z'er droevige staat van verval of verrotting. Veel van de kledij was vrij waardevol en van het beste materiaal gemaakt, maar een eeuw van blootstelling aan de vochtige, koude hollen heeft het allemaal laten verrotten. Het zelfde is waar voor de hier opgeslagen levensmiddelen. Er zijn verscheidene (1d20 + 5) beschimmelde en zelfs opengescheurde jute zakken te vinden die ieder blijkbaar muntstukken met een waarde van (1d20 x 1d20) dukaten bevaten of bevat hebben. Nochtans, is er een kans van 1-6 op 1d20 voor elke zak dat de tijd en het vocht de muntstukken als dusdanig waardeloos hebben gemaakt, alhoewel zij door een goede smid kunnen worden omgesmolten tot gouden blokken. Dit heeft als gevolg dat de inhoud van elke zak met een verlies van (1d20 x 3) % in waarde kan worden vernieuwd.



F.I.N.

De Zwarte Ridder.

Waarschuwing 1: in het Oger verblijf

h

M.. .nd.r dr.k z.tt.n b.t.k.nt j.w

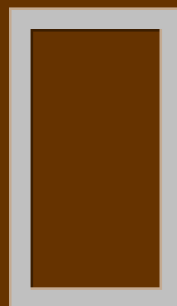
v.l

v An--ea- L--a v

Waarschuwing 2: in kamer 3.

ε

De rechts chapen man op de rechts chapen tijd zal arriveren op het rechter pad.



De Zwarte Ridder.

Het duivelse ritueel van Andreas Luna.

Naam:	De verschrikkelijke overdracht van de kracht van de goddelijke vernietiger. De verschrikkelijke overdracht van de kracht van de goddelijke vernietiger
Magische taal:	Demonisch
Graad:	13
Avonturenpunten:	6.600
Ingrediënten:	Het vers afgehakte hoofd van een oger, een zilveren beker gevuld met het bloed van twee ruziende mensen. De mensen moeten een echtpaar zijn en de geweldadige ruzie moet reeds acht dagen duren).
Conditie:	De magiër moet de bezwering intoneren gedurende de ganse tijd van de spreukduur. De zwarte maan moet vol aan de hemel staan en de spreuk moet beginnen bij valavond en eindigen op middernacht
Gevolgen:	Als de Slimheidstest die moet worden voldaan na afloop van de spreuk faalt, ondergaat de tovenaars zelf de effecten van dit duivelse ritueel. Natuurlijk kan hij de test verbeteren door 1 ASP te betalen voor elke punt dat de test faalde.
ASP:	54
Beschrijving:	Wanneer dit ritueel succesvol is, zal ieder levend wezen met een slimheid van 11 of minder dat zich binnen 2 kilometer van de magiër bevindt worden overvallen door een onstuitbare drang naar dood en vernieling. Zulke betoverde slachtoffers zullen op zoek gaan naar dingen om te vernietigen en wezens om te doden en zullen hiermee pas stoppen wanneer de zon opkomt of wanneer ze zelf worden gedood. Dergelijke wezens herkennen niemand en vermoorden alles en iedereen dat hun pad kruist. Dit leidt tot uiterst nare naschokken wanneer een betoverde zijn familie vermoord terugvindt en in zijn of haar dromen nachtmerries krijgt die op de duur lijden tot waanzin en zelfmoord.

De zeven zwarte ridders



Moed:	20
Levensenergie:	36
Beveiliging wapenuitrusting:	6
Aanval:	11
Afweer:	9
Trefpunten:	1d6 + 6 (Bastaardzwaard)
Monsterklasse:	20

Bezittingen

Bastaardzwaard; dolk; rijlans; knots; degen; metalen handschoen met scherpe piek; oorlogslans; harnas; schild; religieus symbol - Rondra; 35 Gouden dukaten; < met een waarde van 6 d 10 GD.; strijdpvaard met zadel, tuig en bit; edelman's kledij.

De Zwarte Ridder.

Hugo Karsteiner, Bandieten leider.



Moed:	12	Aanval:	12
Levensenergie:	35	Afweer:	10
Trefpunten:	1d6 + 4 (zwaard) 1d6 + 4 (lange boog)	Beveiliging wapenuitrusting:	4+3+4
Monsterklasse:	10		

Bezittingen

Zwaard; dolk; lange boog met 10 pijlen; kettinghemd en lederen rusting; schild; paard met zadel, tuig en bit. 1 d 20 GD, 2 d 6 Zd

De 8 Bandieten



Moed:	8	Aanval:	9
Levensenergie:	25	Afweer:	7
Trefpunten:	1d6 + 4 (zwaard) 1d6 + 3 (korte boog)	Beveiliging wapenuitrusting:	3 + 4
Monsterklasse:	8		

Bezittingen

Zwaard; dolk; korte boog met 10 pijlen; lederen rusting; schild; 2 d 6 Zd, 1 d 6 St

De Zwarte Ridder.

De ketting van gezag.

De ketting is betoverd zodat haar drager een +2 krijgt op de charismascore – zelfs indien de score dan op 18+ komt. De drager van de ketting kan een groep bestaande uit (Charisma x 5) personen toespreken en zij zullen geboeid luisteren en alles doen om aan de wensen van de kettingdrager tegenmoet te komen. Gebruikt voor het goede kan dit sieraad een groot effect hebben op haar directe omgeving. Gebruikt ten kwade kan de drager van de ketting hele gewillige legers om zich heen verzamelen en aanvoeren. **Waarde:** 1.000 x 1 d 20 + 10 GD



Andreas Luna (nu een Grafgeest)



Moed:	20	Aanval:	12
Levensenergie:	35	Afweer:	10
Trefpunten:	1d6 + 6 (Zeis) 1d6 + 4 (zwaard)	Beveiling wapenuitrusting:	Hun geestesvorm halveert alle opgelopen schade
Monsterklasse:	12*		

Grafgeesten kunnen enkel met magische wapens worden gewond of gedood.

De avontuurpunten worden toegekend, zodra een grafgeest terugkeert naar waar hij vandaan komt.

Speciale regels:

Dodenangst: Als een Grafgeest veroorzaakt Andreas Luna dodenangst in alle levende helden. Je moet een Moedproef doorstaan alvorens je hem kan aanvallen.

Doodsgreep: een Grafgeest kan sterfelijke vijanden doden door ze aan te raken. Deze doodsgreep zuigt 2 d 6 punten levensenergie weg en deze schade wordt niet verminderd door je bepantseing. Je kan deze doodsgreep wel ontwijken door een geslaagde Behendigheidstest te doen, maar je kan hem niet afweren.

Bezittingen

Spreukenboek der witte magie; schrijfgerief; rugzak, boek met beginnersspreuken; dolk, Gen van deze voorwerpen zijn in goede staat en hebben slechts een waarde van 25% hun normale kostprijs.

Zijn toverstaf bevat de flim flam fluister spreuk die tweemaal daags gratis kan worden gebruikt,

Het lichaam van Andreas Luna heeft een magische ring aan zijn linker hand. Deze ring bevat een energie juweel dat drie vuurballen bevat en bovendien iedere gewoon wapen de eigenschap verleent magische wezens te kunnen doden.

De Zwarte Ridder.

De Ondode Oger



De oger, ook wel menseneter genaamd, kan een lichaamslengte van meer dan drie meter bereiken: dat is zowel voor mannelijke als vrouwelijke exemplaren van toepassing. Omdat ogers niet van de zon houden, heeft hun taaie onbehaarde huid een krijtbleke kleur. Ze vinden het heerlijk om hun lichaam met reuzel in te vetten en dragen alleen een lendendoek. De typische ranzige ogergeur wordt door elfen tot op een afstand van 10 meter waargenomen. Oggers hebben altijd honger en hun lievelingseten is mensenvlees. Daarom is het voor een held ook zinloos om te proberen met een oger te onderhandelen, want het monster staat maar één doel voor ogen: namelijk hoe krijg ik de held zo snel mogelijk in de pan. Waar het wapens betreft geeft de oger de voorkeur aan een zware met steensplinter beslagen knots, die hij met weinig behendigheid, maar wel met grote kracht, hanteert

Moed:	22
Slimheid:	5
Levensenergie:	40
Beveiliging wapenuitrusting:	3 + 4 op de buik
Aanval:	6 (x3)
Afweer:	5
Trefpunten:	2d6 + 4 (Tweehandige knots of ander tweehandig wapen. Alle tweehandige wapens kunnen door een Oger met één hand worden gehanteert.
Monsterklasse:	18

Speciale regels:

Regeneratie: Bij de start van iedere gevechtsronde krijgt de ondode Oger de helft van de totale levensenergie die de helden in de vorige ronde hebben verloren terug. Levensenergie verloren door vuur of vuurmagicie wordt niet meer hersteld en moet permanent van zijn 40 punten levensenergie worden afgetrokken. Wanneer zijn levensenergie naar 0 zakt, houd deze speciale kracht op met werken en verlaat de verloren ziel de Oger om terug te keren naar het rijk van de God wiens naam niet wordt gesproken.

Stom en doelgericht: Oggers zijn al niet erg slim van nature uit, maar dit ondode exemplaar wordt slechts door één ding gemotiveerd: vind iets om te eten... Zelfs tijdens een gevecht, kan deze motivatie hem leiden van zijn tegenstander. Wanneer de lucht van een mogelijke maaltijd hem bereikt moet de Oger een skimheidstest afleggen of stoppen met vechten en de geur gaan onderzoeken. In een gevecht is de Oger wel meer gefocust op zijn tegenstander en wordt de Slimheidstest verhoogt met +4 tot een koele score van 9.

Maagzuur: De spijsvertering van de ondode oger is zeer special en zeer gevaarlijk. Éénmaal tijdens een gevecht kan de Oger zijn maaginhoud uitbraken door andere aanvallen op te geven. Dit maagzuur is zo zuur en stinkt zo vreselijk dat het iedere beschrijving tart. Wat het bovendien ook nog doet is alles wat het raakt aantasten of zelfs vernietigen.. Wapenrustingen worden vermindert met 1 d6 punten – indien de worp hoger is dan de BW van het pantser moeten de resterende punten worden omgezet naar (1 d6 x restant) schadepunten op LE. Deze aanval kan niet worden afgeweerd – om duidelijke redenen maar wel worden ontweken. Een succesvolle behendigheidstest halveert de opgelopen schade.

De Zwarte Ridder.

Moeras Octopus



De meeste Octopussen zijn vrij onschadelijk, als betoverende schepselen die in warme tropische oceanen leven. De Moeras Octopus, echter, is niet van deze soort. Hij ziet er uit als een reusachtige Octopus, met acht tentakels, reusachtige ronde ogen en modderkleurige huid - maar daar eindigt de gelijkenis. Deze schepselen leven in de koude en modderige moerassen van Avonturië. Hun leven is volledig besteedt aan het jagen op prooi in hun directe omgeving. Ze liggen in hunstinkende modderpoelen en iedere prooi die opduikt wordt gegrepen en verdronken om daarna te worden opgegeten. Moeras Octopussen zijn ongelooflijk sterk, en zodra een prooi wordt gevangen door een tentakel, is het zeer moeilijk om uit de omstrengeling te ontsnappen. In een gevecht, kan de Moeras Octopus met alle 8 tentakels elke ronde aanvallen. Deze modder gekleurde schepselen lijken op reuzeoctopussen, met een lijf dat ongeveer 2 meters overdwers meet en met 8 tentakels die elk ongeveer 6 meters lang zijn. Dit monsterlijke weekdier is een uitgesproken carnivoor en leeft voornamelijk van de vele vissen en kleine bosdieren die hij met de zuignappen op zijn grijparmen vangt. Het lichaam van de Moeras Octopus is zacht en broos, daarom hebben ze verschillende technieken om zich te camoufleren of om belagers af te leiden. De meeste Moeras Octopus kunnen van kleur veranderen. Dit gebeurt met behulp van speciale cellen in de huid, die naargelang de uitrekingsgraad verschillende kleuren produceren (van rossigbruin tot rood en bleek-geel-oranje). Moeras octopussen hebben daarboven op ook nog de mogelijkheid om de dominante kleur in de omgeving te reflecteren: in wit licht zijn ze bijvoorbeeld wit en in blauw licht zijn ze blauw (zo vallen ze minder op). Hierdoor kunnen Moeras Octopus zowat alle kleuren aannemen en vermoedelijk kunnen ze zo ook communiceren. Deze Moeras Octopus is per toeval in de modderige poel terechtgekomen en daar hij de grootste jager was in de buurt, is hij instinctief blijven hangen in de poel waar hij veilig is van de buitenwereld met zijn mensen en een groot jachtgebied heeft. Hij is instinctief bang voor de Grafgeest maar heeft snel geleerd dat dit creatuur hem niets kan aandoen

Meester: de speciale krachten van Andreas Luna werken niet op dit koudbloedige dier.

Moed:	22 (plus de mogelijkheid de prooi te verassen door middel van camouflage.)
Levensenergie:	40
Beveiliging wapenuitrusting:	2 (huid)
Aanval:	6 (x9)
Afweer:	5 (x9)
Trefpunten:	2d6 (tentakels), 1 d 6 Schadepunten (Beet)
Monsterklasse:	30
Wapens:	bek en tentakels

Speciale regels:

Amfibisch: Dit 500 kg zware weekdier kan de poel verlaten en gedurende 8 uur op land leven en zal niet nalaten de poel te verlaten om de helden die vluchten te achtervolgen.

Tentakels: Iedere prooi die door een tentakel wordt gegrepen mag in zijn of haar eerstvolgende actie een Behendigheidstest proberen - eventueel verzaagd door de Meester - om uit de omstrengeling te geraken. Indien dit mislukt krijgt de prooi 1 d 6 +5 trefpunten te verduren. Iedere beurt daarna mag de held een Lichaamskracht test wagen om los te breken. Indien dit mislukt krijgt de prooi ook 1 d 6 +5 trefpunten te verduren. De prooi wordt naar het water getrokken en bij ieder mislukte ontsnappings poging verliest de prooi de opgelopen schade punten (dus zonder aftrek van wapenrusting) in uithoudingsvermogen (LE + LK, dus verandert iedere ronde) door verdrinking. Wanneer een tentakel 9 punten schade oploopt in één klap lost hij automatisch zijn prooi.

De Zwarte Ridder.

De ijzeren deur



Beschrijving

De ijzeren deur heeft een menselijk gelaat als decoratie. Ze had ooit een bloedrode kleur, maar met het verstrijken van de tijd heeft ze veel roestplekken verworven. Je kan onmiddellijk zien dat de deur geen sleutelgat heeft. Een insnijding in haar oppervlakte is een afgrijselijk gelaat met een baard van tentakels. Een succesvolle waarnemings Test laat je toe een verdieping op te merken in het linkeroog waar blijkbaar een rond voorwerp in thuis hoort. Het plaatsenv an Luna's amulet op deze plaats opent de deur. Elk ander voorwerp dat hierin wordt geplaatst zal de ware gedaante van de deur activeren als een afgrijselijke demonische figuur. Ondanks het feit dat de demon in zijn huidige vorm niet kan bewegen kan het eenieder binnen twee meter aanvallen met 5 tentakels die elk een verlamminggif bevatten dat een held telkens twee punten van zijn of haar MO – LK scores ontnemt en ook één punt LE per beurt. Dit vergif blijft actief tot de held dood is. Enkel een geneeskrachtige drank of een toverspreuk kan zo'n held nog redden.

Speciale regels:

De ijzeren deur is immuun aan alle aanvallen met hitte, koude of electriciteit en aan alle spreuken die de geest beïnvloeden. Ook niet-magische wapens veroorzaken geen schade.

De ijzeren deur ziet er onschuldig uit in sluimerende toestand maar eens gewekt is ze verschrikkelijk om te zien en moete iedere held die haar wenst aan te vallen slagen in een moed-proef.

De tong valt telkens een held aan binnen haar 2 meter bereik, terwijl de tentakels tot 10 meter ver kunnen reiken. Om te zien of een tentakel aanval van de deur lukt, neem je het cijfer 10 en trek je het aantal vakken dat een held van de deur is verwijdet hiervan af. Indien je met 1 d 20 onder of gelijk aan dat cijfer gooit is de aanval gelukt en zit de held gevangen in een slijmerige tentakel die iedere beurt 1 f 6 schadepunten veroorzaakt en 10 punten levensenergie heeft..

Levensenergie:	50
BW:	6
Wapens:	Giftige tentakels