

# Reuzendoders

# Reuzendoders

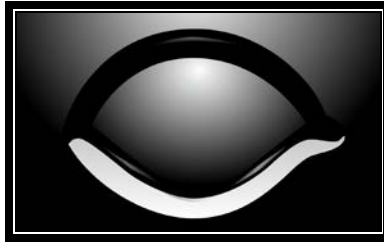


**Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur**  
Origineel verhaal geschreven door Rudolf Trost voor ODM 1ste editie.

*Waarin de helden worden geconfronteerd met een gevaarlijke tegenstander en enkele snel te overwegen keuzes zullen moeten maken.*

**Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur**  
Origineel verhaal geschreven door Rudolf Trost voor ODM 1ste editie.

# Reuzendoders



Dit avontuur is best indien het word gebruikt wanneer de helden zich in een vrij afgelegen wildernisgebied bevinden, waar het voor een reus mogelijk is om ongestoord rond te wandelen.

De helden reizen door een nabijgelegen gebied en horen de volgende informatie:

*Maak een worp tegen je Charisma -2 om een gerucht op te vangen. De worp op de geruchtentabel word met 2 punten verlicht omdat het voorval met de reus het meest recentste nieuws is. Werp op de tabel tot elk gerucht bekend is. Ieder gerucht is 5 AP waard.*

GERUCHTENTABEL	
1	Een groep van goudzoekers die in de bijna uitgeputte Garlsteen zilvermijn werken - gelegen in de nabije heuvels - werd tot een pulp geslagen. Er zijn twee doden. Dit lijkt op het werk van een reus.
2	Reuzen staan er niet om bekend zo agressief te zijn. Men wist al jarenlang dat er een reuzenfamilie in de heuvels woonde en tot nog toe heeft niemand daar problemen mee gehad of hebben de reuzen voor overlast gezorgd.
3	Baljuw Mannheimer van Blanryde biedt een beloning van 100 gouden dukaten voor degene die hem het hoofd van de reus brengt.
4	Sommige inwoners van Blanryde denken er aan om te verhuizen naar veiligere oorden omdat ze bang zijn dat de reus ook het dorp zal komen vernietigen.
5	Er zijn niet veel kandidaten voor de post van "reuzendoder." Tot nog toe heeft niemand het aangedurft zich te melden voor de betrekking! Een succesvolle "reuzendoder" zal heel wat glorie, bekendheid, en eer worden toegeweefd. De charismascore van een reuzendoder zal in de streek waar de reus werd gedood steeds 17 zijn (de hoogst score zonder falen).
6	Zowel weigeren de bevelhebber van het garnizoen in de nabije stad Rondrasholm als de Steinkühler Prins in zijn naburige kasteel weigeren om hun soldaten op zulk een wilde jacht te sturen en hun meest dierbare bezittingen zonder bescherming achter te laten. Blanryde is op zichzelf aangewezen.

In de veronderstelling dat de helden interesse betonen in de betrekking van reuzendoder – of de situatie op z'n minst interessant vinden (zo niet, verhoog dan het geboden bedrag tot 50 dukaten per persoon) of laat hen terwijl ze verder reizen een toevallige ontmoeting hebben met de reus. De beloning in gedachten zal dit vaak voldoende zijn om de strijd aan te gaan.

Later die dag, terwijl ze hun zoektocht naar de reus plannen of tijdens het kopen van uitrusting of het gewone drankverbruik in de plaatselijk herberg, worden de helden benaderd door een uitermate adembenemend mooie dame die zichzelf voorstelt als Severine du Abréger-Brusque (zie verder) Na haar nogal gewichtige introductie verteld ze dat zij in de jacht op de reus wenst deel te nemen als zij haar willen toelaten tot hun gezelschap. Zij zegt dat de helden om het even welke schat kunnen behouden die zij in de verblijfplaats van de Reus zouden vinden, Severine wil slechts de bekendheid voor het doden van een reus. Als de helden niet akkoord gaan, zal zij hen beginnen volgen. Dit doet zij onopgemerkt zolang de helden zelf niet doorhebben dat ze worden gevolgd, anders moet ze een slimheidsproef afleggen om verborgen te blijven. Indien ze wordt betrapt zal ze de rol spelen van de onbeholpen jongedame die is verwaald (niets is minder waar). Severine zal niet achtergelaten kunnen worden (-10 AP indien een held dit oppert, - 30 AP indien dit ook wordt uitgevoerd.) Indien het tot wapengeweld komt en als zij haar willen bestrijden, kunnen zij haar deskundigheid met de rapier uit de eerste hand ervaren.

**Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur**  
Origineel verhaal geschreven door Rudolf Trost voor ODM 1ste editie.

# Reuzendoders



**MEESTERNOTA:** De bergen zijn een zeer ruw gebied waar het gemakkelijk is verloren te lopen. Het vergt ongeveer acht uren (16 vakken op je kaart) om het geruineerde kamp van de mijnwerkers te bereiken. Werp 2d6 voor ieder vak dat de groep betreedt om te zien of ze al dan niet een toevallige ontmoeting hebben. De eerste zes worpen moeten worden geworpen op de lijst van de Blanryde graslanden, de tien overige vakken op de lijst van de Blanryde heuvels. Probeer om de viandigheden tot een minimum te beperken aangezien het gevecht tegen de reus alles zak vergen wat ze hebben. Orken en Goblins kunnen vanop een zekere veilige afstand worden opgemerkt zonder dat dit tot een conflict leidt.

Werp 2d6 voor elk vak dat je betreedt. Handel de eventuele ontmoeting af alvorens verder te trekken. Handelaars hebben waarschijnlijk uitrusting bij die de helden kunnen kopen, terwijl de bange landbouwers duidelijk maken dat hun leven en oogst in gevaar is. Beide ontmoetingen kunnen informatie verschaffen over de sporadische aanwezigheid van de andere toevallige ontmoetingen mist de helden slagen in een Charismaproef.

## TOEVALLIGE ONTMOETINGEN IN DE BLANRYDE GRASLANDEN

2-6	Geen ontmoeting.
7	1d3 Handelaars.
8-9	1d4 Plaatselijke landbouwers.
10	1d4 Wilde honden.
11	1 Wild zwijn.
12	1 Giftige slang. Een behendigheidsstest van de held tegen de behendigheid van 10 van de slang is nodig om en beet te vermijden. Het grootste aantal successen wint. Een gebeten held(in) verliest 3d6 punten levensenergie en zal iedere ronde een verder punt verliezen tenzij een anti-gifmiddel wordt toegediend. Dit stopt de vergiftiging maar herstelt geen levensenergie.

Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur  
Origineel verhaal geschreven door Rudolf Trost voor ODM 1ste editie.

# Reuzendoders

## TOEVALLIGE ONTMOETINGEN IN DE BLANRYDE HEUVELS

2-6	Geen ontmoeting.
7-8	1d4 +4 Goblins.
9	1d3 +3 Orken.
10	1d3 + (aantal helden) Orken.
11	1d3 +3 + (aantal helden) Goblins.
12	1d3 +3 Goblin Wolfrijders.

Na een zware tocht die acht uren (16 vakken op je kaart) heeft geduurd vinden de helden een duidelijk door mensen hemaakt pad dat naar de zilmijn leid. Indien ze dit pad volgen arriveren ze na nog een uur stevig doorwandelen in het verwoeste kamp van de mijnwerkers.

Er bevinden zich nog drie mijnwerkers in het verwoeste kamp, en zij zijn alle drie doodsbang. Hun leider, Klaus Delver, kan aan de helden vertellen dat twee mijnwerkers op een wekelijkse jacht zijn vertrokken om het kamp van voldoende vlees te voorzien, maar dat ze nog steeds niet zijn teruggekeerd. Bij een succesvolle Charismaproef verteld hij dat ook hij en zijn twee handlangers gisterenavond door de reus werden aangevallen. De reus leek actief naar hen te zoeken. Zij slaagden er in om te ontsnappen door zich binnen in de mijn te verbergen en werden doodsbang toen de reus zijn woede kwam uitschreeuwen in de ingang van de mijn, met enkele kleine instortingen tot gevolg in lang uitgegraven plaatsen. Nadat hij hiermee ophield, begon de reus zowat elke constructie in het kamp tot puin te slaan en stapte nog steeds razend weg na afloop van deze vernietigende daad.

Neen, Delver noch zijn twee kompanen weten waarom de Reus hen aanviel, zij wisten altijd al dat er een familie van reuzen in de heuvels woonde, maar zij ondervonden nooit voordien enige hinder.

Nu, echter, schijnt één van deze reuzen voor een hun onbekende reden uit te zijn op hun levens.

**MEESTERNOTA:** de twee gedode mijnwerkers brachten zelf hun noodlot over zich heen toen ze in een dronken bui een reuzenkind ontmoeten en het doden "voor de sport." Toen de vader zijn gedode zoon vond – samen met hem nog de enige overlevende van de eens zo grote familie - en zag dat hij was gedood door mensenwapens kwam hij snel tot een conclusie over wie de moordenaars waren. De dronken mannen deden geen moeite om hun sporen te verbergen en al gauw had de reus hen te pakken. Toen hij de twee mannen herkende van het mijnwerkerskamp besloot de reus ook dit te vernietigen om daarna Blanryde met de grond gelijk te maken. Indien de helden de drie (misschien onschuldige) mijnwerkers – die volgens hem medeschuldig zijn aan de dood van zijn zoon - aan hem overleveren zal de reus het dorp sparen. De enige andere oplossing is de (eveneens onschuldige) reus doden.

Wanneer ze op zoek gaan naar de reus zal het nog 6 uren (12 vakken) van spoorzoeken kosten om een bruikbaar spoor te vinden dat naar de reus zal leiden.

Na een zoektocht van 4 uur (8 vakken) komen de helden op de plaats waar de vermangelde lichamen van de twee mijnwerkers (de moordenaars) liggen (+20 AP). De kraaien houden hier een festijn.

De helden kunnen wat tijd besteden om de lijken te begraven (+20 AP) of dezen aan hun lot overlaten en verder trekken (- 20 AP).

Een geslaagde slimheidsproef laat een held opmerken dat de man die er het gemeenst uitzag een paar reuzenoren aan een touw rond zijn nek draagt (+10 AP). Alhoewel wat groter dan een mensenoer zijn het zeker geen reuzenoren.

Wanneer zij de reus eindelijk inhalen, is het schemeravond en in de verte is een gerommel te horen dat er op lijkt alsof er een onweer staat aan te komen.

Dankzij zijn grootte valt de reus enorm op en kunnen de helden het grote monster proberen te verrassen door een omsingeling uit te voeren of een ander tactiek te verzinnen (+20 AP). Verzin de nodige proeven om dit spannend te maken. Wanneer de reus de helden opmerkt (één der proeven faalt met 18+), zal hij hen zonder genade aanvallen.

**Een ODM (1ste editie) Fantasië rollenspel avontuur**  
Origineel verhaal geschreven door Rudolf Trost voor ODM 1ste editie.

# Reuzendoders

Een geslaagde Charismaproef +5 zal de reus lang genoeg tot bedaren brengen om enkele woorden met hem te wisselen (+20 AP). De helden kunnen – en indien ze intussen hebben uitgevist wat er echt aan de hand is - de nog in leven zijnde mijnwerkers gebruiken als onderhandelingsmateriaal (-30 AP).

Indien Severine bij hen is zal de edelvrouw hier bezwaar tegen aantekenen (zie haar profiel om haar motivatie daarvoor te weten). Als Severine niet met de helden meereist, maar hen vanop een afstand heeft gevolgd, stort zij zich tijdens een praatmoment met een woeste strijdkreet vol doodsverachting in de strijd met de reus. De helden moeten nu erg snel een keuze maken aan welke zijde zij gaan strijden, maar de reus zal hen allemaal als verraderlijke mensen beschouwen tot één van hen hem uit een penibele situatie red (+30 AP).

**MEESTERNOTA:** Laat niet toe dat Severine al het vechten doet. Indien nodig laat je haar bewusteloos slaan, hetzij door de reus of door een held die de zijde van de reus heeft gekozen.

Na de strijd, bevinden de helden zich in het donker van de nacht in de heuvels en beseffen dat ze best een schuilplaats zoeken daar er een storm aan lijkt te komen. Hakken ze het hoofd van de reus af als bewijs (-30 AP) of beschouwen ze het incident als afgerond (+50 AP)

**MEESTERNOTA:** Deze storm zal binnen het uur boven de helden hangen en donder en bliksem met zich meebrengen. Helden die metalen wapenrustingen dragen doen er goed aan dit te verwijderen. De kans dat de bliksem inslaat op zulk een held is 18+. De schade bedraagt de helft van de overgebleven trefpunten + 10 en zal waarschijnlijk genoeg zijn om de getroffen held te doden. Laat dit weten aan de spelers, maar vertel er niet bij dat ze hun metalen wapenrusting best verwijderen.

Na (20 - Slimheid) vakken/2 en een geslaagde slimheidsproef vinden de helden een bruikbare grot waarin ze kunnen schuilen (+10 AP). Indien ze geen waterbestendige kledij met zich meedragen zullen ze erg nat worden en is er een kans van (20-LK) op 1d20 dat ze zich ziek voelen (BE LK, AV & AW -2) gedurende (20-LK) dagen. Ze kunnen hier overnachten met het materiaal dat ze met zich meebrachten. Severine heeft haar eigen bedrol en gebruikt een waterbestendig zeildoek om zichzelf tegen de huilende wind en regen te beschermen terwijl ze naar de grot zoeken.

Wanneer ze in de vroege ochtenduren ontwaken merken de helden al snel dat Severine weg is en dat het reuzenhoofd (indien ze dit bij hadden) eveneens verdwenen is. Als één der helden de wacht hield herinnert deze zich nog dat Severine hem een kom warme thee aanbood om de kou te bestrijden, daarna niets meer. De helden zullen zichzelf moeten redden op hun terugweg naar Blanryde.

Wanneer zij een dag later in Blanryde arriveren en hun verhaal doen zullen ze te horen krijgen dat Severine de beloning heeft opgeëist en dat zij het hoofd heeft afgeleverd bij de baljuw. Indien de helden klagen over haar bedrog zullen ze te horen krijgen dat niemand hen geloofd. Severine is nog altijd een edelvrouw en heeft dus steeds het recht aan haar kant tenzij er duidelijke bewijzen tegen haar zijn. Bovendien had zij het reuzenhoofd. Wat hebben de helden als bewijs?

Wanneer de helden Severine willen achtervolgen om genoegdoening te eisen kunnen ze haar na 1d6+3 uren inhalen wanneer ze te paard zijn, na 3d6 +3 uren inhalen wanneer ze te voet zijn en geen pauzes nemen. Dit laatste heeft natuurlijk wel een prijs - (BE LK, AV & AW -2). Wanneer ze haar naderen wacht Severine hen gewoon op en werpt dan haar aanzienlijke charme in de weegschaal. Zij zal haar eerdere verklaring dat ze enkel de roem en de eer wilde hebben (zie haar achtergrond) en geeft hen de beloning (en misschien een beetje meer) voor hun stilte. Om het even welke sluipaantallen zullen door deze ervaren avonturierster worden gestopt en resulteren in een Severine die vecht om de verraderlijke held(en) te doden. Bovendien zal zij om het even welke uitdaging met hen aangaan in een duel om haar verloren eer te herwinnen. Dit duel zal duren tot één van de strijdende partijen 12 punten levensenergie is kwijtgespeeld (of tot 5 punten LE is gereduceerd).

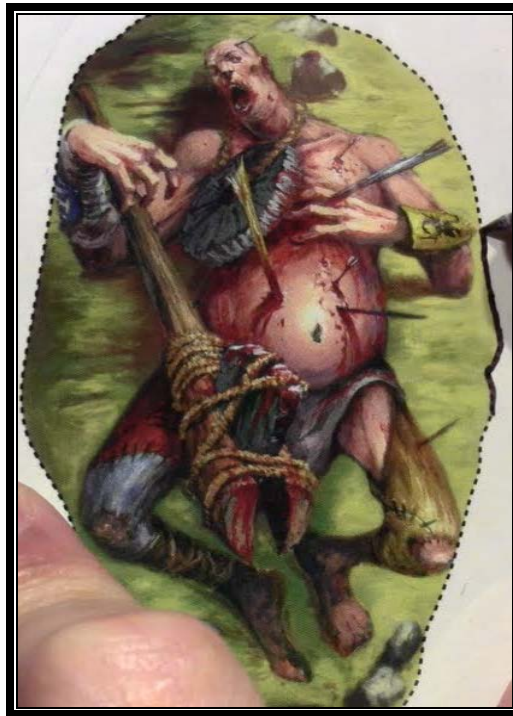
# Reuzendoders

**MEESTERNOTA:** Laat niet toe dat Severine een duel te gemakkelijk verliest. De helden moeten hun respect betonen voor deze dappere vrouw en beseffen dat zijn een zeer waardevolle – zij het wat onbesuisde – bondgenoot kan zijn in de toekomst.

Na afloop herinnert ze de helden eraan dat de reus waarschijnlijk nog een fortuin aan waardevolle voorwerpen in zijn grot had liggen en dat deze dingen nu voor het grijpen liggen.

## WAT VINDEN DE HELDEN IN DE SCHATKAMER VAN DE REUS?

1	2d6 x 1000 dukaten in gouden munten.
2	3d6 x 100 dukaten in edelstenen.
3	3d6 + 10 dukaten in juwelen.
4	3d6 x 10 dukaten in gouden munten.
5	5d6 x 10 dukaten in zilveren daalders.
6	5d6 x 10 dukaten in stuivers en kreuzers.



Knip bovenstaande template uit en gebruik hem op de gevallen reus voor te stellen.  
De template kan worden benut wanneer sommige spelers lastig doen en zich niet aan een meesterbeslissing willen onderwerpen.  
Elke held(in) (of ander slachtoffer) die zich geheel of gedeeltelijk onder de template bevindt incasseert  $(1d6+1) \times (1d6+2)$  schadepunten (6-56 SP)

# Keuzendoders

## Severine du Abréger-Brusque: Avonturierster (Graad 7\*)

Uitgestoten door haar familie vanwege haar levenskeuzes als avonturierster inplaats van zich te gedragen als een jongedame van haar stand probeert Severine nu een manier te vinden om zichzelf te rechtvaardigen voor deze keuzes en om weer te worden opgenomen in de familiekring.

Severine denkt dat niemand haar serieus neemt, dat ze haar strijdvaardigheid telkens weer opnieuw moet bewijzen; iedereen ervan overtuigen dat ze inderdaad een echte avonturierster is en geen misleide jongedame met ambities om snel te worden afgeslacht door de meer duistere elementen van Avonturië.

Indien zij er in slaagt zichzelf aan de helden te verbinden en zij haar verwelkomen zullen ze een waardevolle bondgenoot hebben gevonden.

Severine is een zeer bekwame jongedame met waardevolle connecties (en geef toe, mijne heren, ze ziet er zeker niet slecht uit). Bovendien beschikt zij over het beste wapentuig en de beste kwaliteit uitrusting die met geld te koop is.

Degene die haar als tegenstander verkiest kan beter bekwaam zijn in een gevecht.

<b>Moed:</b>	12	<b>Levensenergie:</b>	53
<b>Slimheid:</b>	12	<b>Beveiliging wapenuitrusting:</b>	3
<b>Charisma:</b>	15	<b>Aanval:</b>	13
<b>Behendigheid:</b>	14	<b>Afweer:</b>	11
<b>Lichaamskracht:</b>	11	<b>Trefpunten:</b>	1d6 + 4
<b>Monsterklasse:</b>	17		

### Wapens:

Meesterlijk gesmeede rapier (AV +1); meesterlijk gesmeede afweerdolk (AW +2); mooie kledij in dure stof; rijpaard met zadel en tuig; 60 GD; Edelstenen ter waarde van 600 Zd.



Een ODM (1ste editie) Fantasia rollenspel avontuur  
Origineel verhaal geschreven door Rudolf Trost voor ODM 1ste editie.

# Reuzendoders

## De Reus

### Beschrijving

Reuzen zijn grote humanoiden die rechtstaand gemiddeld zo'n 6 meter groot kunnen worden (1d3 +4 meter), alhoewel er ook grotere exemplaren bestaat in de hoge bergen van Avonturië. Hun kledij bestaat ofwel uit ruw samengenaaide huiden of lange mantels gemaakt van verscheidene andere mensen-, elfen- of dwergenmantels vervaardigd door iemand met meer verstand van naaiwerk. Daardoor dragen Reuzen vaak veelkleurige en onsamenvangende kleren, gaande van zongebleeke zeilen tot veelkleurige doeken uit de Lieflijke Velden. De overgrote meerderheid der Reuzen vechten met de traditionele knuppel, alhoewel enelen onder hen verkiezen hun slachtoffers te grijpen met de open hand en dan dood te knijpen of gewoon plat te slaan met de blote vuist. Vele reuzen dragen een grote zak met zich mee waarin ze hun twijfelachtige 'buit' bewaren. Reuzen zijn uiterst onvoorspelbaar in een gevecht. Soms grijpen ze een tegenstander en werpen hem simpelweg naar een andere groep tegenstanders, net als een kegel op een kegelbaan. Hun kracht is zodanig dat ze zelfs ridders in vol harnas (voedsel in blik) kunnen verpletteren, een aanblik die niet gauw kan worden vergeten door iemand die dit heeft zien gebeuren.

<b>Moed:</b>	25	<b>Levensenergie:</b>	55
<b>Slimheid:</b>	5	<b>Beveiliging wapenuitrusting:</b>	3
<b>Charisma:</b>	5	<b>Aanval:</b>	8
<b>Behendigheid:</b>	7	<b>Afweer:</b>	8
<b>Lichaamskracht:</b>	35	<b>Trefpunten:</b>	2d6 + 4
<b>Monsterklasse:</b>	30		
<b>Wapens:</b>	tweehandige knuppel (een boom: TP = SP) en zijn vuisten.		

### Speciale regels:

**Enorme lichaamskracht:** Reuzen mogen bij iedere succesvolle aanval hun trefpunten éénmaal herwerpen indien ze daardoor meer schade berokkenen.

**Onstopbare schade:** Reuzen die slaan gebruiken zoveel kracht dat elke poging tot afweer wordt verzwaaard met +6. Dit maakt reuzen redelijk onstopbaar in een gevecht en helden doen er goed aan een strijdplan op te zetten alvorens een gevecht aan te gaan met een reus.

**Tipsy:** Reuzen zijn nogal verlekkerd op alcohol en staan zelden stevig op hun benen. Dit leidt er toe dat ze nogal eens plegen om te vallen tijdens een gevecht. Wanneer een reus 5 of meer schadepunten krijgt in één enkele aanval moet hij een behendigheidsproof afleggen. Wanneer deze faalt valt de reus omver en verliest daarbij 1d6 punten levensenergie. Iedereen die in het pad van de vallende reus staat moet echter een behendigheidsproof *verzwaaard met 1d6* afleggen of onder de reus belanden en 2d6 + 7 schadepunten incasieren.

