

INKIJKEXEMPLAAR

THE WISE TREE PRESENTEERT

Duistere Catacomben

TWT 3

EEN UITBREIDING BIJ

Schimmen Schaduwten

HET FANTASIE-ROLLENSPEL:
HET ULTIEME GEZELSCAPSSPEL
IN BOEKVORM

THE WISE TREE PRESENTEERT

Duistere Catacomben

I



HET DUIVELSTUIG

Een vreemde mist kwam door de poort gekronkeld alsof hij door de geest des levens bezeten was. Ik had altijd al gehoopt en gevreesd dat de menselijke kennis verder ging dan glorieuse steden zoals Atumbar en Lir, maar dit overtrof mijn stoutste dromen. Deze ruïnes waren duidelijk van een andere, vreemdere oorsprong dan alles wat mijn medemensen tot nog toe gepresteerd hadden. Het landschap achter de deur was vreemd en de purperen lucht had een invloed op het ritme van mijn hart alsof ik in het gelaat van de dood zelf keek. Toen klonk het aanstaanjagende geluid dat we later nog veel meer zouden horen en dat de dood van enkele van mijn beste vrienden zou inleiden. Het was alsof er twee zwaarden met een verschrikkelijk snelle en harde beweging over elkaar gewreven werden. Even treuzelden we, maar we waren niet zo ver gekomen om nu te stoppen. Vastberaden stapte ik door de poort.

**Extract uit "De reisverhalen van Ondigo Van Karven",
hoofdstuk I "Door de poort", door Ondigo Van Karven,
verteller aan het hof van Atumbar**

Naar een origineel idee van
Dirk "Dizzy" Vandenheuvel
David "Font" Van Dijck

Uitwerking, ontwikkeling en andere belangrijke bezweringen
Dizzy
Font
Johan "Foob" Wuyckens

Tekeningen en inktvlekken
Foob
Peter Put
Anja-Karel "Rappav" Aeverrechtsch
Steven "Stel" Redant

Lay-out en desktop
Dizzy
Foob

Kaarten en andere onleesbare krabbels
Kurt "Koette" Van Bouchout

Speltestgoblins
Iedereen die S&S kwam steunen en spelen op Belcon '92

Met dank aan
De andere TWTers voor inspiratie

Dit boek zorgde voor uitspraken zoals...
"Ik krijg die hoorn er maar niet op", Foob
"Kunt ge er dan geen onnozel manneke voor tekenen of zo?", Dizzy
"Pff, geen probleem. Deze week is het avontuur AF!", Font
"Ik steek de tekeningen wel in uw bus", Peter
"En? Wanneer krijg ik uw avontuur voor S&L2?", Fil

Copyright © 1993 The Wise Tree
Postbus 255, 3000 Leuven, Belgie
Tel. 016/23.33.99
Fax 016/29.33.99

Uitgave in eigen beheer. Niets uit deze uitgave mag worden
verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door
middel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere
wijze ook (inclusief ponskaarten), zonder voorafgaande
schriftelijke toestemming van de uitgever.

Duistere Catacomben I, een nieuw boek en een nieuwe reeks. Menige lezers zullen zich waarschijnlijk afvragen waarom TWT een nieuwe reeks begonnen is in plaats van het materiaal van dit boek in een Sagen & Legenden te verwerken. Wel het antwoord op deze, voor sommigen, dringende vraag is eenvoudig en complex tegelijk. Met de introductie van Duistere Catacomben wil TWT inspelen op een nood van S&S spelers en meer in het bijzonder de vraag naar meer "eenvoudige", meer "heroïsche" avonturen. Dit wil zeker niet zeggen dat de avonturen uit S&L minder heldhaftig zijn (vaak is net het omgekeerde waar omdat de omvang en de belangrijkheid van die avonturen groot is), maar dat de avonturen uit de Duistere Catacomben gemakkelijker speelbaar zijn, met minder voorbereidingswerk, met meer monsters, meer magische voorwerpen en met duidelijke slechteriken. Zoals de naam van de reeks al verraadt, zal een groot deel van de avonturen in de Duistere Catacomben zich in ondergrondse gangen, gewelven en grotten afspelen. De spelers zullen dus vooral getest worden op hun fysische kracht, op hun magische bekwaamheden, op hun behendigheid en op hun kunnen met wapens. Deze eerste Duistere Catacomben wordt uitgebracht samen met een aantal middelen die het de SM gemakkelijk moeten maken. Zo zijn daar het fantastische, door Foob geïllustreerde, SM-scherm, de uiknipbare figuurtjes om de avonturen van dit boek in drie dimensies te kunnen voorstellen en de speelklare NSKs (ook bruikbaar als SKs natuurlijk) die door de SM kunnen ingezet worden wanneer het hem past. Ik ben er in ieder geval van overtuigd dat deze Duistere Catacomben een geslaagd produkt is voor S&S en dat latere boeken uit deze serie alleen maar beter kunnen worden. Veel spelgenot en het avontuur wacht.... in de duistere catacomben.

Dirk "Dizzy" Vandenheuvel



Februari 1993

Gebruikte afkortingen:

- | | |
|---|--|
| • AA: Alle acties | • KT: Kritieke treffer |
| • AK: Aanvalsklasse | • LEP: Levenspunten |
| • BEH: Behendigheid | • MOE: Moed |
| • BEP: Bepantsering | • MP: Magiepunten |
| • BEW: Beweging | • NSK: Niet-spelerskarakter |
| • CHA: Charisma | • OMV: Omvang |
| • Dx: Dobbelsteen met x aantal zijden, bvb. D20 | • OPM: Opmerking |
| • Dkt: Dukaten | • S&L 1: Sagen & Legenden 1 avonturenboek |
| • EP: Ervaringspunten | • S&S: Schimmen & Schaduwen basisregelboek |
| • INT: Intelligentie | • Sh: Shillingen |
| • KB: Krachtbonus | • SK: Spelerskarakter |
| • KLEP: Kritieke levenspunten | • SM: Spelmeester |
| • KRA: Kracht | • SPI: Spirituele weerstand |

Inhoud

Voorwoord	5
------------------	----------

Constructen	7
--------------------	----------

Wat is een construct?	7
2. Bouwen van een construct.	7
3. Constructen in een gevecht	12
4. Wie is er baas over een construct?	13
5. Enkele voorbeeldconstructen	13

Het duivelstuig	15
------------------------	-----------

Inleiding	15
Het plot	22
1. Tumult in Moshoop.	23
2. Naar Roodberg.	26
3. De molen	28
4. Epiloog	39

Woord der waarheid	42
---------------------------	-----------

Plot en voorgeschiedenis.	42
Verloop	42
NSKs	44
Lokaties	45
Magische objecten	46

Nieuwe monsters	48
------------------------	-----------

1. De dodenwaker	48
2. Een klein avontuur met een dodenwaker	52
3. Spinnen	58

Spelklare NSKs

Dirk Heuvelmans, 24 jaar, mens, scheepskapitein .	61
Walzona Grip, 23 jaar, mens, heksenjager	61
Antario Durvan, 30 jaar, mens, tomooiridder	62
Helena Blijvrees, 29 jaar, mens, spiritist	62
Golgoth N'taga, 374 jaar, reus, heler	63
Monhorti Gukni, 701 jaar, reus, fortuinzoeker	63
Thondiar Celangui, 203 jaar, elf, huurling	64
Zilmirae Taenebra, 94 jaar, elf, toneelspeelster....	64
Ungruk Grijsblok, 98 jaar, dwerg, beul	65
Groko Grauwbergen, 116 jaar, dwerg, strijdmagiër	65
Inzzzix Knirzzo'tix, 250 jaar, schubling,	
drakenslachter.	66
Slztx Blurzipix, 82 jaar, schubling, dief.	66
Gibhoi Lekkerpeer, 54 jaar, halfling, stapper	67
Hoblo Blauwneus, 27 jaar, halfling, vogelvrije	67
Annah Grislifo, 28 jaar, mens, nachtschaduw	68
Joachim Tredsun, 25 jaar, mens, soldaat	68

Uitknipsels	69
--------------------	-----------

Construften

Door Dirk Vandenheuvel

"Het metalen onding draaide zich langzaam om. Toen het onze groep zag begonnen vreemde mechanische onderdelen langzaam te zoemen. Twee licht-blauwe ogen richtten zich met een mechanische kilte op Gr'enzo. Gr'enzo, die geen wezen of geest vreesde, trok zijn twee strijdbijlen en stortte zich op de koude zwarte vorm. Met een angst-aanjagende precisie en snelheid haalde het metalen gedrocht uit en hakte Gr'enzo doormidden met een gigantisch zwart wapen dat vaag op een zwaard met venijnige tanden leek. De rest van onze groep was verstart van angst. Gr'enzo, zeker de sterkste en de beste met het zwaard onder ons, was met één enkele zwaai geveld. Enkele eeuwig durende seconden kropen voorbij voordat we ons bewust werden dat we in een gevaar verkeerde zoals nooit tevoren. Met zware voorspelbare stappen kwam het ijzeren ding op ons af... Onzibar was de eerste die het op een lopen zette, op de hiel gevolgd door de kleine Anaria en enkele seconden later door mij. We vluchten door donkere gangen alsof de duivel ons op de hielen zat. Het enige wat ons voortdreef was het beeld van arme Gr'enzo en de doffe klank van ijzeren voetstappen die ons langzaam maar vastberaden leken te volgen. Enkele malen bleef Onzibar staan en met de laatste moed der wanhoop wist hij machtige toverspreuken samen te weven die de grond deden beven en de gangen lieten instorten. Even dachten we dat we veilig waren, dat we toch nog veilig uit deze helse krochten zouden ontsnappen. Maar de voetstappen verstomden slechts voor enkele seconden toen ze werden vervangen door het geluid van vallende en barstende rotsblokken. De barrière die Onzibar had opgeroepen had duidelijk niet kunnen stand houden want weer hoorden we de machinale regelmaat van ijzeren zolen."

extract uit "De reisverhalen van Ondigo Van Karven", hoofdstuk III "Het onbekende land", door Ondigo Van Karven, verteller aan het hof van Atumbar

Wat is een construct?

De techniek in Dor is zeker niet ver genoeg gevorderd om ingewikkelde machines of voertuigen te maken. Toch zijn er mensen die beweren dat het mogelijk moet zijn om met magische middelen, ijzeren creaties te bouwen die de mens kunnen helpen met verscheidene taken. Een construct is een op magische wijze gecreeëde machine, die de mogelijkheden van de techniek in Dor ver overstijgt. Op dit moment zijn er zeer weinig mensen die in staat zijn om constructen te maken. Men moet immers over de nodige magische en technische kennis beschikken om zo een ambitieus project te ondernemen. De weinige mensen die wel in staat zijn om (soms eenvoudige) constructen in elkaar te steken, hebben een jarenlange studie, gekoppeld aan wat praktische experimenten, achter de rug. De enige manier

dat een SK ooit de nodige kennis zal bezitten om constructen te maken is door 1D10+2 jaar te studeren en onderzoek te verrichten in verband met mechanische wezens of door 1D6 maand te studeren uit boeken waarin de kunst van het maken van constructen gedetailleerd beschreven staat of door een exemplaar van een construct 1D4 maanden te onderzoeken. Dan kan de SK beginnen met het maken van constructen. Hij moet eerst een niveau 1 construct maken voor hij een niveau 2 kan maken en eerst een niveau 2 voor een niveau 3 enzoverder.

2. Bouwen van een construct

Het bouwen van een construct moet in verscheidene stappen gebeuren. Eerst bepaald men hoe groot het construct moet zijn (zijn OMV). Dit kan gaan van piepkleine constructen (OMV1) die niet groter zijn dan een stuk speelgoed, tot gigantische (OMV 50) exemplaren die al meer weg hebben van een mechanische draak. Grotere constructen zijn natuurlijk moeilijker om te maken zodat de benodigde constructietijd dan ook duidelijk langer zal zijn. Nadat men de grootte van zijn creatie heeft bepaald moet men beslissen in wat voor materiaal de buitenlaag zal bestaan. De keuze van het materiaal is van belang voor de uiteindelijke kostprijs van het construct en voor de BEP die het ding zal genieten.

2.1 Niveau en omvang van constructen

Niveau	OMV
Niveau 1 construct	1 tot 10
Niveau 2 construct	11 tot 20
Niveau 3 construct	21 tot 30
Niveau 4 construct	31 tot 40
Niveau 5 construct	41 tot 50

Grotere constructen zijn technisch niet meer haalbaar in Dor.

2.2 Materiaal

Een construct kan uit verscheiden materialen gemaakt worden. Afhankelijk van het gekozen materiaal wordt de BEP bepaald en de kostprijs aangepast.

Materiaal	BEP
Ijzer	1D4+5
Ijzer bekleed met zware stof	1D4+6
Ijzer bekleed met zacht leer	2D4+5
Ijzer bekleed met hard leer	2D4+6
Ijzer bekleed met hout	2D4+7
Mithrillaag over andere soort BEP	+3
Extra dik ijzer samen met andere BEP	+1D4

Voorbeeld: Een construct dat gemaakt wordt in extra dik ijzer bekleed met zware stof heeft een BEP van 2D4+6.

2.3 Scores van constructen

De volgende scores zijn de beginscores van een construct. Deze scores zullen later nog verhogen naarmate men het construct samenstelt. Later wordt er ook nog een intelligentiegeest aan gebonden die de INT van het construct verhoogt.

Beginscores

BEH	5
KRA	Gelijk aan OMV*2
WEE	Gelijk aan OMV*2
CHA	-
INT	Afhankelijk van gebonden geest(en)
MOE	Constructen kennen geen angst
OPM	20
SPI	-
OMV	Afhankelijk van niveau
BEW	0
LEP	WEE/2 + OMV
KB	Normaal berekenen
AK	Normaal berekenen
BEP	Afhankelijk van materiaal waarin construct gemaakt is
WK	2D10

Speciale eigenschappen

Immuun giften (5)

Immuun psychologische effecten

Dom Aanval (1)

2.4 Complexiteit van construct bepalen

Nadat men de OMV en het materiaal van het construct gekozen heeft, is het tijd om de vorm en uitzicht van het ding te bepalen. Om een construct te maken, hoeft men alleen maar een boel onderdelen bij elkaar te voegen en eventueel de basisscores van het construct aanpassen afhankelijk van de effecten die die onderdelen hebben op het geheel. Sommige onderdelen zijn echter heel wat ingewikkelder dan anderen zodat de complexiteit van het construct verhoogd wordt. Hoe hoger de complexiteit (vanaf nu CP) hoe langer (en moeilijker) het zal duren om het construct te maken en hoe groter de kans dat er iets misloopt wanneer het construct beschadigd wordt (zie punt 3).

2.4.1 De verschillende onderdelen

Men kan een keuze maken uit een aantal onderdelen om een construct samen te stellen. Hieronder volgt een lijst van alle onderdelen en een korte beschrijving.

Lichaam

Elk construct heeft natuurlijk een lichaam nodig en bijgevolg is dit onderdeel verplicht. Welke juist de vorm is van dit lichaam ligt echter niet vast, het kan een langwerpige cilinder zijn, een ronde sfeer of een menselijke romp. Alleen

de verbeelding speelt een rol in het uitzicht van het lichaam.

Glazen breinbol

Elk construct moet minstens een glazen breinbol hebben. Een breinbol is een glazen bol waaraan een intelligentiegeest gebonden is, die fungeert als de hersenen van het construct. De glazen bol is meestal erg dik (of zelfs solide) en wordt gebruikt omdat de magische energie redelijk vlot door glas kan "stromen". De breinbol staat in verbinding met de rest van het lichaam met dunne metalen draden waardoor een kleine magische spanning stroomt. Een construct mag meerdere breinbollen hebben die dan natuurlijk de intelligentie van het wezen verhogen. Een construct met meer intelligentie zal beter luisteren naar instructies en effectiever zijn in een gevecht. Opgelet! De breinbollen zitten altijd in het lichaam of het hoofd van het construct.

Hoofd

Elke construct heeft minstens één hoofd, waarin vreemde kristallen in verbinding staan met één of meerdere breinbollen. Deze kristallen geven het construct visuele informatie over zijn omgeving. Meerdere hoofden zorgen ervoor dat het construct beter "ziet".

Arm

Een construct mag maximaal 6 armen hebben, hoe meer armen hoe beter het construct zijn omgeving zal kunnen manipuleren en hoe meer wapens (of gereedschap) hij zal kunnen dragen. Let wel dat de arm van een construct geen elleboog gewricht heeft, zodat het construct (zonder extra gewrichten) nogal onhandig is met stijve armen.

Been

Hoe meer benen een construct heeft, hoe sneller hij zal kunnen bewegen. Het is technisch echter onmogelijk om meer dan 6 benen in harmonie te laten samenwerken. Een standaard been heeft geen kniegewricht zodat het construct met stijve benen moet lopen, tenzij hij extra gewrichten heeft.

Extra armgewricht

Een extra armgewricht zorgt ervoor dat de arm van het construct veel bewegelijker is, zodat hij ook beter te gebruiken is om voorwerpen te manipuleren of om te vechten. Een arm kan maar maximaal 2 extra armgewrichten hebben (en dus ook maar een totaal van 2 gewrichten, één meer dan een mens).

Extra beengewricht

Een extra beengewricht zorgt ervoor dat het construct zijn benen effectiever kan bewegen. Dit kan goed van pas komen bij het wandelen over moeilijk terrein en bij het vechten. Er mogen maar maximaal 2 extra beengewrichten zijn per been (en dus ook maar een totaal van 2 gewrichten, één meer dan een mens).

Hoofdgewricht

Als het hoofd van een construct uitgerust wordt met een hoofdgewricht, dan kan het construct in alle richtingen om zich heen kijken door zijn hoofd te draaien. Dit heeft natuurlijk grote invloed op het gezichtsveld van het ding.

Tentakel

Een tentakel is een zeer ingewikkelde constructie, zodat er weinige constructen mee worden uitgerust. De tentakel is echter zeer handig om mee te vechten en om dingen mee te manipuleren of te grijpen. Een construct kan maximaal 6 tentakels hebben. Een construct met een tentakel krijgt automatisch een grijpaanval met de volgende eigenschappen:

Grijp WK%, 1 aanval, schade 1D6+KB+speciaal*

Iemand die vastgegrepen is krijgt een -30 op zijn WK tot dat hij slaagt in een BEH proef om zich los te wrikken.

Het construct hoeft natuurlijk zijn tegenstander niet vast te grijpen, hij kan hem ook gewoon een klap verkopen. In dat geval is de schade gewoon 1D6+KB en het type schade die de tentakel veroorzaakt is hetzelfde als een SL wapen.

Wieltjes

Indien het te moeilijk of ingewikkeld is om benen voor een construct te maken, dan gebeurt het wel eens dat men hem op wieltjes monteert. Het resulterende construct is dan wel eenvoudig om te maken maar kan alleen maar op redelijk vlak terrein bewegen aan een redelijke snelheid.

Wapen op arm

Als men het construct voor agressieve doeleinden wil gebruiken dan is het natuurlijk altijd handig als men er een wapen op monteert. Het wapen wordt permanent vastgemaakt aan een arm zodat de construct maximaal evenveel wapens mag hebben als armen. Als men een wapen op een arm monteert kan men er later geen hand meer aan vast maken. Vergeet ook niet om rekening te houden met de minimale KRA voorwaarden voor een bepaald wapen. Indien de construct te weinig KRA heeft, kan hij het wapen NIET gebruiken. Als een construct meerdere wapens moet gebruiken dan moet men de minimum vereiste KRA van al de wapens bij elkaar optellen en dan kijken of de KRA van het construct voldoende is.

Voorbeeld

*Stel dat we een construct hebben met een KRA van 26. We willen dat het construct drie zwaarden hanteert zodat de KRA die vereist is voor 3 zwaarden gelijk is aan 36 (12*3) wat duidelijk te veel is voor dit construct. Hij zal het met twee wapens moeten stellen.*

De BEH om een bepaald wapen te gebruiken, is bij een construct van geen belang. Hij gebruikt namelijk geen speciale technieken of vaardigheden maar zwaait zo maar wat rond zich.

Hand

Op het einde van een arm kan natuurlijk een hand gemonteerd worden. Constructen met handen kunnen verscheidene dingen manipuleren zonder veel problemen en kunnen dus ook wapens vastpakken en gereedschap gebruiken. Constructen die geen handen hebben, hebben meestal permanent een wapen of een gereedschap op het uiteinde van hun arm bevestigd (eventueel kunnen ze ook bepaalde dingen manipuleren door twee of meerdere armen te gebruiken alsof het grote vingers zijn).

Schroefhand gewricht

Een schroefhand is een speciaal onderdeel dat lijkt op een ronddraaiende bol waarop men een wapen kan monteren. Indien met 4 schroefhandgewrichten op een arm monteert dan kan men dus ook vier wapens op de gewrichten monteren zodat de arm van het construct een beetje lijkt op een schroef. Constructen met schroefhanden zijn natuurlijk zeer gevaarlijk in een gevecht. Het spreekt vanzelf dat een construct met een schroefgewricht niets kan hanteren (met die arm tenminste).

Afstandswapen

Het is mogelijk om afstandswapens zoals bijvoorbeeld een kruisboog in het construct te monteren. Door een ingewikkelde mechanisme kan het construct het afstandswapen herladen. Het aantal projectielen dat de construct bij zich kan dragen is afhankelijk van het type van het projectielwapen en de OMV van het construct (de SM beslist). De enige voorwaarde is dat wel dat het afstandswapen in het hoofd van het ding geplaatst wordt omdat alleen dan de kristallen ogen nauwkeurig hun doel kunnen raken. Er mag maximaal 1 afstandswapen per hoofd ingebouwd worden.

Telescopische arm

Door een ingewikkelde constructie van uitschuifbare onderdelen kan men een arm bouwen die tot twee meter langer kan worden op bevel van het construct. Op die manier kan een construct dingen aanvallen of manipuleren die zich op vier meter afstand bevinden.

Telescopische tentakel

Net zoals bij de telescopische arm kan het construct zijn tentakel 4 meter langer maken.

Telescopisch been

Constructen met telescopische benen kunnen de lengte hiervan verdubbelen, maar wel alleen maar als al hun benen telescopisch zijn.

Gekoeld

Door op verscheiden plaatsen koelingsschubben te monteren kan men ervoor zorgen dat de construct beter gekoeld is en dus ook beter beschermd is tegen vuur en andere op warmte gebaseerde fenomenen (zoals vuurbollen).

Verwarmd

Door bepaalde chemische vloeistoffen in dikke buizen door het construct te laten lopen, is het mogelijk om het construct op te warmen zodat hij beter bestendig is tegen vrieskou en andere op koude gebaseerde fenomenen. De vloeistoffen worden door een klein mechanisch, door geestesenergie aangedreven, pompsysteem door het lichaam gepompt en maken een kenmerkend borrelend geluid.

Roestvrij

De verschillende onderdelen van het construct kunnen beschilderd worden met een roestwerend produkt zodat het construct langer meegaat en beter in vochtige omstandigheden kan werken en "leven".

Luchtdicht

Met waterbestendig leer is het mogelijk om alle openingen vakkundig te dichtten zodat het construct volledig waterdicht wordt. Door het construct met ballast te verzwaren kan men ervoor zorgen dat het construct boven blijft drijven, naar de bodem zakt of op een bepaalde diepte blijft

hangen. Het is (nog) niet mogelijk om constructen te maken die hun eigen ballast aanpassen en dus effectief hun diepte kunnen regelen (zoals duikboten).

Zwemvlies

Door mechanische zwemvliezen op de benen of op andere plaatsen te monteren, krijgt het construct de mogelijkheid om zich in het water voort te bewegen.

Nachtzicht

Door magische runen op de kristallen te krassen is het mogelijk om het construct nachtzicht te geven. Per rune krijgt het construct 1 niveau in nachtzicht. De juiste rune die men hiervoor moet gebruiken is de rune Marni (zie Sagen & Le-genden I). Vergeet niet dat alleen runenmeesters, runen kunnen schrijven (zie wederom S&LI).

Koudezicht

Door magische runen op de kristallen te krassen is het mogelijk om het construct nachtzicht te geven. Per rune krijgt het construct 1 niveau in nachtzicht. De juiste rune die men hiervoor moet gebruiken is de rune Qhi (zie Sagen & Le-genden I). Vergeet niet dat alleen runenmeesters, runen kunnen schrijven (zie wederom S&LI).

2.4.2 Tabel van de onderdelen

In de onderstaande tabel vind je alle mogelijke onderdelen die je kan gebruiken om een construct mee samen te stellen. De tabel bepaald hoeveel onderdelen je maximaal mag monteren op één construct (Max) en hoe complex een bepaald onderdeel is (CP). De effecten op de scores en andere eigenschappen kan je vinden in de laatste kolom. Nadat je

Onderdeel	Max	CP	Extra effecten
Lichaam	1	+1	Verplicht onderdeel
Glazen breinbol	5	+1	Verplicht onderdeel (minstens 1). Aan deze glazen bollen kunnen intelligentiegeesten gebonden worden
Hoofd	3	+1	Verplicht onderdeel (minstens 1), + 10 OPM
Arm	6*	+2	+2 BEH
Been	6	+2	1 BEW per been
Extra armgewricht	2/arm	+1	+1D10 WK, +1 BEH
Extra beengewricht	2/been	+1	+2 BEH
Hoofdgewricht	1	+1	Construct kan 360 rond zich kijken, + 30 OPM
Tentakel	6*	+5	Kan alles hanteren en krijgt +3D10 WK en grijpaanval. +5 BEH per tentakel
Wieltjes	1	+1	Kan alleen maar op vlak terrein en BEW 3
Wapen op arm	1/arm	+0	1 aanval per wapen
Hand	1/arm	+1	Kan alles hanteren, +1 BEH, + 1 aanval met vuist
Schroefhand gewricht	4/arm	+2	Kan niets hanteren maar meerdere wapens kunnen op schroefhand gehanteerd worden. Per schroefgewricht 1 wapen. Per gewricht +1D10 WK
Afstandswapen	1/hfd	+3	Construct kan projectielen afschieten
Telescopische arm	1/arm	+5	Construct kan armen 4 meter uitrekken en dus ook met wapens tot 4 meter aanvallen
Telescopische tentakel	1/tent	+5	Idem
Telescopisch been	1/been	+4	Been kan verdubbelen in lengte
Gekoeld	5	+5	1 niveau in Immun vuur per koelingselement. Gaat niet samen met een verwarmingselement
Verwarmd	5	+5	1 niveau in Immun koude per verwarmingselement. Gaat niet samen met een koelingselement
Roestvrij	5	+2	1 niveau in Immun Element Water per roestvrijbewerking
Luchtdicht	1	+1	Construct is luchtdicht
Zwemvlies	1/been	+1	1 BEW per zwemvlies in water
Nachtzicht	5	+1	1 niveau in speciale eigenschap Nachtzicht
Koudezicht	5	+1	1 niveau in speciale eigenschap Koudezicht

* een tentakel en een arm gelden als eenzelfde stuk zodat er maximaal 6 arm/tentakel stukken mogen zijn. Tentakels en armen zijn wel onderling combineerbaar. Voorbeeld: maximaal 6 armen of 6 tentakels of 3 armen en 3 tentakels... enz..

alle onderdelen hebt gekozen, bereken je de scores en de CP van het construct.

Voorbeeld:

Laten we eens even een leuk construct in elkaar prutsen. We willen een gevaarlijk exemplaar met vier benen, 1 arm met meerdere gewrichten en met daaraan vier rond-draaiende bijlen, een tentakelarm voor slachtoffers vast te grijpen en om eventueel nog wat andere werkjes mee op te knappen (de arm is immers alleen maar nuttig in een gevecht), en een hoofdgewricht zodat ons construct een excellente wachter wordt. De CP is dan:

1 Lichaam	+1	
2 breinbollen	+2	Max. 2 intelligentiegeesten
Vier benen	+8	BEW 4
1 arm	+2	+2 BEH
4 schroefhandgewrichten	+8	+4D10 WK
2 extra armgewrichten	+2	+2D10 WK, +2 BEH
4 bijlen op arm	+0	4 aanvallen
Tentakelarm	+5	+3D10 WK, +5 BEH en grijpaanval
1 hoofd	+1	+10 OPM
1 hoofdgewricht	+1	360 rond kijken, +30 OPM
5x nachtzicht	+5	Speciale eigenschap Nachtzicht (5)
Totaal aantal CP:	35	

2.5 Binden van intelligentiegeesten

Constructen hebben geen eigen intelligentie. De verschillende onderdelen van de machine moeten door een centraal brein bestuurd worden. Aan elke breinbol kan een intelligentiegeest gebonden worden die dan de INT van het construct verhoogt. Het is dus beter om intelligentiegeesten van een hoger niveau te gebruiken in breinbollen. Bovendien is het ook zo, dat wanneer een construct meer dan 65 INT heeft, hij kan praten met een vreemde metaalachtige stem. Indien een geest aan zo een bol gebonden wordt, manifesteert hij zich als een zwarte mistachtige hersenmassa. De grootte van een breinbol is van weinig of geen belang en kan gaan van knikker- tot balformaat.

2.6 Constructietijd en kostprijs

2.6.1 Constructietijd

De tijd die men moet besteden om een bepaald construct te maken heeft veel te maken met de complexiteit (CP) van het construct. Om te weten hoeveel maand men aan een creatie moet werken dan hoeft men alleen maar de CP te delen door 10 en af te ronden en daar nog eens 1D4 maand bij optellen. Als men dus een construct wil maken met een CP van 35 dan moet men dus minstens 1D4+4 maanden werken. Elke maand moet men dan een Mechaniek-proef afleggen. Als deze lukt is alles volgend schema verlopen maar als deze mislukt moet men nog eens 1 maand langer besteden aan zijn creatie. Een kritiek succes zorgt ervoor dat het werk extra snel vooruitgaat zodat men een maand wint en een blunder garandeert een catastrofale mislukking zodat men opnieuw moet beginnen (al het materiaal gaat ook verloren en moet opnieuw aangekocht worden).

2.6.2 Kostprijs

De kostprijs van een construct is afhankelijk van de CP, het niveau en het soort materiaal waarin het gemaakt is. Eerst berekend men de basiskostprijs (afhankelijk van CP) en die is gelijk aan de CP maal het niveau maal 100. Dan telt men daar nog eens de kostprijs bij van het materiaal. Die kostprijs is gelijk aan de prijs per OMV (zie onderstaande tabel) maal de OMV van het construct.

Naam	Prijs per OMV
Ijzer	27 Dkt.
Ijzer bekleed met zware stof	28 Dkt.
Ijzer bekleed met zacht leer	29 Dkt.
Ijzer bekleed met hard leer	30 Dkt.
Ijzer bekleed met hout	27 Dkt.
Mithrillaag over andere soort BEP	+1600 Dkt.
Extra dik ijzer over andere soort BEP	+14 Dkt.

Voorbeeld

Stel dat we een construct maken met een OMV van 20 (niveau 2), een CP van 30 en de buitenlaag is ijzer bekleed met hard leer. De totale kostprijs is gelijk aan de kostprijs gebaseerd op de CP en het niveau (30 x 2 x 100) plus de kostprijs gebaseerd op het materiaal en de OMV (20 x 30) zodat we uiteindelijk een prijs bekomen van 6600 Dukaten.

2.7 Een volledig voorbeeld

Om alles nog een beetje te verduidelijken zullen we nu een volledig construct in elkaar steken om de toepassing van de constructieregels te verduidelijken.

Eerst moeten we kiezen welke OMV ons construct zal hebben. Vermits we iets willen dat een klein beetje groter is dan een mens kiezen we OMV 21 (juist niveau 3). Als materiaal voor de buitenlaag kiezen we extra dik ijzer bekleed met zware stof (kostprijs per OMV is dan 28+14 = 42 en een BEP van 2D4+6).

Dan nemen we de basisscores die als volgt zijn:

BEH 5	KRA 42	WEE 42	CHA -
INT 0	MOE -	OPM 20	SPI -
OMV 21	BEW 0		
LEP 42	AK -15	KB +3D4	

Het construct heeft een WK van 2D10 en we rollen een 6 en een 8 zodat zijn WK 14 is.

Het construct heeft ook nog de volgende speciale eigenschappen

Immuun giften (5)
Immuun psychologische effecten
Dom Aanval (1)

Nadat we deze eerste stap genomen hebben, moeten we natuurlijk de verschillende onderdelen van het construct gaan bepalen. We kiezen:

Naam	CP	Effecten
1 Lichaam	+1	
2 breinbollen	+2	2 intelligentiegeesten

Vier benen	+8	BEW 4
1 arm	+2	+2 BEH
4 schroefhandgewrichten	+8	+4D10 WK
2 extra armgewrichten	+2	+2D10 WK, +2 BEH
4 bijlen op arm	+0	4 aanvallen

Om vier bijlen te kunnen hanteren heeft het construct een KRA van 28 (7x4) nodig wat geen probleem is.

Tentakelarm	+5	+3D10 WK, +5 BEH en 1 grijpaanval
1 hoofd	+1	+10 OPM
1 hoofdgewricht	+1	360 rond kijken, +30 OPM
5x nachtzicht	+5	Speciale eigenschap Nachtzicht (5)

Totaal aantal CP: 35

Nu zoeken we een spiritist die voor een klein prijsje een niveau 4 (+12 INT) en een niveau 5 (+15 int) intelligentiegeest aan de breinbollen bindt. Het construct heeft dus een INT van 27.

Als we alles nu samennemen krijgen we de volgende scores:

BEH 14	KRA 42	WEE 42	CHA -
INT 27	MOE -	OPM 60	SPI -
OMV 21	BEW 4		
LEP 42	AK -15	KB +3D4	CP 35

De wapenkundes zijn:

Arm met 4 bijlen 40 (WK + 6D10), 4 aanvallen, schade 2D6+1+KB
Tentakel 35 (WK + 3D10), 1 aanval, schade 1D6+KB+speciaal (zie 2.4.1)

De speciale eigenschappen

Immuun giften (5)
Immuun psychologische effecten
Dom Aanval (1)

De raaklokaties (hier moet de SM zelf wat improviseren vermits we geen lokatieverdeling kunnen geven voor alle soorten verschillende vormen die constructen kunnen aannemen)

Naam	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	4 (10%)	2D4+6
Linkerarm	3-5	6 (15%)	2D4+6
Rechtertentakel	6-8	6 (15%)	2D4+6
Lichaam	9-12	8 (20%)	2D4+6
Been 1	13-14	4 (10%)	2D4+6
Been 2	15-16	4 (10%)	2D4+6
Been 3	17-18	4 (10%)	2D4+6
Been 4	19-20	4 (10%)	2D4+6

De totale constructietijd is minstens 1D4+4 maand en de totale kostprijs is (CP x niveau x 100=10500 + prijs voor materiaal = 882) 11382 Dukaten.

3. Constructen in een gevecht

3.1 De INT van een construct

Vermits constructen mechanische wezens zijn, gedragen ze zich ook anders in een gevecht. Ten eerste hebben ze de speciale eigenschap Dom Aanval wat betekent dat ze elke gevechtsronde een INT-proef moeten afleggen. Mislukt deze dan is het construct in de war en zal hij een willekeurig doel aanvallen (meer informatie over deze speciale eigenschap kan je vinden in het S&S basisregelboek blz. 269). Vermits constructen een niet al te hoge INT hebben zullen ze dus niet al te goed zijn in een gevechtssituatie. Daarom is het natuurlijk van groot belang dat men veel breinbollen in een construct steekt dat voor agressieve doeleinden gebruikt moet worden. Meer breinbollen verhogen immers de INT van een construct.

3.2 Constructen en KT's

Een construct is niet onmiddellijk onderhevig aan pijn en verwondingen zodat KT's op een andere manier werken. KT's die als gevolg hebben dat bepaalde delen van een construct afgehakt of vernietigd worden, hebben wel effect op een construct. Men kan dus armen en benen afhakken zoals bij elk ander wezen. Andere KT's hebben evenwel geen effect op het construct (dus constructen hebben geen last van bloedingen, vernietigde ingewanden, bewusteloosheid en andere "menselijke" verwondingen). Daarom worden de effecten van KT's op een andere manier behandeld. Telkens als een construct een KT krijgt, moet de SM met een 1D100 boven de CP proberen te rollen. Als dit mislukt krijgt het construct een KT, die de SM moet uitrollen op de onderstaande tabel. Hoe complexer het construct, hoe sneller hij dus last zal hebben van KT's en hoe gemakkelijker zijn ingewikkeld mechanisme beschadigd zal worden.

KT's voor constructen

D6 Resultaat

- 1 Enkele tandwielen en mechanische onderdelen zijn een beetje beschadigd. Het construct krijgt -10 op alle acties.
- 2 Construct heeft een mechanische storing. Zijn tandwielen knarsen even en hij mag de volgende gevechtsronde niets ondernemen. Hij telt als een gemakkelijk doel.
- 3 Een van de onderdelen van het construct werkt niet meer of slaagt op hol (meestal een onderdeel dat iets te maken heeft met de geraakte lokatie).
Voorbeeld:
Het construct kan zijn hoofd niet meer draaien.
- 4 Een breinbol barst en de INT van het construct wordt verminderd. Indien de INT op 0 komt te staan, is het construct uitgeschakeld.
- 5 Het buitenste omhulsel van het construct wordt zwaar beschadigd en valt kletterend op de grond. Draaiende tandwielen, vreemde kabels en myste-

rieuse buizen zijn binnenin zichtbaar. De BEP op die lokatie is vanaf nu gelijk aan 0.

- 6 Construct is fataal geraakt en begint te trillen en te roken. Eén gevechtsronde later vliegt hij is stukken uit elkaar en doet 5D6 schade aan eventuele omstaanders binnen de 3 meter.

3.3 De aanvallen van een construct

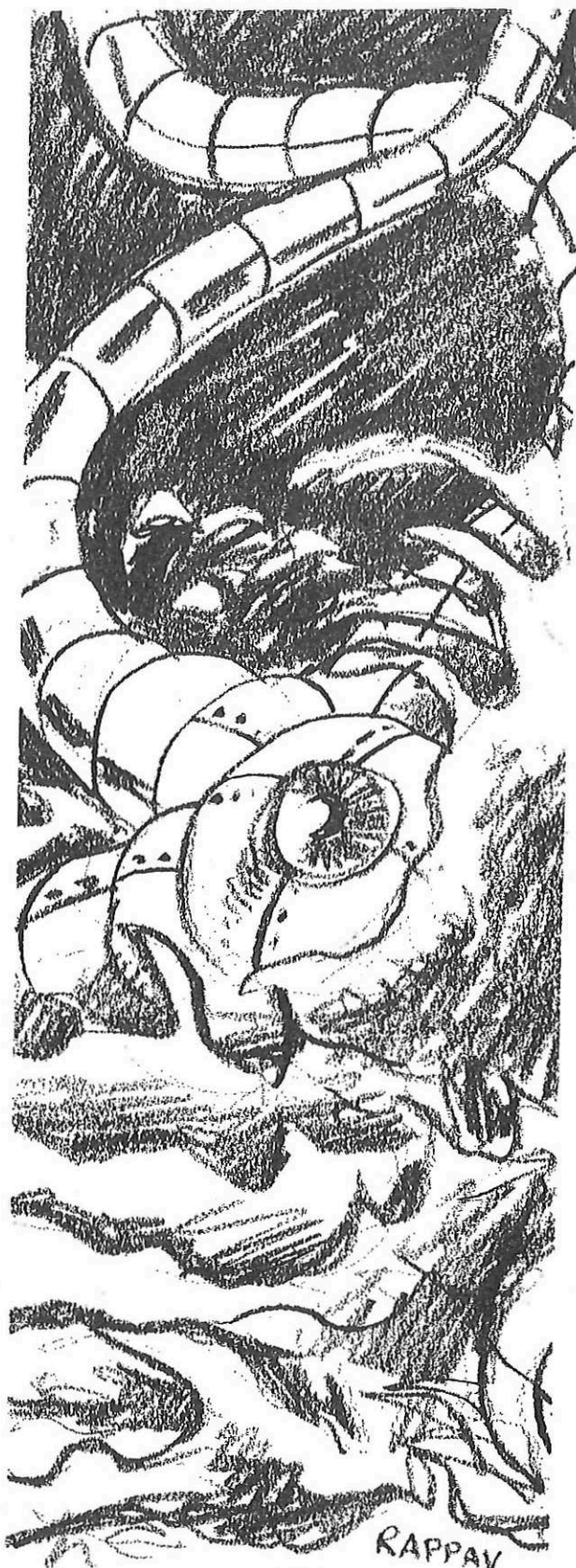
Alhoewel constructen verschillende armen kunnen bezitten en er op die armen nog verschillende wapens kunnen gemonteerd worden, zal een construct altijd maar 1 aanval per segment bezitten. Constructen die op die manier meer dan 10 aanvallen bezitten zullen moeten kiezen welke aanvallen ze in een gevechtsronde gaan gebruiken (er zijn immers maar 10 segmenten per gevechtsronde). De WK van een construct is altijd per arm of per tentakel zodat een construct met 6 tentakels geen +18D10 WK bonus heeft maar slechts een +3D10 WK voor al zijn tentakelaanvallen. Als er armen zijn met verschillende combinaties van wapens of gewrichten dan moeten deze ook apart vermeld staan bij de wapens (als ze een andere WK hebben tenminste).

Voorbeeld

Een construct heeft 1 arm met een wapen en twee extra gewrichten en een andere arm met 1 wapen en geen gewrichten. Op de arm met de extra gewrichten heeft hij dan een totale WK bonus van +2D10 en op de andere arm heeft hij geen WK bonus. De twee armen (en hun WK) worden dus apart vermeld.

4. Wie is er baas over een construct?

Bij het binden van de intelligentiegeesten wordt op magische bepaald wie de eigenaar is van een construct. De eigenaar kan een persoon zijn maar het kunnen ook meerdere personen zijn of zelf een familie, een dorp of een land. Het is dus perfect mogelijk dat een construct ten dienste staan van een hele stad. Constructen kunnen door hun eigenaar bevolen worden. Constructen met een beperkte intelligentie (kleiner dan 30) kunnen alleen maar simpele zinnen verstaan zoals "Graaf!" of "Dood hen!". Constructen met een hogere INT (tussen 30 en 65) kunnen al meer ingewikkelde instructies begrijpen en zelfs al, zij het in beperkte mate, beslissingen op hun eigen nemen. Constructen met een hoge INT (boven 65) zijn intelligent genoeg om ingewikkelde instructies op te volgen en volledig op hun eigen te functioneren. Eigenlijk zijn constructen met zo een hoge intelligentie volwaardig aan de mens met het enige verschil dat ze de neiging hebben om nogal logisch en gevoelloos te handelen.



Een Ferrosectaquoid

5. Enkele voorbeeldconstructen

De ferrosectaquoid

Dit construct ziet er al even exotisch uit als zijn naam doet suggereren. De ferrosectaquoid heeft een bolvormig lichaam (doorsnede ongeveer 40 centimeter) met daarop een zeer klein hoofd met gele kristalogen. Het ding drijft gedeeltelijk onder water en komt alleen met het hoofd en een klein deel van het lichaam boven. De ferrosectaquoid heeft 6 soepele tentakelarmen waarmee het tegenstanders kan vastgrijpen en schade kan toebrengen. Niemand heeft al ooit een ferrosectaquoid gezien, maar oude boeken en geschriften vertellen verhalen over deze vreemde metalen bewakers die een oude schat van een machtig schaduwtovenaars zouden bewaken. Niemand weet echter waar deze schat zich bevindt als ze wel degelijk bestaat.

Scores

BEH 35	KRA 30	WEE 30	CHA -
INT 60	MOE -	OPM 30	SPI -
OMV 15	BEW 0		
LEP 30	AK -10	KB +2D4	CP 72

Onderdelen

1 bolvormig lichaam
1 klein plat hoofd
6 telescopische tentakels
4 breinbollen met niv. 5 geesten
1 blaaspijp in hoofd
Roestvrij
Luchtdicht

Speciale eigenschappen

Immuun giften (5)
Immuun psychologische effecten
Dom Aanval (1)
Immuun Element Water (1)

Wapens

Blaaspijp 14, 1 aanval, schade 1D6
Tentakels 30, 6 aanvallen, schade 1D6+KB+

speciaal*

*grijpaanval en tentakels kunnen 4 meter uitrekken

Wapenrusting

Het construct heeft overal ijzer bekleed met hout.

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	3	2D4+7
Lichaam	3-8	9	2D4+7
Tentakel 1	9-10	3	2D4+7
Tentakel 2	11-12	3	2D4+7
Tentakel 3	13-14	3	2D4+7
Tentakel 4	15-16	3	2D4+7
Tentakel 5	17-18	3	2D4+7
Tentakel 6	19-20	3	2D4+7

De ijzergoblin

"Toen we in de grot aankwamen werden we geconfronteerd door eigenaardige ijzeren wezens. Ze bewogen zich voort op kleine wieltes en met dunne, maar sterke armen groeven ze in de zachte rotswand. Toen Onzibar uit de duistere schaduw van de zijgang stapte, zagen we dat de

vreemde wezens niet alleen waren. Hun meester zat in een donkere hoek van de grot te werken aan een beschadigd exemplaar van wat ik alleen maar als ijzergoblins kan omschrijven. Toen hij onze aanwezigheid merkte, draaide hij zich om en met een vertrokken gezicht riep hij: "Mijn juwelen! Mijn juwelen... jullie zullen ze niet krijgen! Val aan, mijn metalen helpers!". Voor we het wisten werden we langs alle kanten belaagd. De kleine ondingen waren gevaarlijker dan we oorspronkelijk gedacht hadden. Naast hun twee graafarmen hadden ze ook twee armen met scherpe messen waar ze gevaarlijk mee in het rond zwaaiden."

extract uit "De reisverhalen van Ondigo Van Karven",
hoofdstuk IV "Onze laatste hoop", door Ondigo Van
Karven, verteller aan het hof van Atumbar

Scores

BEH 17	KRA 22	WEE 22	CHA -
INT 30	MOE -	OPM 40	SPI -
OMV 11	BEW 3		
LEP 22	AK -5	KB +1D4	CP 18

Onderdelen

1 vierkantig lichaam
2 breinbollen met niv. 5 geest
2 vierkantige hoofden (voor en achter)
4 armen
2 kortzwaarden op armen
2 graafinstrumenten op armen
2 extra armgewrichten op elke arm met wapen
Wieltes

Speciale eigenschappen

Immuun giften (5)
Immuun psychologische effecten
Dom Aanval (1)

Wapens

Kortzwaard 25, 2 aanvallen, schade
1D8+3+2D4+KB*

* aan elk kortzwaard is een niveau 1 aardelement gebonden. Vandaar de 2D4 extra schade

Wapenrusting

Het construct heeft overal extra dik ijzer bekleed met zacht leer.

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd 1	1-3	3	3D4+5
Hoofd 2	4-6	3	3D4+5
Lichaam	7-12	7	3D4+5
Graafarm 1	13-14	2	3D4+5
Graafarm 2	15-16	2	3D4+5
Arm 3	17-18	2	3D4+5
Arm 4	19-20	2	3D4+5

Het duivelstuig

Door David Van Dijk

Inleiding

Situering

Het gebied waar het avontuur zich afspeelt is dun bevolkt en wordt onveilig gemaakt door een aantal goblin- en orkstammen die vanuit de bossen en bergen de streek teisteren. Slechts de landbouw- of mijn dorpen die onder de jurisdictie vallen van de lokale kasteelheren genieten enige bescherming. De rivaliteit tussen deze heren is erg groot. Onderlinge twisten en grensgeschillen sloppen bijgevolg een groot deel van hun tijd en middelen op. Zo blijft de toestand in de streek ronduit chaotisch. Een nauwe samenwerking tussen de heren zou ongetwijfeld het einde betekenen van de orkdreiging en de welvaart in het hele gebied ten goede komen. Tot nu toe is echter niemand erin geslaagd de baronnen tot rede te brengen en de vetes te doen vergeten.

Het avontuur vangt aan in Moshoop, een kleine landbouwersnederzetting. Moshoop is eigendom van baron Narwal de Gourmand, wiens kasteel een tiental kilometers meer westwaarts ligt. Twintig kilometer ten noorden van Moshoop, achter een beboste heuvel, ligt het mijn dorp Roodberg, de meest noordelijke nederzetting die onder de bevoegdheid van Narwal valt.

De SM beslist waar in Dor de gebeurtenissen plaatsvinden. Het noordwesten van Dor (Orvalve en hoger) geniet weliswaar de voorkeur omdat orks en goblins, en andere verwaarloosbare wezens, hier in de uitgestrekte wouden en gebergten meer voorkomen. Daarenboven is in Analta en Gulnave de enige vorm van hoger gezag die geïnspireerd is op het Atumbariaanse wetssysteem enkel terug te vinden in de schaarse, ommuurde steden. In de vlakten, valleien en bossen rondom heerst een voortdurende machtsstrijd tussen onafhankelijke nederzettingen, oorlogszuchtige stammen, duistere sekten, rijke landheren en bloeddorstige creaturen. Vooral in Kalmkinaven (de verlaten landen) en aan de kusten van de Ijszee geldt de wet van de sterkste.

Voorgeschiedenis

Hieronder volgt een kort relaas van het leven van Madrigeus Valerinus en de gebeurtenissen die tot de huidige situatie in Roodberg, en omstreken, hebben geleid. Het grootste deel van deze geschiedenis is niet echt belangrijk voor het avontuur maar biedt de SM meer achtergrond en info over de origine van het construct.

Madrigeus Valerinus

Madrigeus Valerinus stamt uit een rijke Atumbariaanse familie. Zijn vader, Rudolf Valerinus, een bekwaam ingenieur werkzaam in de scheepsbouw, stuurde hem op zijn zestiende naar het wiskundecollege van Atumbar. Hier ontpopte Madrigeus zich snel tot een bijzonder begaafd en



leergierig student en ondanks zijn jonge leeftijd overtrof hij weldra bijna al zijn oudere studiegenoten in kennis en vindingrijkheid. Meetkunde en technisch tekenen boeiden hem enorm en soms kon hij dagenlang bezig zijn met het uittekenen van ingewikkelde plannen voor allerlei machines, meestal wel met weinig praktisch nut. Interesse toonde hij ook voor die andere grote kunde in Dor, de magie. Maar ondanks verwoede pogingen bleek deze studie voor hem een onoverkomelijke hindernis te vormen. Hij slaagde er maar niet in zijn geest op de ingewikkelde subtiliteiten van het toveren in te stellen en het ontbrak hem bijgevolg zowel aan kunde als magische energie om er iets groots mee te bereiken.

Gefrustreerd door die onkunde zette hij zich met toegenomen fanatisme terug aan het ontwerpen van complexe machines. Alhoewel zijn ontwerpen wegens gebrek aan financiële middelen nooit verder dan de tekentafel geraakten, begon hij stilaan meer en meer te geloven dat het mogelijk moest zijn de verwezelijkingen van de magie louter met de techniek te evenaren en zelfs te overtreffen. Hij stak zijn controversiële visie niet onder stoelen of banken en botste zo al gauw op heel wat onbegrip. Traditioneel is de magie de hoogste wetenschap in Dor. Vele magiërs kijken minachtend neer op wiskundigen, wiens kennis zij hoogstens als een nuttig hulpmiddel bij de magie beschouwen. De beweringen van Madrigeus werden dan ook door de magiërs van de Atumbariaanse magieacademie op hooggelach onthaald en hij raakte er weldra bekend als "Malle Madrigeus", de grootste mislukkeling van de school. Ook de medestudenten en leraars van de wiskundeacademie lagen dwars. Heel wat wiskundeleraars waren erg boos omwille van Madrigeus' beweringen, omdat die, door de spottende reactie vanwege de magieschool, hun college in een negatief daglicht stelden. En geen van de wiskundemeesters voelde er iets voor om Madrigeus te steunen, uit vrees gezichtsverlies te lijden. Gezien Madrigeus echter koppig aan zijn standpunten bleef vasthouden werd hij uiteindelijk van het college weggestuurd.

Door deze uitsluiting en de mislukking aan de magieacademie had Madrigeus, inmiddels vijfentwintig geworden, schoon genoeg gekregen van scholen. Aldus besloot hij om Dor als reizend geleerde rond te trekken. Stilaan bekwaamde hij zich tevens in de smedkunde en mechaniek zodat hij zijn creaties na enige jaren zelf kon bouwen. Dit was nuttig, niet alleen omdat hij zo geen smid meer hoefde te betalen, maar vooral omdat de samenwerking met technisch onbekwame smeden dikwijls zeer moeizaam verliep. Jammer genoeg bleven al zijn uitvindingen ver onder de verwachtingen. Het aandrijvingsmechanisme vormde een eerste groot probleem. Madrigeus slaagde er wel in zijn tuigen te doen werken, maar hiervoor had hij bijvoorbeeld water- of windenergie nodig, wat meestal een omvangrijke bijkomende constructie vereiste en de beweeglijkheid van de machine aan banden legde. Later ontdekte hij dat stoom of exotherme reacties met bepaalde chemische stoffen eveneens de nodige aandrijvingskracht konden leveren, maar bij dergelijke mechanismen diende voortdurend nieuwe brandstof bijgevuld worden zodat het tuig slechts voor be-

perkte tijd functioneerde. Ook grote, opwindbare toestellen, volgestouwd met tandwielen en veren, werden door Madrigeus uitgetest.

Nog minder verging het Madrigeus' pogingen om bij zijn machines enige vorm van intelligentie in te bouwen. Hij benijdde de controle die magiërs over elementen konden uitoefenen en over schepsels zoals zombies en skeletten, en golems, de houten, stenen of metalen replica's van bestaande wezens. Want al deze creaties konden autonoom handelen en de simpele bevelen van hun meesters opvolgen. Het was dit dat Madrigeus uiteindelijk met zijn machines wilde bereiken. Maar hoe meer zijn technische kennis groeide, hoe duidelijker hij het utopische van zijn streven begon in te zien. Hij weigerde echter aan de rede toe te geven en bleef geobsedeerd verder zoeken in de veronderstelling dat, als hij bleef doorzetten, hij vroeg of laat toch een oplossing zou vinden.

De kennis van de Sluwe

Het noodlot besliste anders en Madrigeus zou de rest van zijn leven niet slijten als een dolend, wereldvreemd geleerde. Tijdens een van zijn vele voettochten, ergens in Dor, dwong een onweer hem beschutting te zoeken onder een rotsuitsteeksel in een nabije heuvelwand. De ongewone vorm van deze steenformatie, alsook de aanwezigheid ervan in het kale gebied, wekten wel enige verwondering bij Madrigeus maar het belangrijkste was natuurlijk dat zijn kostbare boeken en perkamenten geen waterschade opliepen. De bui was onverwacht hevig en weldra stroomden kleine modderriviertjes overal de heuvels af. Ook Madrigeus' rotsbeschutting werd door meegesleurd zand, modder en kiezel bestookt. Op het hoogtepunt van de storm vertoonde de rots tot Madrigeus' ontzetting plots een grote scheur. Bliksemsnel wierp hij zich opzij, nog net op tijd om een lawine van instortend gesteente te ontwijken. Vloekend omdat hij nu nat was geworden inspecteerde Madrigeus de gehavende schuilplaats. Tot zijn verbazing stelde hij vast dat dit blijkbaar helemaal geen rots was maar het overblijfsel van een vergeten bouwwerk, overgroeid en bijna geheel in de heuvel verzonken. De intorting had een groot gat vrijgemaakt. Hier ontwaarde Madrigeus een steile, stenen trap, leidend naar de duistere diepten. Nieuwsgierig daalde hij af.

De maffe lucht en de dikke laag stof in de donkere ruimten getuigden ontegensprekelijk van de grote oudheid van het complex. Onbewust dat hij zich nu tussen de illustere geschriften van Zorgul de Sluwe bevond, een van de meest duistere en machtigste tovenaars op Dor, en dat hij hier werken kon raadplegen waarvoor vele magiërs met plezier hun leven zouden riskeren, begon Madrigeus met het doorzoeken van de vondst.

Het ding bevond zich in de laatste ruimte. Zelfs niet in zijn stoutste dromen had zich ooit een dergelijk bevreemdend object kunnen voorstellen. Nochtans had het een eenvoudige, zelfs alledaagse vorm. Het was een bol, zwart, zwevend boven de grond, ruim twee meter in diameter. Waarom het hem angst inboezemde begreep hij niet. Hij voelde dat er

iets mis mee was, dat het in Dor thuishoorde en toch niet. Het had iets irreëls, alsof het van deze wereld was en van vele andere werelden tegelijk. En het slurpte licht op. Het leek de zwakke gloed van zijn kaarsen op te zuigen, alsof het hiervoor bestemd was, alsof het misschien ook hem wou opslorpen. Hij rilde. Snel draaide hij zich om en stapte weg. Hij had nog ander werk voor de boeg!

De magische boeken interesseerden hem nauwelijks, hij kon er immers amper iets van verstaan. Maar onbeschrijfelijk was zijn vreugde toen hij ook een bundel perkamenten, en zelfs tekeningen, ontdekte waarin blijkbaar zeer geavanceerde machines besproken werden. Dit zou voor hem de doorbraak betekenen, hem tot nieuwe inzichten brengen! Gretig begon hij zich in de materie te verdiepen. De machines waren afkomstig van een andere wereld! En ze konden beschikken over een eigen, zij het primitieve, intelligentie! Zou zijn droom dan toch werkelijkheid worden? Maar hoe? Aha, hier stond het. Een geest die eerst aan het instrument gebonden wordt. Die levert de magische energie om de machine te activeren. Afhankelijk van het type geest zijn meerdere functies en opdrachten mogelijk. Verduiveld, weer magie! Nu ja, het zij zo. Eigenlijk was hij best tevreden. Zijn tuigen zouden het kunnen van iedere golem of zombie ver overtreffen! Het enige dat hij nodig had was iemand die de geesten kon oproepen en binden. Een spiritist. Die zou hij wel vinden. Hij moest het toegeven, wie dit geschreven had was geniaal! Maar waar kwamen die technische plannen vandaan? Hij had al heel wat van Dor gezien, de bekendste universiteiten en wijsgeren had hij bezocht. Niemand scheen zijn vaardigheid in de mechaniek te evenaren. Tot nu. Tegenover wat hier voor hem lag vielen zelfs zijn meest vernuftige ontwerpen in het niet. Hoe was dit mogelijk? Hij kon niet geloven dat dit ook van dezelfde hand afkomstig was. En nergens zag hij schetsen of studies van de verschillende onderdelen. Enkel afgewerkte ontwerpen. Van waar? Misschien stond het verder. Hij concentreerde zich weer op het lezen.

De zwarte bol. Het was een poort, een poort naar de Schaduwwereld! De Schaduwwereld, op de magieacademie had hij geruchten gehoord over deze plaats, een duistere, parallelle wereld aan Dor. Hij bestond dus echt! Geschokt en geïntrigeerd door deze kennis studeerde Madrigeus verder tot hij van pure uitputting in slaap viel. Maar wat een openbaring! Madrigeus had zich van onschatbare geheimen meester gemaakt.

Door de schaduwpoort

De schaduwpoort zou niet eeuwig open blijven. De krachten die de poort in stand hield werden onttrokken aan een magische steen. Een perfecte bol, zwart, zoals de poort, maar ter grootte van een vuist, door Zorgul volgestouwd met magische energie. Schaduwsteen. Dit reservoir was niet onuitputtelijk, alhoewel het de poort al voor een ongekend lange tijd voedde. Toch kon hij ze best snel sluiten, wilde hij er later nog regelmatig gebruik van maken. Gelukkig had hij hiervoor ook de nodige formules ontdekt. Maar niet voordat hij zelf een eerste kijkje was gaan ne-

men. Hij sprong erdoor. Onwetende dwaas dat hij was! Als er een hel bestond dan had hij ze nu betreden.

Hij hing in een zwart vacuüm. Rondom hem zwermde de openingen naar legio werelden, verblindend licht uitstralend, druipend, flikkerend, of gewoon onheilspellend en stil. Het leek alsof hij door het gigantisch, veelvlakig oog van een enorm insect dreef, en iedere poort een van de talloze facetten was, die hem wezenloos aanstaarden. Tijd en afstand verloren alle betekenis. Het ene moment schenen de poorten dichtbij, zodat ze een bijna hermetische ruimte rond hem vormden. Dan zwol het oog weer, tot de facetten uit elkaar gerukt werden en ze, onnoemelijk ver verwijderd, nog slechts nietige sterren leken in een onnatuurlijk duistere hemel. En achter elk van die facetten sluimerden verschrikkelijke geheimen, plaatsen waarvan hij zelfs het bestaan niet kon bevatten. Hij voelde een onbeschrijflijke angst voor die slijmerige doorgangen, voor de verfijnde, bevreemdende architectuur van de zwevende poorten en voor die gapende, zuigende muilen die groteske, tuitende bewegingen maakten. En onweerstaanbaar werd hij dichter getrokken, dichter naar de verdoemenis, naar één van de hellegaten. Hij schreeuwde maar hoorde niets. Hij probeerde zijn koers te wijzigen door wild met de armen en benen te bewegen, zonder resultaat. Hij sloot zijn ogen maar niets veranderde, alsof alles wat hij zag tegelijk ook in zijn geest geprent werd. Hij probeerde over iets te fantaseren, andere beelden op te roepen, gelijk wat. Het lukte niet, hij kon niet denken, de zwarte leegte en het afschuwelijke, pulserende facettenoog overheersten alles. Dan kwam de mist. Tenminste, eerst dacht hij dat het mist was. Witte slierten, slingerenden zich om hem heen, eerst wat speels, dan met meer uitgesproken intentie. De slierten stroomden samen en vormden wazige wolken. Hij meende vormen te ontwaren in de troebele massa's. Nieuwsgierigheid maakte plaats voor afgrijzen en pijn, even plots als de mistfiguren hem besprongen. Dit waren de monsters uit zijn diepste nachtmerries die hem bestomden, wezens wiens aanblik de zwakken van spirit tot brabbellende dwazen kon herleiden. Kwelgeesten die hem hoonden en die hem tormenteerden, op de meest veile manieren. Ze verscheurden zijn lichaam en rukten zijn huid weg alsof ze een vrucht pelden. Ze plukten de ingewanden uit zijn trillende vlees, vergruisden zijn ledematen en laafden zich aan zijn ziel. Hoe hij brandde! Helser en helser, tot de bewusteloosheid hem genadig overmeesterde.

Hij stond in een grotholte. Naast hem zweefde een zwarte bol. Hij beefde, hij zweette, hij vloekte, maar hij was erdoor. De ruimte was niet erg groot, ongeveer vijf meter op vijf. Hij keek naar buiten. Was het nacht of dag? Een zee van mist strekte zich voor hem uit, badend in een vaal, grijs licht. De witte massa! Een siddering ging door hem heen en wild greep hij naar zijn dolk. Stop! Hij moest zich concentreren. In een vlaag van zinsverbijstering en radeloosheid had hij het wapen bijna door zijn hart gedreven. Het was voorbij. Hij was erdoor. Dit was gewone mist, niet zoals de substantie van daarnet. Hij mocht er niet meer aan denken, het was voorbij. Hij haalde diep adem en kwam terug tot rust. In het midden van de nevelzee meende hij een eiland

te ontwaren. De rotsholte bevond zich blijkbaar in een vertikale rotswand. Hoe hoog hij zich bevond kon hij door de kolkende mistmassa onmogelijk uitmaken. De mist reikte bijna tot de opening. Hij keek om zich heen. Hier lag iets op de grond. Koud. Metaal? Een machine! Maar wat voor een! Menselijk van vorm en verbluffend ingewikkeld. Hij herkende onmiddellijk mechanismen en onderdelen die in de eerder gevonden perkamenten en tekeningen beschreven werden. Hij keek op. De poort scheen even te trillen. Werd ze onstabiel? Was haar energie bijna opgebruikt? Best geen risico's nemen. Met een ultieme krachtspanning tilde hij het tuig op. Instinctmatig voelde hij een sterke weerzin om de zwarte sferoïde opnieuw te betreden. Maar de angst om op de onbekende plaats achter te blijven was groter. Dan was de leegte er weer, en de waanzin.

Een nieuwkomer in Roodberg

Hij had een verblijfplaats nodig. Een hol waar hij zijn plannen zonder pottekijkers kon uitwerken. En een smeltoven om machineonderdelen te gieten. Het gebied waar hij zich bevond was onherbergzaam en dun bevolkt. Bovendien werd het geteisterd door de bloedige vetes tussen de lokale kasteelheren en door plunderende orkbendes. De plaatselijke autoriteiten hadden dus wel wat anders aan hun hoofd dan het doen en laten van iedere vreemdeling te controleren. Een dode meer of minder, of een overval hier of daar, dat waren ze hier wel gewend. Idiaal.

Zelf een woning bouwen was uitgesloten. Madrigeus bezat geen geld om werklui in te huren of materialen te kopen. Trouwens, zolang wou hij niet wachten en de orks waren er ook nog. Neen, het was makkelijker en veiliger zich in een van de dorpjes te vestigen, als smid bijvoorbeeld. Na enkele nederzettingen bezocht te hebben, viel zijn oog op Roodberg. De naam was goed gekozen. Het dorp lag in een ondiepe, grotendeels kaal gekapte vallei, die zich van west naar oost slingerende, aan de voet van een opvallend roodkleurige heuvel. Ijzergesteente. Rechts, slechts een paar honderd meter van het dorp verwijderd, loerden de donkere uitlopers van een duister woud, dat het oostelijke deel van het landschap geheel overspoelde. De vruchtbare bosgrond ten westen en zuiden van Roodberg werd ingepalmd door netjes afgebakende akkers en weiden. Hij bespeurde een windmolen, zoals in de andere dorpen, en ook een mijn-schacht. Landbouw, mijnbouw en waarschijnlijk ook bosbouw. Ondanks al de conflicten zou dit een welvarende streek kunnen zijn, dacht Madrigeus, ware het niet voor de lange winters en het gebrek aan goed begaanbare handelsroutes.

Hij had vernomen dat Roodberg binnen het territorium van Narwal de Gourmand lag en dat deze momenteel de handen vol had met de troepen van graaf Trandor, die zijn gebied van westelijke zijde was binnengevallen. Des te beter. Hij keek weer naar de molen. Hij kon zich natuurlijk ook voor molenaar uitgeven. Dat leek zelfs interessanter. De molen stond dicht bij het bos, waar hij misschien heimelijk een deel van zijn werk zou moeten doen, en was ietwat afgescheiden van de rest van het dorp.

Maar eerst en vooral had Madrigeus bondgenoten nodig om aan bouwmaterialen te geraken, en natuurlijk een spiritist. Baron de Gourmand zou hem ongetwijfeld de nodige faciliteiten kunnen bezorgen, een smidse, gietvormen, een berg aan bruikbare onderdelen, ijzer, en waarschijnlijk ook de magiegebruiker. Maar wat zou Narwal in de plaats eisen? Machines gemaakt op zijn bevel? Instrumenten om zijn macht uit te breiden? En als hij weigerde aan de bevelingen van de baron toe te geven, of hem niet snel genoeg bevredigde? De kerkers? Hij zou de lakei worden van een machtswellusteling, een voorwerp in de handen van een ander, bruikbaar tot het breekt. Dat nooit! Hij waagde liever een verbond met de orks aan te gaan. Die waren niet zo snugger, die kon hij omkopen met zijn diensten, tenminste als ze niet eerst zijn hoofd namen. En iedereen wist dat vele orkmagiërs bedreven spiritisten zijn, dus ook daar had hij een kans.

Het verbond met Randa

Diep in het oostelijk woud stootte hij op de stam van Randa. Hij had geluk. Het beeld van de eenzame man, die met een witte vlag het bos schijnbaar doelloos doorkruiste, deed de orks aarzelen. De roekeloze dwaas! Reeds tienmaal had een van hun pijlen de onverlaat kunnen doorboren, en nooit zou hij zijn moordenaar gehoord of gezien hebben, maar nieuwsgierigheid naar de bedoelingen van de gekapmantelde figuur weerhield de orkschutters ervan hun projectielen te lossen. Ze zouden hem nog niet doden, niet voordat hij de redenen van zijn aanwezigheid, desnoods op de marteltafel, had prijsgegeven. Gekneveld werd Madrigeus naar het orkkamp afgevoerd. Maar het draaide anders uit dan zijn kapers verwacht hadden. Hij slaagde erin de interesse van Randa te wekken, en weldra waren beiden in ernstig gesprek verwickeld.

De onderhandelingen verliepen moeizaam, te meer omdat Madrigeus, die maar al te goed beseftte dat zijn leven op het spel stond, zijn woorden nu zorgvuldig overwoog alvorens te spreken. Bovendien kenden slechts enkele van de orks, waaronder Randa, een mondje Atumbariaans. Gelukkig, want hij verstond zelf geen woord van de orktaal, een van de vele risico's die hij bewust genomen had in nastreving van zijn doel. Maar tegen het vallen van de avond hadden ze toch een overeenkomst bereikt. Randa begreep, mede dankzij de schetsen van de tuigen die Madrigeus had meegebracht, dat de vreemdeling hem en zijn stam nog veel kon leren over het bouwen van krachtige en ingenieuze oorlogsmachines, die hen in staat zouden stellen zelfs de kastelen van de baronnen te bedreigen. In ruil kon Madrigeus op de gewapende steun van de orks rekenen, zij het om zijn werkplaats te beschermen, of om bouwmaterialen te roven, en op de hulp van Randa's getrouwe spiritist, Ito-tilo.

Toch was het pas toen Madrigeus over zijn toekomstige verblijf in de molen te Roodberg repte, dat Randa waardevoller bleek dan hij zelfs ooit had durven hopen. Bewonderend luisterde hij naar het geniale idee van de ork. Zijn soort was erg bedreven in het graven van onderaardse gan-



gen en holen. Misschien konden de orks vanuit het bos een geheime tunnel naar de molen graven? Een werkplaats onder de molen uitgraven? Madrigeus was in de wolken. Grandioos! Meteen de oplossing voor een groot probleem waarop hij tot nog toe geen bevredigend antwoord had gevonden. De lokatie van zijn smidse! Ja, hij had er al over nagedacht. Zo de molen groot genoeg bleek, had het daar gekund, maar dan had hij voortdurend materialen moeten aanvoeren, goed verborgen in graanzakken. Ongewone activiteit, steeds blootgesteld aan het gevaar voor ontdekking, en die vroeg of laat wel argwaan zou wekken. Zijn stukken gewoon bij de plaatselijke smid laten vervaardigen zou nog hachelijker geweest zijn. Hoe had hij dan de hoeveelheden of de ongewone vorm van sommige onderdelen moeten verantwoorden? En een smidse oprichten in het bos was helemaal uitgesloten. Zelfs met een uitstekende camouflage zou zo iets vroeg of laat door een toevallige voorbijganger bemerkt worden. Maar een geheime tunnelingang zou men niet zo vlug vinden. En de orks hielden van nachtelijke arbeid, ze konden de ingang konstant bewaken en hem zelfs helpen met zijn smeedwerk! Madrigeus' ogen schitterden van voldoening. Gretig als een kind naar een stuk zoet, rijkte hij naar de ijzeren beker in Randa's handen, en goot de rest van de vunzig smakende, groene vloeistof gulzig binnen. Aldus werd het akkoord bekrachtigd. Een brede grijns speelde op Randa's lippen. De mens was erin getuimeld! Dacht hij werkelijk dat Randa hem vertrouwde? Zijn orks zouden de man helpen, en hem geen minuut uit het oog verliezen! Oorlogstuigen waren nuttig, maar Randa wilde meer, hij wilde alles, alle geheimen van de man, al zijn macht! Itotilo zou wel uitvissen wat de kerel in zijn schild voerde en wat de andere tuigen deden die hij wilde bouwen.

Een droom krijgt vorm

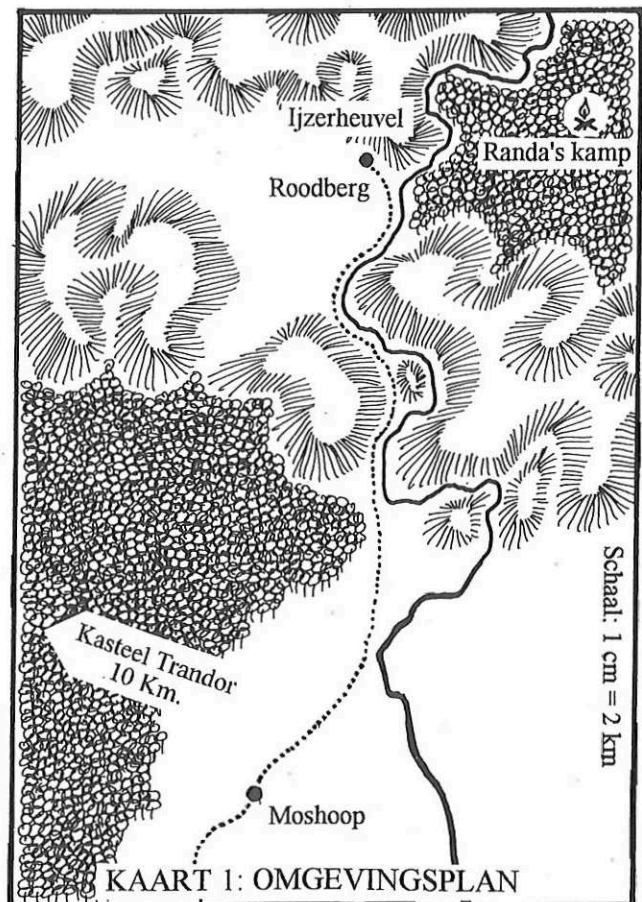
Uiteindelijk werd Boriel, de molenaar van Roodberg, door Randa's orks gedood, enkele dagen nadat Madrigeus, onder het mom van Frans Velder, vakkundig smid en machinebouwer, in het dorp was verschenen. Hij had weinig moeite de positie van de molenaar te verwerven. Hij bleek immers de enige bewaarde kandidaat te zijn, te meer omdat bijna niemand zich in de molen wilde vestigen zolang de daders van de moord niet gevat waren.

De uitbouw Madrigeus' nieuwe woonplaats verliep vlot. Onder de molen was een kelder gegraven, voor de opslag van graan. Hierin moesten de orks met hun tunnel doorgringen. Nacht na nacht werkten ze koortsachtig verder, bijgestaan door een groot aantal goblinslaven. Het opgegraven zand werd dieper in het bos verspreid.

Madrigeus zag het groots. Hij wilde een heus ondergronds fort, voorzien van ingenieuze vallen en beveiligingen om indringers te verdelen. De omvang van de taak deed de orks mopperen maar Randa eiste gehoorzaamheid. Madrigeus had ijzer nodig om een smeltoven te bouwen, en wou machineonderdelen voor zijn constructies. De orks schuimden de omgeving af, op zoek naar makkelijke prooi. Ertskonvooien werden geplunderd, ijzermijnen beroofd van de

bovengehaalde grondstoffen, en alles dat tandwielen, veren, hefbomen, of andere metalen voorwerpen bevatte, werd uit elkaar gehaald en meegesleept. De reactie van baron de Gourmand liet op zich wachten, hij kon geen enkele soldaat missen in zijn campagne tegen rivaal Trandor, zoals Madrigeus overigens gehoopt had. Toen de baron eindelijk beseftte dat de overvallen hem economisch aan het ruïneren waren, was het al te laat. Enkel de molen te Roodberg maalde nog graan, andere molens, en de mijnbouwfaciliteiten, en zelfs de prachtige torenklok die Narwal in Moshoop had laten bouwen, waren door de nachtelijke bezoekers ontmanteld.

Dat Narwal soldaten stuurde om de molen 's nachts te bewaken, baarde Madrigeus nu weinig zorgen want de ondergrondse werken waren gelukkig nagenoeg voltooid. De luidste activiteiten, zoals het delven van het ert uit de ijzerader, die tijdens het graafwerk blootgelegd was, zou hij natuurlijk voor alle zekerheid tot de daguren beperken, wanneer de soldaten in de herberg vertoefden. Ja, het was een spannende onderneming, het verwezelijken van zijn droom. Madrigeus beseftte maar al te goed dat het gehamer van de houwelen en beitels op de steen, zelfs meters diep, een toevallige voorbijganger ter ore kon komen. Hij had er zich immers persoonlijk van vergewist. Tot op bijna vijftig meter ontwaarde hij nog vaag het ritmische geklop van de werktuigen. Maar Madrigeus had zijn voorzorgen genomen, en met succes. Telkens de orks bezig waren hield hij de omgeving vanuit het zolderraam nauwlettend in het oog. Zo iemand de molen te dicht benaderde, spelende kinderen, een boer met zijn graan, of wie dan ook, gaf hij het signaal.



Daarop verwittigde de uitkijkpost in het bos de overige orks om de arbeid onmiddellijk stil te leggen. 's Nachts werd er altijd een lichtsein gegeven, door het doven of onsteken van de zolderlamp bijvoorbeeld. Overdag omvatte het afgesproken teken dingen zoals het ophangen van wat wasgoed of het uitkloppen van een tapijt, natuurlijk op plaatsen goed zichtbaar vanuit het bos.

Het systeem werkte bevredigend. De dorpelingen kwamen trouwens zelden naar de molen, zodat het haast ondenkbaar was dat Madrigeus' handelingen hen ongewoon zouden overkomen. Alhoewel. Er was nog altijd die Jonathan, de dorpsklerk. Van bij het begin vreesde Madrigeus al dat de kerkel vroeg of laat voor moeilijkheden zou zorgen. Zijn huis lag trouwens veruit het dichtst bij de molen, gevaarlijk dicht zelfs, net geen vijftig meter. Madrigeus vermoedde dat hij misschien wel iets kon horen en die vermoedens werden stilaan bevestigd. Hij betrapte de man er regelmatig op zijn molen te bespieden. En meer dan eens maakte Jonathan een schijnbaar willekeurig ommetje, dat echter altijd bij de molen of de bosrand leek te eindigen, zodat Madrigeus zich keer op keer moest reppen om het graven te laten stopzetten. Zelfs 's nachts dwong de lastpost hem meermaals tot het gebruik van het signaal. Wat voerde de pennelikker in zijn schild? Wist hij iets? En zo ja, waarop wachtte hij dan om het kenbaar te maken?

Madrigeus grijpt in

Jonathans' eigen ambitie werd uiteindelijk zijn ondergang. Ha, hij zou ze wat laten zien, de dorpelingen die meenden dat hun dorpsklerk een mislukte armoezaaier was, een zwakkeling, niet in staat om degelijk werk op het veld te leveren! Hij, Jonathan, zou het dorp van het kwaad redden! Baron de Gourmand zou hem persoonlijk dankbaar zijn! Misschien werd hij wel burgemeester, of zou de baron hem tot ridder slaan! Blinde boeren! Hij had wel door dat die nieuwe molenaar, Frans Velder, zich met duistere praktijken bezighield. Zwarte magie, drughandel of een dievengilde, dat wist hij nog niet. Maar hij wist wel dat er onder de molen een werk verricht werd dat het daglicht schuwde. Hij zou alles openbaar maken. Hij had genoeg bewijzen om zijn beweringen te staven en op zijn minst het grondig doorzoeken van de molen te rechtvaardigen. En ook het bos moest uitgekamd worden, want hij had er verdachte bewegingen gezien, waarschijnlijk handlangers van Frans! Nu dat Narwals soldaten hier waren, was de tijd om te spreken eindelijk aangebroken!

Jonathan glunderde. Er was eigenlijk geen haast bij om Velder te ontmaskeren. Hij had alles in handen, de poppen zouden pas aan het dansen gaan als hij er zin in had. Hij genoot ervan in het dorp rond te kuieren, tussen de niets vermoedende boeren, zoals een fruitteiler de vruchten van zijn boom aanschouwt, wetende dat de stam door ziekte is aangetast en alleen hij de schimmel kan uitroeien. Zijn overwinning zou een groots feest worden, een gebeurtenis die nog generaties lang tot de verbeelding spreekt. Jonathan, de klerk uit Roodberg, die door zijn ongevenaard speurwerk en uitzonderlijke opmerkingsgave eigenhandig het domein

van de familie Gourmand voor het onheil behoevende, en mogelijk ook de landen rondom! Wanneer? En waar? Hij dacht even na. De zondagsmarkt! Dat was het moment om in bijzijn van heel het dorp te zegevieren! Over twee dagen, dan zou hij zijn onthullingen doen en met de dankbare dorpelingen naar de molen trekken om Velder uit zijn schuilhol te sleuren. Hij kon het succes haast al proeven. En waarom niet meteen beginnen met de festiviteiten? De toekomst lachte hem toe en hij zou ze met open armen ontvangen, vanavond al, in de herberg! Een fatale fout, zou later blijken. Beneveld door de drank verwierp hij alle voorzorg en verkondigde euforisch zijn plannen aan al wie het horen wou.

"Wacht tot zondag, vrienden! Zondag zal ik jullie eens wat vertellen, op de markt! Dan komt de afrekening met Frans Velder, de duivelskunstenaar! Hahaha! Frans Velder, hoor je me? Zondag vertel ik gans het dorp wat voor een worm je werkelijk bent! Molenaar? Bij mijn dikke teen! Zondag, Velder, dan komen we je halen! Nee, nee, meer wil ik nu nog niet zeggen, anders is het geen verrassing meer, hahaha!"

Hoewel sommigen Jonathans krasse uitspraken afwimpelden als dronken gebazel, deed het nieuws toch snel de ronde, en vele dorpelingen vroegen zich nieuwsgierig af wat Jonathan zondag zou verkondigen. Alzo bezegelden de boeren die Madrigeus op de hoogte brachten van Jonathans voornemen het lot van hun eigen dorp. Madrigeus aarzelde geen ogenblik. Jonathan moest uitgeschakeld worden vóór zondag. De eerste taak van zijn construct, een uitstekende gelegenheid om de machine eens te testen! De orks zouden voor een dekmantel zorgen door het dorp aan te vallen en in brand te steken. Natuurlijk zou ook zijn molen er aan moeten geloven. De huisraad kon hij wel beneden plaatsen. Er mochten weliswaar geen doden vallen, want een slachting van weerloze mensen door het orkgebroed zou ongetwijfeld een krachtige reactie uitlokken, mogelijk zelfs van een tijdelijk verenigd baronnenleger. Randa's stam zou opgespoord en uitgeroeid worden en zijn schuilplaats kon hij dan waarschijnlijk vergeten. Nee, het was nog veel te vroeg voor een openlijke oorlog. Pas als hij genoeg constructen had zou hij de baronnen onderwerpen, en daarna de landen rondom.

Na het verhuizen van zijn inboedel stuurt Madrigeus het construct, via de tunnelingang, weg. Op het moment dat het tuig het huis van Jonathan binnendringt geeft hij het sein voor de orkaanval. De doodskreten van de onfortuinlijke klerk gaan verloren in het geschreeuw van de aanstormende nachtwezens en het daaropvolgend tumult. Ogenblikken later staat Jonathans huis in lichterlaaie. En in het midden van die vlammenzee doemt plots een donkere gestalte op. Even deinzen de orks angstig orks terug voor het dreigende gevaarte, dat zich onverstoord met houterige, bedachtzame bewegingen door de vuurpoel baant. Maar de taak is volbracht, en de metalen duivel verdwijnt terug in de nacht, terug naar zijn meester. Rond dit tijdstip arriveren de SKs in Moshoop en neemt het avontuur een aanvang.

Het plot

Madrigeus Valerinus, een getalenteerd machinebouwer, wil een leger van constructen bouwen om de wereld te overheersen. Hij sluit een verbond met de stam van de ork Randa en trekt naar Roodberg, een mijndorpje in het gebied van baron Narwal de Gourmand. Hier laat hij de oude molenaar uit de weg ruimen en geeft zich dan uit voor Frans Velder, ook een molenaar, zodat hij zich in de molen kan vestigen. Onder de molen richt hij een geheime werkplaats in. Wanneer Jonathan, de dorpsklerk van Roodberg, hem dreigt te ontmaskeren, stuurt hij een machine om de man te doden. De orks moeten de dekmantel bezorgen om de sporen van de moord te verdoezelen door Roodberg, weliswaar zonder bloedvergieten, in lichterlaaie te zetten. De dorpelingen vluchten naar Moshoop, waar de SKs enkele uren eerder gearriveerd zijn. De SKs worden op de hoogte gebracht van de orkaanval en vertrekken om de twee vermiste dorpelingen, Frans Velder en Jonathan, op te sporen. In Roodberg ontdekken ze meer over de ware aard van de zaak en stoten ze op Madrigeus' onderaardse schuilhol.

De plotlijn

De plotlijn geeft de opeenvolgende stappen weer waarin het avontuur normaal afgewikkeld wordt. De plotlijn is natuurlijk niet bindend. Het kan best dat de spelers voor een heel andere richting kiezen dan voorzien werd. Een goede SM probeert zoiets hoogstens op subtiele wijze duidelijk te maken, door bijvoorbeeld wat bijkomende informatie te verschaffen, die misschien over het hoofd gezien werd, of snel een voorval in te lassen dat de spelers alsnog de juiste weg kan wijzen. De SM mag de spelers zeker nooit verplichten de plotlijn te volgen. De plotlijn is vooral nuttig om een goed overzicht te behouden.

- 1. Zaterdag. Weldra is het winter. Rond deze tijd van het jaar zijn de dagen erg kort in het noorden. Liever dan in de wildernis kamp op te slaan, besluiten de SKs door te stappen, ook na het vallen van de duisternis. Van een boer hebben ze vernomen dat het volgende dorp weinige kilometers verder ligt. Rond elfen, ruim vijf uur na het ondergaan van de zon, komen de SKs aan in Moshoop. Hier vernemen ze de eerste nieuwtjes over de vreemde gebeurtenissen in de streek, de overvallen op ertskonvoien, de plunderingen van machineonderdelen, enz.
- 2. De inwoners van Roodberg komen in paniek het dorp binnengestroomd en vertellen over de orkaanval. De SKs vernemen over de verdwijning van molenaar Frans Velder en de dorpsklerk Jonathan. Ze aanvaarden de vraag om hulp en trekken naar Roodberg om de vermiste personen te zoeken.
- 3. In Roodberg kunnen de SKs het lijk van Jonathan vinden, inclusief uitknipsel 1. Uiteindelijk ontdekken ze de geheime werkplaats van Madrigeus.
- 4. Na een eerste gevecht en de ontmoeting met Madrigeus stoten ze op diens studiekamer met uitknipsel 2, uitknipsel 3, en de geopende schaduwpoort.

- 5. In de eindconfrontatie met goblins, orks, en het construct van Madrigeus, worden de megalomane plannen van de geleerde vrijdeld. Eventueel wordt ook het orkkamp opgespoord, waar de orks katapulten, ballista's, rammes en stormtorens aan het bouwen zijn, en opgeruimd.

Kronologische gebeurtenissen

Een opsomming van de gebeurtenissen die plaatsgehad hebben vóór het arriveren van de SKs.

4 maanden voordien

Madrigeus ontdekt Zorguls geheime verblijf met de poort naar de Schaduwwereld. Hij verzamelt alle geschriften betreffende constructen en de magische steen om de schaduwpoort te openen, en bemachtigt ook een tuig dat in de Schaduwwereld ligt. Met zijn schat begeeft hij zich uiteindelijk naar Roodberg. Hier sluit hij een pact met Randa, leider van een orkstam die in de nabije bossen huist. In ruil voor technische bijstand gaan de orks ermee akkoord machineonderdelen te leveren en te helpen bij het uitgraven van een werkplaats onder de molen. De orks vermoorden ook de molenaar, Boriel, zodat Madrigeus diens positie kan innemen.

3 maanden voordien

In de streken rond Roodberg beginnen de overvallen op konvoien met ijzererts of ijzeren bouwmaterialen. Water- en windmolens, klokketorens, uurwerken, kortom, zowat alles waar machineonderdelen aan zitten, worden het doelwit van plundering.

5 dagen voordien

De molen van Roodberg is de enige die nog werkt in heel het gebied van baron de Gourmand, ondanks verwoede pogingen om de orkaanvallen af te slaan. De molen wordt nu dag en nacht bewaakt door Brak en Yig, twee huurlingen van de baron. Het onderaards graafwerk is nagenoeg voltooid.

1 dag voordien (vrijdag)

Jonathan vertelt dat hij weldra een aantal onthullingen over molenaar Frans zal doen. Madrigeus besluit hem te laten vermoorden en maakt de nodige afspraken met Randa.

5 uren voordien

Zodra de werkdag ten einde is, dus na het vallen van de duisternis, stouwt Madrigeus zijn huisraad in een van zijn onderaardse kamers om te voorkomen dat deze mee in vlammen opgaat.

2 uren voordien

Het construct dringt het huis van Jonathan binnen en hakt hem aan stukken. Een paar minuten later wordt het dorp verrast door een massale orkaanval. De dorpelingen worden goed- of kwaadschiks verjaagd en alle huizen, molen inclusief, in brand gestoken. De dorpelingen vluchten richting Moshoop.

1. Tumult in Moshoop

De SKs arriveren in Moshoop rond elf uur 's avonds, vijf uur na het ondergaan van de zon, op aanwijzingen van een boer uit de streek. Blij en opgelucht dat ze na de lange wandeling in het donker en de kou uiteindelijk toch de nederzetting gevonden hebben, nemen ze hun intrek in de plaatselijke herberg, "t Wolvenhuis". De komst van de SKs wekt enige verwondering bij de dorpingen want reizigers uit het zuiden zijn zeldzaam rond deze tijd van het jaar, en de laatste tijd nog meer, door het conflict met graaf Trandor.

1.1 't Wolvenhuis

't Wolvenhuis is een eenvoudige, maar gezellige, herberg. De houten muren en het plafond van de gelagzaal zijn versierd met tientallen prachtige, zilvergrijze wolvenhuiden. De zaak wordt uitgebaat door Tjorsten, een dertigjarige, stevig gebouwde, noorderling met lange, rode haren en imposante baard. Een tiental dorpingen zijn aanwezig. De SKs hebben nog enkele uren tijd voor de herberg haar deuren sluit en ze zich op hun slaapkamers moeten terugtrekken.

1.2 Plaatselijk nieuws

Het kost de SKs weinig moeite om meer informatie over de streek in te winnen. Het uitwisselen van nieuws met rondtrekkende reizigers is een normale zaak in dit afgelegen gebied en zo de avonturiers contact schuwen, zullen de dorpingen hen zelf aanspreken. De onderstaande gegevens mogen vrij verstrekt worden. Hoeveel de SKs precies te weten komen hangt natuurlijk mede af van de konversatieduur en de aangesneden onderwerpen.

Over de streek:

Alle nederzettingen in de streek behoren tot het domein van één of andere kasteelheer. De mate waarin verschilt wel van dorp tot dorp. De meeste dorpen moeten een jaarlijkse belasting in natura betalen en zijn verder vrij. In ruil zorgen de heren voor de nodige bescherming, zowel tegen rondlopende orks en andere gevaren, als tegen hun burens. Al bij al varen de dorpen er dus tamelijk wel bij. Zelden merken de boeren iets van de oorlogen, want gewoonlijk worden de nederzettingen met rust gelaten, omdat de heren en hun huurlingen zelf honger zouden lijden, moesten ze de landerijen vernietigen. Zo is stilaan de, misschien ietwat absurde, afspraak gegroeid dat de heer die een veldslag verliest, een van zijn dorpen, ongeschonden, afstaat aan de overwinnaar. Wie zich hier niet aan houdt riskeert door een tijdelijk verenigd leger van de anderen vernietigd te worden.

Over 't Wolvenhuis:

Tjorsten was vroeger wolvenjager en het leek hem een origineel idee zijn nieuwe zaak met zijn mooiste huiden te versieren. De herberg doopte hij dan ook heel toepasselijk "t Wolvenhuis". Hij herinnert zich bijna iedere wolf die er hangt en kan urenlang boeiende verhalen vertellen over hoe hij de roofdieren wist te strikken.

Over Moshoop:

Moshoop, maakt deel uit van het territorium van baron Narwal de Gourmand, dat hier zowat alles binnen een omtrek van vijftig kilometer bestrijkt. De naam van het dorp lijkt misschien wat vreemd, maar op deze plek groeide vroeger een uitgestrekt mosbed. De mossen zijn er trouwens nog steeds, zoals aan de met groen overgroeide huisjes duidelijk te merken is. Het mos bezorgt de muren een extra bescherming tegen de vrieskou en wordt ook als dakbedekking en brandstof gebruikt.

Over Narwal de Gourmand:

Het kasteel van baron Narwal de Gourmand ligt ten westen van Moshoop. De baron is echter in een bloedige strijd verwikkeld met rivaal graaf Trandor, en wie zijn leven op prijs stelt blijft er uit de buurt. Rondtrekkende vreemdelingen worden ofwel tegen wil en dank bij een van de legers ingelijfd, ofwel terechtgesteld als vermeende spionnen!

Over de torenklok:

De torenklok is een prachtig uurwerk, twee meter in diameter. Grote, zwartkleurige cijfers prijken op een blauwwitte, marmeren wijzerplaat, omringd door een krans versieringen in glimmend koper. Narwal heeft de klok laten bouwen ter gelegenheid van het vijftigjarig bestaan van het dorp en er wordt beweerd dat hij het uur met een sterrekijker vanuit zijn kasteel kan aflezen. Jammer genoeg staan de wijzers nu stil. Een maand geleden hebben onbekenden alle onderdelen eruit geroofd, precies om twee uur 's nachts, zoals de klok voortaan, en misschien wel voor altijd, aanwijst.

De toren is drie verdiepingen hoog. Een houten duur achteraan verschaft toegang tot een smalle spiraaltrap die naar het enige, erg kleine, vertrek met het uurwerk leidt. Normaal beklimt een dorping eenmaal per dag de trap om de klok op te winden en te oliën. Alleszins heeft niemand heeft de dieven opgemerkt. De deur van de toren wordt niet op slot gedaan.

Over de watermolen:

Moshoop beschikt over een watermolen, draaiende gehouden door een krachtig berggriviertje. Ook deze werd het doelwit van een nachtelijke overval en ontdaan van diens mechaniek. De molenaar, die door het lawaai gewekt werd, werd bewusteloos geslagen en zijn vrouw en kinderen in de kelder opgesloten. Achteraf verklaarden ze dat de rovers, alhoewel geheel in zwarte kapmantels gehuld, en gesluierd zodat enkel hun angstaanjagende, gele ogen zichtbaar waren, zeker niet menselijk konden zijn, gezien hun vreemde, rauwe taal en afstotelijke lijfgeur. Hoe dan ook, de dorpingen van Moshoop zijn nu op de molen te Roodberg aangewezen voor het malen van hun graan.

Over de orkaanvallen:

Orks zijn er altijd al geweest in dit gebied, en zij die 's nachts alleen de dichte wouden of verlaten rotskammen bewandelen worden zelden weergezien. Maar zowat twee of drie maand geleden werd het domein van baron de Gourmand, en de nabije omgeving, plots geteisterd door wat zich weldra tot een goed georganiseerde en doelgerichte campagne ontpopte. Het slachtoffer? Alles wat enige vernuftige onderdelen, tandwielen, hefbomen, veren, of dergelijke meer bezit, alsook metalen voorwerpen van grote omvang en ijzererts.

Speculatie omtrent dit ongewone gedrag van het groene gebied, dat zich normaal tevreden stelt met ordinaire diefstalletjes en moord, bleef natuurlijk niet uit. Velen geloven dat de materialen dienen voor het bouwen van machtige oorlogsmachines en vrezen bijgevolg dat er een groots orkoffensief op til is. De kasteelheren, die het druk genoeg hebben met elkaar, schenken er echter weinig aandacht aan, temeer omdat het eigenlijk om een lokaal fenomeen gaat. Een groot orkleger zou zich trouwens onmogelijk in de omgeving kunnen ophouden zonder bemerkt te worden, en gelijk hebben ze. Het feit dat bij de plunderingen elk bloedvergieten schijnbaar zoveel mogelijk vermeden wordt, maakt de zaken alleen maar verdacht. Zijn de orks hier mensenlievend geworden? Voor het eerst lijkt het alsof de monsters werkelijk met mogelijke represailles rekening houden, alsof ze iedere opschudding willen vermijden! De dorpelingen staan voor een raadsel en de weigering van hogerhand om een militair gesteund onderzoek in te stellen maakt hun humeur er niet beter op.

1.3 De vluchtelingen

Net als Tjorsten zijn laatste klanten de deur uitzet en zijn gasten naar hun kamers verwijst, klinken er buiten opgewonden kreten, vergezeld van hoefgetrappel en het geratel van karren. De straten van Moshoop worden plots overspoeld door een hysterische, vuile en half bevroren massa mensen en vee. Wenende kleintjes klampen zich vast aan verdwaasd rondstarende moeders, anderen lopen van deur tot deur, smekend om hulp of dragen verkleumde kinderen en oudjes de herberg binnen om ze te warmen. Een opgeschrikt paard vertrappelt bijna enkele luid schreeuwende jongeren, een aanstormende koets botst op een stilstaande huifkar en kantelt, en een onoplettende toortsdrager zet de huif van een andere wagen in lichterlaaie. Wat verder betreden een paar loeiende koeien het huis van een vloekende Moshopenaar, en varkens, honden en katten dragen grêtig een steentje bij tot de helse kakafonie.

Roodberg brandt!

Pas na een tiental minuten, waarbij de SKs al dan niet een handje kunnen toesteken, komt de massa ietwat tot rust en wordt de toestand duidelijker. De wanordelijke bende die Moshoop net is binnengekomen blijkt de populatie van Roodberg te zijn, vergezeld door twee soldaten, Brak en Yig, van baron de Gourmand. De verbijstering is groot wanneer bekend raakt dat Roodberg door orks in brand werd gestoken.

Geen doden

Verbazend genoeg is er van lichamelijke schade aan de vluchtelingen zelf weinig sprake. Een paar mensen liepen lichte verwondingen op door het gedrum, of de bijtende kou, maar naar verluidt werd er eigenlijk niemand door de orks geraakt. De getuigenis van de Roodbergers (zie 1.4, over de orkaanval) kan het ongewone aan deze zaak alleen maar benadrukken.

Twee vermisten

Een vluchtige volkstelling onthult wel dat er twee Roodbergers ontbreken, Jonathan Loevers, de dorpsklerk, en Frans Velder, de molenaar. De SKs worden hiervan op de hoogte gebracht.

1.4 Roodberg vertelt

De vluchtelingen hebben heel wat te vertellen geven een uitvoerige beschrijving van al wat hen overkomen is. Daarbij nemen ze om beurten het woord, elkaar regelmatig onderbrekend om hun instemming te betuigen, een detail toe te voegen, of onduidelijke stukken te herhalen. Je kan onderstaande tekst gewoon voorlezen of navertellen. Een enkeling (Alruin) heeft zelfs het construct gezien (het glimmende monster)!

Over de orkaanval:

"Enkele uren na het vallen van de duisternis werden we verrast door een joelende bende, toortsdragende orkruiters. We sloegen onmiddellijk op de vlucht, met alles wat we dragen konden en joegen de dieren het dorp uit. 't Vreemde was wel dat het bijna leek alsof de aanvallers ons de tijd gaven om te ontkomen! Ze hadden ons waarschijnlijk ter plekke over de kling kunnen jagen, maar in plaats daarvan beperkten ze zich tot enkele schijncharges en het afschieten van wat slecht gemikte pijlen. Pas toen iedereen weg was, ikzelf liep achteraan, begonnen ze de boel systematisch in de fik te steken. En ik dacht altijd dat orks van bloedvergieten hielden! Ik begrijp er niets van. Prijs de goden dat ze ons gespaard hebben!"

Over Jonathan Loevers:

"Jonathan Loevers is al drie jaar onze dorpsklerk. Hij staat in voor de algemene administratie van het dorp, beheert de grondstof- en voedselvoorraden, en de gelden, regelt de betaling van de belastingen aan de baron, en diens meer. Een groot deel van onze dorpsproductie en handel wordt immers centraal gekoördineerd door een kring van onze bekwaamste handelaars. Dat is heel wat efficiënter, snap je. Hij is altijd al een beetje een slappeling geweest, die Jonathan, te beroerd om zwaar werk te doen! Een mislukte boer. Volgens mij loopt hij gewoon wat achter. Hij zal nog wel komen opdagen!"

Over Jonathans' aankondiging:

"Ik hoop dat Jonathan terugkomt! Ik zou wel willen weten wat hij nog te vertellen had, de opschepper! Gisteren, in de herberg, uitte hij nogal wat beschuldigingen aan het adres van de Frans. Hij beweerde dat onze molenaar een duivelskunstenaar was, en andere lelijke dingen. En dat

terwijl Frans niet eens aanwezig was om zich te verdedigen. Ik hou er niet van, van die achterbakse zwartmakerij! Ik heb het Frans vandaag nog verteld, dat Jonathan hem van hekserij beschuldigde. Hij moest er alleen om lachen, alhoewel zo'n verdachtmaking eigenlijk geen lichtzinnige zaak is! Frans is de bekwaamste molenaar die we ooit gehad hebben, en als het tot een keuze moest komen tussen hem en Jonathan, dan weet ik het wel!"

"Och, Jonathan was zat man, dat heb je toch zelf gezien. Hij brabbelde er maar wat op los. Al die praat over de zogezegd grootse onthullingen die hij op de zondagsmarkt ging doen, allemaal gelul. Hij zou nooit zijn komen opdagen, neem dat maar van me aan!"

"Wel, ik verwacht alleszins dat hij snel hier is. Het zou toch niet tot een handgemeen gekomen zijn tussen beiden? Misschien hebben ze elkaar wat aangedaan in het strijdgewoel!"

"Ik denk het niet, ik heb nog beweging in de molen gezien voor de orks aanvielen. Frans was dus thuis. Hij leek druk in de weer met het ronddragen van allerlei voorwerpen, alsof hij aan het verhuizen was of zo. Als hij maar niet in de vlammen omgekomen is!"

Over Frans Velder:

"Frans Velder is eigenlijk mechanicus. Heel bekwaam naar 't schijnt. Hij was nog maar enkele dagen in ons dorp toen molenaar Boriel in bed vermoord werd. Niemand had wat gezien, stel je voor! We mochten van geluk spreken dat Frans zijn taak wou overnemen. Dat was een kleine vier maanden geleden. Sindsdien is er heel wat gebeurd. Je hebt het waarschijnlijk al gehoord. De orks worden steeds drierster. Naar 't schijnt zijn zij het die achter al die overvallen op molens en andere machinerieën zitten. Waarom weet niemand. Onze molen was de laatste die nog functioneerde. De baron heeft te laat ingegrepen. Met de oorlog tegen Trandor en zo. Vraag het maar aan onze twee helden daar (wijst naar Brak en Yig)! Zolang de orks geen moordpartijen aanrichten, of geen geldkonvooien aanvielen, liet Narwal hen maar begaan. Ze vielen trouwens ook de andere heren lastig. Je ziet wat er van komt. Nu is al onze hoop op Frans gevestigd. Hij is waarschijnlijk de enige in heel de streek die de molen kan heropbouwen."

Over het glimmende monster:

De vreemdste bewering komt van de Jonathans' naaste buur, boer Alruin. Nadat hij zijn vrouw en kinderen in veiligheid gebracht had keerde de man terug om zijn varken te halen, alhoewel de daken van enkele huizen, waaronder dat van Jonathan, op dit moment al hevig brandden. Het was het gekraak van instortend hout dat de wegsnellende varkensdrager achterom deed blikken. Toen zag hij het. Een wolk van orangerode vonken en Jonathans' bouwsel was niet meer. Maar in het midden van de vlammen de ruïne gebeurde het onmogelijke, beweging!

"Het was een monster uit de hel zeg ik je! Ik kon het moeilijk zien van waar ik stond, maar ik zweer je, het

baande zich een weg, recht door het zinderende vuur! Zelfs orks sloegen op de vlucht! Een logge, blinkende massa, een waggelende terreur! Dank de goden, dat ik die glimmende verschrikking niet in het klare licht van de dag moest aanschouwen! Moge het duister ons voor de waanzin behoeden! Luister toch naar me, het was een duivelswezen, een gezant van de opperdemoon! Welk ander dier is bestand tegen zulke hitte? Welk?"

Slimme SKs denken hier natuurlijk aan een zwarte draak, of ander vurig monster. Niets dat de SKs kennen stemt echter overeen met Alruins beschrijving. Bovendien kan niemand anders het gebeurde staven. De meesten denken bijgevolg dat de verbeelding van de boer door de schok op hol geslagen is. Zijn verklaring vormt alleszins een te onderzoeken mysterie.

1.5 De soldaten

Brak en Yig zijn ervaren huurlingen. Ze vechten enkel waar er goud te rapen valt en de kansen gunstig zijn. Dwaas heroïsme kunnen ze zich niet permitteren, tenminste als ze hun vak enige tijd willen uitoefenen. Vandaar dat ze ook bij de eersten waren om de orkmacht te ontvluchten, iets wat de Roodbergers hen zeer kwalijk nemen. De mannen zijn goed uitgerust. Zware maliën en plaathelmen beschermen hun gespierde lichamen, kort- en bastaardzwaarden, kruisbogen en ander wapentuig leveren de offensieve kracht. Het gebeuren in Roodberg laat hen onverschillig. Ze zijn druk in de weer met het verzorgen van hun paarden en herschikken van haastig gepakte spullen. Niettemin zullen ze de SKs graag te woord staan.

Het relaas van Brak en Yig:

"De orks hebben ons verrast, anders waren we waarschijnlijk al eerder vertrokken. We worden betaald om een georganiseerde campagne tegen een zichtbare vijand te voeren, en geen verstopperij met een bende boswilden. Ik zat op dat moment in de herberg, het was Yig die bij de molen stond, nietwaar Yig?"

"Zeker, en als die idiote molenaar me niet met zijn kabaal had afgeleid, dan had ik de groene lelijkerds ongetwijfeld al uren vooraf horen rondwaggelen. Moest die kerel nu absoluut op dat moment grote schoonmaak houden? Ik heb me trouwens even geniepig naar boven gehesen om door het onderste raampje te turen. Heel zijn inboedel was hij aan het verslepen, de trap af, waarschijnlijk naar de kelder. Een rare jongen, als je het mij vraagt."

"Eerlijk toegegeven, de orks beginnen ons toch zorgen te baren. Er doen geruchten de ronde dat ze de gestolen onderdelen gebruiken om belegeringstuigen mee te bouwen. Let op mijn woorden, ze zijn iets aan het voorbereiden! 't Zou me niets verwonderen als we ze binnenkort een kasteel zien aanvallen! Maar ja, het zijn maar geruchten, dus Trandor gaat voor. En toch, soms vraag ik me af waar al die geplunderde rommel naar verdwijnt. Maar we hebben andere zorgen aan ons hoofd, onze baron van het slechte nieuws op de hoogte brengen en onze strijdmakkers vervoegen!"

Daarop stijgen de twee op om in westelijke richting te verdwijnen. De soldaten weigeren de SKs of de dorpelingen immers bij te staan, zelfs niet voor geld, uit loyaliteit tegenover hun kameraden in het huurlingenleger.

1.6 Tijd voor actie

Weldra is de herberg is het toneel van verhitte discussies, met of zonder inmenging van de SKs, omtrent mogelijke actie. Enkele heethoofden dringen aan op onmiddellijke wraakneming, het zo snel mogelijk opsporen en doden van de monsters, anderen bekijken de zaken meer praktisch en vragen zich bijvoorbeeld af hoe het graan gemalen moet worden, nu Narwals laatste molen vernietigd is.

Na afloop raakt iedereen het toch over een aantal dingen eens. De Roodbergers kunnen niet eeuwig in Moshoop blijven. Het dorp moet dus heropgebouwd worden maar dit kan pas zodra de baron voldoende troepen vrijmaakt om de dorpelingen te beschermen, en hierover maakt niemand zich illusies, dit is waarschijnlijk een kwestie van weken of maanden, minstens.

Heldhaftige vrijwilligers

Er valt echter nauwelijks tijd te verliezen, want elk verloren moment maakt voor Jonathan en Frans misschien het verschil tussen leven en dood, vrezen de boeren. Bijgevolg willen ze meteen een verkenningspatrouille om de twee op te sporen, en om te kijken of er nog orks in Roodberg vertoeven en de schade op te meten. Het is even stil, en de SKs worden plots gewaar dat alle blikken hoopvol op hen gericht zijn. Zo ze zelf niet beseffen dat ze de enige ervaren en goed uitgeruste avonturiers in het dorp zijn, en grootmoedig hun hulp aanbieden zoals het echte helden betaamt, verliezen de boeren weinig tijd om hen dit duidelijk te maken. Desnoods bieden ze geld, tot 100 Dkt (verkregen door een algemene inzameling).

Alruin als gids

Alruin (Jonathans buur, die het construct vluchtig gezien heeft) wil het gezelschap tijdens de nachtelijke uitstap begeleiden.

"Jullie hebben toch een gids nodig zeker? Hoe ga je anders Jonathans huis terugvinden in die puinhoop, zonder licht? Bovendien wil ik er bij zijn als er sporen gevonden worden van het duivelse ding, dan kan ik meteen bewijzen dat niet ik gedroomd heb!"

2. Naar Roodberg

Alruin bezit geen wapens en draagt geen wapenrusting. Hij zegt de SKs nogmaals duidelijk dat hij meegaat om de weg te wijzen en te helpen rondzoeken. Bij conflicten rekent hij op de avonturiers om hem te beschermen. Alruin kan niet paardrijden en verplaatst zich daarom met een kar. Daarnaast zijn er ezels en trekpaarden. SKs die deze beesten als rijdier proberen merken echter al gauw dat ze hiervoor niet zo geschikt zijn. Het kost heel wat moeite om de dieren, ongewend aan berijders, tot enige beweging aan te porren. In het beste geval verkrijgt men een gezapig wandeltempo,

dat bovendien onderweg regelmatig onderbroken wordt, om een hap sappig gras te zoeken of wat te verpozen. Rijpaarden bezitten de boeren niet.

2.1 De tocht

Roodberg ligt een kleine twintig kilometer ten noorden van Moshoop. De tocht duurt minstens twee, drie uur per kar, te voet nog langer. Het is een maanloze nacht zodat het wegdek, gehuld in een dichte, laaghangende nevel, nauwelijks zichtbaar is. Gelukkig is het alsmear rechtdoor. Donkere, dicht beboste heuvelflanken loeren aan weerszijden. Aan de rechterkant, tussen weg en woudrand, klatert een riviertje, geheel onzichtbaar onder het witte gordijn.

Wie daar?

Voortdurend kijkt Alruin nerveus om zich heen, alsof hij ieder ogenblik een hinderlaag verwacht. De omgeving leent zich er inderdaad uitstekend toe. Het donkere loof roert zich in de kille wind. In de verte weerklinkt de schrille kreet van een nachtvlieger. Een nabije struik ritselt. Beveegt daar iets in de schaduwen?

Dit is een goede plaats om eventueel een bijkomende ontmoeting in te lassen. Misschien zitten er inderdaad orks in het bos, of hebben struikrovers of roofridders het op de SKs gemunt. Of nalesh, krils, trollen, minotauri, of zelfs een boogruwel die doodstil met zijn akelige takken over het pad leunt. Wie weet immers wat voor nachtmerries hier rondwalen? Anderzijds kan je de SKs ook knap laten schrikken met heel wat onschuldiger diertjes. De plek waar een egeltje rondscharrelt trekt al snel de aandacht van overbeduchte avonturiers en wordt misschien omsingeld, bestookt of grondig doorzocht. Het gehuil van een gewone wolf kan SKs er heilig van overtuigen dat het stikt van de weerwolven of boomgruwels. De gloeiende ogen van een goopie, hoog in de bomen, worden de kijkers van een torenhoog monster. Om nog maar te zwijgen over de paniek die de klanknabootsing van een oefenende zorba kunnen veroorzaken!

Bij een eventueel gevecht verschuilt Alruin zich achter de SKs, of vlucht weg tot op een veilige afstand, waar hij wacht tot het wapengeweld verstomd is.

2.2 Aankomst

Roodberg is een smeulende ruïne wanneer de SKs er aankomen. Het is er doodstil. De gevluchte boeren hebben al hun dieren weggejaagd of meegenomen. De houten daken van de meeste huisjes zijn ingestort zodat het interieur onder een hoop van verkoolde balken en zwartgeblakerde brokken steen bedolven ligt. Een zoektocht door de resten levert enkel wat stille getuigen van het pas geluwde inferno op, een door de hitte verwrongen bestek, half verteerde stukken tapijt of kleding, of het verkoolde overblijfsel van een ongelukkig huisdier. De straten zijn bezaaid met asresten en de sporen van een plots vertrek. Deuren staan halfopen, de weg wordt geblokkeerd door een dwars geparkeerde kar, rapen liggen her en der verspreid. Wat verder leunt een schildersladder tegen een stuk verbrokkelde

muur. Donkere spatten bevleken zand en steen waar de verfpot omgekwakt werd. De knikkers van een overhaast verlaten spel schitteren aanlokkelijk in de gloed van een hardnekkig doorspetterend vuurtje. Een lappen pop, een riek, een pijpje en een klomp vervolledigen het beeld. Op vele plaatsen doorboren de orangerode lichtpuntjes van nagloeïend hout het nachtelijk zwart, zodat het soms lijkt alsof de SKs door talrijke, monsterlijke ogen bespied worden. De nevel geeft het geheel iets onwezenlijks. Een echte spookstad.

2.3 Onderzoek

Hoewel ook de orks al vertrokken zijn, is dit voor de SKs niet meteen duidelijk. Hiervoor moeten ze eerst de omgeving verkennen (Alruin vergezelt hen), een vervelende taak in het duister! Leg de nadruk op de griezelige sfeer. De SKs weten niet of alle gevaar geweken is. Misschien zitten de orks nog ergens, maar ook Alruins vermeende monster kan zich makkelijk achter menig restant verschuilen! Opfladderende vleermuizen of rondlopende ratten zorgen voor de nodige spanning.

Sporen

De meest opvallende bewijzen die de SKs van de aanval terugvinden zijn de uitgebrande toortsresten en half verbrande pijlen waarmee de orks het vuur gesticht hebben. Wie eerder al met orks in contact kwam kan de pijlen als dusdanig herkennen. De SKs beseffen alleszins, gezien de ongewone beschrijving, dat ze niet van mensen- of elfenmakelij zijn.

Herkenbare voetafdrukken van de orks zijn moeilijker te vinden, omdat bijna allen schoeisel droegen, maar mits succesvol Spoorzoeken kunnen de SKs toch het geklauwde voetspoor terugvinden van een zeldzame blootvoetige, al is het dan nog niet altijd duidelijk van welk wezen (ork, goblin, kril, weerwolf?), tenzij de SKs dergelijke afdruk al eerder herkend hebben.

2.4 Jonathans huis

Alruin leidt de SKs naar Jonathans' huis. Er blijft weinig van het bouwsel over, geen muur reikt nog tot manshoogte, maar de deur en raamopeningen zijn nog duidelijk zichtbaar. Het huis bestaat uit een viertal kamers en bezit een voor- en achterdeur. Er is geen kelder. De ruimten tussen het gehalveerde steenwerk liggen onder een dikke laag asse en dakresten.

Jonathan

Als de SKs de rommel doorzoeken stoten ze weldra op het lichaam van de ongelukkige Jonathan. Het lijk is grotendeels verkoold, en de kaken van het korstige, ogenloze hoofd staan wijd opengesperd, alsof een schreeuw van pijn en afschuw ieder ogenblik uit de donkere mondholte kan ontsnappen.

Snijwonden

Opvallend zijn de diepe inkepingen die het slachtoffer overal bedekken, en blijkbaar toegebracht werden met een

scherp voorwerp of wapen, zoals een zwaard of bijl. Mits wat denkwerk moet het voor de spelers duidelijk zijn dat deze wonden vóór het vuur veroorzaakt werden. Immers, waarom zou iemand een lijk aanranden? Nader onderzoek van de wonden, die aan de binnenzijde even sterk verbrand zijn als de buitenste delen van het lichaam, bevestigt deze stelling, en bovendien leek de site, vóór de komst van de SKs, onaangeroerd, zodat het nagenoeg uitgesloten is dat Jonathans stoffelijk overschot achteraf door iemand bewerkt werd. De snijwonden werden natuurlijk toegebracht door het construct, net vóór het toeslaan van het vuur.

Uitknipsel 1

Het oog van de SKs valt op een half verkoolde vuist waaruit een stukje perkament steekt. De verstijfde vingers van de zwarte hand breken als twijgjes wanneer het blad wordt losgerukt. Het stuk, volledig opgefrommeld en door het schild van huid, vlees en been grotendeels gepreserveerd, is het laatste, en enig resterende, vel uit Jonathans dagboek over Frans Velders steelse gedrag. Jonathan heeft het, vreemd dat zijn belager (het construct) de bezwarende geschriften wou vernietigen, uitgescheurd, in de hoop dat, moest hij sterven, iemand het alnog zou terugvinden en Roodberg waarschuwen. Hierin is hij dus, althans deels, geslaagd. Overhandig uitknipsel 1 aan de SKs.

Vrijdag,

Het is een oweerlegbare waarheid die ieder in deze wereld steeds voor ogen moet houden. Schijn bedriegt. Het kwaad duikt op waar je dit het minst verwacht, uiterlijk onschuldig, onder onze eigen ogen. Verdoemd, de onwetenden!

Frans Velder is niet wie hij beweert te zijn. Vrees bevangt me, jaagt me op, als ik denk aan wat onder het alledaagse schuil kan gaan. Hekserij? Necromantie? Een demonensekte? Graaft hij een put naar de hel? Ik hoop op iets onschuldigs, smokkel, blauwwier, diefstal, zelfs verraad aan orks, om het even. Dat de goden ons behoeden voor het veile!

's Nachts wordt ik wakker, badend in het angstzweet van mijn nachtmerries. Maar ik herinner me niets meer, behalve dat ene beeld, steeds terugkerend. Het zwarte silhouet van de helse molen, torenhoog, rijkend, levend. Het kromt zich naar me toe, onwerkelijk, strekt zich boven me uit, wil me in zijn schaduw verzwelgen. En bovenaan, draait het wiel, steeds dicht, steeds sneller. De roterende wieken vervagen, smelten, vervormen tot gigantische, gekarte messen. Ik deins terug, maar er is geen uitweg. De zoemende schijf dwingt me grondwaarts, lemmeten maaiend. Ik schreeuw.

Het ontwaken brengt geen soelaas. Ik hoor het vage, ritmische geklop dat uit de aarde zelf lijkt op te stijgen, en besef dat het gebonk alleen uit de richting van de molen kan komen. In de nachtelijke stilte is het duidelijker.

Al bijna drie maanden kwelt het me. Drie maanden lang, zowel overdag als 's nachts, de ene keer al iets beter dan

de andere. Een dag of vier geleden, eigenlijk na het arriveren van Narwals soldaten, is het sterk geminderd. Niet geruststellend. Ofwel vreest Frans ontdekking met die huurlingen in zijn buurt, wat mijn vermoedens omtrent zijn duistere praktijken alleen maar kan bevestigen, ofwel is hij bijna klaar met zijn bezigheden, en wie weet wat voor verschrikkingen hij dan op ons dorp zal loslaten! Best niet meer talmen met mijn onthullingen. Dit journaal is compleet, sinds ik Velder in het oog houd heb ik dag in dag uit al mijn bevindingen nauwkeurig opgetekend. Ongetwijfeld genoeg om de vurigste sceptici te overtuigen! Dit is trouwens het ideale ogenblik, nu er soldaten zijn om ons bij te staan. Zondag, op de markt, dan maak ik alles openbaar! Ha, ze zullen wat opkijken, die stomme boeren! Ik, Jonathan Loevers, zal ze eens te kijken zetten! Ik wordt de redder van Roodberg, misschien wel van heel de streek! En baron de Gourmand zal me persoonlijk dankbaar zijn. Wacht maar, zondag is de overwinning aan mij! En het bos niet vergeten natuurlijk, want ook daar is iets niet pluis. Tot tweemaal toe heb ik er een wazige, mensachtige gestalte bespeurd, alhoewel deze spoorlags verdween telkens ik de woudrand benaderde. Een boer of houthakker? Of een handlanger van Frans? Ik heb het zelfs aangedurfd de omgeving te verkennen. Maar tussen de bomen geen enkel spoor. Vooral de verdachte handelingen van Frans blijven me onbegrijpelijk. Hij houdt de buurt bijna voortdurend in het oog. Zodra iemand dicht bij de molen komt gebeurt er wel iets, hij gaat buiten plots een tapijt uitkloppen of hangt het wasgoed op. Of als de duisternis al is gevallen, ontsteekt hij het licht op zijn zolderkamer, of doet het juist uit. Ik heb het spelletje een tijdje meegespeeld, ben regelmatig naar de molen gewandeld en zo, en ik ben er zeker van, het is een soort van sein. Voor het stopzetten van het onderaards kloppen? Mogelijk. Buiten is het moeilijker hoorbaar, tenzij je misschien dicht bij de bron zit. Maar voor zover ik kan vaststellen lijkt het op te houden, altijd als Frans die tekens geeft, en dat altijd als ik op de molen toestap. Een sein voor wat of wie? De handlangers in het bos? Een raadsel dat nadere aandacht verdient, maar zorg voor later, want nu vertrek ik naar de herberg om de nakende zege te vieren!

Sporen

Wie lukt in Spoorzoeken ontdekt een aantal erg diepe, perfect cirkelvormige sporen die van de bosrand naar Jonathans huis, en terug, leiden. Deze zijn afkomstig van het construct dat Madrigeus vanuit de geheime tunnelingang gestuurd heeft. Eenmaal in het bos lijken de sporen te stoppen en kunnen niet verder gevolgd worden. Orks hebben ze hier vakkundig uitgewist om te vermijden dat de ingang van de tunnel verraden zou worden. En van de zogenaamde handlangers waarover in uitknipsel 1 sprake is, is dus evenmin iets te zien.

3. De molen

De uitgebrande molen staat een kleine vijftig meter ten noorden van de klerkenwoning. Ook hier rest er weinig, een smeulende stenen ring opgevuld met houtskool en granietbrokken. Het ruimen van het puin legt een stenen trap bloot naar een ondiepe kelder, waar binnengedwarfeld as het witte meellaagje van de vloer bedekt, zodat de SKs er smeulende, grijze voetsporen nalaten. De opslagruimte ligt halfvol jute, bulkend met gemalen graan en opgestapeld tegen de muren en in alle hoeken, op één na, waar maar twee zakken, slordig geslingerd, de aandacht trekken. Eronder, slechts deels door het paar bloempakken bedekt, ontdekken de SKs een zwaar, houten luik. Een smalle schacht bezet met ijzeren sporten leidt de stille duisternis in, twintig meter diep.

Hoezeer de SKs ook aandringen, Alruin weigert hen in de diepte te vergezellen. Hij heeft zijn taak als gids, de SKs naar Jonathan en Frans leiden, immers volbracht en vreest bovendien het duivelstuig te ontmoeten. Omdat hij de terugtocht naar Moshoop echter niet alleen wil riskeren, besluit hij in de kelder post te vatten tot de SKs het onderzoek voltooid hebben.

(1) Tunnel 1

De makers van de zes meter brede tunnel waarin de SKs uitkomen hadden blijkbaar weinig aandacht voor enige afwerking. De wanden, ruw en doorspekt met de scherpe, harde keien van de doorboorde grindlaag, en het tapijt van losse steentjes en gruis dat de bodem bedekt, geven een aanwijzing van de haast waarmee de gang werd voltooid. Functionaliteit primeerde hier duidelijk boven esthetiek. De gang zelf is onverlicht maar door de deuropening tien, twaalf meter zuidwaarts, valt een zwakke gele gloed, afkomstig van de toortsen in ruimte 2. Boven deze toegang bemerken de SKs een opgehaald traliehekken.

Lawaai

Tenzij de SKs zich zo stil mogelijk voortbewegen, en niet luidop praten, wordt hun aanwezigheid door de dronken ork uit (2) opgemerkt. De wachtpost aarzelt niet en strompelt, struikelend en luid boerend, naar de windas in de NO-hoek om het hekken dicht te gooien. Zo de SKs onmiddellijk reageren kan één van hen, deze die het meest voorop loopt, nog net onder de neerratelende tralieën doorglippen.

Doorbraak

De SKs die achter de tralies gevangen zitten kunnen niettemin doorbreken. Wie de muur nader onderzoekt merkt namelijk dat deze blijkbaar zeer recent en met lamentabel vakmanschap werd neergepoot. De stenen staan schots en scheef op elkaar en de mortel is nog niet helemaal droog. Mits een KRA>30-proef kan men het bouwsel gewoon omver duwen, een koud kunstje dus, zodra de avonturiers een gezamenlijke inspanning leveren.

Het ijzeren traliehekken zelf is echter onwrikbaar, het zit stevig in grond en plafond geheid, en zal gewoon blijven staan. Maar inbeuken op het hekken geeft uiteindelijk wel

hetzelfde resultaat. Ook dan zakt, ditmaal door de veroorzaakte schokken en trillingen, de muur in elkaar, een grappig voorval, als de helden met alle macht op de tralies aan het slaan zijn.

Gevecht

In zijn roes denkt de orkwachter er niet aan om hulp te halen. Liever slaat hij de SKs gade, spottend met hun eventuele pogingen om binnen te geraken. Zodra iemand doorglipt, zij het een enkeling of heel het gezelschap tegelijk, valt hij krijsend aan en vecht tot de dood. Door de drank reageert de ork steeds als laatste en krijgt hij -10 op de WK, maar negeert de gevolgen van alle KT's tot en met +3 (zoals bij Dodenroes (1)).

Ork, dronken

Scores

BEH 42	KRA 25	WEE 50	CHA 20
INT 28	MOE 42	OPM 50	SPI 26
OMV 19	BEW 5		
LEP 44	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

Haat Dwergen (2)
Haat Elfen (3)
Nachtzicht (3)

Haat (2): SPI-proef-10, Haat (3): SPI-proef-20: gevolgen beschreven in S&S, hoofdstuk III, 5.2. Nachtzicht (3): nachtzicht tot 30 meter.

Wapenkundes

Zwaard (R) 60 (-10 (dronken)), 1 aanval, schade 2D8+3+KB

Uitrusting

Zwaard, plaathelm, zwaar maliën hemd met mouwen, zware leren broek, buidel met 35 Sh, 5 Dkt en de ijzeren sleutel voor de zuidelijke deur.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+5
LA	4-7	4	1D4+3
RA	8-11	4	1D4+3
Lichaam	12-16	15	1D4+3
LB	17-18	7	1D4+1
RB	19-20	7	1D4+1

(2) Wachtruimte

De ruimte wordt verlicht door toortsen en het stinkt er naar braaksel. Het tafeltje is bedekt met etensresten, een drietal houten dobbelstenen en vier lege wijnflessen. Ook op de vloer liggen enkele lege flessen. De windas in de NO-hoek bedient het noodelijke hekken, met de windas in de ZO-hoek beweegt men het oostelijke, dat nu open staat. De houten deur in de Z-wand is op slot (de wachtpost draagt de sleutel), maar kan met een KRA>20-proef (en heel wat lawaai) opengebroken worden.

Alarm

Het tumult met de orkwachter heeft de orks in ruimte 3 gealarmeerd en weldra horen de SKs opgewonden stemmen en naderende voetstappen vanuit de oostelijke gang. Als de avonturiers het raster onmiddellijk neerlaten, wordt heel de orkbende gevangen gezet. Reageren de SKs langzamer, dan kunnen de drie leidende orks zeker doorstoten, het achterste paar daarentegen is zo dronken als de eerste wachter en volgt pas enkele gevechtsronden later. Alle orks vechten tot het bittere einde.

Orks (3)

Gebruik dezelfde scores en speciale eigenschappen als bij de eerste orkwachter.

Wapenkundes

• Ork 1

Zwaard (R) 60, 1 aanval, schade 2D8+3+KB

• Ork 2

Speer (R) 60, 1 aanval, schade 2D6+1+KB

M schild (L) 60, 1 aanval, schade 1D6+1+KB

• Ork 3

Strijdhamer (2H), 50, 1 aanval, schade 3D8+3+KB

Uitrusting

De orks bezitten wapens overeenkomstig hun WKs en dragen allen een plaathelm, zwaar maliën hemd met mouwen en leren broek. Ork 1 heeft een buidel met 40 Sh en 6 Dkt, ork 2 is 60 Sh, 3 Dkt, 1 Kro en een zilveren ring (15 Dkt) rijk, en ork 3 pronkt met een gouden oorbel (75 Dkt).

Gebruik dezelfde scores voor wapenrusting als bij de eerste orkwachter (de bepantsering van de drie orks is immers identiek).

Orks (2), dronken

Gebruik dezelfde scores en speciale eigenschappen als bij de eerste orkwachter, maar vergeet niet dat de benevelde orks steeds als laatste reageren.

Wapenkundes

• Ork 1

Goedendag (R) 50 (-10 (dronken)), 1 aanval, schade 3D6+3+KB

• Ork 2

Knots (R) 55 (-10 (dronken)), 2 aanvallen, schade 1D6+2+KB

Knots (L) 55 (-10 (dronken)), 1 aanval, schade 1D6+2+KB

Uitrusting

Wapens overeenkomstig de WK en dezelfde bepantsering als vorige orks. Ork 1 bezit 17 Sh en een mooi stuk bergkristal (80 Dkt). Ork 2 draagt 12 Sh, 5 Dkt, 2 Kro en een houten fluitje

Gebruik dezelfde scores voor wapenrusting als bij de eerste orkwachter.

(3) Slaapvertrek

De bedden in dit vertrek zijn smerig en overal hangt de alcohollucht. Op het tafeltje liggen twee beschimmelde hompen brood. De kast tegen de W-muur bevat 5 flessen vies smakende, groene wijn, houten eetgerei, specerijen, wat bedorven vlees en vuil linnen. In het wapenrek hangen twee zwaarden. De kist tegen de N-wand is gevuld met houten bekers, een grote aarden kruik met water, enkele waardeloze, benen sieraden, 10 meter touw, een hangslot en een koperen sleutel (voor de deur tot ruimte 4).

(4) Opslagruimte 1

Hier heeft Madrigeus zijn huisraad gestouwd. Bijna alles dat de ruimte vult, de roodgelakte houten meubels, het keukengerief, de kussens en het linnen, behoorde oorspronkelijk aan de vorige molenaar, Boriel, toe. Tegen de NW-wand staat een lege boekenkast. De eiken kist in de ZW-hoek bevat Madrigeus' garderobe, een aantal korte en lange hemden en gewaden en een donkergroene reismantel, alsook een paar sandalen, een dik, bruin lederen wiskundeboek, een juten rugzak, een flesje geelkleurige vloeistof (helingselixier, +1D6 LEP), 51 Dkt en een aantal kleinoden met enkel sentimentele waarde. Niets van de inboedel is van enig belang bij Madrigeus' werk en het merendeel had hij waarschijnlijk in vlammen laten opgaan, ware het niet dat hij de verspilling zonde vond.

(5a)-(5d) Roterende kamer

De roterende kamer is de eerste van de hindernissen die Madrigeus gebouwd heeft om ongewenste indringers te verschalken. De constructie wordt op kaart 3 in doorsnede weergegeven. Het roterend vertrek (5d) bestaat volledig uit metaal en bezit een ingang in de wand en een in de vloer. Met drie hendels zet men het radarwerk (5c) in beweging. Eén hendel sluit of opent de vloerluik, met de twee andere draait men de kamer kloksgewijs of omgekeerd om tussen de vier deuren aanleunende deuren te kunnen wisselen. Drie van deze deuren openen op hoger gelegen ruimten van waaruit water, gebluste kalk of andere vervelende gevaren kunnen binnenstromen. Om de kamer te ledigen laat men de inhoud via het vloergat door de schacht tussen (5c) en het rooster in de kuil (5a) storten.

(5a)

De put is ongeveer acht meter diep en vochtige bodem glinstert in het zwakke licht afkomstig van ruimte (5b). Zodra de holte vol geraakt wordt ze door de orks geledigd, maar omdat heel wat van de vloeistof die erin gestort worden in de diepere grondlagen wegsijpelt, is dit, zelfs nadat Madrigeus zijn val meermaals heeft uitgeprobeerd, nog lang niet nodig. De orks gebruiken de put ook om afval in te dumpen.

(5b)

Het zwaar metalen rooster in het centrum van deze ruimte, drie meter in diameter, bedekt de kuil (5a), die bijna even is. Het ijzerwerk is, vooral naar het midden toe, beklad met een donkergrijze substantie. Uit de opening in het plafond van de kamer steekt een roestige ladder, tot op ongeveer een halve meter boven de vloer. In de ZO-hoek staat een ton olie.

Visresten

Wie lukt in Zien of een OPM-10-proef merkt dat de klontenrige stof hier en daar bruingroene brokken bevat, stukjes vin of geschubde huid, en op één plaats zelfs het hele, uitgedroogde karkas van een dertig centimeter lange vis met vlijmscherpe tandjes. De afkomst van deze resten blijft voorlopig onduidelijk. Misschien leven er vissen in het water onderaan de kuil?

(5c)

De ingewikkelde mechaniek, een wirwar van grote en kleine tandwielen en hefbomen waarop (5d) roteert, rust onafgeschermd in de uitholling zodat iedereen die de ladder beklimt het werk kan bewonderen. Beschadiging van de immense onderdelen is erg moeilijk. Bovendien beseffen de SKs dat zoiets af te raden is, vermits het de doorgang waarschijnlijk zou blokkeren.

Vleesmolen

Op vele plaatsen reikt de machine zo dicht dat de SKs zich regelmatig langs een uitstekende hefboom of tussen twee tandwielen moeten wringen om boven te geraken. Ongeukkingen die zich tussen de mechaniek bevinden op het moment dat deze geactiveerd wordt, worden plots door draaiende wielen en slingerende gewichten belaagd en lijden 1D6 schade per lokatie alvorens ze zich in veiligheid kunnen brengen. Enige bedachtzaamheid is hier dus geboden!

(5d)

De roterende kamer bestaat eigenlijk uit een grote metalen cilinder, drie meter hoog en zes tot acht meter breed, voorzien van een deuropening in de wand. Het plafond, gewoon een deel van de rots, staat ietwat los van de rest van de ruimte en draait niet mee. Uit dit stenen dak steken drie metalen staven waarop de controlehendels, op heuphoogte, zijn bevestigd.

De hendels

De drie hendels bevinden zich in dezelfde positie en verborgen veren zorgen ervoor dat ze automatisch in hun oorspronkelijke stand terugspringen zodra ze overgehaald worden. De middenste hendel is rood beschilderd. Wanneer hij gebruikt wordt schuift een metalen plaat traag voor het gat in de vloer. Haalt men hem opnieuw over dan opent de vloer zich weer. Zolang de linker- en rechterhendel niet worden beroerd kan deze actie steeds opnieuw herhaald worden. De twee flankerende hendels kunnen trouwens alleen bewogen worden als het vloergat dicht is. De rechter-

hendel roteert de ruimte telkens 90° naar rechts (met de klok mee), de linkerhendel doet hetzelfde naar links (tegen de klok in). Aldus wisselt men tussen één van de vier omliggende deuren die op de kamer uitgeven. Eens de linker- of rechterhendel geactiveerd wordt blokkeert de middenhendel. De vloeringang kan dan niet meer geopend worden en de deuren worden de enig resterende uitweg.

Beginstand

Als de SKs de kamer betreden staat de wandopening tegenover de deur van (5e). Het overhalen van de rode hendel en dan éénmaal de linkse levert dus onmiddellijk de juiste weg.

Oriëntatie

De SKs merken wel in welke richting ze draaien maar de afstand is minder duidelijk. Bijgevolg weten ze niet precies hoeveel verschillende deuren er zijn. Misschien drie, vier, vijf of zelfs zes? Twee manieren kunnen klaarheid brengen. De eerst is een Oriënteren-proef, wie lukt schat onmiddellijk dat de draaiing ongeveer 90° bedraagt, dus vier deuren. Een tweede manier is natuurlijk het markeren van de deuren, desnoods met een nummer, of van het stilstaande plafond, wat kan als de SKs een manier vinden om het te bereiken. De wetenschap dat het deurenaantal vier is helpt de SKs mogelijk bij het maken van hun keuze.

De deuren

De vier ijzeren deuren zijn aan de binnenzijde vergrendeld. Als de grendel wordt weggeschoven zorgt een zwaar tegengewicht ervoor dat ze automatisch open zwaaien, naar buiten toe. Daardoor is het bijvoorbeeld onmogelijk de deuren op een kier te zetten om eerst te kijken wat er achter zit. Zodra men ze ontsluit bewegen ze onstopbaar tot de toegang volledig vrij is en wordt de eventueel achterliggende inhoud op de kamer losgelaten.

(6a)-(6f) Omliggende ruimten

Deze ruimten leveren de diverse gevaren waaraan betreders van (5d) blootgesteld kunnen worden. (6a), (6b) en (6c) liggen allemaal op ongeveer vijf meter boven de vloer van (5d). Een korte en steile tunnel verbindt hen elk met een van de metalen deuren die (5d) omringen, zodat de SKs, mits wat klauteren, de ruimten zelfs kunnen betreden, alhoewel dit eigenlijk weinig nut heeft. En (6d), (6e) en (6f) bevinden zich op hun beurt een stukje hoger dan (6a), (6b) en (6c), wat toelaat de nodige stoffen via de schachten naar beneden te gieten, zoals verder wordt beschreven.

(6a)

Deze ruimte bevat genoeg water om kamer (5d) halfvol te laten lopen, tot op anderhalve meter dus, gezien (5d) drie meter hoog is.

(6b)

Een gelijkaardige ruimte als (6a), ditmaal gevuld met een kalk- en zandmengsel dat vermengd met het water een snel verhardende, mortelachtige brij vormt. Tegen de ZO-wand is een ijzeren luik aangebracht waarlangs de stof wordt aangevuld. Het luik kan enkel langs de buitenzijde geopend worden.

(6c)

Weerom een ruimte zoals (6a) en (6b), maar nu met water waarin een school vraatzuchtige, vleesetende vissen rondzwemt. De waterhoeveelheid is weliswaar kleiner dan bij (6a), maar net voldoende om (5d) vijftig centimeter te vullen. De diertjes zijn afkomstig uit een berggraviertje waar Madrigeus ze door orks heeft laten vangen om de valstrik een originele toets te geven. Via de schacht in de NW-wand kan vers water, nieuwe vis, en ook vissenetnet aangevoerd worden.

Gevolgen

Wat er met de SKs gebeurt hangt natuurlijk af van welke deuren ze openen en in welke volgorde. Het draaien van de kamer en openen van een deur duurt altijd minstens 2 GR.

De vissen

De inhoud van (6c) bezorgt de SKs een vijftig centimeter diepe plas van waaruit de bloeddorstige vissen hun benen aanvallen. SKs in het water krijgen elke GR 1D6 schade en 1 schade aan de BEP op hun benen. Wordt hier het water van (6a) bijgevoegd dan stijgt het niveau tot twee meter en kunnen de vissen heel het lichaam bereiken (op het hoofd van een reus na), met iedere GR 1D6 schade en 1 schade BEP aan alle lokaties tot gevolg. De avonturiers worden letterlijk levend opgevreten! Terugslaan, behalve misschien met magie, heeft weinig zin, de vissen zijn moeilijk te raken en veel te talrijk.

Het waterniveau

Als het waterniveau SKs overstijgt moeten deze bovendien elke GR een Zwemmen-proef afleggen om niet te verdrinken (regels S&S blz. 84), tenzij een grotere SK hen boven kan houden.

De mortelbrij

Met water vormen het zand en de kalk een snel verhardende massa waarin de SKs zich moeilijker en moeilijker kunnen bewegen. Vissen sterven in dit mengsel binnen één GR. Voorwerpen en kleding worden aangezogen. De SKs kunnen uiteindelijk ontsnappen maar niet zonder het verlies van enkele bezittingen, bijvoorbeeld een laars, een geldbuis, een stuk beenbepantsering, een mantel of zelfs een wapen. De objecten verzinken in de kleverige smurrie en kunnen niet meer losgerukt of teruggevonden worden. Er mogen best dingen van enige waarde tussen zitten zolang je niet overdrijft, de helden hier hun enige magische voorwerp laten kwijtspelen is dus beslist uit den boze! Door het oplosmiddel in ruimte (6d) te benutten kan alles zelfs nog teruggewonnen worden.

(6d)

Van hieruit wordt (6a) via een vijftig centimeter brede, sterk dalende schacht van het nodige water voorzien. Tegen de N-wand staan drie grote tonnen. Eén is gevuld met water, de andere twee, langs de binnenkant bekleed met metaal, bevatten lichtgroene vloeistof. Het gaat hier om een licht zuur dat Madrigeus gebruikt om verharde mengsels in (5d) af te breken en weg te spoelen. Het zuur doet 1D4 schade aan onbeschermdes lokaties en 1 schade aan niet-metalen BEP per GR. De SKs kunnen het gebruiken om voorwerpen die in de mortel steken te bevrijden door een van de tonnen in de schacht leeg te gieten en het vloergat in (5d) open te zetten. Na enkele minuten lost de verharde stof op en loopt naar beneden, door het rooster in kuil (5a). De bezittingen van de SKs blijven druipend op het rooster liggen. Vergeet niet dat stoffen, hout en leer natuurlijk door het zuur zullen zijn aangetast.

(6e)

Via deze kamer wordt ruimte (6b) met de kalk en het zand gevuld, langs het stevig vergrendelde luik aan het NW-einde. Er staan zes tonnen, drie met zand en drie met kalk.

(6f)

Een onderaardse waterader voedt een ondiepe poel in de NW-hoek van de kamer. Ernaast ligt wat gereedschap, houwelen, spaden, ijzeren stutten en een houten hamer, en staat een ton met water. De kast tegen de W-wand bevat bedorven voedsel en rot vlees, deels vermalen, dat dienst doet als visvoeder en een houten kistje met donkergroen poeder. Het poeder is sterk giftig (LEP/3) en als het met water vermengd wordt bekomt men het zwakke, lichtgroene zuur dat in (6d) staat. In het ijzeren basin tegen de O-muur zwemmen een vijftigtal van de donkerbruine roofvissen. De twee tonnen aan de Z-kant zijn gevuld met goedkope wijn.

(7) Tunnel 2

In de tunnel is een nis met twee hendels. Eén is rood beschilderd en opent het vloerluik in (5d). Met de andere hendel wordt het tegengewicht dat de deuren rond (5d) automatisch doet openzwaaien via een ingewikkeld hefbovensysteem in- of uitgeschakeld. Zo kunnen de deuren achteraf opnieuw gesloten en vergrendeld worden.

(8) De danszaal

Madrigeus' tweede val. De ruimte is drie meter hoog, tien meter breed en bijna vijftien lang. De west- en oostmuur zijn volledig bedekt met een ingewikkeld raderwerk. Tussen beide wanden, op twee meter hoogte en daarboven, lopen tientallen ijzeren stangen zodat het lijkt alsof het plafond van de kamer met een woud van glimmend metaal is begroeid. En ook de bodem is met ijzer bezet, palen tot anderhalve meter hoog die op onregelmatige plaatsen uit gaten in de vloer oprijzen. Dwars op al die staven staan vlijmscherpe wapens gemonteerd, zwaarden, bijlen, speren, dolken, samen genoeg wapentuig om een klein leger mee

uit te rusten. In de O-wand zit ook een omvangrijk onderdeel dat sterk aan een draaiorgel doet denken. Madrigeus heeft hier inderdaad een orgeltje geïnstalleerd dat lustig begint te spelen zodra de mechaniek geactiveerd wordt.

Madrigeus verschijnt

De enig zichtbare uitgang bevindt zich een meter boven de rest van de kamer, een kleine, metalen deur in de ZO-hoek. Als de SKs de ruimte betreden staat Madrigeus hen hier op te wachten. Rechts van hem bevindt zich de hendel waarmee de val in beweging wordt gezet.

De lange, grijzende baard en haren van de man, en de diepe rimpels die jaren van frustrerend denkwerk op zijn voorhoofd hebben nagelaten, doen hem heel wat ouder lijken dan hij in werkelijkheid is. Hij draagt een lang, lichtbruin gewaad dat op vele plaatsen met oliegeven en vetspatten is besmeurd. Eenvoudige, leren sandalen beschermen zijn voeten. Madrigeus kijkt de SKs eerst ietwat verwilderd aan, alsof hun aanwezigheid niet helemaal tot hem doordringt, maar dan begint hij te gniffelen en spreekt met een zacht, flemend stemmetje.

"Ach, vrienden, wat een genoeg! Tja, de molen is tijdelijk gesloten vrees ik. Maar ik kan natuurlijk geen gasten afwijzen, dat zou erg onbeleefd zijn, o ja, erg onbeleefd! Gelukkig ben ik voorbereid. De nacht is nog jong, het is tijd voor plezier! Muziek maestro! Dans vrienden, dans, dans dans!"

Hierop haalt Madrigeus de hendel over en een jolig orgeldeuntje vult terstond het vertrek (indien mogelijk kan je hier een stukje folkloristische of klassieke muziek spelen om de sfeer te benadrukken), waarna hij de deur dichtslaat en stevig vergrendelt (hij begeeft zich naar ruimte 17).

(8a)-(8c)

Het overhalen van de hendel zet dus heel het mechanisme in werking. Een stenen blok sluit de noordelijke toegang hermetisch af (8a). Daarna beweegt de wand (8b) zich traag maar onhoudbaar naar voor zodat de SKs willens nillens de zaal ingedreven worden. En in de kamer (8c) draaien de stangen nu bliksemsnel om hun as, dit alles begeleid door het vrolijk toeterende orgel. Aanwezigen worden gevangen in een storm van wervelend metaal en moeten de gekste bewegingen maken om het gevaar te ontwijken. Het is klaar waarom Madrigeus, niet gespeend van enige zwarte humor, dit de danszaal noemt.

De dansers moeten elke GR een succesvolle BEH-proef afleggen of worden getroffen en lijden 4D6 schade op een willekeurige lokatie (BEP telt). Omdat de wapens echter een vast patroon afleggen, dat men na een tijdje meer en meer doorziet, wordt de kans op succes bij elke nieuwe poging met 10 verhoogd (de eerste GR dus een gewone BEH-proef, de tweede GR BEH+10, de derde BEH+20, enzovoort), tot een maximum van +50. Onthoud dat blunders altijd mogelijk blijven.

Ontsnapping

Ontsnappen kan op verschillende manieren. Gezien de SKs, als ze zich dicht genoeg tegen de N-muur drukken, nog juist buiten het bereik van de slingerende wapens kunnen blijven, is het zinvol slechts één van hen de kamer in te sturen om een uitweg te zoeken.

Een stevige tik op de klankenkast verstomt alleszins al het vervelende geschetter. En door een metalen staaf of wapen in het raderwerk te drijven, wat weliswaar niet kan zonder de zwiepende lemmeten te trotseren, blokkeert de mechaniek en valt zelfs alles stil, alhoewel het benutte voorwerp hierbij onherstelbaar verwrongen wordt, tenzij het onbreekbaar is.

De metalen deur in de ZO-hoek kan onmogelijk ingebeukt worden, maar als men de Z-wand nauwkeurig onderzoekt ondekt men makkelijk de geheime deur in het midden. Wordt de wand onderzocht terwijl het mechanisme nog actief is, dan is hiervoor wel een Zien-20 of OPM-40-proef vereist, omdat het zoekwerk tijdens het ontwijken van de wapens heel wat moeilijker is. Iedere GR mag men de proef wel opnieuw proberen.

(9) Krusing

Links en rechts van de SKs leidt een korte gang naar een houten deur. Een kleine twintig meter rechtdoor, aan het eind van de tunnel, ontwaren ze een grote grot, badend in een oranje gloed. Een aantal gebogen gestalten, moeilijk zichtbaar in het zwakke licht, lijkt er aan het werk te zijn. Het gehamer van metaal op steen is duidelijk hoorbaar en wordt af en toe overstemd door een rauwe schreeuw of het klappen van een zweep. Het dringt echter tot de SKs door dat nog niemand hen gezien heeft en ze daarom misschien best eerst de omgeving achter de deuren verkennen.

(10) Studievertrek

De deur tot deze kamer is op slot maar kan makkelijk geforceerd worden. Dit is het studievertrek van Madrigeus, de plaats waar hij constructen ontwerpt, zijn kennis bewaart en het automaat uit de Schaduwwereld bestudeert. Madrigeus heeft het toestel grotendeels ontmanteld. De twee grote kuipen, een in de NO-hoek en een in de ZW-hoek, bevatten honderden onderdelen in de meest uiteenlopende en obskure vormen. Het metaal is lichtgrijs en heeft een zilverschitterende glans. De verbazende zuiverheid van het smeedwerk, de perfectie waarmee alle deeltjes in elkaar passen en de complexiteit van de schamieren en gewrichten geven de indruk dat dit werk onmogelijk van Doriaanse oorsprong kan zijn. Een vermoeden dat door de objecten op de werktafel wordt bevestigd (zie de werktafel).

De boekenkast

Al het materiaal in de boekenkast is van Madrigeus' hand, de vrucht van zijn jarenlange zoektocht naar de ultieme machine. De rekken bevatten vijf boeken en tientallen grote en kleine perkamentvellen met plannen van allerlei toestellen, met uitgebreide wiskundige berekeningen, en met ongewone ontwerpen van harnassen, volgestouwd met rader-

wieltjes en gelijkend op Doriaanse en andere, onbekende, wezens. De boeken zelf verkondigen ingewikkelde theorieën over de mogelijkheden en het benutten van de techniek. Wie bedreven is in Mechaniek en Bewerken Metaal kan mits de nodige studie in principe elk van de beschreven modellen nabouwen. De werken zijn dus ongetwijfeld waardevol en iedere universiteit die zichzelf respecteert zal ze met plezier voor vele honderden Dukaten overkopen. Ze vermelden echter niets over het besturen van een tuig via geesten.

Het bureau

Alle notities betreffende het controleren van machines met geesten, dus over constructen, liggen op Madrigeus' bureau, tegen de O-muur. Een dikke bundel perkamenten springt onmiddellijk in het oog. In tegenstelling tot de andere vellen is het papier van deze bundel immers sterk verkleurd en erg broos, wat grote oudheid verraadt. De tekst is archaïsch en de lettertekens lijken onmogelijk verfiind, in een groenglanzende inkt van onbekende oorsprong. Onder alle bladzijden staan de initialen Z. S. Ontcijferen is mogelijk, alhoewel dit weken of maanden zal duren, en levert de kennis en rituelen om machines door geesten voort te drijven (zie ook uitknipsel 3 (een stukje dat door Madrigeus vertaald werd) en Zorguls constructen). De daad zelf vereist natuurlijk wel een spiritist die de nodige geesten kan beheersen. De perkamentbundel is afkomstig van Zorgul de Sluwe, de enige geschriften die Madrigeus' uit de schuilplaats van de magiër heeft ontvreemd.

Uitknipsel 2

Tussen de bundel ontdekken de SKs één blad dat van vertaling voorzien is. Het is de spreuk om de schaduwpoort te controleren die Zorgul gecreëerd heeft. De poort, een pikzwarte bol twee meter in omtrek, verdwijnt of verschijnt rond de schaduwsteen zodra de formule luidop geciteerd wordt. Solide hindernissen worden hierbij gewoon genegeerd, de bol bedekt ze alsof ze niet aanwezig zijn. Als een los voorwerp helemaal wordt omsloten, vliegt het onherroepelijk naar de plaats waarop de poort in de andere wereld uitgaat. Objecten die slechts deels in de poort steken blijven onaangeroerd. Overhandig uitknipsel 2.

Incantatie voor de schaduwpoort. Plaats de schaduwsteen in een ruimte van minstens twee meter diameter.

*Hnoro hnoro roo! Jorga hnoaa! Jorga setnek hnoaa!
Jorga! Jorga!
Sirjena gno hnoro sirjena gno!
Utarjena gno hnoro setta gno!
Zorgul hnoro setti gno hnoaa!
Hnoro hnoro roo! Jorga hnoaa! Jorga setnek hnoaa!
Jorga! Jorga!*

Z. S.

Normaal zou dergelijke formule enkel effect hebben als ze gevoed wordt door een sterke concentratie van magische energie, dus met behulp van een magiegebruiker. Zorgul heeft echter de nodige toverkrachten in de inkt van de letters gelegd waardoor de spreuk zelfvoorzienend is. De woorden lichten groen op als ze uitgesproken worden, getuigend van de macht die ze herbergen. Je kan de tekst eventueel gezamenlijk door de spelers laten voorlezen. Zodra dit gebeurd is expandeert de schaduwsteen tot de schaduwpoort, ongeacht waar de steen zich bevindt (als de steen nog op de werktafel ligt wordt de tafel, met alles erop, volledig door de poort opgeslokt en dus naar de Schaduwwereld getransporteerd).

Uitknipsel 3

De overige perkamenten, in hetzelfde schrift als de inhoud van de boekenkast, omvatten Madrigeus' vertalingen van Zorguls bundel en werpen meer licht op de samenstelling en werking van het duivelstuig. Interessant is vooral het blad waarop de grondbeginselen van Zorguls constructie vermeld worden. Overhandig uitknipsel 3.

Het metaal, hoe verfijnd en ingewikkeld het moge zijn, is dood, zoals een lichaam zonder hoofd. Het is de geest, magisch verbonden met de materie, die controleert. Het bindingsritueel is slopend, maar het resultaat is lonend. De geest drijft het instrument, hoewel binnen de limieten van de mechaniek. De samenstelling van de machine bepaalt de mogelijkheden. En toch, ook de geest is beperkt. Ingewikkelde functies vereisen het machtige of veelvuldige. Vele geesten delen vele taken.

De meester van de geest plaatst zijn afdruk in de binding. Meerdere meesters zijn mogelijk. Nieuwe rituelen scheppen nieuwe meesters.

De geest denkt enkel om de opdracht te vervullen. Daarom behoedt de geest de machine, want zonder kan de geest niet slagen.

De bindingsmaterie is zuiver. Kristal trotseert de eeuwigheid maar diamant is tijdloos. Kristal leidt ook het zicht van de geest, die in haar doorschijnende cel blind is voor ieder spel.

De geest is nooit gehaast. Waar mislukking dreigt, zegeviert uitstel. Want verdagen is niet verzaken. De geest denkt enkel om de opdracht te vervullen.

Het breken van het doorzichtige brein zet vrij, de geestesschijn, en stuit het ijzeren beest. Het kwetsbare verdient het veilige, en schuilt diep in het gepantserde vel. Onbegrensde macht ligt aan de voeten van hij die de stellingen doorziet en beheerst. Weze echter gewaar-schuw, onbezonnen bouwer, want de Sluwe waakt!

Zorguls constructen

Merk op dat de stellingen die in de tekst geuit worden slechts de persoonlijke bevindingen van Zorgul de Sluwe weerspiegelen en daarom niet alles behelzen wat in de constructiegels beschreven wordt. Zo laten Zorgels methodes

alleen maar toe om geesten aan een bepaalde minimum-massa te binden, 1 kilogram glas per geestesniveau bijvoorbeeld, alhoewel zoiets in principe ook met kleinere hoeveelheden kan. En evenmin ontdekte hij dat intelligente constructen tot heel wat meer in staat zijn dan het opvolgen van simpele bevelen.

De tekst is bovendien nogal cryptisch maar als de SKs de tijd nemen om Zorgels perkamentenbudel verder te vertalen of te bestuderen zullen ze uiteindelijk toch al zijn kennis meester worden. Geef hen dan de onderstaande info.

Constructen zijn toestellen die voortgedreven worden door de magische energie van gebonden geesten. Bij complexere constructen zijn sterkere of meerdere geesten nodig om de goede werking te garanderen, het machtige of veelvuldige dus.

Constructen bezitten een beperkte intelligentie en kunnen eenvoudige, ondubbelzinnige bevelen opvolgen. Iemand aanvallen, een specifiek voorwerp zoeken of zich naar een bepaalde lokatie begeven, zijn typische voorbeelden.

Daar het vervullen van de gegeven opdracht het enige doel van de geest is, stelt ze het intact houden van de machine altijd voorop. Het vernietigen van de machine verhindert immers de voltooiing van de taak en is hiermee dus automatisch tegenstrijdig. Hierdoor kan een construct nooit tot zelfdestruktie gedreven worden. Dergelijk bevel spreekt volgens de redenering van de geest altijd zichzelf tegen. Want hoe kan iets uitgevoerd worden waarvan de uitvoering de verwijdering van het uitvoeringsmiddel zelf inhoudt? Opdrachten die het automaat fataal dreigen te worden, worden bijgevolg uitgesteld tot de kansen op succes verbeteren, desnoods jaren of eeuwen lang. Verdagen is niet verzaken. Constructen hebben een bijna onbeperkte levensduur en het begrip tijd is hun onbekend. Het is dus zinloos op de taken een tijdslimiet te zetten.

De denkwijze van het construct uit zich vooral in gevechtssituaties. Een construct dat iemand moet aanvallen of doden vecht zolang het de bovenhand heeft, maar als het tijdstaat het de strijd en probeert te ontkomen, met de bedoeling ernstige schade te vermijden en bij de eerstvolgende gelegenheid opnieuw te proberen. Constructen vechten normaal dus nooit tot het einde en zullen bij tegenslag de eersten zijn om het strijdtoneel verlaten.

Anderzijds maakt dit van constructen ook bijzonder gehate belagers. Wie door een construct gevolgd wordt leeft in voortdurende onzekerheid, wetende dat de ijzeren moordenaar zal blijven toeslaan tot hij succes heeft of definitief uitgeschakeld wordt. Daarom proberen velen, eens ze van het loerende gevaar op de hoogte zijn, de zaak af te handelen door het ding zelf op te sporen.

Constructen gehoorzamen alleen aan hun meesters. De meester van een construct wordt tijdens het bindingsritueel bepaald. Hiervoor is wel een persoonlijk kenmerk nodig, een stukje huid, een haarlok of een druppel bloed, dat op het bindingsvoorwerp wordt geplaatst en tijdens het ritueel door de geest wordt geabsorbeerd. Het aantal mogelijke gebieders is in principe onbeperkt, alhoewel een te veel aan meesters zeer onpraktisch is. Wanneer meesters verschil-

lende bevelen geven aan eenzelfde construct dan blokkeert het automaat tot het een nieuwe opdracht ontvangt.

De geesten moeten aan een zuivere, doorzichtige stof gebonden worden. Glas en diamant komen in aanmerking en hoe beter hun kwaliteit, hoe makkelijker de magische energie wordt opgenomen, zodat kristalglas en de zuiverste diamanten de voorkeur genieten. Andere materialen stoten de binding gewoon af of kunnen de geest maar voor beperkte tijd vasthouden. De bindingsmassa per geestesniveau bedraagt 1 kilogram voor glas of 10 karaat voor diamant. Dit wil zeggen dat het vastzetten van een geest van bijvoorbeeld niveau 5, minstens 5 kilogram glas of een 50-karaats diamant vereist. Voor drie geesten van niveau 3 wordt dit dan drie glasbrokken van 3 kilogram elk, of drie diamanten van 30 karaat. Geesten kunnen immers nooit samen aan hetzelfde object gebonden worden.

Het glas wordt meestal in bolvorm gebruikt, gezien dit minder vlug breekt. Bijgevolg zijn kristallen bollen veruit het meest geschikt. De geest is altijd vaag zichtbaar in het bindingsvoorwerp, als een kolkende zwarte vlek die allerlei bizarre vormen kan aannemen.

Wordt het bindingsvoorwerp beschadigd, dan kan de geest ontsnappen en vallen al de fucties die erdoor ondersteund worden stil. Daarom worden de geesteshouders, ook wel breinbollen genoemd, normaal diep in het lichaam van het construct geplaatst, het kwetsbare verdient het veilige.

Opdat de geest een onderdeel zou kunnen activeren, moet ze hiermee natuurlijk in verbinding staan, en via een materiaal dat de magische kracht makkelijk geleidt, voornamelijk metalen. Gezien dit, juist hierom, de bouwstof vormt van bijna alle constructen, is zulks normaal geen probleem. Om het contact echter te versterken worden dikwijls ook ijzeren kettingen, of koorden van ineengestrengelde ijzerdraad, tussen de breinbol en het te besturen deel gelegd, zodat een wirwar van kabels zowel het buitenste als het binnenste van menig construct ontsiert.

Gebonden geesten kunnen hun omgeving alleen waarnemen door een deel van hun energie sterk te concentreren, waarmee ze de buurt aftasten. De focussering van deze kracht gebeurt via speciaal geslepen kristallen. Zo vervullen diamanten, robijnen, glas of andere heldere slijpsels de rol van ogen voor de geest. Omdat vaste materie dit zicht blokkeert moeten de ogen, evenals bij organische wezens, aan de buitenkant van het construct geplaatst worden. Het gezichtsveld van de kristallen is erg beperkt en overschrijdt zelden zestig graden. Het spreekt vanzelf dat meerdere ogen nuttig zijn. De kristallen moeten, zoals de andere delen die de geest gebruikt, steeds met de breinbol in verbinding staan. Normaal worden ze met ketting of ijzerdraad aan de bol gehangen. Een construct kan dus verblind worden door de kristalogen te beschadigen of af te dekken, of door deze verbindingslijn te verbreken.

De werktafel

Op de houten werktafel in de NW-hoek liggen perkamentvellen en twee eigenaardige voorwerpen. Het eerste is een ronde bol, ongeveer zo groot als een vuist en in een zwart zo diep dat het lijkt alsof het licht rondom wordt opgezogen en het glansloze oppervlak, tegen alle wetten van de optica in, voortdurend in een haast onmerkbaar schaduw hangt. De bol voelt warm en glibberig aan en trilt zachtjes. Dit is de schaduwsteen van Zorgul, een reservoir van magische krachten om de schaduwpoort te openen. De steen wordt geactiveerd met de formule op uitknipsel 2.

Het tweede object op de tafel is de linkerarm van de Schaduwwereldmachine, het enige stuk dat Madrigeus niet uit elkaar gehaald heeft. Samengesteld is de mechaniek nog indrukwekkender. De bewegingen van het automaat spruiten uit een ingenieus hefboomsysteem, waarrond een onontwaarbaar kluwen van schroefjes, radertjes en veertjes het beschermende pantser opvult. Ook de gewrichten van de vier vingers, de elleboog en de schouder getuigen van grote vindingrijkheid en het zilvergrijze metaal, hoewel niet veel zwaarder dan ijzer, is verbluffend hard, bijna onplooibaar en nauwelijks te krassen.

Uitknipsel 4

De naastliggende perkamenten staan vol met Madrigeus' schetsen van constructdelen, waaronder tevens een kort verslag van zijn voornaamste bevindingen. Overhandig uitknipsel 4.

Het onderzoek van het toestel uit de grot stelt me voor een dilemma. Enerzijds is het leerrijk, maar omdat ik onvoldoende met de techniek vertrouwd ben bega ik vele fouten, en heel wat interessante stukken gaan verloren voordat ik hun werking kan doorgronden. Vooral het hefboomsysteem, dat het tuig uitzonderlijke lenigheid bezorgt, blijft me onduidelijk. Om het te bestuderen moet ik de omringende bepantsering en mechanismen verwijderen. Maar het is te ingewikkeld. Krachtige veren, die de ledematen de nodige flexibiliteit bezorgen, houden de delen op hun plaats. Eén fout en alles springt uit elkaar. Ik ken de onderlinge samenhang niet en weet niet in welke volgorde ze los te maken. Steeds opnieuw herleidt mijn gepruts de objecten tot onoplosbare puzzels. Ik verzamel alles zorgvuldig, hoewel ik goed beseft dat ik het werk waarschijnlijk nooit meer zal samenstellen. Enkel de linkerarm is nu nog heel en ik twijfel om hem te openen. Het is mijn laatste kans.

Gelukkig heeft de studie van de gewrichten wel vruchten afgeworpen. De vernuftige, bolvormige schakels geven een enorme bewegingsvrijheid. De schouders, de ellebogen, de polsen van de viervingerige handen, de knieën, de enkels van de teenloze voeten, allen draaien rond dezelfde vondst. De gewrichten zijn opmerkelijk beter dan mijn eigen ontwerpen. Ik aarzel niet om ze te kopiëren.

Tot slot iets over het ongewone metaal van het ding. Reeds van bij het begin kon ik me niet van de indruk ontdoen dat ik de lichtgrijze, zilverachtige kleur van deze stof al eerder

gezien had. Toen mijn blik een paar dagen later toevallig op enkele Dukaten viel werd alles plots duidelijk. Heel het tuig is in een legering van mithron en zilver gegoten, ongeveer zo zwaar als ijzer maar veel harder. Een prachtmanier om machines nog steviger te maken, als je tenminste genoeg zilver bezit. Misschien dat ik de boel ooit omsmelt om zelf iets met dit spul te maken.

De schaduwpoort

De schaduwpoort opent een weg naar de grot in de Schaduwwereld waar Madrigeus het mensachtige construct bemachtigd heeft (zie Voorgeschiedenis, door de schaduwpoort). Wat in de zwarte, twee meter grote bol verdwijnt wordt automatisch naar deze plek gezogen. Als de schaduwsteen op het moment van de activering op de werktafel ligt, dan vliegt de tafel, met alles erop en eraan, naar de grot.

De schaduwgrot

De grotholte waarin de SKs uitkomen bevindt zich in een verticale wand van koude, blauwzwarte graniet. De vierkantige ruimte is niet erg groot, vijf meter op vijf en nauwelijks twee meter hoog. De zwarte massa van de poort hangt achterin. Voorwerpen die eventueel doorgestuurd werden liggen hier ook, maar verder is de steen kaal.

De omgeving baadt in een zwak, grijs licht. Intuïtief voelen de SKs aan dat deze schemering iets onnatuurlijks heeft, maar het duurt even vooraleer ze beseffen waarom. Het licht is overal even sterk, zowel buiten als binnen de grot. Het werpt geen schaduwen. Zelfs als de SKs de grotingang blokkeren verzwakt de schijn niet. Het lijkt alsof de klaarheid niet van één bepaald punt afkomstig is maar van overal, alsof de lucht zelf het licht uitstraalt, zodat alles even zichtbaar blijft, tot in de diepste hoeken van de ruimte toe.

Vanuit de grotopening kijken de SKs neer op een kolkende mistzee. De nevel reikt bijna tot aan de rand van de opening en lijkt zich in alle richtingen schier eindeloos uit te strekken, maar aan de horizon kan een geïnteresseerd oog toch de vage, zwarte streep van verre landmassa's ontwaren. Het wit van de zee contrasteert scherp met de grauwe hemel, die gevangen zit onder een laaghangend wolkendek. En tussen de donkere, voortrazende wolkenbanken spelen groene en blauwe bliksemmuitbarstingen een kleurrijk spel. Maar ondanks het natuurgeweld is nergens een zuchtje wind te bespeuren en verbreekt niet één donderslag de stilte. Het vale grijs van de lucht maakt het onmogelijk uit te maken of het dag of nacht is, voor zover op deze onbekende wereld tenminste een onderscheid tussen beiden bestaat. Ruwweg in het midden van de nevelzee bemerken de SKs een puntig eiland, ongetwijfeld de rotsige top van een onderliggende berg. Gezien de grote afstand is het erg moeilijk details waar te nemen, maar toch verraaft het gekunstelde silhouet van de piek de aanwezigheid van een aantal terrasvormige bouwsels. Tot hun verbazing zien de SKs naast het eiland ook een vreemd schip drijven, een soort van vlot met vierkantig zeil, rustend op twee ovaal-

vormige dobbers. Hoe het ding op de mist boven blijft, vormt voor de SKs voorlopig een raadsel.

Sporen

Wie lukt in Spoorzoeken ontdekt nabij de ingang enkele krassen in de steen. Hier heeft het schaduwconstruct zich in de grot gehesen. Eenmaal uit de mist verloor de opdrachtgever echter alle controle zodat het ding roerloos bleef liggen tot Madrigeus het wegkaapte.

De terugkeer

Het is niet de bedoeling dat de SKs de Schaduwwereld verder verkennen, we willen hier alleen al een voorsmaakje van deze vreemde wereld geven. Laat hen dus zeker niet in de mistzee afdalen. Zodra de SKs omgeving gezien hebben begint de schaduwpoort hevig te flikkeren. De energie van de schaduwsteen is bijna uitgeput en als de helden niet snel terugkeren zitten ze voorgoed vast. Als de SKs dan nog twijfelen, of blijf geven in de Schaduwwereld te willen blijven, worden ze gewoon samen met de verdwijnende poort naar Dor teruggezogen. Als je echter van plan bent avonturen in de Schaduwwereld te leiden, dan is dit natuurlijk een ideaal aanvangspunt.

(11) Opslagruimte 2

Deze ruimte bevat een schat aan onderdelen voor het bouwen van Madrigeus' toestellen, netjes verdeeld per soort. In de NO-hoek ligt een hoop ijzererts, in de ZO grote en kleine tandwielen, en daarnaast stapels met veren, schroeven en nagels, moeren, ijzeren staven en stangen, en nog veel meer.

(12) Smidse

Dit is Madrigeus' onderaarde smidse, een van de belangrijkste delen van zijn schuilplaats. De keuze van de ligging is louter praktisch, het is hier dat de orks tijdens het graafwerk een kleine ertsader blootgelegd hebben. De smeltoven staat aan de O-kant, naast een grote berg kolen. De rook wordt via een lange ijzeren buis naar buiten geleid.

Gietkommen? Naam opzoeken of vragen!

In de NO-hoek liggen tientallen grote en kleine gietvormen, in de NW-hoek een voorraad meel. De ijzerader ligt aan de ZW-kant, waar ook houwelen, spaden, beitels en hammers bewaard worden en een aantal ijzeren ringen bevestigd zijn om de goblinslaven die het eerst moeten opdelven aan vast te ketenen.

Gevecht

Het komt in de smidse onvermijdelijk tot een gevecht. Zeven goblins zijn aan het werk, vijf geketend, die het eerst ontginnen, en twee vrij, die met spaden kolen in de oven scheppen. Drie orks houden toezicht. Eén van hen is Guk, de rechterhand van Randa en bevelvoerder van alle orks in het complex. Guk draagt een zweep om de goblins tot grotere inzet aan te sporen.

Zodra de SKs verschijnen vallen de twee orkwachters en het goblinpaar bij de oven hen aan. Guk snelt daarentegen naar de vier andere goblins om hen zo snel mogelijk te be-

vrijden. Als hij niet gehinderd wordt kan hij elke GR één goblin losmaken.

Goblins (7)

Scores

BEH 39	KRA 14	WEE 30	CHA 12
INT 15	MOE 33	OPM 46	SPI 18
OMV 13	BEW 4		
LEP 28	AK 0	KB 0	

Speciale eigenschappen

Haat Dweren (3)
Nachtzicht (3)
Haat (3): SPI-proef-20, gevolgen beschreven in S&S, hoofdstuk III, 5.2. Nachtzicht (3): nachtzicht tot 30 meter.

Wapenkundes

Houweel (R) 40, 1 aanval, schade 2D6+1+KB
Spade (R) 40, 1 aanval, schade 1D8+2+KB

Uitrusting

Op een lendedoek en hun werktuig na, draagt geen van de goblins enige uitrusting.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	4	0
LA	4-7	3	0
RA	8-11	3	0
Lichaam	12-16	10	0
LB	17-18	4	0
RB	19-20	4	0

Orks (2)

Scores

BEH 42	KRA 25	WEE 50	CHA 20
INT 28	MOE 42	OPM 50	SPI 26
OMV 19	BEW 5		
LEP 44	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

Haat Dweren (2)
Haat Elfen (3)
Nachtzicht (3)
Haat (2): SPI-proef-10, Haat (3): SPI-proef-20: gevolgen beschreven in S&S, hoofdstuk III, 5.2. Nachtzicht (3): nachtzicht tot 30 meter.

Wapenkundes

Zwaard (R) 60, 1 aanval, schade 2D8+3+KB
--

Uitrusting

Beide orks bezitten een zwaard, plaathelm, zwaar maliën hemd met mouwen en zwaar maliën broek. Ork 1 draagt een buidel met 8 Dkt en 70 Sh, ork 2 heeft 15 Dkt en 3 Sh bij zich.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+5
LA	4-7	4	1D4+3
RA	8-11	4	1D4+3
Lichaam	12-16	15	1D4+3
LB	17-18	7	1D4+3
RB	19-20	7	1D4+3

Guk

Guk is de aanvoerder van de orks in de molen. Naast Randa is hij de sterkste krijger van de stam. Guk kreeg van Randa de opdracht Madrigeus' activiteiten nauwlettend in het oog te houden en regelmatig te melden. Randa wou immers meer dan de hulp die Madrigeus bood bij het bouwen van oorlogsmachines. Dat hij daarbij hun onderlinge overeenkomst geweld aandeed interesseerde hem nauwelijks. Als de mens nog iets bezat dat hem van pas kon komen dan zou hij het bemachtigen, koste wat het wil.

Het nieuwgierige gedrag van Guk en Itotilo, Randa's spiritist, deden Madrigeus echter snel vermoeden wat Randa in het schild voerde. Met klinkende munt en de belofte hem tot stamhoofd te maken wist Madrigeus Guk om te kopen. Randa heeft geen weet van Guks verraad. De orks onder Guks bevel blijven hem trouw, ze willen immers niet liever dan hun leider aan het hoofd te zien. Om geen argwaan te wekken blijft Guk zijn meester van, weliswaar onaanlokkelijke, informatie voorzien. Maar Itotilo, Randa's spiritist, eveneens op Madrigeus' aanvraag in de molen tewerk gesteld, om de geesten aan zijn constructen te binden, weigerde elke medewerking. Bijgevolg werd Madrigeus genoodzaakt hem in een cel (18) op te sluiten.

Guk, orkaanvoerder

Scores

BEH 42	KRA 36	WEE 90	CHA 20
INT 28	MOE 60	OPM 50	SPI 26
OMV 19	BEW 5		
LEP 64	AK -10	KB +2D4	

Speciale eigenschappen

Haat Dweren (2)
Haat Elfen (3)
Nachtzicht (3)
Haat (2): SPI-proef-10, Haat (3): SPI-proef-20: gevolgen beschreven in S&S, hoofdstuk III, 5.2. Nachtzicht (3): nachtzicht tot 30 meter.

Kundes

Camouflage Natuur 79, Genezen Mens Wonden 80, Spoorzoeken 81, Zien 78, Heel Moedig (3), Heel Taai (5), Heel Sterk (5).
--

Wapenkundes

Bastaardzwaard (R) 60, 2 aanvallen, schade 2D8+6+KB
Zweep (L) 60, 1 aanval, schade 1D6+KB +speciaal

Zweepslagen zijn moeilijk te pareren, tegenstanders krijgen een -10 nadeel op de afweer. Er is 50% kans dat de zweep zich om de getroffen lokatie wikkelt. Zo ja, dan kan de lokatie mits een KRA>KRA-proef ontwapend worden, of als

hier geen wapen voorhanden is, doet een KRA>OMV-proef de tegenstander omvallen. Het duurt 1 GR om weer recht te staan.

Uitrusting

Bastaardzwaard, zweep, schubhelm en dito kuras, zwaar leren broek, gouden ring (120 Dkt), zilveren halsketting (60 Dkt) en oorbellen (15 Dkt) en een zwartleder buidel met 10 Kro, 24 Dkt en 2 Sh.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	10	1D4+4
LA	4-7	6	0
RA	8-11	6	0
Lichaam	12-16	22	1D4+4
LB	17-18	10	1D4+1
RB	19-20	10	1D4+1

(13) Goblinvertrek

Hier slapen de goblins. De holte is bedekt met stinkend stro. In de NO-hoek staat een ton vuil water.

(14) Toilet

Het toilet is eigenlijk een slordig gegraven put in een inham tussen de ertswand. Het kan door al de geketende goblins bereikt worden en ruikt verschrikkelijk.

(15) Orkbarak

De verblijfplaats van Guk en zijn strijdmakkers. De kast tegen de N-wand bevat voedingswaren, kruiden, vijf flessen groene wijn, ijzeren bestek, een spel kaarten, zes houten dobbelstenen en een aarden kruik met 25 Dkt en 137 Sh. Twee tonnen drinkwater, een eettafel, drie vuile bedden en een wapenrek met een speer en groot schild vullen de kamer ruimte verder op.

(16) Opslagruimte 3

Op deze plaats bewaart Madrigeus de afgewerkte stukken van zijn nieuwste construct. Naar het ruim vijf meter grote, reptielachtige hoofd en de massieve, geklauwde poot te oordelen moet het een monsterachtige, ijzeren draak worden. Tegen de N-wand staat een kleine kraan, tegen de W-muur twee tonnen donkerbruine smeerolie.

Uitknipsel 5

Op het kleine bureau ligt een schets van het toekomstige tuig. Bij het zien van het plan beseffen de SKs plots wat voor zware verantwoordelijkheid op hun schouders rust. Als dergelijk gedrocht ooit het Doriaanse daglicht ziet, wordt de wereld ongetwijfeld een ware nachtmerrie. De maker moet tot elke prijs gestopt worden. Overhandig uitknipsel 5. De angst voor de machine is weliswaar wat voorbarig want wat noch de SKs, noch Madrigeus beseffen is dat het ding door zijn enorme omvang nooit goed zal werken. Geesten kunnen zulke massa gewoon niet de baas.

(17) Montageruimte

Hier zet Madrigeus zijn constructen in elkaar. De tonnen aan de NO-kant zijn respectievelijk gevuld met smeerolie, vet en water. Tegen de O-wand staan twee palen met verzwaarde voet, waartussen bovenaan een ijzeren stang bevestigd is. Aan de hoge bar bengelen enkele kettingen met ijzeren haak. Madrigeus hangt er onderdelen op voor reparatie en onderhoud. De ZO-zijde, zowel links als rechts van de tunneluitgang, wordt ingepalmd door talloze ongebruikte stukken, bepantsering, gewrichten, voeten, klauwen, een paar kristallen bollen, ijzerdraad, ketting en meer.

De inham aan de W-kant herbergt Madrigeus' slaapplek. De kast bevat linnen, proviand, drinkwater, eet-, kook- en schrijfgerei, twee flessen Demonenbloed (sterke drank), een stapel onbeschreven perkament, een olielamp en twee liter olie, een kortzwaard en een geel gewaad. Zijn waardevolste bezittingen zitten in de ralkhouten kist (Madrigeus draagt de sleutel), een buidel met 2 Kro, 26 Dkt en 34 Sh, een zakje met drie geslepen berkristallen (20 karaat elk, 160 Dkt per stuk) verkregen van de orks voor de ogen van zijn constructen, en een potje paarse helingszalf (+ 1D6 LEP), eveneens van orkafkomst.

De mixer

Het houten tafeltje is bedekt met groenten, maar in het midden staat een vreemd toestel, een ijzeren, vijftig centimeter hoog statief waaraan een stang met scherpe messen bevestigd is. De stang is besmeurd met wortelbrij en draait om haar eigen as. De kop van het tuig wordt bezet door een breinbol, een kristallen bol waarin de SKs de wervelde, zwarte substantie van de gebonden geest kunnen zien. Madrigeus gebruikt dit construct om soep en hutsepot te maken en heeft dus eigenlijk de mixer uitgevonden.

Opgepast

Het construct is niet helemaal ongevaarlijk, het werd immers bevolen in actie te schieten zodra iemand binnen lemmetbereik komt. SKs die de messen aanraken, bijvoorbeeld om van de wortelplak te proeven, worden dus plots door het wervelende metaal verrast en lijden 3D6 schade op de betreffende lokatie. Omdat het construct echter blind is, het bezit geen kristalogen, kan het geen onderscheid maken tussen lichaamsdelen en andere voorwerpen, en reageert het op alles. Voorzichtige SKs die eerst een stok of wapen gebruiken worden bijgevolg gewaarschuwd.

Het duivelstuig

Madrigeus, die natuurlijk het tumult in de smidse (12) al lang gehoord heeft, is juist klaar met het voorbereiden van het duivelstuig wanneer de SKs binnenkomen. Hij trekt zich achter het construct terug en spreekt de helden kort toe.

"Zo, hij loopt weer gesmeerd. Ik zou jullie graag willen feliciteren. Ik had nooit verwacht dat iemand mijn hindernissen zo makkelijk zou overwinnen. Ta, het is waarschijnlijk allemaal een kwestie van hoe je het interpreteert. Toch zonde. Helpers zoals jullie zou ik goed kunnen gebruiken. Duidelijk beter dan die orks. Maar

gevaarlijker. Ambitieuze, nietwaar? Ja, jullie weten al te veel. Het risico is te groot. En ik wil alles terug! Alles, hoor je? Metalen duivel, doe je werk, ter dood!"

Daarop verdwijnt Madrigeus in de tunnel naar de orkpost (19). Hij rekent erop dat zijn construct het werk doet en verschuilt zich op een veilige plaats van waaruit hij de ingang kan observeren. Als hij de SKs ziet verschijnen wacht hij af tot ze vertrekken. Eventueel stuurt hij een van de orkwachten (zie (19)) naar binnen om poolshoogte te nemen. Zodra hij zeker is dat alle SKs uit het complex verdwenen zijn, keert hij terug om zijn boeken en perkamenten samen te zoeken en zijn heil elders te zoeken. Als alle SKs echter omkomen blijft hij voorlopig ter plaatse, hopen dat hij de ondergrondse werken verborgen kan houden. Alruin wordt dan ontdekt en gedood en alle sporen van het gezelschap in en rond het dorp worden zorgvuldig door de orks gewist.

Gevecht

Het construct gebruikt eerst zijn telescopische rechterarm. De arm heeft een rijkwijdte van vier meter. Het construct slaat toe en trekt de arm onmiddellijk weer in. Zo kan de machine met één bijl en één zwaard aanvallen zonder dat de SKs kunnen terugslaan (afweren kan wel). Pas als de SKs dichterbij komen verloopt het gevecht als normaal (aanvalsvolgorde volgens BEH, enzovoort). Onthoud dat het construct met de telescooparm eventueel SKs kan raken die zich achteraan verschuilen.

Duivelstuig (construct)

Scores

BEH 15	KRA 60	WEE 60	CHA -
INT 36	MOE -	OPM 50	SPI -
OMV 30	BEW 2		
LEP 60	AK -25	KB +5D4	CP 32

Speciale eigenschappen

Dom Aanval (1)
Immuun Giffen (5)
Immuun Psychologische effecten

Dom Aanval (1): elke GR een INT-proef, bij mislukking valt het wezen een willekeurig doel aan in de onmiddellijke omgeving.

Wapenkundes

Strijdbijl (R) 40, 1 aanval, schade 3D6+2+KB
Bastaardzwaard (R) 40, 1 aanval, schade 2D8+6+KB
Strijdbijl (L) 40, 1 aanval, schade 3D6+2+KB
Bastaardzwaard (L) 40, 1 aanval, schade 2D8+6+KB

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	9	1D4+5
LA	4-7	6	1D4+5
RA	8-11	6	1D4+5
Lichaam	12-16	21	1D4+5
LB	17-18	9	1D4+5
RB	19-20	9	1D4+5

(18) Cel

In de cel zit Itotilo, Randa's spiritist. Het is de enige ork die niet voor Madrigeus' argumenten tegen Randa gezwicht is. Zijn lichaam is met zweepslagen bedekt en honger heeft hem deerlijk verzwakt. Zijn loyaliteit tegenover Randa verhindert hem immers nog met Madrigeus samen te werken, waardoor de geleerde verplicht wordt hem gewelddadig te dwingen. Itotilo draagt een vuile mantel en een eenvoudige houten staf met ratelaar. Als de SKs hem bevrijden vertelt hij hen wat zijn taak is en ook, niet zonder enige trots, hoe de orks het complex ongemerkt vanuit het bos hebben uitgegraven.

(19) Orkpost

De tunnel leidt naar de goed gecamoufleerde ingang in het bos, op ongeveer driehonderd meter van de molen. De ingang wordt voortdurend bewaakt door minstens twee van Guks orks, verstopt in de bomen of het struikgewas, om toevallige voorbijgangers weg te lokken of uit te schakelen. Als de SKs de tunnel uitkomen aarzelen de orks niet om aan te vallen. Gebruik de scores van de twee orks uit de smidse (12).

4. Epiloog

Met het vernietigen van het duivelstuig en het verjagen van Madrigeus hebben de SKs het belangrijkste deel van hun taak volbracht. Het lot van Jonathan en Frans is nu bekend en de dreiging in het complex onder de molen werd afgewend. De SKs hebben een blik op de Schaduwwereld geworpen, de energie van de schaduwsteen is opgebruikt en waarschijnlijk bezitten de helden nu ook de kennis om zelf een construct te bouwen. Als de SKs de boeken en notities van Zorgul en Madrigeus ongemoeid laten begaan ze echter een grove nalatigheid. Zodra ze vertrekken keert Madrigeus immers terug om het kostbare bezit te zoeken. Lukt dit, dan heeft hij eigenlijk weinig verloren. Bij de eerstvolgende gelegenheid zet hij zich terug aan constructiebouw en weldra zullen zijn machines weer de Doriaanse bodem teisteren.

Ervaringspunten

Voor het vernietigen van het duivelstuig en verjagen van Madrigeus: 400 EP

Voor het vernietigen of meenemen van het materiaal over Zorguls constructen: 100 EP

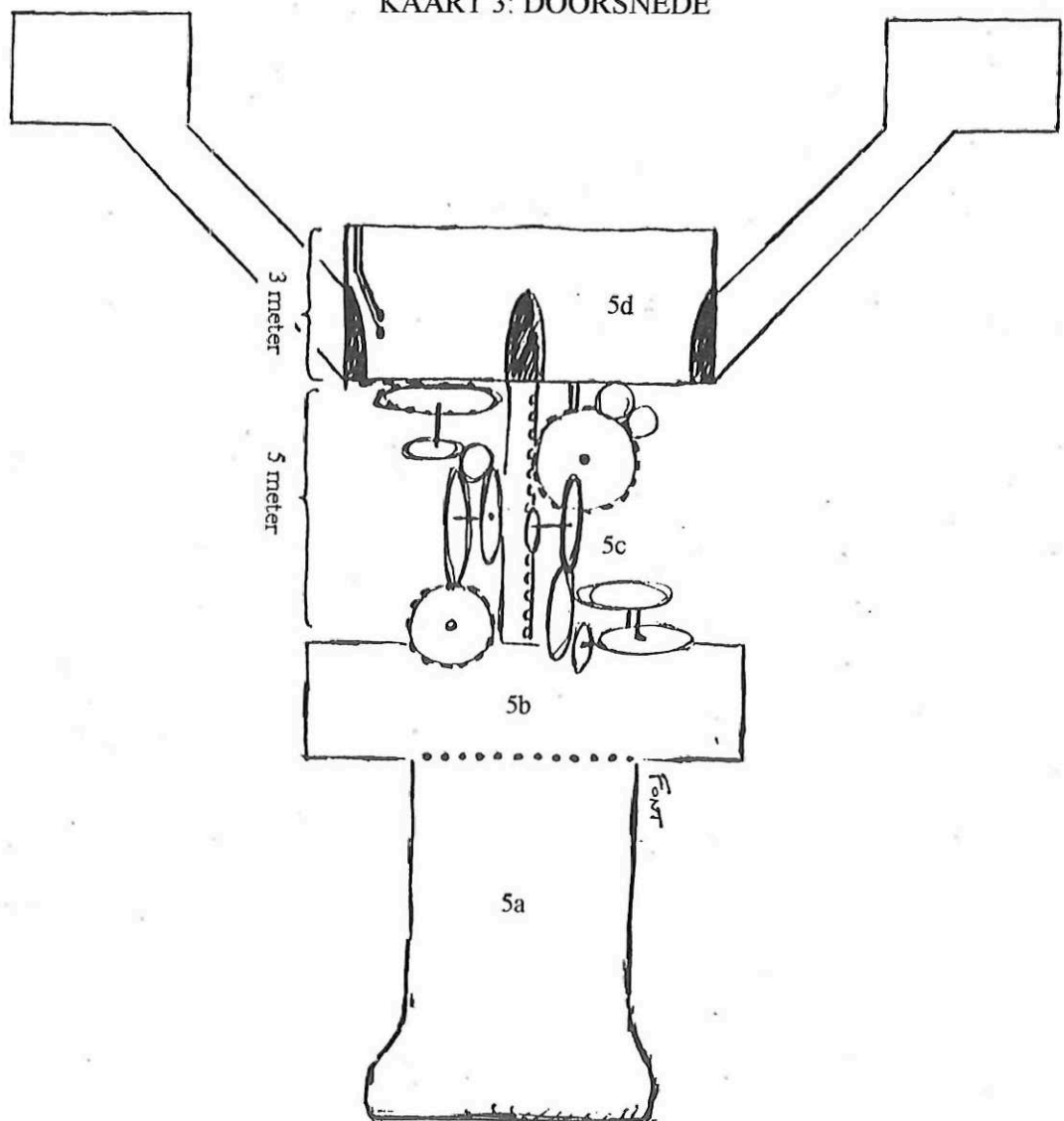
Voor het maken van de reis naar de Schaduwwereld: 50 EP
De SM mag extra EP toekennen aan spelers die zich trefend in hun rol inleven, een goed inval hebben, of blijk geven van uitzonderlijke durf en initiatief (maximaal 100 EP).

Suggesties

Het avontuur kan makkelijk uitgebreid worden. In Randa's kamp, enkele kilometers meer oostwaarts in het bos, zijn de oorlogstuigen van de orks bijna klaar. Misschien kunnen de SKs vanaf de orkpost (19) een spoor naar het kamp volgen,

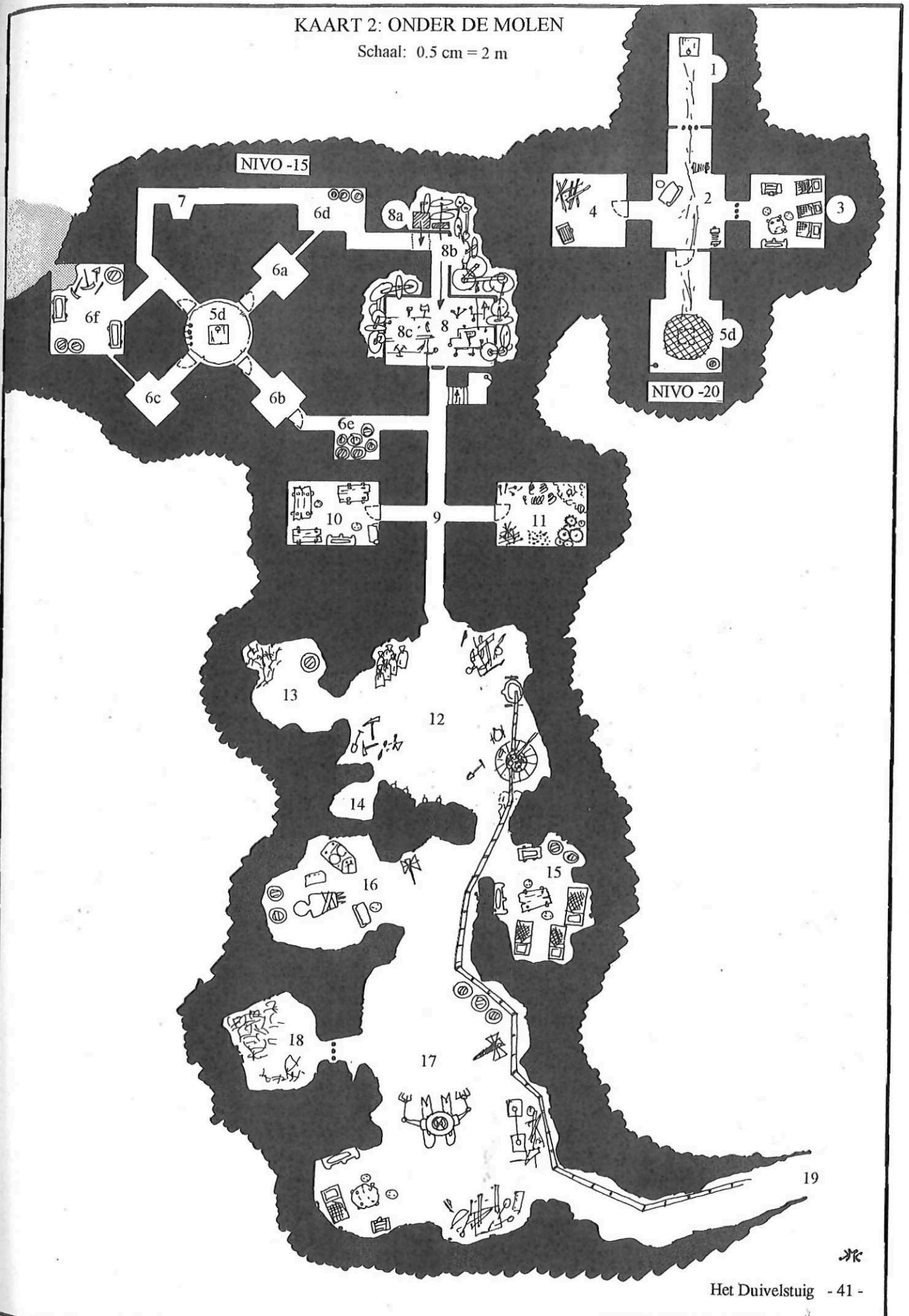
of leidt Madrigeus hen naar deze plaats, waar ze Randa's plannen bijvoorbeeld moeten vrijdelen door hem te doden of de machines te saboteren. Een andere mogelijkheid is dat de orks enkele dagen later kasteel bestormen, waarna graaf Trandor, die inmiddels van de daden van de SKs op de hoogte gebracht werd, de helden opzoekt en inhuilt om de daders te vinden en uit te schakelen.

KAART 3: DOORSNEDE



KAART 2: ONDER DE MOLEN

Schaal: 0.5 cm = 2 m



Woord der waarheid

Door Foob

Plot en voorgeschiedenis

Op een eiland (of een andere plaats naar believen) is een sekte die onder de leiding staat van 'Ral Lar'. Hij is de hogepriester die zogezegd in rechtsreeks contact staat met de lokale god: 'Maker'. De priesters volgen hun opperpriester blindelings en weten niet dat hij geen echte mens is. Ral Lar is eigenlijk een demon die van zijn positie als hogepriester gebruik maakt om een bepaald doel te bereiken: het bemachtigen van een gevaarlijke spreuk die de naam 'Woord der Waarheid' draagt.

Een paar kilometer buiten de religieuze nederzetting van de sekte liggen de ruïnes van een oude tempel. Deze dateert van de beginperiode van de aankomst der mensen op het eiland. De tempel wordt door de priesters gemedan omdat ze denken dat het kwaad in eigen persoon er verblijft. Wie er op onderzoek uitgaat wordt nooit meer weer gezien. De waarheid is dat de ruïne een magische vesting is die een groot geheim herbergt. Hier bevindt zich namelijk het 'Woord der Waarheid', een spreuk die stamt uit het begin der tijden en die, als hij wordt uitgesproken, het einde der tijden inluidt.

De spreuk wordt op verschillende wijzen beveiligd. Een van deze beveiligingen is de verschrikkelijke bewaker, de 'Hoeder der Waarheid', een magisch wezen dat volledig uit metaal bestaat. Als dit wezen er niet was had de demon Ral Lar de spreuk waarschijnlijk reeds lang bemachtigd. Verscheidene tempelwachters werden er door de demon op uitgestuurd om de spreuk te vinden maar geen enkele is teruggekeerd.

Als de helden op het eiland aankomen zal de hogepriester hen iets voorliegen zodat ze ter goeder trouw zullen trachten de spreuk voor hem te bemachtigen.

Verloop

De helden komen via een ritje op de rug van een waterbeest terecht op een geheime gebedsplaats van de Elfpriesters. Hier worden ze ontdekt en als indringers beschouwd. Als de tempelwachters op het punt staan de helden aan te vallen komt Ral Lar tussenbeide met de woorden: "Halt! Ze zijn door 'Maker' gezonden. Ze zullen ons redden. Ze zijn de redding van Dor. Zij zijn het die het nakende onheil dat de wereld bedreigt zullen afwenden. Welkom vrienden!"

Nu liegt de hogepriester hen voor dat de sekte bidt voor het heroveren van een heilige spreuk die een gevaar betekent voor de hele wereld als hij in verkeerde handen valt. Ral Lar beweert dus dat de spreuk in het bezit was van de priesters voordat de demon van de tempelruïne hem is komen stelen. Hij zegt dat de demon reeds honderd jaar geleden de spreuk stal en deze sindsdien aan het bestuderen is om hem te kunnen uitspreken en zo de hele wereld te vernietigen: "Ik voel dat zijn studieperiode zijn einde nadert. Bin-



nenkort zal de spreuk worden uitgesproken. Dit zou het einde van alles betekenen. Alleen bij ons is de spreuk veilig want hij is niet alleen machtig, hij is ook onvernietigbaar, anders hadden wij dit reeds lang geleden zelf gedaan. Tja, het lijkt erop dat het noodlot ons voor eeuwig tot de bewakers van de spreuk gedoemd heeft."

De waarheid is dat de spreuk altijd al in de tempelruïne lag en dat de hogepriester de spreuk wil stelen om net datgene te doen waarvan hij 'de demoon van de ruïne' beticht. Als de helden trachten de andere priesters hierover uit te horen zullen ze net hetzelfde verhaal te horen krijgen. De priesters geloven immers alles wat hun religieuze leider hen zegt, ook dat de spreuk in het verleden de eigendom van de sekte was. Vergeet niet dat de zogezegde diefstal honderd jaar geleden gebeurd is en dat geen van de nu levende sekteleiden er toen bij was vanwege nog niet geboren.

Om een bewijs te leveren van de diefstal toont Ral Lar dan een demonenamulet (uitknipsel 1) aan de helden: *"Dit amulet werd gevonden op de plaats van de diefstal, nu honderd jaar geleden. Ik draag het steeds bij me om me eraan te herinneren waar mijn taak ligt. Het werd door de dief achtergelaten als een uitdaging aan het adres van de sekte, een uitdaging om het amulet terug te halen uit het centrum van zijn macht: de tempelruïne net buiten onze nederzetting. De demoon die dit amulet als zijn handtekening achterliet wist immers dat hij geen gevaar liep in zijn tempel. Honderd jaar geleden was deze tempel gewoon een vereringsplaats voor 'Maker' maar de demoon heeft deze heilige plaats omgetoverd tot een vesting des doods, een centrum van duister. Hier verblijft hij, de spreuk bestuderend, wachtend op het onzalig moment waarop hij de macht van de spreuk doorgronden zal en loslaten op al wat leeft, op al wat is, om er een eind aan te maken en de wereld te hervormen naar zijn eigen monsterlijk inzicht. Sombere dagen die volgen zullen, als er al dagen volgen zullen."* In werkelijkheid behoort het amulet aan hemzelf toe. Hij hoopt dat de authenticiteit van het object de helden zal overtuigen van zijn oprechtheid. Iemand met de kunde 'magiekennis voorwerpen' en/of 'magiekennis demonentaal' kan immers achterhalen dat dit inderdaad een magisch demonenamulet is. Ral Lar voegt er nog aan toe: "Het amulet is een uitdaging om hem tegen te houden maar we weten niet hoe. Magie heeft gefaald en we zijn geen krijgers. Maar nu heeft 'Maker' jullie gestuurd. Jullie zijn helden, echte krijgers zonder vrees. Ja, gij zult ons redden. Ik voel het."

Als de helden zich hierdoor niet laten paaien belooft de priester hen grote rijkdommen en machtige objecten. Hij neemt hen mee naar de kelders van zijn tempel en toont hen een stevige, metalen deur. Doorheen een minuskuul raampje in de deur is een ruimte te zien die volgestouwd is met kostbaarheden en met bijzondere voorwerpen en boeken en wapens: *"Veel van wat jullie hier zien kan van jullie zijn als de spreuk terug in veiligheid is."* De helden worden echter niet in de ruimte toegelaten omdat wat ze zien slechts een illusie is door de demoon zelf gecreëerd.

Nu gaan de helden op stap naar de tempelruïne. De omgeving van de ruïne wordt bewaakt door constructen (Ijzergoblins). De helden krijgen van Ral Lar echter een magisch

object mee (het rode oog) dat deze wezens op een afstand houdt.

Eenmaal bij de tempel aangekomen wordt het pas echt spannend. Een ultrasone barrière gecreëerd door maden weerhoudt elke indringer en daarom heeft de demoon de ruïne nooit kunnen betreden. Deze barrière (zie lokaties: de gang) moeten de helden nu overwinnen. Ondertussen ontmoeten ze een aantal zwerfende sektewachters die eerder door Ral Lar gestuurd werden in een poging om de spreuk te bemachtigen. De wachters zijn van hun zinnen beroofd en elk van hen draagt onder zijn kleding een amulet identiek aan datgene wat Ral Lar aan de helden getoond heeft. Hier zal dus enige verwarring ontstaan onder de helden want waarom lopen deze sektewachters rond met het symbool van "de demoon van de ruïne"? Zijn het volgelingen geworden van de demoon en zo, ja, waarom zijn ze dan van hun zinnen beroofd? Eigenlijk dragen de tempelwachters dus gewoon het symbool van Ral Lar, maar vermits de helden in de overtuiging verkeren dat dit het symbool is van Ral Lar's vijand zullen ze hier zeker in de war door geraken.

Maar waarom dragen deze wachters dan werkelijk dit amulet? Het antwoord is tamelijk eenvoudig; Ral Lar hecht grote waarde aan symbolen (zoals wel vaker het geval is met geestelijk labiele wezens). Telkens hij door de sektewachters een aanval laat uitvoeren op de ruïne voorziet hij deze actie graag van "zijn handtekening". Daarom krijgt elk groepje sektewachters dat naar de tempelruïne vertrekt een (niet magisch) amulet omgehangen.

Eenmaal binnen volgt de confrontatie met de 'hoeder der waarheid' (een ferrosectaqoid), een groot, intelligent (INT '65 in dit geval) construct. Als de helden erin slagen hem te overwinnen zal hij hen trachten te overtuigen van het oprechte van zijn taak: het bewaken van de spreuk zodat hij niet in verkeerde handen valt. De helden krijgen dus van dit construct min of meer hetzelfde verhaal te horen als voordien van Ral Lar. Een dilemma! Wie spreekt de waarheid? Als de helden de hoeder geloven zal deze hen vervolgens vragen van Ral Lar uit de weg te ruimen. Hij vraagt hen dit omdat hij zelf de ruïne nooit kan (mag) verlaten. Ral Lar vormt een konstante bedreiging voor de veiligheid van de spreuk en daarom moet hij worden uit de weg geruimd.

Het construct weet niet dat de hogepriester een demoon is. De gemakkelijkste manier voor de helden om Ral Lar uit de weg te ruimen is van hem te benaderen onder het voorwendsel dat ze de spreuk bij zich hebben. Hij zal hen dan met open armen ontvangen en is te enthousiast om bedacht te zijn op verraad. Als hij door de helden verwond of gedood wordt vervalt zijn illusie en wordt zijn ware gedaante zichtbaar.

Als de helden het construct overwinnen en besluiten hem niet te geloven zullen ze de spreuk écht naar Ral Lar brengen. De ontvangst die hen wacht is warm maar al gauw krijgen ze op de een of andere manier een verdovend middel toegediend en worden ze opgesloten in de ruimte achter de metalen deur. Als dit gebeurt moet de SK een kort avontuur verzinnen waardoor de helden kunnen ontsnappen. Slagen

ze hier niet in dan zal de demoon de helden gebruiken om experimenten op uit te voeren. Maar de helden hebben toch één troost; de spreuk lijkt wel van een andere wereld afkomstig en de inhoud blijft voor eeuwig geheim, ook voor Ral Lar.

Nog één opmerking: Als de priesters en de sektewachters merken dat hun hogepriester een demoon is zullen ze zich tegen hem keren.

NSKs

Ral Lar, niv. 3 demoon en nep-hogepriester

Ral Lar, hogepriester van de lokale 'Maker'-sekte op het eiland is in werkelijkheid een sukkelachtige niveau drie demoon die luistert naar de naam 'Lochrast'. Zelfs onder de demonen spreekt men smalend over 'Lochrast de flauwe' of over 'Lookje Kneusje'.

Puur per toeval is Lochrast over het bestaan van het 'Woord der Waarheid' te weten gekomen. Als hij de spreuk kan bemachtigen is hij het machtigste wezen op Dor. Wat een zoete wraak zou dit zijn op de anderen die hem beschimp(t)en.

Af en toe stuurt Lochrast er sektewachters op uit om de spreuk te bemachtigen voor hem. Soms komt er ook wel eens een goedgelovig groepje avonturiers langs dat dezelfde richting uitgewezen wordt. Zelf durft hij de ruïne niet te betreden en bovendien kan hij niet voorbij de ultrasone barrière van de maden die de ingang afschermt.

Lochrast heeft zich bekwaamd in het illusionisme. Daarom kan hij zich als een hogepriester onder de priesters bewegen en kan hij aan de helden een kamer vol kostbaarheden tonen die er niet zijn. Hij bezit twee magische voorwerpen (zie 'magische voorwerpen', later); een magisch demonenamulet (hetgeen hij aan de helden toont) dat hem voor instabiliteit behoedt en 'het rode oog', een voorwerp dat kleinere constructen op een afstand houdt. Dit laatste voorwerp geeft hij aan de helden mee als ze beloven van het niet mee in de ruïne te nemen. Hij maakt hen wijs dat het 'oog' eenmaal in de tempelruïne voor eeuwig zijn machten zou verliezen. In werkelijkheid wil hij het voorwerp gewoon kunnen recupereren buiten de ruïne als de helden falen. Binnenin de ruïne zou hij er immers nooit meer aan kunnen.

Voor de rest is Lochrast inderdaad een ondermaats demoon. Hij is zwak, licht gestoord en zijn magische kennis is, buiten de flarden kennis van het illusionisme die hij hier en daar heeft weten op te scharrelen, nihil. In een confrontatie zal hij eerder zijn heil zoeken in de vlucht, maar als hij hierin slaagt zal hij de helden in hun volgende avonturen blijven achtervolgen tot hij zijn magische object(en) (het oog, e.a.?) terug van hen bemachtigd heeft. Als hij zijn amulet (met het Tharsuulsteenfragment) verliest is de kans groot dat Lochrast onstabiel wordt (zie demonenmagie in het basisregelboek).

Scores

BEH 30	KRA 18	WEE 34	CHA 35(*)
INT 52	MOE -	OPM 40	SPI 45
OMV 16	BEW 10		
LEP 33	AK -5	KB +1D4	MP 20

(*) In de gedaante van Ral Lar

Kundes

Acteertalent 88%, Charmeren 46%, Cryptografie 66%, Geschiedenis 45%, Godsdienst 79%, Lezen/schrijven Atumbariaans 50%, Magiegevoelig 55%, Magiekennis Basismagie 78%, Magiekennis Illusionisme niveau 1 tot en met 3 78%, Occulte taal Demonen 96%, Zingen Religieuze liederen 50%, Wanen 66%(*)

(*) Lochrast denkt dat hij kleine, pluizige hondjes bezit. Hij praat hier soms tegen of maakt zich boos als de hondjes zich ongepast gedragen. De helden zullen dit waarschijnlijk zeer vreemd vinden.

Speciale eigenschappen

Immuun giften (5)

Immuun Niet-Magie

Nachtzicht (5)

Onstabiel (3), enkel als het amulet wordt vernietigd

Veroorzaakt angst (1)

Wapens

Bastaardzwaard 50, 2 aanvallen, schade 2D8+6+KB

Algemeen

MK: 2

Taal: Occulte taal - Demonen

Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5	5
L Arm	4-7	3	5
R Arm	8-11	3	5
Lichaam	12-16	13	5
L Been	17-18	3	5
R Been	19-20	3	5

De 'Hoeder der waarheid', construct

Deze laatste bewaker van de spreuk is een 'ferrosectaqoid' (zie hoofdstuk 1, constructen, punt 4, in dit boek). Het enige verschil met de scores van de 'ferrosectaqoid' in hfdstuk 1 is de INT. De INT van de 'Hoeder der waarheid' is 65.

Kleine constructen

Op weg naar de ruïne zullen de helden er vijf ontmoeten (zie later). Voor deze constructen kan je de scores van de 'Ijzergoblins' (hoofdstuk 1 in dit boek) overnemen of je kan er zelf een ontwerpen waardoor je meteen de spelregels voor het ontwerpen van constructen oefent.

Sektewachters, (mensen)

De sekte wordt beschermd door een vijftigtal sektewakers die konstant patrouilleren. Ral Lar is steeds in het bijzijn van vijf sektewachters.

Scores

BEH 39	KRA 18	WEE 36	CHA 33
INT 42	MOE 26	OPM 50	SPI 45
OMV 18	BEW 5		
LEP 36	AK 0	KB 0	

Wapens

Speer, 50%, 1 aanval, schade 2D6 + 1
Bastaardzwaard, 50%, 1 aanval, schade 2D8 + 6

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5	1
L Arm	4-7	4	1
R Arm	8-11	4	1
Lichaam	12-16	13	2
L Been	17-18	5	1
R Been	19-20	5	1

Sekteleden (mensen, priesters)

BEH 35	KRA 15	WEE 35	CHA 36
INT 45	MOE 21	OPM 38	SPI 50
OMV 18	BEW 4		
LEP 33	AK 0	KB 0	

Wapens

Doik, 45%, 1 aanval, schade 1D6 + 2

Wapenrusting

Identiek aan 'Sektewachters'

Lokaties

De rivier

De helden komen aan een rivier (breedte: 20 meter) die een paar honderd meter verderop in een grot verdwijnt. In de rivier zwemt een reusachtige, gepantserde "bever" met een ponton op de rug gebonden, zodra de helden de rivier naderen zwemt het dier naar de oever en wacht hen op. Als ze op het ponton klimmen zwemt het richting grotopening. Het blijft ongevoelig voor enige manipulatie van de helden. Als sommige helden besluiten niet op het ponton te klimmen worden ze enige tijd later ontdekt door een patrouille van 6 sektewachters (de "bever" was van hen). Dezen zullen hen met drang vragen hen te volgen naar de hogepriester, zoniet goedschiks dan kwaadschiks. Een wachter blaast op een houten fluitje en een tweede bever komt aangezwommen. Deze bever zwemt ook de grotopening in. De achtergebleven helden komen ongeveer vijf minuten na de eerste groep aan op de gebedsplaats.

Pantserbever

BEH 8	KRA 30	WEE 45	CHA 20
INT 12	MOE 40	OPM 38	SPI 15
OMV 40	BEW 2 (Z 10)		
LEP 63	AK 10	KB 2D4	

Wapenkundes

Beet, 25%, 1 aanval, schade 3D6
Staart, 35%, 1 aanval, schade 2D6

Algemeen

Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	9	10
LV Poot	4-5	6	10
RV Poot	6-7	6	10
LA Poot	8-9	6	10
RA Poot	10-11	6	10
Lichaam	12-17	22	15
Staart	18-20	10	6

De grotopening

De bever zwemt onverstoord verder in het ijskoude water. De grotopening slokt de helden op als de muil van een reusachtige draak waarin de stalagtieten als tanden van een granieten gehemelte hangen. De grotopening is het begin van een lange wormachtige gang door de rivier in de rots uitgegraven.

De gang

Er zijn geen begaanbare zijanten aan deze gang. De enige manier om hier te vorderen is door op de bever te blijven zitten. Het wordt donker als de nacht als de bever verder de gang in zwemt. Druppels vallen in stoccata van de stalagtieten in het water van de steeds kouder wordende rivier. De helden krijgen het koud in de kille, bedreigende omgeving. Na een rit van vijf minuten kunnen sommigen gezang horen. Dit zijn de biddende priesters. Na een bocht kunnen de helden fakkellicht zien. De fakkels verlichten de gebedsplaats.

De gebedsplaats

Dit is een klein plateau aan de zijkant van de rivier die onverstoord in het duister verderstroomt. De bever zwemt naar dit plateau toe waardoor de helden ontdekt worden. Ook als ze zich van de bever laten afglijden kunnen ze door de wachters worden ontdekt (maken te veel rumoer?). Enkele proeven zijn hier best op hun plaats. op het plateau staan twaalf priesters, het gezicht naar een beschilderde stalagtiet gekeerd. De tekens op de stalagtiet zijn religieus van aard en verwijzen naar 'Maker'. Een van de priesters is Ral Lar. Verder zijn hier ook tien sektewachters aanwezig. Zodra ze de helden zien vallen ze de indringers aan. Gelukkig komt Ral Lar tussenbeide zoals reeds eerder in het verloop werd verduidelijkt.

Een trapje opwaarts

Eenmaal de helden door Ral Lar zijn voorgesteld als 'zendelingen van Maker' neemt hij hen mee doorheen een smalle trap die door de rotswand opwaarts leidt naar een

vallei, in deze vallei zijn akkers, een dorp waarin de sekte leeft en een ruïne van een oude tempel.

De nederzetting

Dit is gewoon een verzameling grote hutten. Het enige wat dit dorp onderscheidt van andere nederzettingen is de overvloedige aanwezigheid van vereringsbeelden van 'Maker'. De beelden stellen een naakte jongeling met een geheimzinnige glimlach voor. In het midden van de nederzetting staat een stenen tempel. Hier woont Ral Lar.

De helden zullen hier niets verdachts vinden. In de persoonlijke vertrekken van Ral Lar ligt wel een boek verborgen over illusionisme tot niveau drie.

De ruïne

Dit is een zeer oude piramide zonder versieringen en van onbekende oorsprong. Er is slechts één ingang. Deze ingang is meteen de voornaamste verdediging van de tempel-ruïne.

1. De ingang (gang): De wanden krioelen van de miljoenen maden. Als een kronkelend tapijt strekt deze levende vloer zich voor de helden uit. De maden zenden ultrasone geluidsgolven uit die de agressie van andere wezens versterkt zodat ze elkaar te lijf gaan of gewoon van hun zinnen beroofd worden. Om aan deze invloed te weerstaan moeten de helden een SPI-20 proef afleggen. Mislukt dit dan vallen ze elkaar aan (de SM beslist!).

Opgelet! Het is het beste als de spelmeester deze SPI-proeven rolt zonder dat de spelers dit weten. Zo weten ze niet dat succes afhankelijk is van hun SPI.

Wat doe je als AL de helden geïmponeerd worden door deze waanzin? Eenvoudig: vermits de SPI-proeven in het geheim gerold werden kies je er gewoon iemand uit die zijn/haar zinnen bewaart (bij voorkeur de held die het minst in de proef mislukt). Er moet immers op zijn minst één persoon over blijven die de vechtenden kan scheiden of hen kan naar buiten leiden of lokken.

Het enige wat helpt tegen de maden is de oren dichtstoppen.

De waanzinnige wachters: Binnen in deze gang zitten uitgeputte sektewachters. Sommigen zijn blijven zitten op de plaats waar ze hun kameraden hebben gedood nadat ze onder de invloed kwamen van de ultrasone trillingen van de maden. Enkelen hebben in hun waanzin hun eigen handen opgegeten of andere verminkingen toegebracht. In de vijftig meter lange gang liggen honderden skeletten (overdekt met maden) en een tiental levenden (lees: stervenden). Allen dragen een amulet identiek aan het amulet (uitknipsel 1) dat Ral Lar aan de helden toonde. De amuletten van deze ongelukkigen zijn echter niet magisch. Waarom de sektewachters deze amuletten dragen werd reeds eerder verklaard. Ze vormen als het ware een uitdaging aan het adres van 'de Hoeder' en zijn de handtekening waarmee Ral Lar zijn aanvallen op de tempel ondertekent.

2. De centrale ruimte: Na door de gang geraakt te zijn komen de helden in de enige ruimte waaruit de tempel eigenlijk bestaat. Het is een grote, vierkante, spits toelopende

ruimte die bezaaid ligt met skeletten allerhande. In het centrum van de ruimte is een vierkant "meer" met in het midden daarvan een zuil waarop een duister object ligt. Dit is een gewone, lederen koker waarin de spreuk (uitknipsel 2) steekt.

De bewoner van het meer: Onder het spiegelgladde wateroppervlak van het meer (of vijver) wacht de 'Hoeder der waarheid' op eenieder die het wateroppervlak beroert. Zodra dit gebeurt verschijnt zijn glanzende vorm uit het water en spreekt de helden toe met een krachtige, holle stem die de hele ruimte doet vibreren: "Keert terug, vreemdelingen. Ik wens jullie dood niet. Keeert terug nu het nog kan. Het woord der waarheid hoort mij toe. Gij weet niet wat gij doet door u zulk een kracht te willen toeëigenen. Ge zoudt uzelf vernietigen en alles wat IS erbij. Ge zoudt de ganse planeet terugwerpen in de duisternis waaruit zij ontstaan is. Keert terug in vrede en laat zijn wat is."

Als de helden deze waarschuwing in de wind slaan heeft het gevecht met de hoeder plaats in en om het meer. De hoeder mag de centrale ruimte niet verlaten. Als hij bijna overwonnen is tracht de hoeder de helden van hun doel af te houden door hen (tijdens het gevecht) allerlei, fantastische dingen te beloven. Hij heeft inderdaad ergens onder water een geheime bergplaats waarin hij een aantal bijzondere voorwerpen bewaart van vorige slachtoffers. De SM beslist welke voorwerpen hier liggen. Hij/zij kan op deze manier aan elke speler een interessant voorwerp "schenken".

Magische objecten

Het amulet van Ral Lar: Dit amulet is van metaal. In het centrum is een fragment van een Tharsuulsteen ingesmolten. Deze behoedt Ral Lar voor instabiliteit.

De amuletten die de sektewachters in de gang van de ruïne dragen zijn kopieën. Deze zijn niet magisch.

Het rode oog: Ziet eruit als een kleine, rode kubus met afgeronde hoeken. Er is nergens een opening of een scharnier in de vorm. De enig onderbreking in het oppervlak wordt gevormd door een rond "oog" dat flinkt met een geheimzinnig licht. Het rode oog is reeds lang in Ral Lar's bezit. Hij heeft het gevonden op een van zijn omzwervingen. Het wordt door Ral Lar aan de helden meegegeven als ze beloven het niet mee naar binnen te nemen in de ruïne. Met het rode oog kunnen de helden de ijzergoblins op afstand houden. Ral Lar drukt de helden wel op het hart van snel te vorderen want het rode oog is aan fluctuaties onderhevig waardoor er kans bestaat dat een ijzergoblin de "betovering" doorbreekt en de helden toch te lijf gaat.

Eerste en tweede construct: 10%

Derde en vierde construct: 15 %

Vijfde construct: 33 %

Het rode oog heeft geen effect op de Hoeder.

Het 'Woord der Waarheid': Dit is een perkament (uitknipsel 2) dat op geen enkele wijze te vernietigen is. Er is een onbekende bescherming omheen die het toelaat dat het

perkament gemanipuleerd wordt maar die het toch beschermt tegen elke vorm van geweld. De spreuk zelf is onleesbaar, of beter; de spreuk is wel leesbaar maar lijkt totale nonsens. Als de spreuk uitgesproken wordt gebeurt er niets! Toch heeft volgens Ral Lar en volgens de Hoeder een verschrikkelijke macht als je weet HOE de spreuk uit te spreken.

Degene die het perkament buiten draagt loopt een machtige vloek op. Binnen de vijf minuten wordt de held misselijk en moet overgeven. Nog wat later vallen zijn/haar haren uit en krijgt hij/zij vreemde, gele vlekken over het hele lichaam. Binnen het kwartier overlijdt de held. Enkel de spreuk 'Juka Perezteroksas terugkerende weg' (helingsmagie, niv. 5) kan de held nog redden.

Ervaringspunten

Geef aan elke speler...

...250 EP voor het ontmaskeren van Ral Lar.

...100 EP als de helden de spreuk in de tempelruïne laten liggen.

Geef aan bepaalde spelers...

...50 EP extra voor de persoon die ontdekt dat de aanval van de maden ultrasoon is.

...extra EP voor goed rollenspel en goede invallen.

...10 EP extra voor de mensen die lekkere snoepjes hebben meegebracht voor de SM. Hoera!



Nieuwe monsters

Door Dirk Vandenheuvel

1. De dodenwaker

Soms gebeurt het wel eens dat figuren of wezens die een leidinggevende positie bekleden aan een onnatuurlijk dood sterven (meestal door moord of verraad). Wanneer de ziel van dit wezen geen rust kan vinden in de dodenwereld zal hij terugkeren naar Dor om daar opnieuw te herrijzen als een dodenwaker. Dodenwakers zijn zeer krachtige magische ondode wezens. Zij beschouwen de grond waar ze gestorven of begraven zijn als hun persoonlijk domein zodat andere dode wezens door hun tot onleven worden gebracht om hen te dienen en te beschermen. Dodenwakers regeren over hun ondode onderdanen met een ijzeren hand, hun wetten zijn strikt en hun bezitterigheid kent geen grenzen. Dodenwakers komen bijna uitsluitend 's nachts naar buiten om over hun terrein te waren en om eventuele indringers te bestraffen of te verdrijven. De schatten en bezittingen die hun onderdanen bij zich hadden toen zij op het terrein van de dodenwaker stierven of begraven werden, worden door de dodenwaker in beslag genomen en in een geheime schuilplaats bewaard. Dodenwakers brengen dan ook een groot deel van hun tijd door gezeten op een uit beenderen vervaardigde troon tussen hun waardevolle schattenverzameling. Dodenwakers trekken zich weinig of niets aan van de levenden zolang deze niet 's nachts hun terrein betreden of dingen stelen die de dodenwaker als zijn bezit aan-schouwd. Indien dit gebeurt zal de dodenwaker niet rusten voordat zijn bezit terug in zijn domein is en de schuldigen gestraft zijn. Gehuld in een zwarte mantel die steeds in beweging is alsof er een sterke wind waait en met benige skelethanden en een witte schedel met sterk brandende vurige ogen, is de dodenwaker een zicht dat weinigen zullen vergeten. Het lichaam van verschillende dodenwakers is bijna altijd hetzelfde maar de angstaanjagende schedel is afhankelijk van hoe het wezen eruit zag voor het terug kwam als dodenwaker.

Verscheidene afgelegen kerkhoven in Dor zijn de duistere koninkrijken van de machtige dodenwaker. In onderaardse gangen, uitgegraven door bloederige zombiëhanden of ijzige skeletklauwen, dwaalt hij samen met zijn ondode onderdanen, steeds op zoek naar schatten of nieuwe lijken om te regeren. Wee diegene die de macht van de dodenwaker uitdaagt!

1.1 Dodenwaker in het spel

Dodenwakers zijn zeer intelligente en machtige wezens. Toch zijn ze redelijk kwetsbaar wanneer het tot een gevecht komt van dicht bij. Iemand met een krachtig magische wapen (een demonenwapen bijvoorbeeld) zal waarschijnlijk genoeg schade doen om de dodenwaker binnen enkele ronden te vellen. Daarom proberen dodenwakers meestal een gevecht te winnen door gebruik te maken van enkele van hun magische eigenschappen. Meestal om-

ringen ze hun domein met skeletten en zombies waarop ze de spreuk "De verschuiving van de afstand" of "De aanraking van de tegenspoed" hebben uitgesproken. Zo kunnen ze een heel legertje ondoden klaar hebben gemaakt om recht te springen en hun meester te beschermen. Nadat de indringers in het domein zich door een hele troep ondoden hebben gevochten komen ze uiteindelijk dan toch oog in oog te staan met de dodenwaker zelf. In dat geval zal de dodenwaker waarschijnlijk gebruik maken van zijn magische bekwaamheid, vooral de spreuk "De vloek van de zwartheid" kan verschrikkelijke gevolgen hebben op overmoedige SKs. Vergeet ook niet dat, wanneer het toch tot een gevecht komt, de dodenwaker nog altijd zijn speciale eigenschap Steel ziel heeft die hij natuurlijk ook ten volle zal gebruiken. De dodenwaker heeft nog een laatste troef die hij waarschijnlijk ten volle zal benutten. Hij kan namelijk zweven en ondervindt dus geen last van eventuele valkuilen of andere obstakels die zich op de grond bevinden. Sommige dodenwakers zorgen er dan ook voor dat hun persoonlijke vertrekken en schatkamer bezaait zijn met allerlei obstakels zoals giftige planten, valkuilen of duizenden ondode krioelende insecten (een SKs dat niet moeilijk te vinden is onder de grond). Vermits dodenwakers schatten verzamelen kan het natuurlijk ook gebeuren dat één van hun schatten een magisch voorwerp of wapen is. Dodenwakers zijn intelligente wezens en ze zullen dan ook niet aarzelen om eventuele magische SKs ten volste te benutten. Oudere dodenwakers zijn veel machtiger en bezitten meer LEP. Zij zullen dan ook gemakkelijker in een lijf aan lijf gevecht verwickeld geraken.

1.2 De scores van de dodenwaker

Vermits elk wezen kan veranderen in een dodenwaker is het niet mogelijk om de dodenwaker vaste scores te geven. De scores van de dodenwaker worden dus gebaseerd op de scores van de persoon voor die in een dodenwaker verandert (net zoals bij skeletten en zombies in basisregelboek). Dodenwakers worden sterker naargelang ze ouder worden, daarom zijn sommige scoreveranderingen afhankelijk van de ouderdom van de dodenwaker. Als de SM dus een dodenwaker wil maken die reeds 200 jaar op een bepaalde plaats rondspookt dan krijgt deze dus +10 SPI en +10 LEP wegens zijn venerabele leeftijd. Nadat de SM de scores berekend heeft moet hij nog enkele wapenaanpassingen doen, nog wat speciale eigenschappen toevoegen en/of weglaten en de raaklokaties berekenen om tot een spelklare dodenwaker te komen. In punt 1.8 vind je een volledig uitgewerkt voorbeeld.



Arkzaxs, de dodenwaker

1.3 Aanpassen van de scores voor een dodenwaker

Scores

BEH:	50 + 10% van oude BEH
KRA:	20 + 10% van oude KRA
WEE:	50
CHA:	-
INT:	110
MOE:	-
OPM:	blijft hetzelfde
SPI:	60 + 10% oude SPI + 1 per 20 jaar
OMV:	18
BEW:	5 (V5)*
LEP:	43 + 1 per 20 jaar
KB	wordt normaal berekend
AK	wordt normaal berekend
MP:	blijft hetzelfde
MK:	6
BEP:	5 (magische mantel)
Moraal:	Slecht

* de dodenwaker kan niet echt vliegen maar kan wel op enkele tientallen centimeter boven de grond zweven.

1.4 Aanpassing van wapens

Indien een wezen met een wapen kon omgaan voor hij in een dodenwaker veranderde, dan behoudt hij de wapenkunde met eenzelfde aantal aanvallen en eenzelfde WK. natuurlijke wapens zoals bijvoorbeeld klauwen, tanden of staartaanvallen vallen weg omdat de dodenwaker reeds enkele natuurlijke aanvallen heeft.

Wapens

Eventuele wapenkundes die het wezen had voor zijn dood
Klauw 70, 4 aanvallen, schade 2D6+KB+speciaal*

* zie speciale eigenschap Steel ziel

1.5 Aanpassen van speciale eigenschappen

Een wezen dat in een dodenwaker veranderd verliest bijna al zijn speciale eigenschappen. De enige speciale eigenschappen die niet verloren gaan zijn:

- Ademaanval, geestesspraak, haat, hypnose, magisch bekwaam, telepatie en wapenvloek.

Omdat de dodenwaker een magisch ondoord wezen is krijgt hij de volgende speciale eigenschappen:

- Immunelement Koude (4)
- Immunelement Niet-magie
- Immunelement SKs effecten
- Materieeloos (4)
- Nachtzicht (5)
- Onstabiel (2) buiten hun domein
- Steel ziel (4)
- Veroorzaak angst (2)
- Vliegen
- Warmtezicht (5)

- Magische bekwaam Necromantische magie (zie volgend punt)

1.6 De magische bekwaamheid van een dodenwaker

Dodenwakers kennen een aantal necromantische spreuken die zij, zonder MP te gebruiken, kunnen uitspreken. Dodenwakers kunnen ook andere ondoden (zombies en skeletten) kotroleren zonder daar MP aan te besteden. De volgende necromantische spreuken zijn gekend door de dodenwaker:

- De oneerbiedige opstanding van het niet-zijn
- De vreselijke vloek van I'isstr
- De waanzinnige negatie van het bestaan
- De Dood!
- De verschuiving van de afstand
- De aanraking van de tegenspoed
- De vloek van de zwartheid
- De gesloten SKs van de duisterkrans

1.7 De BEP een raaklokaties van de dodenwaker

Een dodenwaker is een materieeloos wezen dat eigenlijk alleen maar bestaat uit een zwart doorzichtig lichaam, benige armen en handen en een witte grijnzende schedel. Het lichaam is steeds omringd door een, steeds in beweging zijnde mantel, die over heel het lichaam en de armen 5 BEP bescherming biedt. De armen, handen en het hoofd zijn beenderen en hebben dus een natuurlijke BEP van 4. Elke natuurlijke of door wapenuitrusting verschaft BEP die het wezen had voor hij in een dodenwaker veranderde gaat verloren. De dodenwaker heeft dus de volgende raaklokatieverdeling en BEP:

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-4	20%	4
Linkerarm	5-10	20%	4+5
Rechterarm	11-15	20%	4+5
Lichaam	16-20	40%	5

1.8 Een voorbeeld dodenwaker

Vlak voor de grote slag tegen Rothin die plaatsvond voor de stad Atumbar waren er verschillende kleinere schermutselingen en veldslagen. Eén van die kleine veldslagen was de, nu bijna door de geschiedenis vergeten confrontatie tussen een klein verkenningsleger van Biborth en een speciale, door Rothin uitgezonden legereenheid. Het kleine legertje van Biborth telde amper 100 manschappen en was geen tegenstand voor het grotere en beter uitgeruste leger van Rothin. Toch besloot de leidinggevende officier om het leger van Rothin in een nauwe vallei te verrassen en hopelijk dodelijk te verwonden. Rothin's leger, dat zich van geen hinderlaag bewust was, werd geleid door Arkzaxs, een machtige en kwaadaardige moerasdraak. Arkzaxs was op een speciale missie om de haven van Bobor aan te vallen en zoveel mogelijk schepen te vernietigen. Hierdoor zou een belangrijk deel van de bevoorrading van het leger van

Atumbar en zijn bondgenoten vernietigd worden. Arkzaxs was zeker van een glorierijke overwinning, hij had immers al meerdere malen gevochten met "lachwekkende en zwakke" verlichte rassen. Rothin persoonlijk had hem een belangrijk deel van Biborth beloofd als de oorlog eenmaal beslecht was en de Dor in zijn macht zou zijn. Arkzaxs was een bijzonder machtbeluste en bezitterige draak die al plannen aan het broeden was om Biborth te veranderen in een groot, duister moeras waar geen levende ziel levend zou door kunnen reizen zonder tol te betalen aan de meester van het moeras.

Zo gebeurde het dat de twee legers in een bloedig gevecht verweekeld geraakten in de Winterpas (een vallei ten noorden van het Odgumulmeer in de Atarbergketen (zie blz. 213 in basisregelboek of figuur 1)). De SKs van de het Biborthse leger was compleet en even leek het erop dat ze de strijd gingen winnen. Maar zodra Arkzaxs van de SKs bekomen was begon hij orders te bulderen en wierp hij zich persoonlijk in de strijd met dodelijke woede. Zijn zuuradem zaaide dood en vernieling en de dappere manschappen van Biborth leden zware verliezen en moesten langzaam SKs prijsgeven. Na een tweetal uur leek het plet beslecht, de laatste der Biborthianen waren omsingeld en stonden op het punt om van vermoeidheid in elkaar te zakken. Arkzaxs had ook zware verliezen geleden maar hij had het gevecht gewonnen... nu zou hij aan die onbenullige mensen laten zien wat echte pijn en wanhoop was. Toen Arkzaxs op het punt stond om het bevel te geven om de laatste overblijvende Biborthiaanse soldaten van de kaart te vegen, verstomde plots zijn stem. Zijn ogen werden glazig en een dun SKs bloed meanderde langs zijn hals naar bene-

den. In zijn, met dikke schubben bedekte nek stak een witte lichtgevendende pijl. Niemand van zijn manschappen had iets gezien en verbaasd keken ze in het rond. Voor ze ook maar iets gezien hadden barste de hel los. Overal troffen pijlen met dodelijke nauwkeurigheid hun doel, knetterende vuurballen explodeerden midden in de soldatenmassa en van achter verschillende rotsen kwamen groen geklede strijders te voorschijn die met hun scherpe zwaarden op de SKs van Rothin begonnen in te hakken. Arkzaxs was zwaar gewond maar was niet van plan om zich zo snel gewonnen te geven, met een luid gebulder verhief hij zich tot zijn volledige hoogte en maakte hij zich klaar om een verschrikkelijk hoeveelheid zuur naar zijn tegenstanders te spuwen. Opeens sprong een groen-geel geklede man van achter een boom te voorschijn, zijn SKs wapperde in de wind en zijn groene ogen straalden in het zonlicht. Met een SKs snelheid en behendigheid glipte hij door de vechtende soldaten en stormde recht naar zijn doel. Een SKs SKs wees erop dat hij een wapen trok terwijl hij omhoog sprong en enkele ogenblikken later in de nek van Arkzaxs terecht kwam. Het zwaard schitterde nog even alsof het voelde dat de overwinning nabij was voor het zich in het zachte SKs van de draak stortte. Arkzaxs was dodelijk gewond en zakte als een kaartenhuis in elkaar. Verschillende van SKs soldaten werden verpletterd en anderen werden bespat door grote zuurdruppels die door de stervende draak uitgespuugd werden. Met zijn laatste adem SKs Arkzaxs zijn hoofd naar de man die hem overwonnen had en met een zware hijgende stem sprak hij zijn laatste woorden: "Vandaag ben ik verslagen maar niemand zal mij ontnemen wat mij toebehoort, dit land is aan mij beloofd door de duistere heer Rothin zelf en ooit zal ik dit land regeren en iedereen die mijn land ongestraft betreed zal boeten... zwaar boeten".

Zo gebeurde het dat de Liriaanse held, Galgin Efrazir en enkele van zijn gezellen de soldaten van Biborth redden van een bloederige slachting. Galgin zette enkele dagen later zijn weg verder naar Atumbar waar hij de koning op de hoogte moest brengen van het beleg van Lir. Iedereen vergat het gevecht en de woorden die Arkzaxs gesproken had tijdens zijn doodstrijd. Maar Arkzaxs kende geen rust, zijn geest keerde terug naar de vallei en aanzag zichzelf als rechtmatige eigenaar van de vallei. De soldaten die gestorven waren werden terug tot onleven gewekt en moesten voor hun meester een reusachtig ondergronds gangengewelf uitgraven. Daar zou Arkzaxs, de dodenwaker regeren tot het einde der tijden...

Vandaag de dag boezemt de naam Winterpas angst in de harten van iedereen die ze ooit met zijn ogen heeft aanschouwd. De vallei is een donkere, desolate streek met vermolmden bomen en een zwarte vervuilde rivier. De meest SKs spookverhalen doen de ronde over de vallei: van doden die 's nacht tussen de bomen waren, mistwezens die leven op de levenssappen van de levenden tot vreemde giftige vissen die als bezeten alles aanvallen wat in het water durft te komen. Weinigen durven in de buurt komen en alleen de meest moedige durven er naartoe trekken op zoek naar avontuur, faam en rijkdom. Weinigen keren terug uit wat men nu de vallei van de wandelende dood noemt.



Spelmeester informatie over de vallei van de wandelende dood

Arkzaxs is nu inderdaad een dodenwaker geworden. De gestorven soldaten en onvoorzichtige reizigers zijn nu zombies en skeletten die zijn vallei bevolken en hem zonder tegenspraak dienen. De grond van de vallei is dor en onvruchtbaar. Hier en daar groeien er kleine struiken en ziekelijke bomen. Overdag is het redelijk veilig in de vallei maar 's nachts gaan zombies en andere ondode dienaren op zoek naar levende wezens. De rivier die uit de hoge bergen door de vallei stroomt is over een afstand van 5 kilometer vervuild en giftig voor alle levende wezens (LEP-1 gif) maar wordt verderop weer klaar en drinkbaar. Arkzaxs heeft zelf de vissen veranderd in zombies die alles aanvalen wat ook maar een voet in het water durft te zetten. Om alles nog erger te maken heeft een mistdingnevel de vallei tot zijn thuis gemaakt. Arkzaxs laat de nevel leven omdat het naar hem SKs en hij het als één van zijn onderdanen aanschouwd. Onder de grond is er een gigantisch groot gangenstelsel dat zelf meerdere niveaus telt. Welke schatten en wezens zich daar schuilhouden is niet geweten, maar enkele moedige zielen proberen SKs af en toe in de donkere catacomben af te dalen op zoek naar rijkdommen. meer informatie over het uitzicht kan je vinden op het kaartje van de vallei (figuur 1).

Scores van Arkzaxs de dodenwaker (ouderdom 741 jaar)

Scores (gebaseerd op scores moerasdraak blz. 238 basisregelboek)

BEH: 53 (10% van 30 = 3)
KRA: 31 (10% van 110 = 11)
WEE: 50
CHA: -
INT: 110
MOE: -
OPM: 75
SPI: 100 (+40 wegens ouderdom en 10% oude SPI)
OMV: 18
BEW: 5 (V5)*
LEP: 80 (+37 wegens ouderdom)
KB: +2D4
AK: -10
MP: -
MK: 6
BEP: 5 (magische mantel)
Moraal: Slecht

Speciale eigenschappen

(eerst de speciale eigenschappen die Arkzaxs nog heeft van zijn vroegere leven als moerasdraak)

- Ademaanval Zuur (4)

(dan de speciale eigenschappen die hij krijgt als dodenwaker)

Immuun Element Koude (4)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten

Materieloos (4)
Nachtzicht (5)
Onstabiel (2) uit de vallei van de wandelende dood
Staal ziel (4)
Veroorzaakt angst (2)
Vliegen
Warmtezicht (5)
Magische bekwaam Necromantische magie (zie 1.6)

Wapens

Adem 80%, 1 aanval, schade speciaal
Klaauw 70%, 4 aanvallen, schade 2D6+ KB + staal ziel

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-4	16	4
Linkerarm	5-10	16	4+5
Rechterarm	11-15	16	4+5
Lichaam	16-20	32	5

Beschrijving

Arkzaxs ziet eruit als een gewone dodenwaker maar zijn hoofd is natuurlijk een grote drakenschedel (zie blz. 49).

2. Een klein avontuur met een dodenwaker

Het volgende avontuur is slechts een zeer kort uitgewerkt avontuuridee waarin de spelers een ontmoeting met een dodenwaker zullen meemaken. Het is vooral de bedoeling dat de SM dit kleine avontuur in een groter geheel verwerkt of het zelf wat meer uitbreidt. Ook kan het als een spelsessie van één avond gespeeld worden, eventueel met de, met dit boek bijgeleverde figuren (zie blz SKs).

2.1 Voorgeschiedenis

Dit avontuur speelt zich af in een klein dorpje. Het is van geen belang waar het zich precies afspeelt en de SM hoeft dus maar ergens op de kaarten van Dor een geschikt dorpje te kiezen (een dorpje dat zich dicht bij een lokatie van een ander, groter avontuur bevindt bijvoorbeeld).

Een twintig tal jaren geleden werd Gert Traveloor, een rijke handelaar, door enkele dorpelingen vermoord omdat hij belust was om alle macht en rijkdom in het dorp naar zich toe te trekken. Gert had chantage, afpersing en zelf geweld tegen enkele onwillige dorpelingen op zijn geweten en niemand, buiten zijn SKs, vond het erg toen hij door enkele woedende boeren in een donker steegje dood werd geknuppeld. Gert werd in alle stilte begraven, het gewone leven ging gewoon door en het voorval werd al gauw vergeten. Gert's onnatuurlijke dood en zijn, bijna krankzinnig verlangen naar macht en grond zorgden ervoor dat Gert terug ten tonele verscheen als een dodenwaker. Zijn begraafplaats werd zijn nieuwe thuis en de doden die op het SKs begraven waren, werden zijn nieuwe onderdanen. Niemand, buiten de doden, weet op het moment dat het avontuur zich SKs (20 jaar na de dood van Gert) dat er iets mis is op het kerkhof. Maar er zijn mensen die er anders over beginnen te denken...

2.2 Een geheimzinnige gebeurtenis

De volgende gebeurtenis gebeurt tijdens de aanwezigheid van de SKs of vlak voor hun aankomst.

Umbert Bryntrip, de zoon van de bakker, wordt dodelijk verwond wanneer hij met een zak meel van de keldertrap valt. Enkele uren later overleedt hij. Umbert wordt begraven en heel het dorp rouwt om het verlies van een jonge man die iedereen kende en bewonderde voor zijn opgewekt karakter en frisse levenshouding. De nacht na de begrafenis hoort Herman Elsom een vreemd kloppend en knarsend geluid op het kerkhof. Herman snelt onmiddellijk naar de dorpsherberg en begint in alle paniek verhalen te vertellen over klopgheesten, duivels en de duistere wezens van de nacht. Niemand trekt zich veel aan van de wilde verhalen want Herman heeft een stevige reputatie als dronkelap en nietsnut. Maar Herman wil niet zwijgen, hij blijft maar doorrazen en schreeuwen (zelf nadat hij een paar keer hardhandig uit de herberg is gezet) en uiteindelijk zijn er toch enkele mensen in de herberg (waaronder eventueel de SKs) die, al was het maar om van Herman zijn gezanik af te zijn, besluiten om naar het SKs te wandelen om eens een kijkje te nemen. Als ze daar aankomen blijkt er inderdaad iets mis te zijn. Vanuit het graf van Umbert klinken vreemde geluiden. Na enkele angstige momenten besluiten de dorpelingen om het graf terug te openen om te zien wat er aan de hand is. In het graf treffen ze Umbert aan, in lichte shock maar springlevend. Zijn vingers zijn bedekt met bloed en zijn handen hebben overal blauwe plekken van het kloppen op de wand van de kist. De dorpelingen zijn uitbundig van vreugde en Umbert wordt onmiddellijk naar huis gebracht, waar hij direct door een genezer behandeld wordt. De SKs van Umbert is dolgelukkig omdat "hun" Umbert slecht schijndood was en nu terug in hun midden is en besluit om een groot festijn te betalen in de lokale herberg. Heel de nacht wordt er gedanst, gegeten, gedronken en gefeest...

Maar de volgende dag zorgt voor een groot mysterie. De SKs worden door de burgemeester en de heler die Umbert behandeld, uitgenodigd om eens naar de zieke te komen kijken omdat ze "misschien meer verstand hebben van die dingen". Als de SKs zich naast het ziekbed neerzetten begint Umbert aan zijn vreemde verhaal. Hij is nog steeds zwaar onder de indruk van zijn ervaring, zijn handen beven en na elke zin moet hij even pauzeren om zijn woorden te vinden.

"Het was verschrikkelijk... in werd wakker in een donkere ruimte. Eerst dacht ik dat ik dood was of dat ik aan het dromen was, maar langzaam drong de waarheid tot me door. Ik was levend begraven! Jullie weten niet hoe het is, om in een kleine pikdonkere ruimte te zijn opgesloten. Ik kon mijn armen en benen amper bewegen en mij hart bonste in mijn keel. Ik begon onmiddellijk op het deksel van de kist te kloppen en te roepen om hulp. (... enkele tranen lopen langzaam over zijn gezicht naar beneden...). Na een tijdje begon ik te beseffen dat ik veroemd was, niemand zou mij hier vinden, niemand zou mij komen redden, ik zou sterven van honger en dorst en gek worden in deze kleine ruimte. Toen verloor ik het bewustzijn."

Umbert pauzeert hier even, neemt een glas water en probeert zijn zenuwen te kalmeren door wat te drinken. Dan gaat hij verder...

"Een tijdje later -ik weet niet hoeveel tijd er verstreken was- werd ik wakker omdat ik vreemde geluiden hoorde. Vreemde handen en klauwen waren mijn lichaam aan het betasten en buiten hoorde ik voor het eerst stemmen. De stemmen klonken vreemd, alsof ze aan de wind ontsproten waren. Ik probeerde mij wanhopig te bewegen om de handen, die mijn lichaam aan het betasten waren, van mij af te houden... deze duivelse -want het waren zeker duivels uit de diepste hel- creatures zouden mij niet krijgen, ze zouden mij niet meenemen naar hun veile woonplaats. Toen viel er plots door een kleine kier in de kist, een kleine lichtstraal binnen. Het licht was niet natuurlijk maar had een blauwrode gloed en het leek te leven. Ik draaide mijn hoofd om te kunnen zien vanwaar het licht kwam. Wat ik toen zag, zal ik mijn hele leven blijven herinneren. Een duivels oog keek mij aan door de kleine ruimte tussen de planken van mij gevangenis. Het oog had geen pupil, maar leek te bestaan uit vlees en aders. Het was de oorsprong van het vreemde licht en vooraleer ik met heel mijn ziel om hulp kon schreeuwen weerklonk een zachte, maar toch ijskoude stem die mij toefluisterde: "Nog even... nog even... beste onderdaan...". Toen verloor ik voor de tweede maal het bewustzijn. Toen ik weer bij kwam, ben ik onmiddellijk beginnen schreeuwen en kloppen. Iemand moest mij toch kunnen horen en redden van de duivels. De rest weten jullie."

De heler vindt dat Umbert nog steeds niet genoeg bekomen is van zijn traumatische ervaring en stuurt iedereen de kamer uit. Als de SKs de kamer verlaten hebben, neemt de burgemeester hen mee naar zijn kantoor. Hij heeft namelijk nog enkele opmerkingen in verband met deze zaak.

Als de SKs in het kantoor aankomen zet de burgemeester zich neer en komt onmiddellijk ter zake:

"Jullie zien dat arme Umbert nog niet volledig bekomen is van zijn, ongelukkig avontuur. De heler en ik zijn het erover eens dat al die wilde verhalen van duivels en gloeiende ogen gewoon dromen of waanbeelden zijn van een man die opgesloten zat zonder veel hoop op redding. Arme Umbert... ik zou niet in zijn plaats willen geweest zijn. Maar er is toch een geheimzinnige kant aan de zaak. Umbert had namelijk een klein aantal waardevolle bezittingen op zich (geschenken en geld van vrienden en familieleden aan de overledene om hem in het hiernamaals een rijk leven te garanderen) en die zijn namelijk allemaal verdwenen. Ik denk dat we hier dus eerder te maken hebben met grafschenders en lijkenrovers. Wel beste vreemdelingen, jullie zien er nogal intelligente en ervaren lieden uit die duidelijk meer weten over het verzamelen van bewijzen en het ondervragen van schurken dan andere, gewone dorpelingen. Ik zou jullie dus willen vragen om op onderzoek te gaan naar de schuilplaats en identiteit van deze onbeschofte dieven. Zoiets kan toch niet in MIJN dorp!!! Ik ben bereid om jullie te belonen voor jullie werk en ik kan ook onderdak verschaffen voor een periode van een tweetal weken. Wel... wat vinden jullie ervan? Hebben we een overeenkomst?"



Traveloor, de dodenwaker

Het is niet noodzakelijk dat de SKs deze job aannemen (ze moeten wel nog minstens één nacht in het dorp blijven slapen) maar waarschijnlijk is het beter voor de loop van het avontuur als ze dat wel doen. De burgemeester wil een bedrag betalen dat overeenkomt met de ervaring en de kracht van de SKs. De SM bepaald dit bedrag zelf maar zorg dat het wel niet te veel is voor zo een "gewone" taak, het moet daarentegen wel een interessante hoeveelheid zijn voor de SKs. Vergeet ok niet dat het hier om een klein dorp gaat en dat de burgemeester niet met onnoemelijk grote bedragen over de brug kan komen.

Maar vermits de SKs waarschijnlijk al bijzonder geïnteresseerd zijn in de zaak (oplichtende ogen, duivels en graftomben zouden iedere avonturier doen watertanden) zou het geen groot probleem moeten zijn om ze in de verdere loop van het avontuur te betrekken.

2.2.1 De ware toedracht

Om alles een beetje duidelijker te maken voor de SM wordt in deze paragraaf uitgelegd wat er precies gebeurt is met Umberto en wat het dorpje te wachten staat. De SM moet met deze informatie in zijn achterhoofd het avontuur in goede banen leiden.

De vreemde ervaring van Umberto is natuurlijk waar (alhoewel niemand hem echt gelooft). Umberto is namelijk oog in oog komen te staan met Gert Traveloor in zijn ondode vorm. Gert Traveloor is de dodenwaker van de kleine begraafplaats geworden en heeft een heel gangenstelsel door zijn onderdanen laten uitgraven. Verscheidene ondode wezens bevinden zich nu in de vochtige gangen onder het kerkhof waar ze Gert Traveloor dienen en gehoorzamen. Toen Umberto levend begraven werd, dacht de dodenwaker dat er een nieuwe onderdaan "aangekomen" was. Hij besloot dus onmiddellijk een kijkje te gaan nemen. Intussen werd het graf van Umberto door de andere ondoden beroofd en werden de kostbaarheden naar de geheime schatkamer van de dodenwaker gebracht. Toen de dodenwaker zag dat Umberto niet dood was, besloot hij om een tijdje te wachten alvorens Umberto tot de zijnen te rekenen. Het zou immers niet lang meer duren vooraleer hij zou sterven van honger en paniek.

Maar hier eindigt het verhaal niet. Als de dodenwaker de volgende nacht (zie 2.3) tot de vaststelling komt dat Umberto niet meer in zijn kist aanwezig is, wordt hij buitenzinnig van woede. Want niemand heeft het recht om één van zijn onderdanen te "ontvoeren" en hem te beletten van de heerser van de doden te dienen. Om het dorpje te straffen en om Umberto terug te krijgen, besluit hij het dorpje aan te vallen met een hele troep van zijn ondode creaturen. De volgende nacht zullen de mensen van het dorp en de SKs zeker niet vergeten...

2.2.2 Het onderzoek naar de "grafrovers"

Het is de bedoeling dat de SKs de hele dag besteden met het zoeken naar de grafrovers. Waarschijnlijk zullen de SKs eerst naar het kerkhof gaan (ze vermoeden natuurlijk dat er meer achter zit dan enkele gewone dieven) om daar een beetje onderzoek te doen. Maar alle onderzoek op en rond het kerkhof blijkt niets op te leveren, nergens zijn er

speciale sporen en nergens enig teken van duivels of andere creaturen. Zelfs als de SKs erop staan om het graf van Umberto dieper te graven zullen ze niets vinden tenzij ze blijven graven tot het donker wordt (zie 2.3). Indien de SKs erop staan om grafschennis te plegen, door het opgraven of onderzoeken van andere grafstenen, dan zullen de dorpingen geschokt reageren. De burgemeester wordt erbij gehaald en de dorpingen zijn bijzonder onvriendelijk en misschien zelfs dreigend. Na het onderzoeken van het SKs, kunnen de SKs de rest van de dag vullen met het ondervragen van de verschillende getuigen en het nagaan van de verschillende activiteiten van sommige dorpingen. Vergeet niet dat er geen echte grafrovers zijn, maar dat er natuurlijk altijd wel lieden zullen zijn in het dorp die andere (meestal onschuldige) verdachte praktijken willen verbergen. De SM mag de SKs zeker niet laten blijken dat ze op het verkeerde spoor zitten. Hij moet ervoor zorgen dat ze bezig blijven met hun onderzoek en kan misschien enkele kleinere subplots of lokale mysteries in het onderzoek verwerken. Enkele suggesties:

- Een alleenstaande vrijgezel is de laatste weken nogal losbandig. Hij heeft veel geld en laat dat ook blijken door wilde drinkavonden met zijn vrienden. In werkelijkheid is hij nogal wanhopig om een vrouw vast te krijgen en probeert hij, door zijn laatste dukaten op te offeren, indruk te maken op enkele dorpsmeisjes.
- Guy Dunkhouw, de begrafenisondermemer is door een dorpling gezien toen hij, enkele dagen geleden, een kleine kist aan het opgraven was. Guy blijkt echter een beetje verslaaft te zijn aan sterke drank en heeft een klein kistje met drank op het kerkhof verborgen omdat zijn vrouw er niet mag achter komen.
- Na een beetje onderzoek blijkt de achterom van de wapensmid verbrand te zijn geweest door een heksenjager omdat hij met necromantische praktijken bezig was. Na een huiszoeking of een grondige ondervraging, blijkt de wapensmid echter volledig onschuldig te zijn.
- Mia Wergi heeft de laatste tijd nogal mooie juwelen (fluisteren haar jaloerse vriendinnen). Mia is echter stiekem verloofd met de veel rijkere Johan Aenel, die niet met Mia mag omgaan van zijn ouders. Om alles nog erger te maken, komen Mia en Johan soms samen 's nachts onder een grote eik dicht bij het kerkhof. Zeeer verdacht.

Na een lange en vermoeiende dag onderzoekswerk zullen de SKs zeker als een steen in hun bed willen duiken. De burgemeester heeft ervoor gezorgd dat ze in het gastenhuis kunnen overnachten. Het gastenhuis is een klein huisje met twee verdiepingen, op de eerste verdieping is er een keuken en een zitplaats en op de tweede verdieping zijn er 6 slaapkamers voor één persoon (eventueel kunnen er nog wat extra bedden bijgezet worden). Voor het slapengaan krijgen de SKs nog een warme maaltijd met warme wijn geserveerd en kunnen ze nog even napraten over de verschillende mogelijkheden en verdachten in verband met de vreemde grafdiefstal. Dan breekt de nacht aan...

2.3 Zombieterreur bij maanlicht

De SKs nestelen zich in hun warme bedden om van een rustige nachtrust te genieten. Het lot denkt daar spijtig genoeg anders over want midden in de nacht wordt één van de SKs wakker omdat hij vreemde geluiden meent te horen (de SM bepaald zelf de SK). Buiten weerklinken inderdaad vreemde geluiden alsof er gevochten wordt in de straten. Wanneer iemand uit het raam kijkt, wacht hem een onthutsend tafereel. Er heerst grote paniek en chaos in het dorp, bijna alle verlichting is uitgevallen en aan de rand van het dorp brandt blijkbaar een huis. De maan verlicht, wanneer de wolken het toelaten, af en toe vluchtende en schreeuwende menselijke vormen. De ondoden zijn uit hun graven opgestaan om de levenden te kwellen...

De SM moet deze paniekerige sfeer ten volste benutten, probeer situaties te creëren die lijken op rampenfilms, waarin de helden van hier naar daar moeten lopen om mensen te redden van een zekere dood. De hele nacht zouden de SKs moeten rondhollen, mensen redden, gevechten leveren met verschillende soorten ondoden en huizen en bezittingen van plundering en vernietiging vrijwaren. Af en toe schijnt de volle maan door de wolken heen om de pikzwarte nacht te verlichten. De SK zullen het moeilijk hebben om vriend en vijand van elkaar te onderscheiden in al dit tumult. 's Morgens zouden de SKs volledig bedekt met smurrie (van de zombies) en doodop moeten zijn, maar dan begint het echte avontuur pas. Hieronder vind je enkele mogelijke ontmoetingen die de SKs in de donkere straten van het dorp kunnen meemaken. Vergeet niet dat de SM de meeste van deze ontmoetingen nog wat verder moet uitwerken en eventueel de tegenstanders wat sterker (of zwakker) maken, afhankelijk van de kracht van de spelersgroep. Het is ook de bedoeling dat de SKs een beetje verwond en vermoeid zijn op het einde van de nacht en niet volledig in de puin geslagen, ze moeten morgen immers op zoek gaan naar de dodenwaker.

- Enkele moedige dorpelingen, bewapend met stokken, vleesmesses en tuingerei, hebben een nogal groot reuzenskelet (gebruik scores van skelet blz. 159 in basisregelboek) in een hoekje gedreven. Op het moment dat de SKs aankomen, begint het skelet juist aan een uitval... de dorpelingen schreeuwen om hulp. Dit is iets voor echte helden.
- De SKs lopen door een kleine onverlichte straat. Plots stoot één van hen tegen een hard voorwerp. Wanneer er licht gemaakt wordt blijkt het voorwerp een afgehaakt zombiehoofd te zijn. Voor iemand iets kan doen opent het hoofd de ogen, begint waanzinnig te lachen en probeert in iemand zijn been te bijten (Beet 35, 1 aanval, schade 2D6).
- De SKs komen aan een huis dat in brand staat. Verscheidene brandende zombies komen uit de voordeur op hen af (scores zie blz. 158 in basisregelboek, maar schade is 1D6+2D4 wegens het vuur). Terwijl de SKs met de zombies aan het afrekenen zijn, roept plots iemand: "Neel!!! Sandra!!! Sandra is nog binnen". Inderdaad, vanuit het bovenste raam horen ze een kind

om hulp roepen. Zijn de SKs echte helden en durven ze de vuurzee induiken?

- De SK rennen een kleine straat in en komen plotseling voor een muur te staan, het is een doodlopende straat. Enkele skeletten hebben dat ook door en springen achter de SKs, zodat de enige uitweg versperd wordt.
- Oei, een hele groep schreeuwende en tierende dorpelingen komt naar de SKs toegelopen. Het is al snel duidelijk waarvoor ze vluchten want een gevaarlijke haatschim zit hen op de hielen.
- Vaag zien de SKs een troepje mensen rondscharrelen in een hoekje van een plein. Wanneer de mensen de SKs zien, komen ze met open armen op hen af. Plots schijnt de maan tussen de wolken door en verlicht de rottende en grijnzende zombiegezichten van de "mensen". Gebruik de scores van de zombie op blz. 158 van het basisregelboek.
- Een kleine jongen zit verschrikt in een boom. Rond de boom staan een hele troep zombiehonden blaffende geluiden (nogal moeilijk voor zombies) te maken. Wanneer ze de SKs zien laten ze de jongen met rust en vallen aan.

Scores zombiehond

BEH 13	KRA 16	WEE 15	CHA -
INT -	MOE -	OPM 23	SPI 2
OMV 8	BEW 3		
LEP 15	AK 0	KB 0	

8 Speciale eigenschappen

Immuun Giffen (5)
Immuun Psychologische effecten
Nachtzicht (5)
Onstabiel (2)
Stank (1)
Veroorzaak angst (2)

Wapenkundes

Beet 42, 2 aanvallen, schade 2D6

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	3	0
LVP	6-7	2	0
RVP	8-9	2	0
Lichaam	10-16	6	0
LAP	17-18	2	0
RAP	19-20	2	0

- Als de SKs voorbij een groot huis lopen, horen ze achter de deur een vreemd geluid alsof iemand binnen alles aan het kort en klein slaan is. Als ze de deur openen komen er tot ieders verbazing een aantal ondode vleermuizen uit het deurgat gevlogen. Neem voor alle gemakkelijheid gewoon de scores van de levende vleermuis (blz. 259 in het basisregelboek).
- De SK komen in een straat die vol met lijken ligt... maar zijn ze allemaal wel echt. Voorzichtig waden de SKs door het lugubere obstakel. Maar plots grijpt een zombiehand een been van een SK vast. De poppen gaan onmiddellijk aan het dansen, wanneer enkele andere

zombies recht staan met de bedoeling om de SKs bij hun verzameling lijken te voegen.

- Enkele dorpelingen staan rond de waterput in het midden van het dorpsplein. Ze zijn blijkbaar allemaal naar beneden aan het kijken. Wanneer de SKs vragen wat er aan de hand is, zegt een dorpeling "Tja... blijkbaar is er iemand verdronken, maar we kunnen niet goed zien wie het is". Als een dappere SK voorstelt om in de put af te dalen om eens een kijkje te gaan nemen, springt het verdronken wezen plots recht en grijpt de SK. Gebruik hiervoor de scores van het moeraslijk (Sagen & Legenden I blz. 181) of maak een schublingzombie (door de spelregels in het hoofdstuk over necromantische magie toe te passen).

2.4 Onder het kerkhof

Als de eerste zonnestralen het dorpje met hun zachte ochtendschijn verlichten, zijn de SKs volledig uitgeput. De afgelopen nacht zullen ze niet gauw vergeten. Het dorpje is voor een groot deel verwoest en overal liggen lijken (van dorpelingen en zombies), smeulende huizen en in shock verkerende dorpelingen. Er is geen ondode meer te bespeuren en de eerste gevluchte dorpelingen keren voorzichtig naar hun woonst terug. Na een tijdje komen de SKs de burgemeester tegen die hen vertelt dat de ondoden van het kerkhof gekomen zijn. Blijkbaar was er toch nog enige waarheid in het verhaal van Umberto. De burgemeester probeert de SKs te overtuigen om eens een kijkje te gaan nemen en "het kwade uit deze streken te verdrijven". Als de SKs naar het dorpskerkhof gaan vinden ze overal sporen van voeten en poten. Enkele graven zijn open gegraven, waardoor het donkere gangenstelsel onder het kerkhof toegankelijk wordt. De moedige SKs dalen af...

De ondergrondse gangen onder het kerkhof, de verschillende vallen, de monsters en de uiteindelijke ontmoeting met de dodenwaker, moet de SM zelf uitwerken. Als de SKs al redelijk verwond zijn tijdens de nachtelijke aanval is het aan te raden om het gangenstelsel klein te houden, met niet al te veel gevaarlijke tegenstanders of valstrikken. Als de SKs grote helden zijn, die nog niet erg schade hebben ondervonden, kan de SM van de ondergrondse toch een ware uitdaging maken, met gevaarlijke monsters en ingewikkelde valstrikken. Gebruik eventueel de "vreemde dingen en geluidentabel" uit Sagen & Legenden I.

2.5 Gert Traveloor, de dodenwaker

Scores

BEH 54	KRA 21	WEE 50	CHA -
INT 110	MOE -	OPM 51	SPI 65
OMV 18	BEW 5 (V5)		
LEP 44	KB +1D4 KB	.5	

Speciale eigenschappen

Immuun Element Koude (4)
 Immuun Niet-magie
 Immuun Psychologische effecten
 Materieeloos (4)
 Nachtzicht (5)

14

Onstabiel (2) buiten het kerkhof

Staal ziel (4)

Veroorzaakt angst (2)

Vliegen

Warmtezicht (5)

Magische bekwaam Necromantische magie (zie 1.6)

Wapens

BasisWK 20

Klaauw 70, 4 aanvallen, schade 2D6+KB+staal ziel

Algemeen

MK: 6

Taal: Og Ysmalien Spelurian

Moraal: Slecht

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-4	9	4
Linkerarm	5-10	9	4+5
Rechterarm	11-15	9	4+5
Lichaam	16-20	18	5

2.6 De dodenwaker verslagen

Wanneer de SK de dodenwaker uiteindelijk verslagen in zijn ondergrondse rijk, is het dorpje verlost van de terreur van de zombies. Er zullen geen nachtelijke aanvallen meer voorkomen en de doden zullen terug rusten op het kerkhof. De dorpelingen beginnen met de heropbouw van hun dorp en zijn de SKs dankbaar. Ze worden beloond met een rijkelijk banket en een beetje dukaten (de dorpelingen kunnen weinig geld missen). De ware held is echter gelukkig als hij de onderdrukten van Dor kan helpen...



3. Spinnen

Spinnen komen regelmatig voor in onderaardse spelonken en grotten en de volgende drie soorten zijn zeker niet vies aan een malse onvoorzichtige avonturier.

3.1 De reuzenspin

Scores 40

BEH 64	KRA 29	WEE 64	CHA -
INT 3	MOE 60	OPM 58	SPI 2
OMV 25	BEW 8		
LEP 57	AK -10	KB +2D4	

Speciale eigenschappen

Nachtzicht (5)

Giftig Beet LEP/10*

* Sommige reuzenspinnen zijn niet giftig of hebben een ander type gif.

Wapenkundes

Beet 60, 1 aanval, schade 2D6+KB+gif

Poot 42, 3 aanvallen, schade 1D8+2+KB

Algemeen

MK: 3

Taal: -

Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	11	5
Lichaam	6-12	22	8
Poot 1	13	3	3
Poot 2	14	3	3
Poot 3	15	3	3
Poot 4	16	3	3
Poot 5	17	3	3
Poot 6	18	3	3
Poot 7	19	3	3
Poot 8	20	3	3

Beschrijving

reuzenspinnen zijn grote gedrochten die wel twee meter groot kunnen worden. Er zijn verschillende soorten maar de meesten hebben een donkerbruin of zwart lichaam. Sommige soorten zijn ook versiert met een opvallend gekleurde vlek die soms de vorm heeft van een schedel, kruis of cirkel. Deze reuzenspinnen zijn ook meestal giftiger dan de gewone, meer voorkomende variant. Als de reuzenspin een slachtoffer tot 0 LEP herleidt dan is deze niet dood maar schijndood (of bewusteloos). De spin wikkelt dan zijn slachtoffer in een beschermende cocon van spinnezijde en sleurt de ongelukkige mee naar haar hol. Hier eet ze haar prooi op als ze honger heeft of voedt ze hem aan eventuele kleinere spinnetjes. Elk uur moet de gevangene een WEE proef afleggen, als deze mislukt sterft hij aan zijn verwondingen en aan luchttekort in de cocon.



3.2 De slingerspin

Scores en eigenschappen

Dezelfde als de reuzenspin (zie 3.1) maar de zwierspin heeft wel nog een extra aanval namelijk:

Grijp tegenstander 60, 1 aanval, schade speciaal*

* Een gegrepen tegenstander mag de spin alleen maar aanvallen met 1H wapens en krijgt een -30 op zijn aanval. Afweren is niet mogelijk.

Beschrijving

Slingerspinnen zijn een eigenaardige variant van de reuzenspin. Ze spinnen een lange dikke draad die ze ergens aan het plafond van een grot of gebouw bevestigen. Het andere uiteinde maken ze aan zichzelf vast zodat ze naar beneden kunnen "slingeren" en onvoorzichtige wezens kunnen grijpen alvorens ze terug naar boven veren. Als de slingerspin éénmaal een slachtoffer heeft gegrepen klimt hij vliegensvlug naar boven (vergeet niet dat hij al een eindje naar boven is gevlogen door de veerkrachtigheid van zijn draad). Als hij het slachtoffer tot aan het plafond heeft getrokken zal hij hem zo snel mogelijk proberen te doden en hem daarna oppeuzelen. Op het moment dat de slingerspin naar beneden valt mag elke SK die op zijn hoede is een Zien-10 proef afleggen (eventueel aangepast als er veel of weinig licht is). De SKs die lukken mogen uit de weg duiken of de spin aanvallen. Indien ze besluiten om de spin aan te vallen lopen ze natuurlijk wel de kans dat ze door de spin gegrepen worden. Aanvallen op de spin krijgen een -30 nadeel. Indien de SKs beslissen om uit de weg te duiken moeten ze slagen in een "acrobatie tuimelen" of BEH-10 proef. Als de proef mislukt is de SK wel weg gedoken maar niet buiten

bereik van de spin. Na deze eerste "verrassingsronde" wordt er nog één echte gevechtsronde uitgerold. De SKs die uit de weg gedoken zijn mogen hier niet aan meedoen. Op het einde van de gevechtsronde zal de spin naar boven vliegen en zich buiten het bereik van figuren op de grond bevinden. Als de spin erin geslaagd is om een ongelukkige vast te grijpen zal deze ook mee naar boven vliegen, waar hem een duister lot wacht. Als de vastgegrepen persoon erin slaagt om de spin te doden of dodelijk te verwonden zal hij natuurlijk naar beneden storten ("Aaaaaaaa-aargghh"). Indien andere SKs hulp willen bieden kunnen ze dit alleen maar met missielwapens (-30 om te raken), door naar boven te klimmen en de spin met gerichte slagen aan te vallen (-30 om te raken) of door magische toverspreuken.

3.3 De Kervaanse tols핀

Scores en eigenschappen

Dezelfde als de reuzenspin (zie 3.1) maar de tols핀 heeft wel nog een extra aanval namelijk:

Omwickelen tegenstander 70, 3 aanvallen, schade speciaal*

* Als de tols핀 slaagt in één of meerdere "omwikkeling"-aanvallen, dan is het slachtoffer vastgebonden met dikke kleverige spinnenrag (hij is een gemakkelijk doelwit). Het aantal gelukte aanvallen bepaalt de dikte van de spinnerag. Een vastgebonden persoon moet de volgende gevechtsronde slagen in een $KRA > \text{dikte spinnerag}$ proef om los te breken. Kijk op de volgende tabel om de dikte te weten te komen. De tols핀 mag deze aanval maar op één persoon gebruiken per gevechtsronde. Een SK kan ook iemand, die door de spinnerag in vastgebonden, los snijden. Als hij dat probeert dan mag hij die gevechtsronde niet aanvallen of afweren. Hij kan dan wel de dikte van de spinnerag met 1D4 verminderen (dus 1D4 minder gelukte aanvallen).

Aantal gelukte aanvallen	Dikte spinnerag
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
...	...

Voorbeeld:

Stel dat Ulkip de drakendoder door een tols핀 wordt aangevallen. De tols핀 slaagt erin om twee maal succesvol Ulkip te omwickelen. De volgende gevechtsronde moet Ulkip dus slagen in een $KRA > 15$ proef. Spijtig genoeg voor Ulkip mislukt zijn proef en de tols핀 kan rustig verder wikkelen (Ulkip is immers een gemakkelijk doel zodat de drie aanvallen van de spin automatisch lukken). De volgende ronde moet Ulkip slagen in een $KRA > 30$ proef (2 vorige aanvallen plus 3 automatisch

gelukte aanvallen). Met de moed der wanhoop spant Ulkip zijn spieren...

Beschrijving

De Kervaanse tols핀 is een bijzonder vreemde spin. Haar naam heeft ze aan twee dingen te danken, namelijk de bossen waar ze veel voorkomt en de vreemde aanvalstechniek die ze gebruikt. De Kervanbossen aan de zuidelijke kusten van Xalm (zie kaart basisregelboek bladzijde 218) zijn bekend voor hun gigantische populatie tols핀nen maar deze vreemde spin steekt ook wel regelmatig zijn kop op in andere landen (vooral de kuststreken ten oosten van Xalm). Tols핀nen zijn even groot als reuzenspinnen maar minder agressief. Hun prooi bestaat vooral uit kleine zoogdieren of verloren gelopen mensachtigen. Tols핀nen zullen slecht zelden meer dan één tegenstander aanvallen tenzij ze grote honger hebben of het grote voordeel van een verrassingsaanval. In een gevecht probeert de tols핀 zijn tegenstander zo snel mogelijk uit te schakelen door er een klein stukje spinnerag aan te bevestigen en er dan vliegensvlug rond te lopen. Het slachtoffer wordt op die manier volledig omwikkeld totdat deze zich niet meer kan bewegen.

De N.S.K.'s



Dirk Heuvelmans, 24 jaar, mens, scheepskapitein

Skores

BEH	44	KRA	22	WEE	60	CHA	42
INT	39	MOE	52	OPM	41	SPI	44
OMV	18	BEW	4				
LEP	48	AK	-5	KB	+1D4	MP	0

Kundes

Klimmen 74, Lezen/Schrijven Atumbariaans 69, Gokken 80, Oriënteren 60, Volksomgang 70, Zien 65, Heel Moedig (3), Heel Sterk (3), Heel Taai (3), Sterke Persoonlijkheid (3).

Wapenkundes

Srijdbijl (2H) 60, 1 aanval, schade 3D8+2+KB
Werpbiel (R) 54, schade 1D6+2 (blunder 95-00)

Algemeen

Moraal: neutraal
Geslacht: mannelijk

Uitrusting

Platen helm, hemd met mouwen in lichte maliën en zwaar leer, zware lederen broek, srijdbijl (2H), 3 werpbijlen (aan de riem), rugzak met proviand & avonturiersuistrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+5
LA	4-7	5	2D4+3
RA	8-11	5	2D4+3
Lichaam	12-16	17	2D4+3
LB	17-18	7	1D4+1
RB	19-20	7	1D4+1

Walzona Grip, 23 jaar, mens, heksenjager

Skores

BEH	64	KRA	18	WEE	73	CHA	60
INT	37	MOE	42	OPM	65	SPI	63
OMV	16	BEW	3				
LEP	53	AK	0	KB	0	MP	0

Kundes

Genezen Mens Wonden 74, Kamouflage Natuur 65, Kamouflage Stad 67, Lezen/Schrijven Atumbariaans 75, Luisteren 50, Martelen 51, Oriënteren 55, Waarde schatten 43, Zien 53, Heel Behendig (3), Heel Moedig (3), Heel Opmerkzaam (3), Heel Sterk (3), Heel Taai (4), Sterke Geest (3), Sterke Persoonlijkheid (3).

Wapenkundes

Bastaardzwaard (R) 59, 1 aanval, schade 2D8+6+KB
Groot schild (L) 60, 1 aanval, schade 1D6+2+KB

Indien beide wapens tegelijk gebruikt worden geeft dit een -4 KRA nadeel zodat de WK met het bastaardzwaard met 20 daalt (min. KRA bastaard- zwaard is 18). Het groot schild geeft +30 op afweren.

Algemeen

Moraal: neutraal
Geslacht: vrouwelijk

Uitrusting

Platen helm, lichte kleding en zware maliën, bastaardzwaard, groot schild, rugzak met proviand & avonturiersuistrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8	1D4+5
LA	4-7	5	1D4+4
RA	8-11	5	1D4+4
Lichaam	12-16	19	1D4+4
LB	17-18	8	1D4+4
RB	19-20	8	1D4+4

Antario Durvan, 30 jaar, mens, toernooiridder

Skores

BEH	63	KRA	30	WEE	62	CHA	44
INT	44	MOE	57	OPM	38	SPI	46
OMV	17	BEW	6				
LEP	48	AK	-10	KB	+2D4	MP	0

Kundes

Genezen Mens Wonden 52, Lezen/Schrijven Atumbariaans 70, Oriëntern 51, Waarde Schatten 50, Zien 55, Heel Behendig (3), Heel Moedig (3), Heel Sterk (5), Heel Taai (3).

Wapenkundes

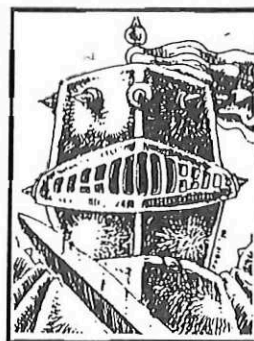
Strijdhamer (R) 70, 1 aanval, schade 3D6+1+KB
Groot schild (L) 69, 1 aanval, schade 1D6+2+KB
(indien beide wapens tegelijk gebruikt worden geeft dit een -4 KRA nadeel zodat de AK en KB respektievelijk tot -5 en +1D4 dalen (KRA 26)).

Algemeen

Moraal: neutraal
Geslacht: mannelijk

Uitrusting

Zware kleding en platen harnas, strijdhamer, groot schild, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+5
LA	4-7	5	1D4+6
RA	8-11	5	1D4+6
Lichaam	12-16	17	1D4+6
LB	17-18	7	1D4+6

Helena Blijvrees, 29 jaar, mens, spiritist

Skores

BEH	35	KRA	13	WEE	39	CHA	44
INT	63	MOE	52	OPM	44	SPI	73
OMV	19	BEW	4				
LEP	39	AK	0	KB	0	MP	55

Kundes

Genezen Mens Psychologische effecten 62, Lezen/Schrijven Atumbariaans 80, Magiegevoelig 57, Magiekennis Spreuken Spiritisme 81, Memorisatie 74, Okkulte taal Onderwereld 80, Spreuken Spiritisme (4), Heel Moedig (3), Heel Slim (3), Sterke Geest (4).

Wapenkundes

Dolk (R) 71, 3 aanvallen, schade 1D6+2+KB

Algemeen

Moraal: neutraal
Geslacht: vrouwelijk

Magische bekwaamheden

Helena kent alle spiritistische spreuken tot en met niveau 4.

Uitrusting

Lichte kleding en kapmantel, niv. 4 beschermingsgeest (gele vlek, +4 BEP), dolk, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort), ingrediënten om elke spreuk tot vijfmaal uit te spreken.



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	5
LA	4-7	4	5
RA	8-11	4	5
Lichaam	12-16	14	5
LB	17-18	6	5
RB	19-20	6	5

Golgoth N'taga, 374 jaar, reus, heler

Skores

BEH 35	KRA 19	WEE 54	CHA 52
INT 60	MOE 38	OPM 38	SPI 70
OMV 22	BEW 6		
LEP 49	AK 0	KB 0	MP 35

Kundes

Genezen Mens Breuken 80, Genezen Mens Wonden 87, Lezen/Schrijven Atumbariaans 78, Magiegevoelig 69, Magieken-nis Spreuken Helingsmagie 75, Okkulte taal Runen 80, Spreuken Helingsmagie (3), Memorisatie 62, Verhalenkunde 53, Heel Slim (3), Sterke Geest (3).

Wapenkundes

Dolk (R) 69, 3 aanvallen, schade 1D6+2+KB

Algemeen

Moraal: goed

Geslacht: mannelijk

Magische bekwaamheden

Indien de lederen bepantsering tijdens het uitspreken van een spreuk gedragen wordt kost dit 6 MP (1 per lokatie) ekstra. Golgoth kent alle helingsmagiespreuken tot en met niveau 3.

Uitrusting

Lichte kleding, kapmantel en zwaar leder, dolk, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort), ingrediënten om elke spreuk tot vijfmaal uit te spreken.



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+2
LA	4-7	5	1D4+2
RA	8-11	5	1D4+2
Lichaam	12-16	17	1D4+2
LB	17-18	7	1D4+2
RB	19-20	7	1D4+2

Monhorti Gukni, 701 jaar, reus, fortuinzoeker

Skores

BEH 50	KRA 21	WEE 89	CHA 47
INT 42	MOE 45	OPM 60	SPI 48
OMV 25	BEW 5		
LEP 70	AK -5	KB +1D4	MP 0

Kundes

Kamouflage Natuur 56, Kamouflage Stad 49, Klimmen 70, Lezen/Schrijven Atumbariaans 51, Oriënteren 59, Spoorzoeken 63, Verhalenkunde 81, Volksomgang 70, Waarde schatten 89, Zien 67, Zwemmen 54, Heel Behendig (3), Heel Opmerkelijk (3), Heel Taai (4).

Wapenkundes

Zwaard (R) 75, 2 aanvallen, schade 2D8+3+KB
Boog 72, schade 1D6+2+1/2 KB

Algemeen

Moraal: goed

Geslacht: mannelijk

Speciale eigenschappen

Moreelzicht, INT-30 kans om de moraal van een ander wezen te ontdekken

Uitrusting

Schubben helm, licht lederen hemd met mouwen en dito broek, zwaard, boog, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	11	1D4+4
LA	4-7	7	1D4
RA	8-11	7	1D4
Lichaam	12-16	25	1D4
LB	17-18	11	1D4
RB	19-20	11	1D4

Zilmirae Taenebra, 94 jaar, elf, toneelspeelster

Skores

BEH 45	KRA 16	WEE 36	CHA 50
INT 55	MOE 35	OPM 38	SPI 46
OMV 17	BEW 6		
LEP 35	AK 0	KB 0	MP 0

Kundes

Akteertalent 81, Charmeren 76, Vermommen 79, Volksomgang 63.

Wapenkundes

Dolk (R) 74, 4 aanvallen, schade 1D6+2+KB

Algemeen

Moraal: goed
Geslacht: vrouwelijk

Speciale eigenschappen

Nachtzicht 20 meter

Uitrusting

Lichte kleding en zwaar leer, dolk, magisch masker (met daaraan een aanvalsgeest van niveau 3 gebonden (SPI 52)), rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5	1D4+2
LA	4-7	4	1D4+2
RA	8-11	4	1D4+2
Lichaam	12-16	12	1D4+2
LB	17-18	5	1D4+2
RB	19-20	5	1D4+2

Thondiar Celangui, 203 jaar, elf, huurling

Skores

BEH 50	KRA 25	WEE 54	CHA 43
INT 52	MOE 72	OPM 55	SPI 48
OMV 18	BEW 6		
LEP 45	AK -5	KB +1D4	MP 0

Kundes

Martelen 57, Sluipen 63, Spoorzoeken 52, Waarde schatten 60, Zien 76, Heel Moedig (4), Heel Sterk (4), Heel Taai (4).

Wapenkundes

Zwaard (R) 80, 2 aanvallen, schade 2D8+3+KB

Zwaard (L) 50, 1 aanval, schade 2D8+3+KB

Thondiar heeft genoeg KRA om met twee wapens te vechten zonder zijn KB en AK te verliezen

Algemeen

Moraal: goed
Geslacht: mannelijk

Speciale eigenschappen

Nachtzicht 20 meter

Uitrusting

Schubben helm en armstukken (alleen RA), licht maliën hemd met mouwen en dito broek, 2 zwaarden, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+4
LA	4-7	5	1D4+2
RA	8-11	5	2D4+6
Lichaam	12-16	16	1D4+2
LB	17-18	7	1D4+2
RB	19-20	7	1D4+2

Groko Grauwbergen, 116 jaar, dwerg, strijdmagiër

Skores

BEH	31	KRA	14	WEE	47	CHA	23
INT	51	MOE	40	OPM	27	SPI	88
OMV	14	BEW	4				
LEP	38	AK	0	KB	0	MP	45

Kundes

Lezen/Schrijven Atumbariaans 85, Magiegevoelig 83, Magiekennis Spreuken Strijdmagie 90, Memorisatie 80, Okkulte taal Runen 78, Spreuken Strijdmagie (3), Heel Slim (3), Sterke Geest (5).

Wapenkundes

Dolk (R) 60, 3 aanvallen, schade 1D6+2+KB

Algemeen

Moraal: neutraal

Geslacht: mannelijk

Magische bekwaamheden

Indien de lederen bepantsering tijdens het uitspreken van een spreuk gedragen wordt kost dit 6 MP (1 per lokatie) ekstra. Groko kent alle strijdmagiespreuken tot en met niveau 3.

Uitrusting

Lichte kleding, kapmantel en zwaar leer, dolk, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort), ingrediënten om elke spreuk tot vijfmaal uit te spreken.



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1D4+2
LA	4-7	4	1D4+2
RA	8-11	4	1D4+2
Lichaam	12-16	13	1D4+2
LB	17-18	6	1D4+2
RB	19-20	6	1D4+2

Ungruk Grijsblok, 98 jaar, dwerg, beul

Skores

BEH	35	KRA	17	WEE	51	CHA	31
INT	31	MOE	43	OPM	28	SPI	45
OMV	12	BEW	3				
LEP	38	AK	0	KB	0	MP	0

Kundes

Drinken 77, Genezen Mens Breuken 49, Genezen Mens Wonden 53, Grappen 69, Martelen 80.

Wapenkundes

Strijdbijl (2H) 65, 1 aanval, schade 3D8+2+KB (blunder 91-00 (min. BEH strijdbijl (2H) is 40))

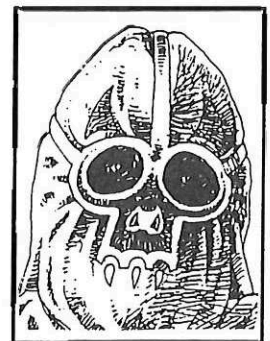
Algemeen

Moraal: neutraal

Geslacht: mannelijk

Uitrusting

Lichte kleding en kap, zwaar lederen hemd met mouwen en broek, strijdbijl (2H), rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eet-gerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1
LA	4-7	4	1D4+2
RA	8-11	4	1D4+2
Lichaam	12-16	13	1D4+2
LB	17-18	6	1D4+2
RB	19-20	6	1D4+2

Slztx Blurzipix, 82 jaar, schubling, dief

Skores

BEH 76	KRA 16	WEE 40	CHA 39
INT 38	MOE 39	OPM 55	SPI 52
OMV 18	BEW 9		
LEP 38	AK 0	KB 0	MP 0

Kundes

Akrobatie Evenwicht 67, Akrobatie Tuimelen 81, Kamouflage Stad 75, Klimmen 82, Luisteren 60, Sloten openen 62, Sluipen 70, Vermommen 55, Volksomgang 79, Waarde schatten 68, Zien 67, Zwemmen 82, Heel Behendig (4), Heel Snel (3).

Wapenkundes

Kortzwaard (R) 65, 2 aanvallen, schade 1D8+3+KB
Werpmes 70, schade 1D6+1+KB
Kruisboog 63, schade 2D6+4+1/2 KB

Algemeen

Moraal: neutraal

Geslacht: mannelijk

Speciale eigenschappen

Nachtzicht 20 meter

Uitrusting

Lichte kleding, kapmantel, zwaar lederen hemd met mouwen en broek, kortzwaard, 3 werpmessen (aan de riem), kruisboog en 20 pijltjes, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1+1D4+2
LA	4-7	4	1+1D4+2
RA	8-11	4	1+1D4+2
Lichaam	12-16	13	1+1D4+2
LB	17-18	6	1+1D4+2
RB	19-20	6	1+1D4+2

Inzzzix Knirzzo'tix, 250 jaar, schubling, drakenslachter

Skores

BEH 78	KRA 18	WEE 63	CHA 43
INT 38	MOE 93	OPM 50	SPI 49
OMV 19	BEW 4		
LEP 51	AK 0	KB 0	MP 0

Kundes

Kamouflage Natuur 56, Genezen Mens Breuken 55, Genezen Mens Wonden 57, Klimmen 61, Luisteren 70, Martelen 53, Oriënteren 50, Ruiken 57, Sluipen 73, Spoorzoeken 78, Waarde schatten 60, Zien 69, Zwemmen 85, Heel Behendig (4), Heel Moedig (5), Heel Sterk (3), Heel Taai (3).

Wapenkundes

Grootzwaard (2H) 64, 1 aanval, schade 2D8+10+KB
Er geldt een -5 nadeel op de WK met het grootzwaard (minimum KRA grootzwaard is immers 19).
Speer (R) 70, 1 aanval, schade 2D6+1+KB

Algemeen

Moraal: neutraal

Geslacht: mannelijk

Speciale eigenschappen

Nachtzicht 20 meter

Uitrusting

Schubben helm, schubben armstukken, licht maliënhemd met mouwen en dito broek, grootzwaard (2H), rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8	1+1D4+4
LA	4-7	5	1+2D4+6
RA	8-11	5	1+2D4+6
Lichaam	12-16	18	1+1D4+2
LB	17-18	8	1+1D4+2
RB	19-20	8	1+1D4+2

Hoblo Blauwneus, 27 jaar, halfling, vogelvrije

Skores

BEH 70	KRA 14	WEE 49	CHA 59
INT 31	MOE 80	OPM 47	SPI 35
OMV 10	BEW 3		
LEP 35	AK 0	KB 0	MP 0

Kundes

Akrobatie Tuimelen 60, Genezen Mens Wonden 51, Grappen 59, Kamoeflage Natuur 52, Klimmen 51, Koken 69, Luisteren 60, Oriënteren 70, Sluipen 73, Spoorzoeken 69, Zien 70, Heel Behendig (3), Heel Moedig (3), Heel Taai (3).

Wapenkundes

Zwaard (R) 60, 1 aanval, schade 2D8+3+KB

Dolk (L) 70, 2 aanvallen, schade 1D6+2+KB

Indien beide wapens tegelijk gebruikt worden geeft dit een -4 KRA nadeel zodat de WK met het zwaard met 10 daalt (min. KRA zwaard is 12).

Algemeen

Moraal: neutraal

Geslacht: mannelijk

Uitrusting

Platen helm, zwaar maliën hemd met mouwen, zwaar lederen broek, zwaard, dolk, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5	1D4+5
LA	4-7	4	1D4+3
RA	8-11	4	1D4+3
Lichaam	12-16	12	1D4+3
LB	17-18	5	1D4+1
RB	19-20	5	1D4+1

Gibhoi Lekkerpeer, 54 jaar, halfling, stapper

Skores

BEH 71	KRA 10	WEE 44	CHA 55
INT 29	MOE 52	OPM 69	SPI 43
OMV 10	BEW 3		
LEP 32	AK +5	KB-1D4	MP 0

Kundes

Genzen Mens Wonden 55, Grappen 55, Klimmen 63, Koken 71, Oriënteren 77, Schaduwen 56, Sluipen 53, Spoorzoeken 60, Zien 58, Heel Behendig (3), Heel Opmerkzaam (3), Heel Taai (3).

Wapenkundes

Staf (2H) 82, 3 aanvallen, schade 1D8+2+KB

Een staf geeft een +10 bonus op de afweer.

Algemeen

Moraal: neutraal

Geslacht: mannelijk

Uitrusting

Lichte kleding, kapmantel, lang licht maliën hemd met mouwen, staf (2H), rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5	1
LA	4-7	3	1D4+3
RA	8-11	3	1D4+3
Lichaam	12-16	11	1D4+3
LB	17-18	5	1D4+3
RB	19-20	5	1D4+3

Joachim Tredsun, 25 jaar, mens, soldaat

Skores

BEH	37	KRA	26	WEE	75	CHA	45
INT	43	MOE	37	OPM	40	SPI	40
OMV	19	BEW	4				
LEP	57	AK	-5	KB +1D4	MP	0	

Kundes

Martelen 50, Sluipen 48, Spoorzoeken 50, Waarde schatten 65, Zien 50, Heel Sterk (4), Heel Taai (4).

Wapenkundes

Grootzwaard (2H) 78, 1 aanval, schade 2D8+10+KB
(blunder 93-00 (min. BEH grootzwaard (2H) is 40))

Algemeen

Moraal: neutraal
Geslacht: mannelijk

Uitrusting

Schubben helm, zware kleding, licht maliën hemd met mouwen, grootzwaard (2H), rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort).



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	9	1D4+4
LA	4-7	6	1D4+3
RA	8-11	6	1D4+3
Lichaam	12-16	20	1D4+3
LB	17-18	9	1
RB	19-20	9	1

Annah Grislifo, 28 jaar, mens, nachtschaduw

Skores

BEH	58	KRA	16	WEE	42	CHA	39
INT	54	MOE	26	OPM	60	SPI	63
OMV	17	BEW	3				
LEP	38	AK	0	KB	0	MP	25

Kundes

Akrobatie Tuimelen 70, Kamouflage Stad 64, Klimmen 71, Lezen/Schrijven Atumbariaans 60, Luisteren 65, Magiegevoelig 52, Magiekennis Spreuken Basismagie 70, Memorisatie 74, Okulte taal Witte magie 80, Schaduwen 66, Sloten openen 67, Sluipen 65, Spreuken Basismagie (4), Waarde schatten 70, Zien 72, Heel Behendig (3), Heel Opmerkzaam (3), Heel Slim (3), Sterke Geest (3).

Wapenkundes

Kortzwaard (R) 69, 2 aanvallen, schade 1D8+3+KB

Algemeen

Moraal: neutraal
Geslacht: vrouwelijk

Uitrusting

Lichte kleding, kapmantel, zwaar leder, kortzwaard, rugzak met proviand & avonturiersuitrusting (touw, toortsen, tondeldoos, eetgerei, hamer, nagels, enzovoort), ingrediënten om elke spreuk tot vijfmaal uit te spreken.



Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1
LA	4-7	4	1D4+2
RA	8-11	4	1D4+2
Lichaam	12-16	13	1D4+2
LB	17-18	6	1D4+2
RB	19-20	6	1D4+2

Magische bekwaamheden

Indien de lederen bepantsering tijdens het uitspreken van een spreuk gedragen wordt kost dit 5 MP ekstra (1 MP per lokatie). Annah kent alle basismagiespreuken tot niveau 4.

Uitknipsels

Uitknipsel 1 uit 'Duivelstuig', deel 1

Vrijdag,

Het is een onweerlegbare waarheid die ieder in deze wereld steeds voor ogen moet houden. Schijn bedriegt. Het kwaad duikt op waar je dit het minst verwacht, uiterlijk onschuldig, onder onze eigen ogen. Verdoemd, de onwetenden!

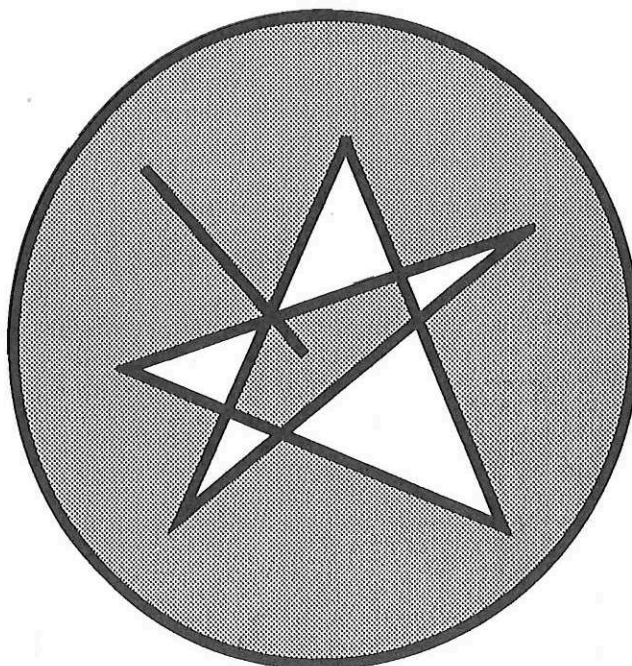
Frans Velder is niet wie hij beweert te zijn. Vrees bevangt me, jaagt me op, als ik denk aan wat onder het alledaagse schuil kan gaan. Hekserij? Necromantie? Een demonensekte? Graaft hij een put naar de hel? Ik hoop op iets onschuldigs, smokkel, blauwwier, diefstal, zelfs verraad aan orkes, om het even. Dat de goden ons behoeden voor het veile!

's Nachts wordt ik wakker, badend in het angstzweet van mijn nachtmerries. Maar ik herinner me niets meer, behalve dat ene beeld, steeds terugkerend. Het zwarte silhouet van de helse molen, torenhoog, rijkend, levend. Het kromt zich naar me toe, onwerkelijk, strekt zich boven me uit, wil me in zijn schaduw verzuwelgen. En bovenaan, draait het wiel, steeds dichtër, steeds sneller. De roterende wieken vervagen, smelten, vervormen tot gigantische, gekarteelde messen. Ik deins terug, maar er is geen uitweg. De zoemende schijf dwingt me grondwaarts, lem-meten maaiend. Ik schreeuw.

Het ontwaken brengt geen soelaas. Ik hoor het vage, ritmische geklop dat uit de aarde zelf lijkt op te stijgen, en beseft dat het gebonk alleen uit de richting van de molen kan komen. In de nachtelijke stilte is het duidelijker.

Al bijna drie maanden kwelt het me. Drie maanden lang, zowel overdag als 's nachts. Een dag of vier geleden, eigenlijk na het arriveren van Narwals soldaten, is het sterk geminderd. Niet geruststellend. Ofwel vreest Frans ontdekking met die huurlingen in zijn buurt, wat mijn vermoedens omtrent zijn duistere praktijken alleen maar kan bevestigen, ofwel is hij bijna klaar met zijn bezigheden, en wie weet wat voor verschrikkingen hij dan op ons dorp zal loslaten! Best niet meer talmen met mijn onthullingen. Dit journaal is compleet, sinds ik Velder in het oog houd heb ik dag in dag uit al mijn bevindingen nauwkeurig opgetekend. Ongetwijfeld genoeg om de vurigste sceptici te overtuigen! Dit is trouwens het ideale ogenblik, nu er soldaten zijn om ons bij te staan. Zondag, op de markt, dan maak ik alles openbaar! Ha, ze zullen wat opkijken, die stomme boeren! Ik, Jonathan Loevers, zal ze eens te kijken zetten! Ik wordt de redder van Roodberg, misschien wel van heel de streek! En baron de Gourmand zal me persoonlijk dankbaar zijn. Wacht maar, zondag is de overwinning aan mij!

En het bos niet vergeten natuurlijk, want ook daar is iets niet pluis. Tot tweemaal toe heb ik er een wazige, mensachtige gestalte bespeurd, alhoewel deze spoorslags verduween telkens ik de woudrand benaderde. Een boer of houthakker? Of een handlanger van Frans? Ik heb het zelfs aangedurfd de omgeving te verkennen. Maar tussen de bomen geen enkel spoor. Vooral de verdachte handelingen van Frans blijven me onbegrijpelijk. Hij houdt de buurt bijna voortdurend in het oog. Zodra iemand dicht bij de molen komt gebeurt er wel iets, hij gaat buiten plots een tapijt uitkloppen of hangt het wasgoed op. Of als de duisternis al is gevallen, ontsteekt hij het licht op zijn zolderkamer, of doet het juist uit. Ik heb het spelletje een tijdje meegespeeld, ben regelmatig naar de molen gewandeld en zo, en ik ben er zeker van, het is een soort van sein. Voor het stopzetten van het onderaards kloppen? Mogelijk. Buiten is het moeilijker hoorbaar, tenzij je misschien dichterbij de bron zit. Maar voor zover ik kan vaststellen lijkt het op te houden, altijd als Frans die tekens geeft, en dat altijd als ik op de molen toestap. Een sein voor wat of wie? De handlangers in het bos? Een raadsel dat nadere aandacht verdient, maar zorg voor later, want nu vertrek ik naar de herberg om de nakende zege te vieren!



Incantatie voor de schaduwpoort. Plaats de schaduwsteen in een ruimte van minstens twee meter diameter.

Ηνορο ηνορο ροο! θοργα ηνοαα! θοργα σετνεκ
ηνοαα! θοργα! θοργα!

Ηνορο ηνορο ροο! θοργα ηνοαα! θοργα σετνεκ ηνοαα! θοργα! θοργα!

Σιρφενα γνο ηνορο σιρφενα γνο!

Σιρφενα γνο ηνορο σιρφενα γνο!

Υταρφενα γνο ηνορο σεττα γνο!

Υταρφενα γνο ηνορο σεττα γνο!

Ζοργυλ ηνορο σεττι γνο ηνοαα!

Ζοργυλ ηνορο σεττι γνο ηνοαα!

Ηνορο ηνορο ροο! θοργα ηνοαα! θοργα σετνεκ
ηνοαα! θοργα! θοργα!

Ηνορο ηνορο ροο! θοργα ηνοαα! θοργα σετνεκ ηνοαα! θοργα! θοργα!

Z. Σ.

Het metaal, hoe verfijnd en ingewikkeld het moge zijn, is dood, zoals een lichaam zonder hoofd. Het is de geest, magisch verbonden met de materie, die controleert. Het bindingsritueel is slopend, maar het resultaat is lonend. De geest drijft het instrument, hoewel binnen de limieten van de mechaniek. De samenstelling van de machine bepaalt de mogelijkheden. En toch, ook de geest is beperkt. Ingewikkelde functies vereisen het machtige of veelvuldige. Vele geesten delen vele taken. De meester van de geest plaatst zijn afdruk in de binding. Meerdere meesters zijn mogelijk. Nieuwe rituelen scheppen nieuwe meesters.

De geest denkt enkel om de opdracht te vervullen. Daarom behoedt de geest de machine, want zonder kan de geest niet slagen.

De bindingsmaterie is zuiver. Kristal trotseert de eeuwigheid maar diamant is tijdloos. Kristal leidt ook het zicht van de geest, die in haar doorschijnende cel blind is voor ieder spel.

De geest is nooit gehaast. Waar mislukking dreigt, zagevriert uitstel. Want verdragen is niet verzaken. De geest denkt enkel om de opdracht te vervullen.

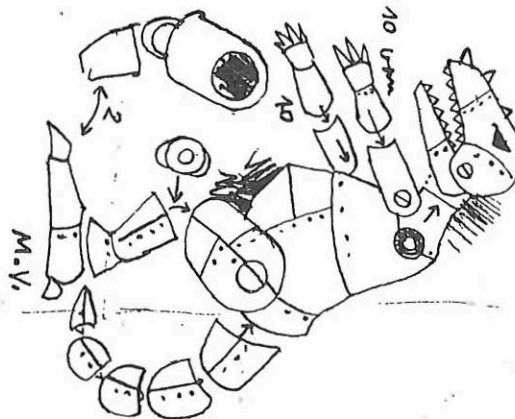
Het breken van het doorzichtige brein zet vrij, de geestesschijn, en stuut het ijzeren beest. Het kwetsbare verdient het veilige, en schuilt diep in het gepantserde vel.

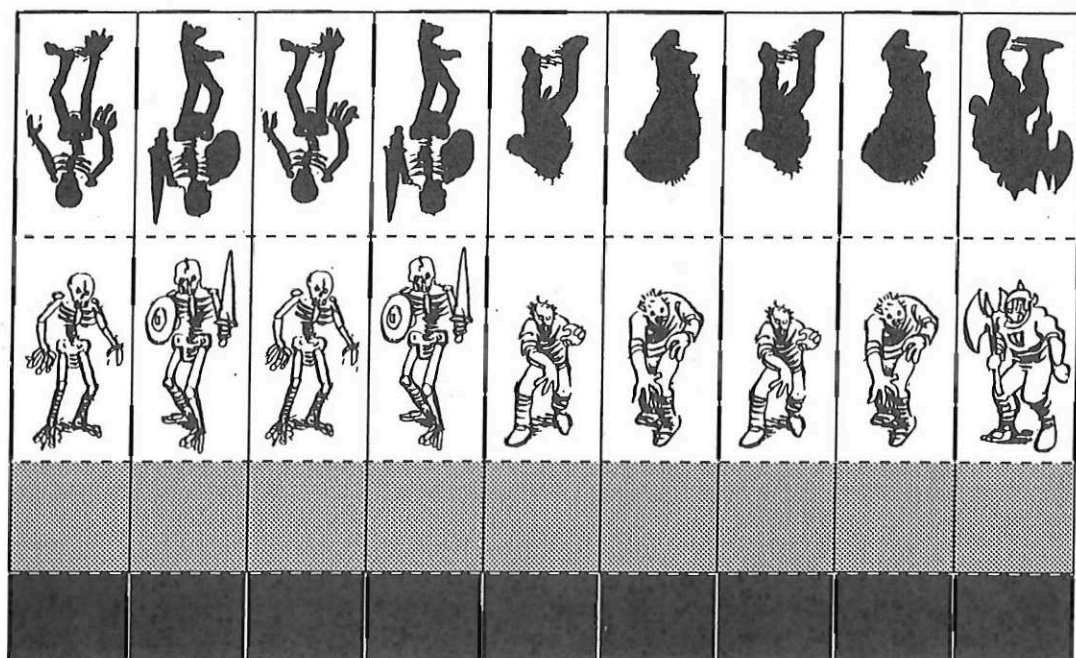
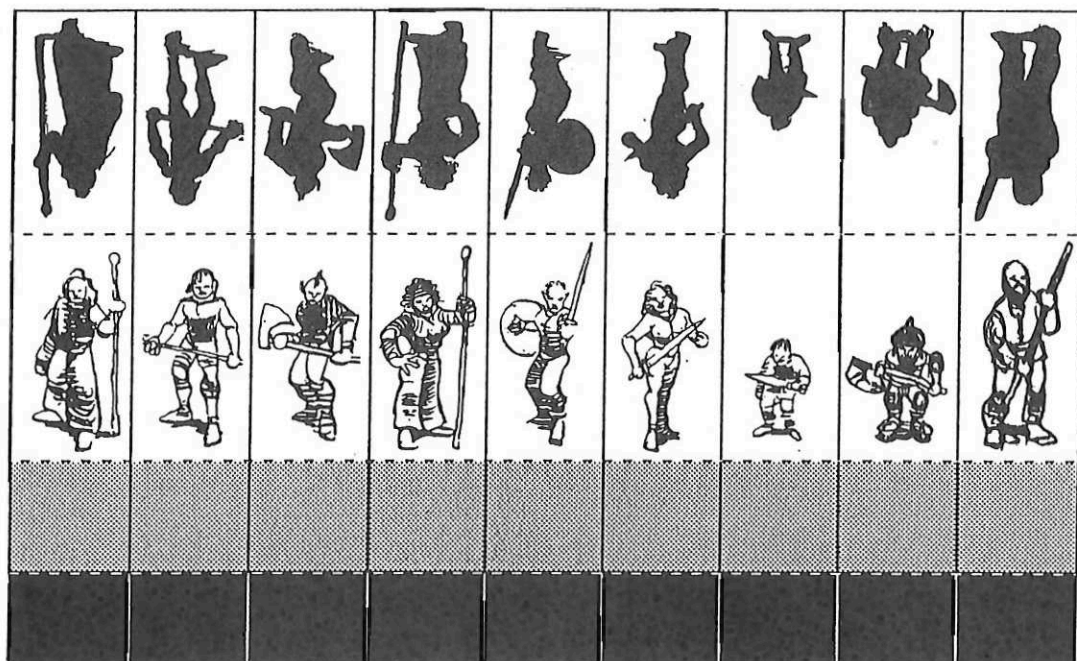
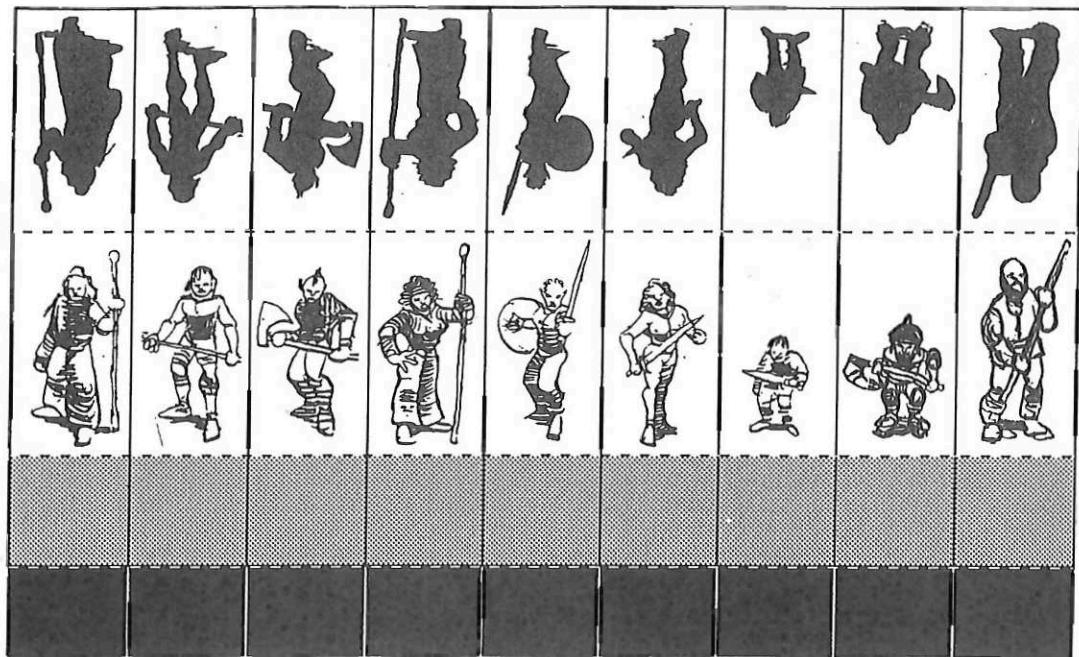
Onbegrensde macht ligt aan de voeten van hij die de stellingen doorziet en beheerst. Weze echter gewaarschuwd, onbezonnen bouwer, want de Sluwe waakt!

Fe
Is-em
Seekwa
Draat

J.A. Bertus
Fing-Stine

Het onderzoek van het toestel uit de grot stelt me voor een dilemma. Enerzijds is het leervrijk, maar omdat ik onvoldoende met de techniek vertrouwd ben bega ik vele fouten, en heel wat interessante stukken gaan verloren voordat ik hun werking kan doorgronden. Vooral het hefboomsysteem, dat het tuig uitzonderlijke lenigheid bezorgt, blijft me onduidelijk. Om het te bestuderen moet ik de omringende bepantsering en mechanismen verwijderen. Maar het is te ingewikkeld. Krachtige veren, die de ledematen de nodige flexibiliteit bezorgen, houden de delen op hun plaats. Eén fout en alles springt uit elkaar. Ik ken de onderlinge samenhang niet en weet niet in welke volgorde ze los te maken. Steeds opnieuw herleidt mijn geprijs de objecten tot onoplosbare puzzels. Ik verzamel alles zorgvuldig, hoewel ik goed beseft dat ik het werk waarschijnlijk nooit meer zal samenstellen. Enkel de linkerarm is nu nog heel en ik twijfel om hem te openen. Het is mijn laatste kans. Gelukkig heeft de studie van de gewrichten wel vruchten afgeworpen. De vernuftige, bolvormige schakels geven een enorme bewegingsvrijheid. De schouders, de ellebogen, de polsen van de viervingerige handen, de knieën, de enkels van de teenloze voeten, allen draaien rond dezelfde vondst. De gewrichten zijn opmerkelijk beter dan mijn eigen ontwerpen. Ik aarzel niet om ze te kopiëren. Tot slot iets over het ongewone metaal van het ding. Reeds van bij het begin kon ik me niet van de indruk ontdoen dat ik de lichtgrijze, zilverachtige kleur van deze stof al eerder gezien had. Toen mijn blik een paar dagen later toevallig op enkele Dukaten viel werd alles plots duidelijk. Heel het tuig is in een legering van mithron en zilver gegoten, ongeveer zo zwaar als ijzer maar veel harder. Een prachtmanier om machines nog steviger te maken, als je tenminste genoeg zilver bezit.





Duistere Catacomben

I

Het fantasierollenspel:
het ultieme gezelschapspel
en een perfecte hobby voor creatievelingen
met een fantasierijke geest.

'Duistere Catacomben I' is een uitbreiding voor het
basisregelboek

'Schimmen & Schaduwen (TWT 1)'.

Dit is het origineel Nederlandstalige rollenspel-
systeem van The Wise Tree.

'Duistere Catacomben I' bevat het volgende: een
klein aantal nieuwe monsters die het de helden ze-
ker niet gemakkelijk zullen maken, spelregels voor
het creëren van 'constructen' (magische, metalen
'wezens'), zestien spelklare N.S.K.'s voor inlassing
in avonturen (ook bruikbaar als S.K.'s) en tot slot
uitknipfiguren (SK's en NSK's) die de avonturen in
dit boek begeleiden.

• De avonturen:

Het duivelstuig: Een haveloze groep vluchtelin-
gen vraagt de helden om hulp. Een legertje Orks
heeft hen uit hun dorp verdreven. Als de helden op
onderzoek uitgaan zal echter snel blijken dat er
meer achter zit.

Woord der waarheid: De helden moeten in dit
piepkleine avontuur een gevaarlijke spreuk uit een
ruïne recupereren. Als ze de spreuk eindelijk be-
reiken staan ze echter voor een dilemma.

Levend begraven: Een klein avontuur met Um-
bert, zoon van de lokale bakker, die levend begraven
werd. Als hij gered wordt vertelt hij vreemde
verhalen die al gauw werkelijkheid worden.

Waarschuwing!

Dit is geen op zich staand spel. Om de avon-
turen in dit boek te spelen moet u een exem-
plaar van het basisregelboek

Schimmen & Schaduwen

(TWT 1) gebruiken.



THE WISE TREE
FANTASIEROLLENSPELLEN

Kaftontwerp & illustratie: Foob



Foob '93