



THE WISE TREE PRESENTEERT

*Duistere
Catacomben*

II

TWT 6

EEN UITBREIDING BIJ

*Schimmen
Schaduwten*

HET FANTASIE-ROLLENSPEL:
HET ULTIEME GEZELSSCHAPSSPEL
IN BOEKVORM

Foob '93

THE WISE TREE PRESENTEERT

Duistere Catacomben

II



VIJF NIEUWE AVONTUREN

Het is zelden goed toeven in gezelschap van Wierogen. Zij vertonen de vervelende neiging zwemmenden te hypnotiseren, wat kan leiden tot eerder ernstige verdrinkingsverschijnselen. Hetzelfde kan trouwens gezegd worden van de Slivertutg, maar daar wens ik verder niet op in te gaan, vermits dit van weinig goed smaak zou getuigen.

Wilhelm van Humberwald
Ingewijde in de orde van Malachias
1284 Atumbar

Uitwerking, ontwikkeling en cerebrale belichtingen

Steven 'Stel Redant
Katrien 'Kat' Vandenberg
Dirk 'Dizzy' Vandenheuvel
Johan 'Foob' Wuyckens

Tekeningen en aardappelstempels

Bloemmen
Fred-Maria 'Rappav' Voorwaertsch
Kat
Foob

Lay-out en Desktop

Dizzy
Foob

Kaarten en verborgen verleiders

Kurt 'Koette' Van Bouchout
Foob

Speltestnotlings

Lieven, Sisse, Linda, Leen, Nico, Hild, Els, Bruno en Salomarikaler Nafelko

Met dank aan

Johan 'Chicky' Beyens voor een goede poging
Salomarikaler Nafelko voor zijn koekjes
Onzelf voor weeral een goeie job en een perfecte timing

Dit boek ontlokte volgende kreten

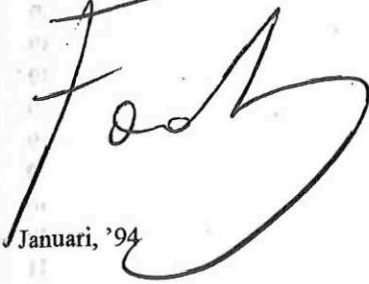
'Zegt het maar recht in mijn gezicht!', Chicky
'Dus, ge weet het, Font. Tegen eind '93 moet het af zijn.', Dizzy en Foob
'Jaja.', Font
'Ge zult het nog eens moeten nalezen', Stel
'Die mummie is nogal suf en hij klopt op de helden hun bakkes.', Kat

**Copyright ©1994 The Wise Tree
Postbus 255, 3000 Leuven 1, België
Tel. 016/23.33.99
Fax. 016/29.33.99**

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

Zoals dat de gewoonte is bij een multi-national als The Wise Tree, werd dit boek in een recordtijd klaargestoomd en dit alles weer een paar uur voor de deadline. Onze poriën presteerden overuren en binnen onze perfect gewelfde hersenpannen stonden synapsen onder monsterachtige spanningen. Ze schreeuwden het uit, machteloos onder de martelingen die wij hen deden ondergaan. Ja, zo is het leven in een succesvol bedrijf als het onze. En om maar te tonen dat we nog lang niet uitgeput zijn durf ik te beweren dat u in 1994 nog véél meer zal zien verschijnen. Ik maak me sterk dat u 'Sagen & Legendes 3' mag verwachten én een boek met de naam 'Artefact', een Science Fiction-rollenspel. Verder wordt er doorgewerkt aan een drie-tal andere boeken die, nog voor de volgende ijstijd, de winkels moeten teisteren. We zitten niet stil. Het jeukt.

Johan 'Foob' Wuyckens



Januari, '94

Gebruikte afkortingen:

- AA: Alle acties
- AK: Aanvalsklasse
- BEH: Behendigheid
- BEP: Bepantsering
- BEW: Beweging
- CHA: Charisma
- Dx: Dobbelsteen met x aantal zijden, bvb. D20
- Dkt: Dukaten
- EP: Ervaringspunten
- INT: Intelligentie
- KB: Krachtbonus
- KLEP: Kritieke levenspunten
- KRA: Kracht
- KT: Kritieke treffer
- LEP: Levenspunten
- MOE: Moed
- MP: Magiepunten
- NSK: Niet-spelerskarakter
- OMV: Omvang
- OPM: Opmerking
- S&L1: Sagen & Legendes 1 avonturenboek
- S&S: Schimmen & Schaduwen basisregelboek
- Sh: Shillingen
- SK: Spelerskarakter
- SM: Spelmeester
- SPI: Spirituele weerstand

Inhoud

Voorwoord	7
------------------	----------

Mijnbrand	9
------------------	----------

Inleiding	9
1. Voorgeschiedenis	9
2. Het begin	10
3. Aankomst aan de mijn	10
4. De eerste afdaling	10
4.1 De bewusteloze mijnwerkers	11
4.2 De vreemde wezens	11
5. De vluchtplaats van de kobolden	11
6. De alternatieve route	14
7. Het drakenhol	14
7.1 De weg naar het hol	14
7.2 Het hol	14
8. Een waterig einde	15
9. Epiloog	15
9.1 Ervaringspunten	15
10. Monsters en Creaturen	15
10.1 De kobold	15
10.2 Brandende steenkoolementen (niv 4)	16
10.3 Eggrisch	17
10.4 Wierogen	17

De Veenburcht	19
----------------------	-----------

Inleiding	19
Voorgeschiedenis	19
De geheimen van de burcht	20
De geheime kamer onder de bierkelder	20
De geheime trap in de bibliotheek	20
Inleidende gebeurtenissen	20
Begin van het avontuur	21
Bertwin de Manoscalientes	23
Jenna de Manoscalientes	23
Loizie	23
Gangillian	23
Chiwisk	23
Wachters	24
De rol van Jakele	24
Kamberbeschrijving	24
Ontknoping	29
NSKs	29
1. Bertwin de Manoscalientes	29
2. Jenna de Manoscalientes	30
3. Loizie	30
4. Dymrinn	30
5. Gangillian	31
6. Chiwiskr	31
7.1 Wachter	32
7.2 Bedienden	32
9. Walkoer de dolende ridder	32
9. Jakele alias Tragidis	33
Ervaringspunten	33

Vuil Spel	37
------------------	-----------

Situering	37
Samenvatting	37
Achtergrond	37
Voorgeschiedenis	37
Dubbelspel	38
De ontmoeting	38
Kowin vertelt	38
Opties	38
Rywan bevrijd	38
Verdenkingen	38
Naleshprikelen	39
Zonder geld	39
Met geld	39
Plaatsbeschrijvingen	39
De versterkte hoeve	39
De naleshgrot	40
Niet - Speler Personages	40
De escorte	40
Kowin, kok, halfling	41
Rywan, de sergeant, dwerg	41
De rovers	41
Roversbende - de hoofdvrouw	41
Bendeleden	42
Keerl	42
Landbouwers	42
De naleshfamilie	42
Gurd Bonenkamp	43
Epiloog	43

To(e)maatje of het verhaal van de gekruide demoon	46
--	-----------

1. Inleiding	46
2. De demoon	46
3. Ervaringspunten	46
4. Epiloog	46

Nevelschap Specerijen	48
------------------------------	-----------

A. Plot en voorgeschiedenis	48
B. NSKs	52
b.1 Aaf Nevelschap	52
b.2 Hanz Makus	53
b.3 Johan Naerlinck en Larik Fruts	54
b.4 Karel Stille	55
b.5 Kokkie (Berta Pluis)	56
b.6 Lara Romancier	57
b.7 Peter Trubel	58
C. Lokaties	60
D. Afronding	67

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

Door Dirk Vandenheuvel

Inleiding

Dit avontuur is zeker niet voor beginnende SKs. Alhoewel men geen ervaren rollenspeler moet zijn om dit avontuur tot een goed einde te brengen moet men wel een sterk, goed uitgerust en ervaren karakter hebben. Enkele magiegebruikers van een hoger niveau (zeker elementenmagiërs van het vuurelement of het waterelement) zijn zeker nuttig alsook enkele magische wapens. Dit is het eerste avontuur waarin de SKs eigenlijk in een rechtstreekse confrontatie met een draak (en dan nog geen kleintje) kunnen komen en dat is zeker niet om mee te lachen. Indien je als SM denkt dat de SKs niet sterk genoeg zijn kan je natuurlijk altijd de kracht van de monsters afzwakken en de draak niet laten aanvallen (zie epiloog). SKs die reeds de voorgaande avonturen van TWT hebben gespeeld, zijn klaar voor de actie maar kunnen zich verwachten aan een bijzonder taai avontuur!

1. Voorgeschiedenis

Het volgende avontuur speelt zich af in een steenkoolmijn in de bergen ten noorden van het Dokra-meer. Lir is een van de grootste producenten van steenkool dat, vooral door de rijkere lieden in Dor, veelvuldig gebruikt wordt om huizen te verwarmen in koude tijden. De steenkoolmijn in kwestie is de Dokra-Noord mijn, een mijn van middelmatige grootte die een 30-tal mijnwerkers te werkt stelt. Rond de mijn is een klein armzalig dorpje waar de mijnwerkers en, in sommige gevallen, hun familie wonen. Tot voor kort ging alles goed, de steenkool in de mijn was van goede kwaliteit en bracht redelijk veel geld op voor de mijnwerkers. Twee dagen geleden sloeg het noodlot toe. Door een onbekende oorzaak vatte de diepste mijnschachten plots vuur. Een dikke rookwolk verspreidde zich snel door alle schachten zodat werken in de mijn onmogelijk werd. Bijna alle mijnwerkers konden ontsnappen maar een 5-tal ongelukkigen zitten nog steeds opgesloten. De gelukkigen die zijn kunnen ontsnappen brachten vreemde verhalen met zich mee over vreemde duivelse wezens met rode oplichtende ogen die 'uit de hel zelf zijn verschenen en met hun gloeiende ogen de steenkool in brand hebben gestoken'. Enkele mijnwerkers beweren zelfs dat de mijn een poort naar de hel is geworden en dat het einde van de wereld nabij is.

De ware toedracht is gelukkig iets minder dramatisch, doch misschien even gevaarlijk voor de SKs. Een vrouwelijke zwarte draak, die in een nabij gelegen onderaardse grot woonde, heeft namelijk een doorgang gegraven naar de lagere niveaus van de mijn. Vermits de draak van vuur houdt, vond zij het een schitterend idee om de steenkool in lichterlaaie te zetten met haar drakenadem. Intussen heeft ze al haar schatten naar de brandende schacht verhuisd en



heeft ze enkele wachters 'in het leven geroepen' om haar rijkdommen te beschermen. De inval van de zwarte draak heeft niet alleen de mijnwerkers verdreven. Op de laagste niveaus van de mijn woonden namelijk een hele stam kobolden (voor meer info over kobolden zie beschrijving op het einde van het avontuur). Deze zijn natuurlijk ook door de hitte en de rook verdreven naar hoger gelegen mijnschachten (vandaar de geruchten over duiveltjes) waar zij een armzalig bestaan leiden omdat ze niet naar boven durven komen vermits daar te veel mensen zijn. De SKs staan dus voor een gevaarlijke taak. Ze moeten de mijnwerkers en de kobolden redden en een manier vinden om de draak te verslaan en de mijnbrand te blussen.

2. Het begin

Het avontuur kan op verschillende manieren beginnen. Hier volgen enkele suggesties:

- De SKs zijn op doorreis in de streek van Lir als ze een dikke rookpluim aan de horizon zien. Als ze besluiten om de situatie eens van naderbij te gaan onderzoeken komen ze aan het kleine mijnwerkersdorpje.
- De dwerg Duko Blauwerts heeft het, als baas van de mijn, op zich genomen om hulp te gaan halen in Lir. Hij komt de SKs onderweg tegen en smeekt hen om mee te gaan naar de mijn. Hij vertelt de wildste verhalen (over duivels, de hel... enz.) en verzint vanalles om de interesse van de SKs op te wekken. Desnoods vertelt hij hen dat er grote rijkdommen te vinden zijn in de mijn (wat eigenlijk waar is maar dat kan Duko natuurlijk niet weten).
- Als de SKs in Lir zijn dan kunnen ze daar een bericht van Duko in alle herbergen terugvinden. Hierop staat geschreven:

Dappere lieden gezocht voor het redden van mijnwerkers!
Duistere machten zijn misschien met de zaak verwickeld!
Interesse?

Ga dan snel naar de herberg 'De Gouden Spiegel' en
contacteer Duko Blauwerts!

- Als de SKs naar 'De Gouden Spiegel' gaan treffen ze daar Duko aan die hen vanalles vertelt (zie vorige paragraaf) om hun interesse op te wekken. Duko wil zo snel mogelijk vertrekken want 'er zijn nog mensen in de mijn'. De reis naar Dokra-noord duurt ongeveer één dag met een paard aan een redelijk snel tempo.

3. Aankomst aan de mijn

Vanuit een gang in de rotswand stijgt een dikke roetzwarte rookpluim naar boven. Een groepje mijnwerkers (mensen maar ook enkele dwergen en één reus) komt juist naar bui-

ten gestrompeld. Een zwartgerookte dwerg ziet de SKs en wankelt naar hen toe. Voor hij bewusteloos op de grond valt zegt hij: *'Jullie moeten ons helpen ... de rook is te dik... Gert, Dirk en Zwix zijn nog binnen... help ons..'*

Onmiddellijk komen er enkele vrouwen uit de kleine bouwvallige huisje gelopen om de gewonde, bijna verstikte mannen te helpen. De SKs moeten snel handelen want in de eerste mijnschacht zitten nog enkele personen gevangen die het niet lang meer zullen uithouden. Enkele mijnwerkersvrouwen smeken de SKs om onmiddellijk in de mijn af te dalen om hun mannen te redden ('Er is nog een kans dat ze in leven zijn...'). Naast de mijnschacht ligt een boel bruikbaar materiaal... koorden, helmen, houwelen, lampen... enz. De SK kunnen dus onmiddellijk, mits een beetje organisatie, in de mijn afdalen.

4. De eerste afdaling

De eerste afdaling zou al snel aan de SKs duidelijk moeten maken dat de mijn bijzonder gevaarlijk en ontoegankelijk is voor gewone stervelingen. Een dikke zwarte rook herleidt de zichtbaarheid tot nul en maakt ademen zeer moeilijk zonet onmogelijk. Zonder magische middelen zullen de SKs niet ver komen tenzij ze enkele voorzorgsmaatregelen nemen. Welke maatregelen hangt een beetje van de SM af, maar probeer in ieder geval de gevaarlijke benauwde sfeer goed tot uiting te brengen. Overal rook, hoestende en schreeuwende mensen, iemand die naar buiten wil enz. De mijn is eigenlijk meer een verzameling van gangenstelsels die steeds dieper en dieper naar beneden leiden. De diepste verdieping ligt ongeveer 150 meter onder de grond maar de afstand die moet afgelegd worden om tot daar te geraken is ruim 800 meter. Een kaart van de gangenstelsels is niet nodig voor dit avontuur vermits de hele mijn gevuld is met rook en er toch niets speciaals te beleven valt buiten de ontmoetingen die verder beschreven staan. Indien de SM wil kan hij altijd op voorhand een klein gangenstelsel tekenen maar op het moment zelf verzinnen is veel gemakkelijker. Om dieper in de mijn af te dalen hebben de mijnwerkers hier en daar, op steile stukken, ladders gezet (of hangen er soms wel koorden). Een SK die door de met rook gevulde mijngangen aan het dwalen is, loopt natuurlijk altijd de kans dat hij ergens naar beneden tuimelt (meestal niet dieper dan 4 meter). Of dit gebeurt hangt van de SM af.

Om tot op de eerste verdieping (in negatieve zin) van de mijn te geraken om de, intussen bewusteloos geraakte mijnwerkers, te redden zullen de SKs iedere 5 meter een WEE proef moeten afleggen. Elke keer als deze proef mislukt gaat hun WEE met 10 naar beneden en als ze op nul staat verliest de SK het bewustzijn. De verloren WEE zal snel teruggewonnen worden wanneer men enkele minuten verse lucht kan inademen. De weg die de SKs moeten afleggen is ongeveer 25 meter (10 WEE proeven dus, want deze afstand moet ook nog terug afgelegd worden) en de SM kan, om het nog wat moeilijker te maken, nog af en toe een Oriënteren-proef inlassen. Mislukt deze proef dan lo-

pen de SKs 10 meter in de verkeerde richting (of in een cirkel).

Maatregelen die helpen of nuttig zijn:

- Als de SKs eraan denken om iedereen aan elkaar vast te binden, dan is de kans kleiner dat iemand verloren zal lopen en bewusteloos zal vallen. De SK die op dit idee komt krijgt 50 EP extra.
- Een stuk stof voor de mond zal het ademen een klein beetje vergemakkelijken (elke WEE proef +10). De SK die op dit idee komt krijgt 10 EP extra.
- Magische spreuken kunnen bijzonder interessant zijn... de SKs zullen wel iets origineels verzinnen als ze een geschikte spreuk hebben.
- Buiten, naast de mijn ligt een hoop mijnwerkersmateriaal. Helmen en houwelen zouden wel eens van pas kunnen komen (af en toe kan de SM een stuk steen van het plafond laten vallen: schade 2D6 op hoofd).
- Schublingen kunnen onder water ademen en hebben een klein beetje minder last van de rook (WEE +10).
- Dwergen kunnen zich beter oriënteren in de mijn en krijgen een +10 bonus op hun kundeproef.

4.1 De bewusteloze mijnwerkers

Hoestend en met tranen gevulde ogen, komen de SKs uiteindelijk aan de gang waarin de bewusteloze mijnwerkers liggen (eventueel na meerdere pogingen). Een SK die slaagt in een Zien-proef merkt dat er enkele lichamen op de grond liggen (andere SKs zien helemaal niets of denken dat het grote stenen zijn). De mijnwerkers bewegen niet meer (zijn volledig buiten bewustzijn) maar leven nog. De SKs kunnen nu proberen om de bewusteloze mannen terug bij te brengen (eventueel met magische middelen, met één of andere medisch poedertje of gewoon met sterke drank) of ze op eigen kracht naar boven dragen of slepen. Hoe de SKs het ook aanpakken, als ze op het punt staan om terug naar boven te vertrekken zien ze plots een aantal vuurrode oogjes door de dikke rookmassa naar hun staren...

4.2 De vreemde wezens

Hoe de SKs reageren op de ontmoeting met de kobolden is van cruciaal belang voor dit avontuur. De kobolden zullen de SKs immers moeten vertellen dat er een draak in de diepere mijngangen zit en hoe ze die het best kunnen verjagen. Indien de SKs de kobolden verjagen kunnen ze later nog op zoek gaan in de mijn naar de 'vreemde wezens'. De kobolden zullen dan nog hopelozener zijn en de eerste vriendelijke toenaderingspoging ondernemen. Indien de SKs de kobolden doden, dan zullen ze ook voor de gevolgen moeten opdraaien. Ze moeten dan zelf maar een manier vinden om in de mijn af te dalen en de draak te verdrijven. Maak het hen in dit geval zeker niet gemakkelijk en laat ze maar wat boeten voor hun moordlustig gedrag!

'Door de dikke rooklaag zie je vaag twee kleine mensachtige wezens... ze zijn in vuile lompen gekleed, alhoewel de grootste van de twee blijkbaar mooie kleren aanheeft onder zijn met roet bedekte mantel. De vreemde wezens hebben kleine rood gloeiende ogen, dunne spitse oren, een korte

staart en lange, scherpe klauwen. Ze zijn jullie blijkbaar aan het gadeslaan'

Een tweetal kobolden (waaronder Zixo, de hoofdman) zijn de SKs aan het bespieden. De kobolden zitten een beetje verder in een verlaten deel van de mijn gevangen. Een hele koboldenstam leeft daar in erbarmelijke omstandigheden en wacht geduldig op de hongerdood. De twee kobolden zullen op de vlucht slaan als de SKs hun vijandig benaderen maar zullen later nog wel terug komen in de hoop dat de SKs misschien voedsel of water bij zich hebben dat ze kunnen stelen. Indien de SKs de kobolden vriendelijk benaderen (ze bieden hen voedsel of water aan of proberen tegen hen te spreken (de kobolden verstaan, zij het met moeite, de mensentaal Atumbariaans)) zullen ze voorzichtig naderbij komen en de situatie waarin ze verkeren aan de SKs proberen duidelijk te maken. In gebrekkig Atumbariaans stelt de grootste kobold zich voor als Zixo. Zixo vertelt de SKs dat zijn volk in grote nood verkeert en gevangen zit in een verlaten deel van de mijn. Indien de SKs iets meer over kobolden willen weten geef hen dan wat info uit de beschrijving van de kobold (punt 10.1). De kobolden durven niet naar boven komen, ze zijn immers niet gewoon om onder het 'grote blauwe plafond' te leven en vrezen de mensen die aan de oppervlakte wonen (enkele kobolden zijn al eens een kijkje gaan nemen aan de mijnuitgang). Zixo smeekt de SKs om hem en zijn volk te redden en probeert hen mee naar zijn volk te nemen om de SKs de situatie te laten zien. Het is belangrijk dat de SM de hopeloze situatie van de kobold-hoofdman naar boven laat komen. Zixo vertrouwd immers geen mensen maar ziet zich genoodzaakt om hulp aan hen te vragen. De SKs zien er anders uit dan de andere mensen die Zixo al gezien heeft (de mijnwerkers) en hij gelooft dat hij ze kan vertrouwen (ze zijn hier immers ook andere mensen uit de mijn komen redden, waarom dan geen kobolden?).

5. De vluchtplaats van de kobolden

Waarschijnlijk is het beter als de SKs eerst de bewusteloze mijnwerkers naar boven brengen en dan de kobolden hun verblijfplaats gaan bezoeken. Als ze terugkeren staat Zixo hen ongeduldig op te wachten.

Als de SKs meegaan met Zixo (en dat is zeker de bedoeling) dan leidt hij hen door enkele kleinere, met minder rook gevulde, gangen. De SKs hebben nog wel moeite om adem te halen maar moeten geen WEE proeven meer afleggen. Na een dertig tal meter komt het gezelschap in een kleine grot. Het beeld dat de SKs hier te zien krijgen is niet erg prettig. Overal liggen er zieke en uitgeputte kobolden. Moeders proberen wanhopig hun, wenende en hongerige kinderen in leven te houden. Over heel de grot liggen de armzalige bezittingen, die de kobolden hebben kunnen redden, verspreid. De kobold, die nog genoeg kracht in zich hebben, kijken de SKs eerst angstvallig aan maar kalmeren een beetje wanneer ze zien dat hun leider Zixo bij hen is. Deze lieden kunnen ze misschien vertrouwen.

'Hier hoeven geen woorden bij... jullie moeten ons helpen... en misschien kunnen wij jullie ook wel helpen' zegt Zixo in gebrekkig Atumbariaans. 'Enkele dagen geleden kwam een boosaardige draak in de lagere delen van onze mijn wonen. De draak woonde, zolang wij kobolden het ons kunnen herinneren, in een nabijgelegen ondergrondse grot. Maar op een dag had de draak een gat gegraven naar onze mijn en zette de zwarte steen in lichterlaaie. Wij

moesten vluchten voor de grote hitte en de rook en enkele van onze stamgenoten werden levend verbrand of verstikt. Nu zitten we hier gevangen en durven we niet meer naar buiten... maar er is nog hoop. Als iemand de draak wil verdrijven en de brand blussen zouden we onze woonplaats terug kunnen opbouwen en weer in rust leven. Ook de mensen die deze grot 'verbouwen' zouden dan opnieuw kunnen werken en alle problemen zouden opgelost zijn.'



De SKs zullen waarschijnlijk verschrikt opkijken en zeker willen weten hoe het kleine detail 'het verdrijven van de draak en blussen van de brand' kan volbracht worden. Als ze dit aan Zixo vragen zal hij antwoorden *'Hmmm... dat is minder moeilijk dan het lijkt. Wij kobolden kunnen het niet zelf, maar we zijn wel bereid om het jullie te vertellen als jullie beloven aan niemand te vertellen dat wij hier wonen.'*

Het bestaan van onze stam moet geheim blijven voor de mensen.'

Als de SKs de koboldleider beloven dat zijn geheim bewaard zal blijven (Een SK die een goede moraal heeft en zich niet houdt aan de belofte kan eventueel, als de SM dat wil, een neutrale moraal toegewezen krijgen 'als straf') dan zullen de kobolden een beloftecerimonie uitvoeren (de SM kan hier zelf wat verzinnen, van rond de spelers dan-



sen tot het beschilderen van hun gezichten, eventueel in het echt. Eigenlijk hebben de kobolden helemaal geen belofte-cerimonie, maar ze kunnen het toch niet laten om eens een grapje uit te halen met de SKs. Ze hebben toch al beloofd om hen te helpen!). Na de (nep)ceremonie vertelt Zixo zijn plan: *'Een beetje verder in deze grot is een kleine gang die helemaal naar boven op de berg leidt. Als jullie die gang volgen komen jullie uit aan een oud mensenvoerwerk. Ergens in de buurt van het bouwwerk moet een gang zijn naar het oude drakenhol. Eén van onze kobolden is daar al eens geweest en vertelde dat er een redelijk groot meer is in het drakenhol. Als wat hij vertelde juist is, moet het meer zeer dicht bij de onderste gangen van deze mijn liggen. Het zou dus mogelijk moeten zijn om onder water een bres in de rotswand te slaan zodat het water in de mijn loopt, de brand blust en waarschijnlijk de draak doodt of verdrijft. Wel wat denken jullie? Zijn jullie ertoe in staat?'*

Waarschijnlijk zijn de SKs best tevreden met het voorstel van Zixo, het lijkt immers niet zo heel gevaarlijk te zijn en in ieder geval beter dan door de rook in de mijn af te dalen om daar de draak in haar eigen hol te gaan confronteren. Eventueel kunnen de SKs, als ze geen materiaal bij zich hebben, nog eens naar boven gaan om houwelen en ander graafmateriaal op te halen. Indien ze dat niet doen is het op naar ...

6. De alternatieve route

De route naar boven is niet echt ingewikkeld (zie kaartje) en zeker niet gevaarlijk. Buiten enkele losliggende stenen en enkele kleine doorgangen zijn er geen speciale problemen. Indien de SM wat inspiratie heeft kan hij hier nog altijd wat extra grotten bijvoegen, al dan niet bevolkt met bloeddorstige creaturen. Als de SKs uiteindelijk terug in het daglicht verschijnen, zijn ze helemaal tot boven op de berg geklommen (ongeveer 500 meter boven de mijningang). Boven op de berg is een klein plateau met daarop de overblijfselen van een oude wachttoren. De onderste verdieping is helemaal overgroeid met een dikke, rode klimplant en de tweede verdieping is voor de helft ingestort. De toren is een overblijfsel van de oorlog tegen Rothin, toen hij als wachttoren fungeerde om de lager liggende vlakke te observeren. Binnen in de toren wonen een aantal trollen, die zich hier redelijk recent gevestigd hebben in de hoop dat ze ooit de kans zullen krijgen om de drakenschat te plunderen. Tot nu toe zijn ze nog niet durven afdalen, maar ze liggen wel altijd op de loer. Er is niets waardevols te vinden in de toren buiten de rommel die de trollen hebben gemaakt (etensresten, vodden, waardeloze voorwerpen... enz.). Naast de torenruïne zien de spelers een groot, zwart hol dat, als men op de kwalijke reuk moet afgaan, duidelijk de ingang van het drakenhol is. Een zeer kleine zwarte rookpluim stijgt uit het hol naar boven (een duidelijk bewijs dat het hol met de mijn in verbinding staat).

Als de SKs naar het drakenhol gaan of als ze de toren willen betreden vallen de trollen aan. Er zijn twee maal zoveel

trollen als SKs. Dit wordt een gevecht op leven en dood. Vergeet niet dat de trollen verloren LEP kunnen bijwinnen (speciale eigenschap). Als de SKs niet sterk genoeg zijn om de trollen te overwinnen dan kan de SM er altijd orks of krils van maken. Nadat de trollen in de pan gehakt zijn, kan de tocht naar beneden beginnen...

7. Het drakenhol

7.1 De weg naar het hol

De gang op het plateau loopt stijl naar beneden. De SKs begeven zich terug in de duistere ingewanden van de berg. Tegen het plafond hangt een dun laagje rook, de wanden zijn zwartgeblakerd en de grond is bedekt met een dikke laag asse (van de drakenadem). De gang is ongeveer 800 meter lang en eindigt dan in een grote grot, de oude woonst van Eggrisch, de zwarte draak. De afdaling verloopt zonder weinig incidenten, wel zien de SKs hier en daar verkoolde overblijfselen van ongelukkigen die zich in het hol van de draak hebben durven wagen. De SM moet zeker inspelen op de duistere en lugubere sfeer die in dit drakenhol hangt. Probeer ervoor te zorgen dat de SKs zich niet op hun gemak voelen door de gelaatstrekken van de vorige slachtoffers van de draak te beschrijven of door af en toe een vreemd gebrom door de duistere gangen te laten weerklinken. Alhoewel de SKs in geen echt gevaar verkeren tijdens de afdaling naar het hol moeten ze denken dat er elk moment een gigantische draak om de hoek kan verschijnen.

7.2 Het hol

Het oude hol van Eggrisch is een grote, natuurlijke grot. Overal ziet men zwartgeblakerde stalactieten, stalagmieten, afgeknaagde botten en versplinterde schedels. Er bevinden zich twee meertjes in de grot. Het noordelijke meer is eigenlijk een warmwaterbron en is kokend heet. Het meertje borrelt en kolkte en verspreidt een walgelijke zwavelwalm. De enige manier om over het meertje te geraken en de rest van de grot te bereiken is over een aantal gladde, boven het water uitstekende stenen. De stenen zijn begroeid met een dikke vieze mosmassa en bieden niet veel houvast. In totaal moeten de SKs op drie stenen springen alvorens de overkant van het meer te bereiken. Om hierin te lukken moet een SK driemaal in een BEH (of een acrobatie) proef lukken. Indien deze proef mislukt, valt de SK in het kokende water en krijgt hij iedere spelronde 2D6 schade zonder BEP. Om uit het water te klimmen mag de SK elke SR weer een BEH (of Acrobatie) proef afleggen. Als de SKs over het kokende meer geraakt zijn zien ze in de oostelijke wand een zwarte gang waaruit af en toe een dikke zwarte rook naar omhoog rijst. Dieper in de gang zien ze een vaag rood schijnsel (de mijnbrand). Dit is de gang die de draak gegraven heeft naar de mijn en als de SKs een kijkje willen gaan nemen in de gang trekken ze de aandacht van twee brandende steenkoolementen (zie punt 10.2). De elementen zijn daar geplaatst door de draak om haar rijkdommen te bewaken (achter de elementen, in een

rode vuurzee zien de SKs de zwarte omtrekken van de draak). De elementen zullen tot hun uiteindelijke vernietiging doorvechten.

In het zuidelijke deel van de grot is een tweede meertje. In groot contrast met zijn noordelijke broertje is dit een kalm, proper dingetje. De SKs kunnen zonder te veel problemen de bodem van het meer zien en de dikke groene algen die daar hun thuis hebben gemaakt. Om de mijn vol water doen te lopen moeten de SKs dus een gat maken in de zuidelijke wand van het meer, liefst zo ver mogelijk onder de waterspiegel. Wat de SKs niet weten (en zien) is het dat het meertje bewoont wordt door een 6-tal wierogen (zie punt 10.4) die zich eerst verschuilen onder de algen maar aanvallen als er iemand in het water duikt. Als een SK een kijkje gaat nemen onder de dikke algenlaag, ontdekt hij de versplinterde resten van een menselijk skelet. Tussen de beenderen ligt een mooie medaille (een runenstein, zie later S&L III) die de drager de speciale eigenschap Immuun Element Vuur van niveau 5 geeft. De ongelukkige avonturier aan wie deze medaille toebehoorde, dacht dat hij de draak kon overwinnen als hij immuun was voor haar adem. De draak heeft hem dan maar gewoon verscheurd.

8. Een waterig einde

Het maken van een bres duurt toch wel een klein uurtje. Om de beurt (of allemaal tezamen) moeten de SKs onder water duiken en in zeer moeilijke omstandigheden met houwelen een gat in de wand trachten te hakken. De taak van de SM is natuurlijk om hier een spannende climax van te maken. Misschien vallen er af en toe nog wierogen aan, een aantal steenkoolelementen komen uit de mijn gang te voorschijn, een trosje geregenereerde trollen heeft de moed bijeengeraapt en is in het drakenhol afgedaald of de grote slechterik zelf (de draak voor diegene die het nog niet wisten) komt op het laatste nippertje langzaam naar buiten gekropen. Wat er ook gebeurt, uiteindelijk lukken de SKs erin om een bres in de wand te hakken en met een dof gerommel stroomt het water door de opening in de mijn gang. Als het water in contact komt met de hete kolen, ontstaat er een grote wolk stoom die tegen een enorme snelheid naar boven raast. De SKs horen de draak een enorme kreet van razernij slaken en enkele minuten later is alles stil. Het is gelukt, de spelers hebben de draak overwonnen (denken ze)!

9. Epiloog

Na het onder water zetten van de diepste mijnschacht keren de SKs triomfantelijk terug naar het mijnwerkersdorpje. De dorpelingen zijn buiten hun zinnen van vreugde en zijn voorbereidingen aan het treffen voor een 'groots' feest. De natte, vermoeide en uitgerookte SKs worden opgewacht door Duko Blauwerts die hen met heel zijn hart bedankt voor hun moedige daad. *'Schitterend gedaan beste lieden. Wij zullen jullie waarschijnlijk eeuwig dankbaar zijn voor alles wat jullie gedaan hebben. Het is mij een*

ware eer om jullie allen uit te nodigen op ons...' Een verschrikkelijk gebrul overstemt de laatste woorden van Duko. Tegen een enorme snelheid zien de SKs de draak door de mijn gang naar boven vliegen tot hoog boven de wolken. Als de SKs niet sterk genoeg zijn om de confrontatie met de draak aan te gaan verdwijnt Eggrisch tussen de wolken. Op dit moment is ze gewond en verslagen maar ooit zal ze haar rekening met de SKs proberen te verheffen. Als de SKs sterk genoeg zijn (of denken dat ze sterk genoeg zijn) om de kracht van de draak te trotseren dan begint het gevecht.

Eggrisch weet duidelijk wat haar sterke troeven zijn. Ze zal proberen om in een snelle duikvlucht over de SKs heen te scheren en alles plat te branden met haar drakenadem. Als de SKs een goede methode vinden om dit soort aanval af te weren of te neutraliseren (magie, krachtige missielwapens of als ze misschien gewoon gaan schuilen) dan zal de draak landen en de SKs te lijf gaan met magische spreuken en met haar krachtige klauwen en bek. Als Eggrisch zwaar verwond wordt, zal ze zich trachten uit de voeten te maken. Ze zal dan inzien dat de SKs eerlijk gewonnen hebben en ze waarschijnlijk niet meer lastig vallen in de toekomst. Nadat de draak (of de spelers) verslagen is, zijn er nog een aantal interessante staartjes aan dit avontuur die de SM kan benutten. Wat gebeurt er met de drakenschat? De mijn is dan wel onder water gelopen maar er ligt nog een berg goud en magische voorwerpen op de bodem. Het zal zeker enkele jaren duren vooraleer het water vanzelf wegtrekt maar misschien willen de SKs wel zelf iets ondernemen. Een schubbling zou bijvoorbeeld in de donkere diepten kunnen afdalen om de schat op te diepen (dit mag de SM echter wel niet te gemakkelijk maken). De SKs zouden één of ander tuig in elkaar kunnen steken om de mijn leeg te pompen of ze zouden met magische middelen kunnen proberen. In ieder geval zal de mijn zeker nog een belangrijke rol spelen in de geschiedenis van de streek. Misschien keert Eggrisch (als ze het overleefd heeft) wel terug eens de kust veilig is.

9.1 Ervaringspunten.

Voor het redden van de mijnwerkers	50 EP
Niet vijandig benaderen van de kobolden	50 EP
Het verslaan van de trollen	100 EP
Het verslaan van de steenkoolelementen	300 EP
Voor het onder water zetten van de mijn	200 EP
Voor het doden van Eggrisch	1000 EP

10. Monsters en Creaturen

10.1 De kobold

Beschrijving

Kobolden zijn kleine, mensachtige wezens die meestal leven in de buurt van menselijke nederzettingen of activiteiten. Kobolden leven het liefst in holen of onder de grond en vandaar dat ze soms ook aardmannetjes genoemd worden. Kobolden zijn ongeveer 1.50 meter groot, hebben kor-

te spitse oren die eindigen in een pluizig stukje haar, een korte staart die geen echte functie meer vervult, kleine rode oogjes, een hondachtige neus, vlijmscherpe tanden en lange gele klauwen. Kobolden leven in een zeer gestructureerde maatschappij. Meestal bestaat een koboldenstam uit een tiental mannetjes, die vooral in staan voor het verzamelen van voedsel en het verdedigen van de stam, een twintigtal vrouwtjes die de kinderen moeten opvoeden, de woonplaats bouwen en een belangrijke rol spelen in het genezen van gewonde of zieke kobolden. De vrouwtjes zijn dan ook zeer bedreven in de alchemie. De meeste mannetjes leren ook een beetje magische eigenschappen van de stamleider, die meestal een bedreven elementenmagiër der aarde is.

Vermits kobolden in de buurt van mensen wonen, stelen ze wel eens wat spullen (vooral voedsel en glimmende kleinden). Kobolden plagen ook graag mensen en halen soms wel de gekste dingen uit met menselijke bezittingen. De meeste mensen weten niets van het bestaan van de kobold en schrijven die vreemde gebeurtenissen en plagerijen meestal toe aan plaaggeesten en kwelduivels.

Scores

BEH 34	KRA 13	WEE 26	CHA 49
INT 70	MOE 76	OPM 68	SPI 60
OMV 15	BEW 6		
LEP 28	AK 0	KB 0	

Speciale eigenschappen

Nachtzicht (4)
Koudezicht (4)
Heel Snel (3)

Wapens

BasisWK 30%

Wapenrusting

De meeste kobolden hebben een collectie van gestolen en zelfgemaakte vodden aan. Voor de gemakkelijheid nemen we BEP 2 alhoewel dit nogal kan verschillen (sommige kobolden lopen zelfs in een (gestolen) plaatharnas rond).

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	4	2
Linkerarm	4-7	3	2
Rechterarm	8-11	3	2
Lichaam	12-16	10	2
Linkerbeen	17-18	4	2
Rechterbeen	19-20	4	2

10.2 Brandende steenkoolementen (niv 4)

Beschrijving

Dit zijn eigenlijk gewone aardelementen die vuur gevat hebben. Als gevolg hebben zij de speciale eigenschap Immuun Vuur en doen ze extra schade. Ze zijn echter wel kwetsbaar door water. Als de SKs erin slagen om de diepste verdieping van de mijn onder water te zetten dan worden deze steenkoolementen vernietigd worden als ze daar aanwezig zijn.

Scores

BEH 90	KRA 90	WEE 90	CHA -
INT -	MOE -	OPM 90	SPI 90
OMV 25	BEW 20		
LEP 70	AK -45	KB +9D4	

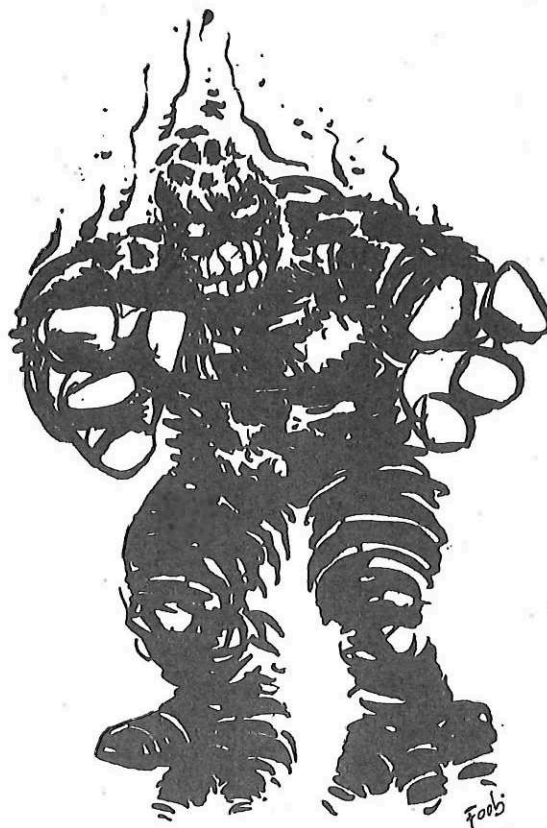
Speciale eigenschappen

Immuun Giffen (5)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Nachtzicht (5)
Onstabiel (3)
Veroorzaakt angst (2)
Ademaanval Bliksem (3) (WK 70)
Immuun Element Aarde (5)
Immuun Element Vuur (5)
Kwetsbaar Wind (5)
Kwetsbaar Water (5)

Wapens

Vuist 80, 5 aanvallen, schade 1D6+KB+3D6*
* extra schade door vuur

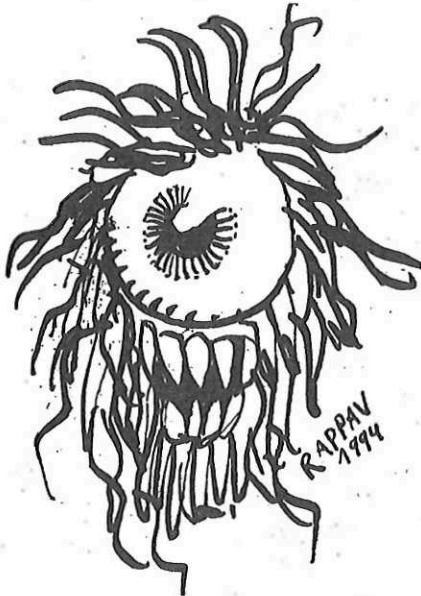
Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	11	8
Linkerarm	4-7	7	8
Rechterarm	8-11	7	8
Lichaam	12-16	25	8
Linkerbeen	17-18	11	8
Rechterbeen	19-20	11	8



10.3 Eggrisch, vrouwelijke, zwarte draak van 1223 jaar oud

Eggrisch heeft dezelfde scores als de zwarte draak op blz. 238 in het S&S basisregelboek. Eggrisch is een bijzonder slimme en sluwe draak en zal het de SKs zeker niet gemakkelijk maken (de SM moet Eggrisch zo sluw mogelijk spelen, eventueel zelfs met valstrikken en listen). Bovendien is Eggrisch zeer bekwaam in de magische kunsten. Zij kent alle spreuken (tot en met niveau 5) van de elementenmagie - vuur en heeft altijd wel een leuke spreuk geïnternaliseerd (als de SM zeer krachtige spelers heeft kan hij Eggrisch zelf een spreukenmatrix laten gebruiken. Meer info over spreukenmatrixen zie S&L I blz. 10). Meestal is deze geïnternaliseerde spreuk: 'De explosie van de haat van het vuur', de draak is immers bijna volledig immuun tegen de effecten van deze spreuk (speciale eigenschap Immune Vuur (3)).

10.4 Wierogen



Beschrijving

Wierogen zijn vreemde, onder water levende wezens. Ze zien eruit als boosaardige ogen, omgeven door een dikke wierplant. Wierogen kunnen ook venijnig bijten. Wierogen leven uitsluitend onder water en kunnen niet overleven buiten hun leefgebied (ze sterven binnen de minuut als ze uit het water zijn). Wierogen zijn goede jagers en ze leven vooral van allerhande soorten vissen die ze te pakken kunnen krijgen. Wierogen zijn niet bijzonder snel of behendig onder water, maar ze hebben wel een unieke jachteigenschap ontwikkeld: ze kunnen namelijk prooien hypnotiseren. Als een wieroog een ander waterwezen succesvol hypnotiseert dan drijft het ongelukkige slachtoffer gewoon verstijfd naar de bodem. Indien het om een creatuur gaat dat niet kan ademen onder water dan zal dit wezen verdrinken terwijl het naar de bodem zinkt. Eenmaal op de bodem aangekomen kunnen een aantal wierogen zich verlusten aan het verse hapje.

Scores (onder water)

BEH 33	KRA 3	WEE 20	CHA 10
INT 7	MOE 30	OPM 65	SPI 30
OMV 5	BEW 6		
LEP 15	AK +10	KB -2D4	

Speciale eigenschappen

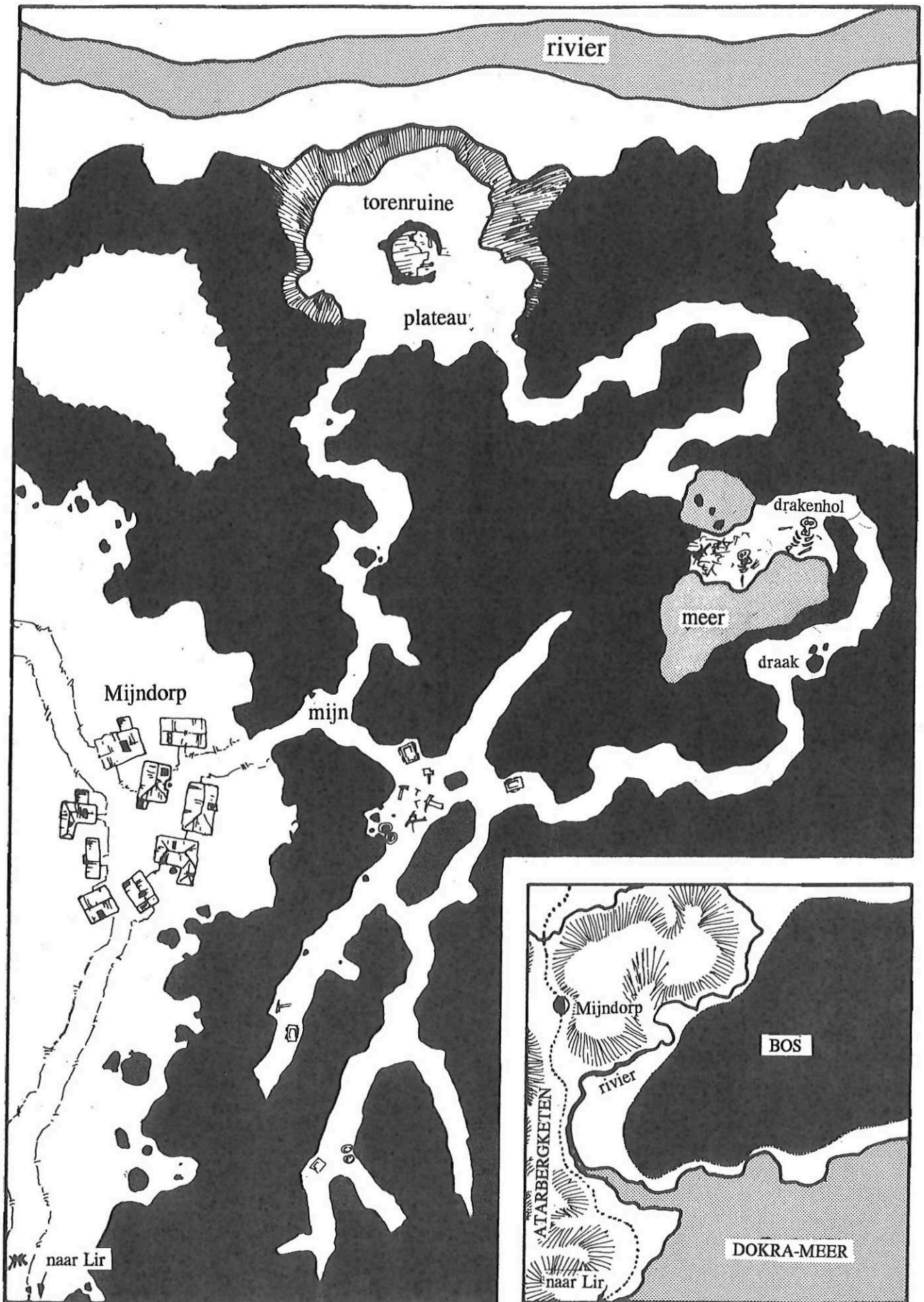
Hypnose (3)

Wapens

Beet 6D, 3 aanvallen, schade 2D6

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-20	15	0



De Veemburcht

Door Katrien Vandenberg

Inleiding

In de omgeving van Lir staat er een kleine burcht, beter bekend als de Veemburcht. Hier brengen slotheer Bertwin de Manoscalientes en zijn gevolg hun vrije tijd door met jagen en ander vermaak.

Volgens de legende is de burcht gebouwd op een oud soldatenkerkhof. Er zouden nog duizenden skeletten onder de burcht en in het veen liggen, skeletten van soldaten die sneuvelde zijn in één van de oude oorlogen. Enkele ingewijden menen zelfs te weten dat de burcht gebouwd is op de plaats waar Blayek, een koning die duizenden jaren geleden over dit gebied heerste, door een speer werd getroffen in volle strijd en ter plekke stierf.

Om aan de burcht te geraken moet men langs een smal pad dat van de hoofdweg naar het noorden afbuigt.

De burcht ligt in bebost veengebied en is omgeven door een slotgracht die tien meter diep is en vijftien meter breed. Het waterpeil komt tot ongeveer anderhalve meter onder de ramen van het gelijkvloers. Het woonhuis heeft twee niveaus, de vier torens hebben er drie. Twee van de torens staan los van de burcht en zijn de ingang. Van daar uit wordt ook de ophaalbrug bediend. Die brug is neer tijdens de dagen dat de heer in het kasteel is. Bij zonsopgang en tijdens afwezigheid van de burchtheer blijft de brug op. Toch is de burcht nooit verlaten. In het kasteel blijven altijd vier wachters en twee bedienden. Ook de magiër en zijn zuster gaan zelden met Bertwin mee naar Lir.

Voorgeschiedenis

Er schuilt een kern van waarheid in de legendes over de burcht. Ze is gebouwd op de plek waar duizenden jaren geleden het mausoleum van Blayek stond. De geschiedschrijvers zijn het er niet over eens of hij op die plek ook gestorven is. Onder de achterste bierkelder is een geheime kamer, alleen via de buitenmuur te bereiken (zie verder). In deze kamer zit er een stuk van Blayeks praalmonument in de vloer.

Toen de burcht gebouwd werd, zo'n vierhonderd jaar geleden, hebben de werklieden enkele veenmannen gevonden. De ondergrond heeft het lichaam van de soldaten uitzonderlijk goed geconserveerd; de huid is echter dieppaars en leerachtig geworden en hun wapenrusting is uit elkaar gevallen. Van deze veenmannen is een gaaf exemplaar bewaard dat zich in een kist in een van de torenkamers zou moeten bevinden. De burchtheer vertelt graag dat verhaal aan nieuwkomers, en zal bereidwillig de veenman tonen. Het is het pronkstuk van de burcht.



De geheimen van de burcht

De geheime kamer onder de bierkelder

Er is maar één manier om deze kamer te bereiken, namelijk via een opening in de buitenmuur. De vloer van de bierkelder openbreken zou een andere mogelijkheid zijn om in de kamer te geraken, maar dat zou wel een hele poos kunnen duren; want de vloer is rotshard. Dymrinn, de magiër is als enige op de hoogte van deze kamer. Bertwin, de huidige eigenaar, heeft de burcht een aantal jaren geleden gekocht en op de plannen die hij toen heeft gekregen is er van die kamer geen sprake. Dymrinn heeft in een boek in een occulte taal een beschrijving van de precieze lokatie van Blayeks mausoleum gevonden en is op onderzoek getogen. De toegang is niet meer dan een ruwe opening in de buitenmuur, verborgen door de slotgracht. In de kerkers is een deur naar een kamer met het slotgrachtmechanisme. Bertwin heeft hiervan als enige een sleutel, maar de magiër heeft er buiten zijn weten een kopie van gemaakt. De deur is gepantserd en alleen met een sleutel geraakt men hierbinnen.

Door een ingenieus systeem kan men het waterpeil van de slotgracht doen stijgen of dalen, om ze schoon te maken of als er overvloedig veel regen gevallen is (sinds Bertwin de burcht bezit is de slotgracht nooit schoongemaakt; het water is dan ook bedekt met kroes en ondoorzichtig). Het water wordt ondergronds naar een nabijgelegen beek afgeleid of binnengebracht. Dat gebeurt door de twee hendels van het mechanisme te bedienen. Om water te laten weglopen moet de linkerhendel naar rechts, de rechterhendel naar links gedraaid worden. Om water binnen te laten lopen, dient het omgekeerde gedaan te worden. De hendels kunnen in de gewenste stand geblokkeerd worden. In neutrale positie, naar boven, gebeurt er niets. Het duurt ongeveer een uur om de gracht een halve meter te laten zakken of stijgen.

Om in de geheime kamer te komen, moet het water twee meter dalen, niet meer, want dan wordt de opening onbereikbaar. Daarna dient men in de linker ingangstoren het deurtje te openen, de trap naar de gracht af te klimmen en met de roeiboort, die aan maximaal acht man plaats biedt, naar de opening te roeien (aan de linkerkant, ongeveer ter hoogte van het raam in de ridderzaal. Naast de opening is een haakje aangebracht om de roeiboort aan vast te maken (geslaagde OPM-proef of Bewerken Metaal leert dat het haakje daar hoogstens vier maanden zit). Het gat is niet zo groot (iemand met een OMV van 20 of meer raakt er niet door) en is het begin van een mossige en vochtige trap die naar boven leidt. Vooral de eerste vijf meter zijn erg glad. Het beklimmen ervan vereist drie geslaagde Behendigheds- of Klimmenproeven. Als die mislukken glijdt men uit (houd rekening met valschade), en worden alle toortsen of kaarsen die men in de hand heeft gedooft. Er is evenwel nog licht genoeg om naar boven te klimmen. De trap komt uit in een donkere en even vochtige ruimte (kamerbeschrijving).

De geheime trap in de bibliotheek

Van het bestaan van de geheime gang zijn volgende mensen op de hoogte: de burchtheer, de jachtopziener, de magiër en de zuster van de magiër. Het is geen groot geheim maar niemand zal er vrijwillig over spreken.

De gang is te bereiken via de bibliotheek op de eerste verdieping. In de boekenkast zit achter de middelste rij boeken, helemaal links, ongeveer achter een reeks van vijf dikke boeken over de geschiedenis van Dor een hendel, die de kast een weinig verschuift zodat een trap, parallel met de boekenkast vrij komt. De kast kan van in de trap weer op haar plaats geschoven worden. De trap komt uit in een kleine geheime kamer en vandaar kan men dan de hele burcht rond in een nauwe gang in de muur. Deze gang doorlopen is niet zonder gevaar, omdat er hier en daar slechts vermoldde balken liggen. De gang komt uit in de zuidoostelijke toren, via een geheime deur (ogenschijnlijk stenen - zie plan). De gang kan ook omgekeerd doorlopen worden. De deur wordt opengeschoven door er stevig tegenaan te duwen (KRA>20 proef). Het mechanisme is erg stroef.

Inleidende gebeurtenissen

Voor de SKs ten tonele verschijnen zijn er al een aantal dingen gebeurd.

Dymrinn, de magiër, heeft in een geschiedenisboek allerlei informatie gevonden over de oorspronkelijke toestand van de plaats waar de burcht gebouwd is. Zo heeft hij de lokatie van de geheime kamer onder kamer 12 gevonden. Maar de legende sprak over meer (vertaling door Dymrinn op de achterkant van een ingrediëntenlijst in kamer 44 genoteerd - wegens zijn onleesbare gekrabbel is hiervoor een Lezenproef -30 vereist.)

'En toen werd de boude Blayek getroffen door een scherpe speer en zo diep ging de speer dat de pijnlijke punt uit zijn rug stak. Terwijl hij stierf sneed zijn magiër, de schrandere Salyxas, het holle hart en de lege longen uit de koude koning. Eens zouden ze het levenloze lichaam weer dienen, zei hij, als het licht weer op het dorre Dor scheen. De schreiende Salyxas borg de trieste tekens van 's konings dood in een kleine kist en droeg ze met zich mee. En toen weende Salyxas zeven maanden en hij zat alleen op een hoge heuvel en...' (Hier wordt de tekst plots afgebroken).

De auteur van de tekst zei verder te weten dat de organische resten van Blayek nog steeds in het bezit zouden zijn van de nazaten van de magiër. Hij geeft zelfs een naam: een zekere Tragidis, die niet zo ver van de burcht woont. Dymrinn die als helingsmagiër en necromantiër gefascineerd is door het tot leven wekken van doden, werd zeer enthousiast en ging meteen op zoek naar Tragidis. Die wees hem woedend de deur, want hij meende met een gek te doen te hebben. Tragidis denkt dat Blayek op een andere plaats ligt, ergens in de bergen rond Lir. Dymrinn gaf het plan niet gauw op en huurde een dief in om het kistje te

stelen. Dymrinn heeft de grafsteen niet meteen gelicht. Gesteld dat Blayeks lijk onder de steen ligt, zou de lucht het lichaam snel tot stof kunnen reduceren. Hij heeft besloten te wachten tot de organen in zijn bezit zijn zodat hij meteen bij het openen van het graf de ressurectiespreuk kan uitspreken. Hij heeft wat zittingen oefenen op de veenman die in de kist in de wachttoren zat (kamer 21) maar al bij al was hij niet erg tevreden over het resultaat. Daarom is hij in het veen gaan graven, hij vond slechts stukken van stofelijke resten die hij door Loizie weer aan elkaar liet naaien. Loizie doet dat op het voor de rest niet gebruikte dakterras. Omdat er belangrijke onderdelen aan de veenmannen ontbraken, zo waren de armen en benen er nog al eens afgehakt, zochten ze een tijdje naar andere stukken. Tijdens zijn opgravingen was hij echter op orks gestoten en dat bracht hem op een idee. 's Nachts stal hij in de keuken vlees dat hij met een verdovend middel bestreek en gooide dat als lokmiddel naar de orks. Sinds die tijd hangen er 's avonds voortdurend orks rond de burcht. Dymrinn lokte er al eens eentje mee en verborg die dan in het bos tot hij hem ongemerkt de burcht kon insmokkelen (de wachters zitten vaak te dobbelen in de ingangstoren). Loizie gebruikte dan stukken van de orks om de veenmannen aan te vullen.

Zo heeft Dymrinn drie veenmannen tot leven gewekt. Hij en Loizie hebben ze voorlopig in de geheime kamer 45 opgeborgen.

De dag voor de aankomst van de SKs is de magiër verdwenen. Wat niemand weet is dat Dymrinn in de geheime kamer onder de bierkelder zit opgesloten. De nacht voordien was hij naar de kamer gegaan en toen is er een hevig onweer losgebarsten zodat iedereen in de burcht wakker werd. Dymrinn ging zo op in zijn experiment dat hij daar niets van gemerkt heeft. De burchtheer zag dat het peil van de slotgracht sterk gedaald was en heeft er water laten inlopen, zodat de magiër die niet kan zwemmen opgesloten zat.

Begin van het avontuur

De SKs zijn onderweg naar Lir, of een plaats in de omgeving daarvan. Het is erg rustig op de weg, wat ongewoon is in deze streek. Op een gegeven ogenblik springt er een man voor hun voeten, blijkbaar is hij uit een boom gesprongen. Hij ziet er nogal verwilderd uit en kijkt schichtig om zich heen.

'Willen jullie wat voor me doen? Dit pakje naar de Veenburcht brengen? Het is voor de magiër, voor de magiër persoonlijk.' Hij wijst naar een zijweg die van de hoofdweg vertrekt en sprint dan weg. Voor de SKs hem achterna kunnen gaan of meer uitleg vragen verschijnen vier rovers die het geld van de SKs eisen (de scores van de rovers zijn gelijk aan de scores van de burchtwachters). De rovers zijn niet erg moedig en zullen proberen weg te lopen als ze aan de verliezende hand zijn. Ze hebben geen waardevolle bezittingen bij zich en hun geld bedraagt alles bij elkaar 10 dukaten.

Ongeveer hetzelfde gebeurt als de SKs de man gevangen nemen. Hij smeekt hen het pakje naar de magiër te brengen. De rovers dagen op en terwijl zij de SKs bezig houden, ontsnapt de man, en laat het pakje achter.

Het pakje is een kistje in zwart fluweel gewikkeld. Er zitten wat uitgedroogde en nogal onsmakelijke dingen in. Iemand met de kunde Genezen Mens of Genezen Dier kan vertellen dat het om een hart en twee longen gaat en dat het zeer oude resten zijn (mits een kritiek succes kan hij vertellen dat ze zeker enkele eeuwen oud zijn en dat ze aan een vrij grote mens hebben toebehoord).

Als de SKs besluiten de hen toevertrouwde opdracht te vervullen, moeten ze de zijweg volgen om bij het kasteel aan te komen. Het is een paar uur lopen. Laat ze er in de late namiddag aankomen als dat enigszins mogelijk is.

Het bos bestaat vooral uit naaldbomen. Onderweg gebeurt er weinig. Nu en dan ritselt er wat in het struikgewas, eekhoorns en vogeltjes. Laat de SKs een OPM-proef rollen. Als die lukt, krijgen ze vaag de indruk gevolgd te worden. Een nader onderzoek levert evenwel niets op.

Het is een beetje nevelig want de vorige avond heeft het hevige geonweerd en de vochtigheid stijgt uit de grond op.

De ophaalbrug van de burcht staat open. De SKs worden tegengehouden door twee wachters. Het maakt niet veel uit wat de SKs vertellen. Ze worden gevraagd even te wachten terwijl een wachter de burchtheer haalt. De SKs worden door Bertwin op het binnenplein ontvangen en kunnen dan uitleggen wat ze er komen uitvoeren. Als ze over de magiër spreken zegt Bertwin:

'Misschien kunnen jullie ons helpen met het weervinden van de magiër. Hij is sinds gisteren zoek. We denken niet dat hij het kasteel heeft verlaten, maar met magiërs weet je dat natuurlijk nooit.' Hij geeft een beschrijving van de magiër: *'Een man van zeventig, kaal, een kromme neus. Hij draagt bijna altijd een vaalgrijs overkleed vol vlekken.'* Hij vraagt of de SKs hem onderweg misschien gezien hebben. Ze kunnen het pakje afgeven, hoewel hen uitdrukkelijk werd gevraagd het alleen aan de magiër te geven. Als ze het toch aan Bertwin overhandigen zal die er even naar kijken en een hulpje de opdracht geven het in de slaapkamer van de magiër te leggen, waar het van dan af ook op de tafel ligt.

Tenzij de SKs zich nogal onbehouwen gedragen of weigeren te blijven, worden ze uitgenodigd in de burcht te logeren en aan de avondmaaltijd aan te zitten. Als ze bovendien helpen met de zoektocht, mogen ze langer blijven.

Een dienstmeisje wijst de kamers (SKs delen 30 en 31) en zegt hen naar de eetzaal te gaan als de gong luidt. Veel tijd om op onderzoek te gaan is er niet. Een kwartier later luidt de gong.

In de feestzaal is de tafel gedekt voor zes gasten plus het aantal SKs. Aan de tafel kunnen ongeveer twintig mensen plaatsnemen. Het gezelschap zit nog bij de haard en begroet de SKs, ze worden voorgesteld aan de burchtdame en de andere leden van het gevolg.



In de zaal aanwezig zijn op dat ogenblik:

- Bertwin de Manoscalientes de burchtheer
- Jenna de vrouw van de burchtheer, een jonge vrouw van vooraan in de twintig, die hoogzwanger is.
- Loizie, een gerimpelde, oude vrouw met lang wit haar, die zit te breien bij het vuur. Ze is de zuster van de magiër.
- Gangillian, een korte pafferige man met dun blond haar, een jaar of veertig, gekleed in opzichtige fluwelen kleren en beladen met juwelen. Hij is de bard.
- Chiwisk, een lange magere man met donker haar in een staartje en blauwe ogen, even in de dertig. Hij is wapenmeester en leider van de wacht, en tevens Bertwins vertrouweling.

Als iedereen aan tafel zit, blijkt dat er ook voor de magiër gedekt is, maar die verschijnt natuurlijk niet aan de maaltijd. Daarom is iedereen in een bedrukte stemming, uitgezonderd Loizie die nogal afwezig is en niet schijnt te beseffen wat er gebeurt. Bovendien is ze hardhorig.

De maaltijd wordt opgediend door een jonge vrouw en een jongen van een jaar of vijftien. Het eten is zeer goed en overvloedig (de SM laat zijn fantasie maar werken).

Voor de maaltijd en tijdens de eerste gang kunnen de SKs volgende dingen te weten komen:

- De magiër is sinds het avondmaal van de vorige avond niet meer gezien, ook niet door zijn zuster. Hij scheen niet in een vreemde stemming en had ook niet gezegd dat hij zou weggaan.
- De laatste dagen tegen middernacht zwierven er steeds orks rond de burcht. De paarden waren voor alle veiligheid in de toren gebracht (kamer 2). De wachters hebben niemand zien buitengaan en er heeft niemand gevraagd de brug op te halen.
- De magiër, die Dymrinn heet, verdween wel vaker voor een paar dagen, maar dat was te voorspellen omdat hij

dan altijd zeer verstrooid was en in zichzelf praatte. Nu was hij opgewekt, alsof hij vorderingen had gemaakt met zijn experimenten. Hij was gehaast om weer naar zijn werkkamer te gaan, en scheen geen intentie te hebben het kasteel te verlaten. Bovendien hebben ze alle kamers afgezocht maar niets gevonden.

Terwijl het hoofdgerecht wordt opgediend gebeurt er het volgende: een van de wachters komt binnen en meldt aan de burchtheer dat er twee mannen voor de deur staan die om onderdak voor de nacht verzoeken. De burchtheer is verheugd als hij hoort dat het Walkoer de dolende ridder is, een vriend des huizes. Over de tweede man wordt niet gesproken. Men schijnt aan te nemen dat het om Walkoers schildknaap gaat. Voor de ridder binnenkomt verzoekt Bertwin de SKs niet over Dymrinn's verdwijning te spreken, ze zullen doen alsof Dymrinn boven aan het werk is. Walkoer zal anders willen meezoeken en Bertwin heeft liever niet dat de ridder overal rondsnuift. Walkoer lijdt aan kleptomanie en voor hij vertrekt na een logeerpunt moet zijn bagage in het geheim doorzocht worden om alle verdwenen voorwerpen in beslag te nemen. Het gaat telkens om waardeloze dingen, zoals lelijke vaasjes of spiegeltjes, maar het is toch vervelend.

De ridder is een zeer grote dikke man met een donkere krulbaard en hij wordt op de voet gevolgd door een lange man met vuurrood haar in leren reiskleren. De laatste man is aan zijn schouder gewond. Hij stelt zich voor als Jakele. Jakele is in feite Tragidis, de oorspronkelijke eigenaar van het kistje. Toen dat gestolen was, verdacht hij meteen Dymrinn en is op weggegaan om het terug te eisen. Jakele wil niet zomaar de burcht binnenvallen en in het wilde weg beschuldigingen uiten. Dat is te gevaarlijk. Hij heeft een illusie over zich uitgesproken zodat zijn gezicht en zijn stem anders lijken. Iemand die de illusie doorziet mag hem daarvan beschuldigen, maar omdat de overige burchtleden ze niet doorzien, nemen ze aan dat de betrokken SK ijlt. Jakele ontkent ten alle tijde de beschuldiging. Als uitkomt dat hij niet bij Walkoer hoort wordt hij wat zuurder bekeken maar men wijst hem niet de deur. Jakele krijgt gastenkamer 8, Walkoer slaapt in 28.

Als ze aan het dessert toe zijn, komt een van de wachters binnengesloft. Hij heeft dikke slaapogen en is ongeschooren. Hij sloft naar Bertwin en trekt aan diens mouw. 'Orks,' zegt hij. Niemand schijnt geschokt en iedereen eet rustig verder. 'Haal de brug maar op,' zegt de heer en de wachter sloft weer weg. Als de SKs nodig willen gaan kijken, probeert iedereen hen daarvan te weerhouden en als ze aandringen, zal Chiwisk met een zucht opstaan en zijn boog en pijlen van de muur halen. Hij is niet erg enthousiast.

'De orks zitten hier sinds een paar maanden. Elke avond laat hangen ze hier rond de burcht. Niets om je druk over te maken.' Als ze gaan kijken, vanuit de ingangstorens zijn de orks te zien, vage donkere gestalten in de mist. Het zijn er zeven en ze lopen in de buurt van de ophaalbrug en lijken naar iets te zoeken op de grond. Als ze niets vinden

grommen ze wat, maar ze maken geen aanstalten het kasteel aan te vallen.

De orks hebben helemaal niets met de verdwijning van de magiër te maken. Chiwisk zal zijn boog ook niet afgeven, 'Jullie gaan mijn goede pijlen toch niet verspillen aan de orks?'. Als ze aandringen, zal Bertwin hen met veel tegenzin bogen en pijlen of andere wapens uit de wapenkamer lenen, maar zeker geen lansen. Als de SKs de orks aanvallen reageren ze nauwelijks. Ze lopen op een sukkeldrafje weg en schudden woedend hun vuist, maar ze zullen niet aanvallen. Ze zijn trouwens niet gewapend. Het is ondertussen erg mistig geworden en de SKs zien geen hand voor hun ogen.

Als de SKs de burchtbewoners ondervragen krijgen ze van iedereen een ander verhaal te horen. Ze hebben allemaal wel een reden om over iets te liegen, het is aan de SKs uit te maken wat een leugen is, en wat de waarheid. Natuurlijk vertellen de burchtbewoners niet alles in één keer. Ze laten de informatie beetje bij beetje los. Deze informatie zou hen op het juiste spoor moeten zetten, maar zelfs zonder zullen ze de geheime kamer waarschijnlijk wel vinden.

Bertwin de Manoscalientes

De magiër is na het eten weer naar zijn werkkamer gegaan. Bertwin is nog een tijdje in de ridderzaal gebleven en heeft zitten praten met Chiwisk over de jachtpartij van de vorige dag. Loizie zat toen te breien, Gangillian heeft op zijn luit gespeeld. Jenna voelde zich niet goed en lag op bed.

Hij is tegen middernacht gaan slapen en is na een uur wakker geworden toen er een hevig onweer losbarstte. Hij sliep in kamer 40 die avond. Het onweer maakte enorm veel lawaai en hij dacht wat op het dak gehoord te hebben, misschien een blikseminslag. (In feite waren de veenmannen onrustig geworden door het onweer maar dat weet hij niet natuurlijk) Hij is naar Jenna's kamer gegaan om uit het raam te kijken. Het donderde en bliksemde en heeft een half uur gestortregend. Hij heeft gewacht tot het opgehouden had met regenen, en is toen naar de ingangstoren gegaan, om samen met de wachters te kijken of er schade was. Maar toen zag hij dat het waterpeil van de burcht sterk gedaald was en is het mechanisme gaan aanzetten om het water weer bij te vullen. De wachters hebben hem achteraf verteld dat ze geen schade hadden gezien. De volgende ochtend heeft hij de wachters gevraagd de watertoevoer te controleren, maar die was in orde. Iemand heeft dus met het mechanisme geknoeid. Nochtans heeft alleen hij een sleutel (denkt hij). Pas 's namiddags is de verdwijning van Dymrinn opgevallen en een zoektocht heeft niets opgeleverd, hoewel hij met de soldaten de hele burcht heeft uitgekamd. Loizie heeft ook meegeholpen en heeft de bovenverdieping doorzocht.

Jenna de Manoscalientes

Jenna voelde zich niet goed en heeft liggen slapen. Ze heeft vaag gehoord dat er iemand in de kamer rondliep maar ze weet niet wanneer. Ze herinnert zich niets van het onweer.

Loizie

Loizie beweert dat ze na het eten heeft zitten breien en dan is gaan slapen. Ze is wakker geworden van de bliksem en heeft even uit het raam gekeken. In de regen heeft ze twee schimmen over de binnenplaats zien lopen (dit waren Gangillian en het hulpje) en ze dacht dat het Bertwin en Chiwisk waren die een inspectieronde deden. Daarna is ze weer gaan slapen met een doekje over haar ogen en heeft rustig geslapen.

Ze heeft meegeholpen aan de zoektocht, vooral omdat ze niet wilde dat de anderen de veenmannen zouden ontdekken. Loizie is bang dat de veenmannen de magiër hebben gedood, maar ze durft niets zeggen.

Gangillian

Gangillian is na het eten blijven luitspelen en is daarna nog even de kerkers ingetrokken met de keukenjongen die hem de beginselen van het folteren bijbrengt. Toen het begon te onweren waren ze bang ontdekt te worden, en het hulpje is snel naar zijn slaapplek in 41 gelopen, terwijl Gangillian via de ridderzaal naar zijn kamer is geslopen. Hij kan de trap niet nemen, want de twee keukenmeiden slapen in de keuken. Gangillian vertelt hier niets van en zegt dat hij na het eten in zijn kamer nieuwe snaren op zijn luit heeft gezet.

Chiwisk

Chiwisk heeft na het eten met Bertwin gepraat over de jachtpartij van de vorige dag. Daarna is hij net als de anderen weggegaan maar is niet meteen gaan slapen. Hij is nog even bij de wacht in de ingangstoren geweest. De orks waren ondertussen al weer weg. Hij heeft daar even een dob-



belspelletje gespeeld. Daarna is hij gaan slapen. Toen hij de deur van de toren wou binnengaan meende hij even een zwak gegil (Gangillian in de kerkers) te horen, maar het herhaalde zich niet en hij is gaan slapen. Hij is wakker geworden van het onweer en is met twee van de wachters een inspectieronde van de wachttorens gaan doen. Na de inspectieronde is hij gaan slapen.

Wachters

Acht wachters sliepen, maar zijn wakker geworden van het onweer. Ze zijn met Chiwisk op ronde geweest en kunnen dus niet meer vertellen dan Chiwisk.

Twee wachters zijn rond de torens op ronde geweest terwijl Bertwin naar de kelders was. Ze hebben het roeibootje aan de andere oever gevonden, tegenover de geheime opening. Dymrinn had het niet goed vastgemaakt en het was weggedreven. De wachters denken echter dat zij het de laatste keer niet goed hadden vastgemaakt. Ze hebben het bootje dus weer naar de toren gebracht en er niets van gezegd omdat ze bang waren een uitbrander te krijgen voor hun slordigheid. Tegen de SKs zullen ze dat uiteindelijk toegeven, maar alleen onder belofte van geheimhouding en als niemand anders toehoort.

De kokkin en het keukenmeisje sliepen in de keuken en zijn wakker geworden van het onweer. Ze zijn niet durven buitengaan.

De kokkin klaagt erover dat iemand voortdurend goede stukken vlees steelt. Onder bedekte termen beschuldigt ze Gangillian. Ze verdenkt de bard ervan het vlees voor zijn poedel te stelen.

Bovendien klaagt ze over de magiër die vaak de keuken gebruikt voor zijn proefnemingen en al eens gevaarlijke dingen in flessen laat of de potten niet goed schoonmaakt.

'Deze zomer nog is iedereen doodziek geweest, omdat er nog wat van zijn rare giften in de soepketel was blijven zitten. En dan zwijg ik nog over mijn goede keukenmessen die verdwijnen of helemaal krom terugkomen.'

De SKs mogen vrij in de burcht rondlopen. Niemand gaat met hen mee. Bertwin wil bij Jenna blijven omdat die elk moment kan bevallen. Walkoer mag niets weten, en de anderen weigeren ook elke medewerking. Chiwisk staat de wachters liever niet af omdat er een roversbende gesignaleerd is in het bos. De enige die wel mee wil is Jakele omdat hij denkt zo op het spoor te komen van het kistje.

De rol van Jakele

Jakele zal alles doen om het kistje in handen te krijgen. Hij blijft bij de SKs zolang het kistje niet tevoorschijn is gekomen en zal alleen ophoepelen als ze zeer ernstige dreigementen uiten. Jakele zal eventueel na zekere tijd (eerder dagen dan uren) de waarheid aan de SKs vertellen (de hele geschiedenis vanaf het ogenblik dat Dymrinn op zijn drempel stond tot de diefstal), tenminste als het kistje nog niet opgedaagd is en de SKs verveeld zijn over zijn aanwezig-

heid. Ook als de SKs hem uit zichzelf over het kistje vertellen zal hij de waarheid zeggen.

Als ze hem geloven en het kistje geven is hij hen dankbaar en biedt hen een waardevolle runendolk aan. Deze dolk is tweemaal met de rune Plyth beschreven of de schaderune. Deze dolk doet 2 extra punten schade.

Als het kistje op de tafel van de magiër ligt zal hij alles doen om het in handen te krijgen en eventueel zelfs geweld of magie gebruiken (in allerlaatste instantie of als de overmacht niet te groot is).

Jakele wil bovendien een hartig woordje met de magiër spreken en zal de SKs zolang er geen onenigheid is blijven volgen, ook al heeft hij het kistje.

Kamerbeschrijving

1. Doorgang

Doorgang naar het hoofgebouw. De ingangen naar de torens zijn overdekt. Eenmaal voorbij de torens is er een muurtje van ongeveer een meter hoog.

2. Torenkamer

De westelijke ingangstoren wordt voornamelijk gebruikt als paardestal op het gelijkvloers en als rommelhok op de twee hogere niveaus. Het gelijkvloers telt drie ramen, een wenteltrap leidt naar boven. In het noorden is er een deur-tje dat gegrendeld maar niet gesloten is. Het geeft uit op een houten trapladder waarlangs men in het roeibootje kan stappen dat aan de toren vastgemaakt is. Er zijn twee roei-riemen en een kleine noodpeddel. In het bootje kan maximum zes man plaatsnemen. Het wordt vooral gebruikt voor onderhoudswerken aan de buitenkant van het kasteel.

3. Torenkamer

De oostelijke toren is de verblijfplaats van de tien wachters van het kasteel. In de onderste kamer zijn er drie ramen en een wenteltrap naar boven. In deze kamer staat ook het mechanisme van de ophaalbrug. De brug wordt opgehaald of neergelaten door aan een zwengel te draaien. Hiervoor is twee man vereist. De stand van de zwengel kan geblokkeerd worden, zodat de brug ook halverwege kan blijven hangen.

In het lokaal staan er voor de rest nog een tafel en een zestal gammele stoelen. Er staat ook een kolenvuurtje en aan de muur zijn er vier toortsenhouders, waarvan er slechts twee ook een toorts bevatten.

4. Ingangspoort

De overdekte doorgang naar de binnenplaats heeft twee houten poorten die naar binnen opengaan. De eerste poort kan gebarricadeerd worden met een zware balk. Dit kan manueel gebeuren of via een mechanisme in kamer 22. In de oostelijke muur zijn er verder twee schietgaten.

5. Binnenplaats.

Op de binnenplaats staat in het midden een oude, verweerde boom met een eigenaardige stam. De stam is een vlechtwerk van verscheidene kleine stammetjes. Men kan niet

vanuit de ramen in de boom klimmen. Op het plein geven verschillende ramen en deuren uit (zie plan). Er is ook een trap aan de westelijke kant. Deze trap leidt rechtstreeks naar de feestzaal op de eerste verdieping. De deur naar kamer 9 is op slot, evenals de deur naar kamer 22. Op het plein lopen er enkele kippen rond. In een kooi in de zuidoosthoek van het plein zit een poedelachtige hond die naar iedereen blaft die in de buurt komt. Iedereen die de hond probeert te aaien wordt gebeten.

6. Hal

In deze hal is er een venster dat op het binnenplein uitkijkt. Een trap leidt naar de keuken op de eerste verdieping. In het zuiden is er een deurloze doorgang naar de kerkers en de westelijke wapenkamer.

7. Halletje

Een deur leidt naar kamer 8 in het zuiden. Oostelijk is er een donkere trap van ruwe steen die naar de kerkers leidt. Links van de trap is een toortsenhouder met een gedoofde toorts. Uit het trapgat stijgt een mufte, vochtige luchtstroom op.

8. Kamer

De vroegere wapenkamer wordt nu als bijkomende gastenkamer gebruikt. Er hangen nog een paar gedeukte schilden aan de wand en er staat een allegaartje van afgedankt materiaal, waaronder een bouwvallig hemelbed met gescheurde gordijnen. Twee vensters kijken uit op de slotgracht in het westen en het zuiden.

9. Hal

De deur op het plein is op slot. De sleutel is in het bezit van de kokkin. Deze hal geeft toegang tot de wijn- en de bierkelder en de voorraadkamers. Er is een deur in het noorden die naar kamer 13 leidt. Deze deur is op slot. De kokkin heeft hiervan de sleutel. In het westen is er een doorgang zonder deur die naar een kleine trap leidt. In het zuiden is er eveneens een doorgang naar een kleine trap.

10. Wijnkelder

De wijnkelder ligt vijf trapjes naar beneden. Het is er koel en donker. De wijn ligt in tonnen op een keitjesvloer. De meeste tonnen zijn gevuld, en een paar zijn aangebroken of leeg. Er staat ook een rek met aarden kruiken.

11. Bierkelder

De bierkelder ligt eveneens vijf trappen naar beneden, op het niveau van de wijnkelder. De vloer is hier ook bedekt met keitjes en er staan verschillende vaten gevuld met bier, en een rek met kruiken. Achteraan, in het zuiden, is er een stenen trap, vijf trappen op. Aan het einde is er een deur die op slot is. Voor de deur staat een schoteltje met voedsel en een beker met bier. Bij navraag blijkt dat deze kelder niet gebruikt wordt omdat er naar het schijnt een geest in rondvaart. De SKs kunnen op aanvraag de sleutel krijgen van de kokkin, die ook de sleutels beheert van de voorraadkamer en de wijn- en bierkelder. Ze zal deze sleutel niet meteen meegeven als de SKs om de sleutels van 9, 10 of 11 vragen. Ze moeten er speciaal om vragen. De kokkin is

zeer bijgelovig, en ze vindt het niet prettig als iemand in deze kamer komt omdat ze denkt dat de geest dan woedend zal worden. Zij is het die eten en drinken voor de geest neerzet, omdat ze in haar onschuld ervan overtuigd is dat geesten net als goden gunstig gestemd moeten worden. Natuurlijk zal ze nooit toegeven dat zij dat voedsel daar zet. De drie andere bedienden weten dat zij het doet, en ook waarom ze het doet.

12. Lege kelder

De kelder lijkt droger dan de andere kelders. Laat een OPM-proef-30 uitrollen. De vloer klinkt hol. Er staat niets in deze kelder, en er liggen alleen enkele scherven op de vloer. In deze kelder huist evenwel een schim.

Scores schim

De schim in de bierkelder is een dwaalschim (voor de scores zie S&S Basisregelboek p. 159-169). Deze geest is ooit eens opgeroepen door een vorige bewoner. Hij is gebonden aan de plek waar hij zich op dat ogenblik bevindt, en zal de SKs niet als eerste aanvallen. Indien ze dat wel doen, haalt hij krachtig uit. Ook als de SKs de grond beginnen te bewerken zal hij aanvallen.

13. Voorraadkamer.

De deuren naar de voorraadkamer zijn goed op slot. Hier staan de voorraden van meel, gepekeld vlees, hammen, enzovoort.

14. Oude keuken

In de vloer van deze kamer is een waterput. Een buis tegen het planfond leidt het regenwater van de dakgoot naar de putopening. Het is de oude keuken die nu gebruikt wordt als slaapplek voor de twee keukenjongens en als werkplek. Er staat wat timmergerief en oude meubels. Tegen de noordelijke wand staan ook badtobbes. Er is een deur naar de binnenplaats en twee ramen die daar op uitkijken.

15. Wachttore

De noordelijke wachttore wordt voorlopig als kippenhok gebruikt. De kippen kunnen vrij in-en uitlopen naar de binnenplaats. Er zijn twintig kippen die bij zonsondergang braaf op hun stok gaan zitten. De stokken zijn tegen de zuidelijke muur bevestigd.

16. Halletje

Dit halletje heeft twee deuren, een naar de binnenplaats en een naar de droogkamer.

17. Droogkamer

In de droogkamer hangen hammen en eenden te drogen. Het ruikt er nogal onaangenaam. In de zuidelijke muur is er een haard.

18. Linnenkamer

Er is een haard in de noordelijke muur. De kamer wordt gebruikt om wasgoed te wassen, te drogen en te strijken. Er staan strijkijzers, wastobbes en droogrekken.



19. Gang

Deze gang heeft een trap die rechtstreeks naar de tweede verdieping van de wachttoren leidt. In het zuiden leidt een deur naar een halletje.

20 Halletje

Een trap leidt naar de eerste verdieping van de wachttoren. De deur naar het oosten komt uit in de wachttoren, gelijkvloers.

21. Wachttoren - gelijkvloers

Er is een haard, en er staan wat stoelen en een tafel. De kamer wordt blijkbaar weinig gebruikt. In een hoek staat een grote zware kist. Hier stak de veenman in die de magiër voor een experiment heeft gebruikt. In de kist ligt nu alleen nog een restje vergane maliënkolder.

Als iemand van de burchtbewoners bij de SKs is wanneer deze kist geopend wordt, zal die verbaasd reageren omdat de veenman verdwenen is. Hij is drie maanden geleden nog aan een zakenrelatie van Bertwin getoond.

22. Wapenkamer

De sleutel is in het bezit van de wapenmeester en de burchtheer. Hier zijn de wapens opgeborgen, geen enorme hoeveelheid maar wel kwaliteitswapens: vier lange bogen en drie korte en bijbehorende pijlen in een kist, vijf speren, een lans, drie korte zwaarden en een bastaardzwaard, en een drietal schilden.

23. Kerkers

Een vochtige ruimte met vier kerkers. De kerkers zijn nauwe hokjes met een houten deur. Ze staan open en er slingeren geen skeletten rond. In de ruimte voor de kerkers staat een kolenvuurtje en aan de muur hangen kettingen, duimschroeven, tangen, poken. OPM-proef: Ze zien er in tegenstelling tot de rest van de ruimte goed onderhouden uit, en helemaal niet stoffig. In het zuiden is er een gesloten en gepantserde deur. De sleutel is in het bezit van de kasteelheer, maar de magiër heeft buiten het weten van voornoemde hiervan een kopie laten maken.

24. Grot

In deze grotachtige ruimte die onder het kasteel lijkt te liggen, staat het mechanisme van de slotgracht (zie boven).

25. Ridderzaal

Via de trap komt men hier rechtstreeks van de binnenplaats binnen. Achteraan, noordelijk, is een podium waar bij fees-

ten de edelen zitten. Nu staat er alleen een tafel voor twintig personen, met bijbehorende stoelen wat meer naar het zuiden, in de buurt van de haard. Een breed raam kijkt uit op de binnenplaats, een ander op de slotgracht. 's Avonds worden de houten luiken van de ramen gesloten.

Er hangen wandtapijten en er liggen vachten op de vloer. Voor de haard staan er nog enkele bankjes en stoelen. Verder hangt er een grote kaarsenluchter aan het plafond en zijn er ook een vijftal vloerkandelaars.

Twee deuren geven uit op het zuiden, een ervan leidt naar de keuken, de ander naar een lange smalle hal.

Tegen de noordermuur hangen verschillende herte- en everzwijnkoppen en andere jachttrofeeën.

26. Keuken

Deze keuken is in gebruik. Er is een haard met koperen ketels, keukengerief, een trap naar beneden (komt uit in de hal, kamer 6), een deur naar de hal.

27. Hal

Lange smalle hal die twee deuren heeft, een zuidelijke naar de gastenkamer en een oostelijke naar een andere gang met nog meer kamers.

28. Gastenkamer

Luxueus ingericht, met een hemelbed, lampetkan, stoelen met fluwelen zitting en een mooi schilderij. Er zijn wassen kaarsen in kandelaars op een bewerkte houten tafel. Deze kamer dient voor hoge gasten. Hier slaapt Walkoer. Als de SKs zijn kamer overdag onderzoeken, vinden ze allerlei kleine gebruiksvoorwerpen tussen zijn linnengoed. Als ze daar met Walkoer over praten, wordt Walkoer woedend omdat ze in zijn spullen snuffelen en hij daagt een van hen uit tot een tweegevecht. Als ze aannemen, wordt er een duel op de binnenplaats gehouden.

29. Gang

Lange gang met een ramengalerij die op het binnenplein uitkijkt. Drie zuidelijke deuren leiden naar evenveel gastenkamers.

30. Gastenkamer

Deze kamer is eenvoudiger ingericht en kan tot vier mensen herbergen. Alle benodigdheden zijn aanwezig: bedden, stoelen, tafeltje, wasgerei, enzovoort.

31. Gastenkamer

Idem aan 30

32. Gastenkamer

Deze kamer was oorspronkelijk een gastenkamer en wordt nu al geruime tijd ingenomen door de bard. Er liggen muziekinstrumenten en enkele van zijn persoonlijke bezittingen, maar geen uitzonderlijk waardevolle voorwerpen. Deze kamer is zoals 28 ingericht.

33. Zuidelijke wachttoren - eerste verdieping

Deze kamer is de slaapkamer van de wapenmeester. Ze is spaarzaam ingericht, en er liggen heel weinig persoonlijke bezittingen. Er is ook haast geen luxe hier. Een deur in het westen komt uit in 34.

34. Halletje

Dit halletje heeft een trap naar de andere verdiepingen van de toren en een deur naar 35.

35. Slaapkamer van Loizie

De slaapkamer van Loizie is klein maar knus. Er staat een ouderwets bed waarop met kant afgewerkte lakens en kussens liggen en een gehaakte spreij. Verder is er een schommelstoel die voor het raam staat, een paar begonnen handwerkjes en een paar kisten tegen de zuidelijke muur. Een van de kisten is op slot.

Laat een OPM-proef rollen als de SKs proberen de kist te openen. Rond het slot zitten donkere vlekken: Loizie heeft de kist met bebloede handen afgesloten na het in elkaar zetten van een veenman met behulp van een paar stukken ork. De sleutel van de kist draagt ze aan een touwtje rond haar hals. De kist kan ook opengebroken worden met een koevoet, een bijl of iets dergelijks. (WEE 30). In de kist zitten in een leren etui chirurgische mesjes en scalpels. Op sommige van de mesjes zit opgedroogd bloed.

36. Hal

Deze hal geeft toegang tot Loizies slaapkamer in het westen, tot het dakterras via de trap. De deur naar het dakterras is afgesloten. Loizie draagt deze sleutel aan een touwtje om haar hals, samen met de sleutel van de kist in kamer 35. De noordelijke deur leidt naar de slaapkamer van de magiër.

37. Slaapkamer van Dymrinn

De slaapkamer van de magiër is een totale chaos. Toch is dat niet het resultaat van inbraak of ontvoering, maar van slordigheid. Het ruikt er bijzonder onaangenaam, naar zweetvoeten gemengd met zwavelzuur. De magiër gebruikt deze kamer als bijkomende werkkamer in de winter. Als de heer in de stad is gebruikt hij de keuken, zeer tot ongenoegen van de kokkin die steeds een puinhoop vindt bij haar terugkeer. Het is er aardedonker want de luiken zijn dichtgespijkerd. Op een gammeltafeltje staan flessen met vreemde vloeistoffen en kruiden. Tussen al die rommel ligt het stukje papier met de geschiedenis van Blayek (zie boven). Er staat ook een kruikje met een sterkruikende vloeistof, een mierzoet alcoholisch drankje. In het glas dat ernaast staat zit een restje met een amberkleurige vloeistof. Het ruikt wat zoals de vloeistof in het kruikje. Het is evenwel een sterk bijtend zuur en wie hiervan drinkt sterft een snelle en zeer pijnlijke dood: het zuur druip los door zijn lichaam. Er hangt een rek met nog meer potjes en flesjes. Tussen de lakens op het onopgemaakte bed, de SKs moeten er specifiek naar zoeken, ligt een mapje met losse perkamenten. Het zijn aantekeningen (uitknipsel 1). Een deur in het noorden leidt naar de bibliotheek.

38. Noordelijke wachttorens - eerste verdieping

Deze kamer wordt door de magiër en soms door de burchtheer gebruikt als bibliotheek. Er staan een honderdtal boeken in een grote kast tegen de westelijke muur. Voor de rest liggen er tapijten en staan er bankjes en tafeltjes. Enkele boeken liggen los op de tafel, toch is de bibliotheek-

kast helemaal vol. In het westen leidt een deur naar een halletje.

Achter de kast is een geheime gang (mechanisme, zie boven).

Als de SKs zich in deze kamer bevinden mogen ze een Luisteren-proef afleggen. Als die lukt horen ze een vaag gestommel dat van boven hen lijkt te komen.

39. Halletje

Een trap leidt naar de tweede verdieping van de toren. Een deur in het oosten leidt naar de bibliotheek, een trap naar het westen leidt naar de slaapkamer van de heer.

40. Slaapkamer van Bertwin de Manoscalientes

In feite gebruikt hij dit als zijn zitkamer, maar er staat ook een bedbank tegen de noordelijke muur. Comfortabel ingerichte kamer met een gemakkelijke stoel, kandelaars, vachten en een paar schilderijen. Boven de deur hangt een hertegewei.

41. Slaapkamer van Jenna de Manoscalientes

Tegen de westelijke wand staat een groot hemelbed. In het noorden is een raam in een erker, op de bankjes liggen fluwelen kussens. De kamer is ingericht als een gewone slaapkamer: haard, kandelaars, lampetkan, bankjes, vachten, kisten met kleding. In de zuidelijke muur is er naast de deur een luikje op ooghoogte. Als dat opengeschoven wordt komt er een kleine nis in de muur vrij. Er staat een klein aarden kruikje in. In dit kruikje zit een krachtig slaapmiddel. Als er iemand van drinkt valt die na een kwartier (begint te geeuwen, dan te knikkebollen, enzovoort) in slaap voor zes uur. Het kruikje staat hier vooral ter camouflage van een klein schuifje, dat slechts door een geslaagde OPM-proef kan worden ontdekt. Als het schuifje weggeschoven wordt, komen er twee gaten vrij, ter grootte van een oog. Aan de andere kant van de muur hangt de hertekop. Vanuit de slaapkamer kan men dus de mensen in de ridderzaal bespioneren.

42. Westelijke ingangstoren - eerste verdieping

Wat oude bestofte rommel staat hier op een hoopje opgestapeld. Er is een trap naar de andere verdieping en er zijn vier ramen die evenwichtig verdeeld zijn over de toren.

43. Oostelijke ingangstoren - eerste verdieping

De kamer wordt gebruikt als slaapkamer voor de soldaten. Er staan vijf britsen, een paar gammele stoelen en drie kisten.

44. Noordelijke toren - tweede verdieping

Deze kamer wordt door de magiër als laboratorium gebruikt, maar omdat dit een tochtige kamer is, zit hij hier niet zo vaak in de winter. Er staan verschillende grote ijzeren toestellen, kolenvuurtjes en dergelijke. In een kooi aan het plafond, ongeveer twee meter boven de vloer zit een klein meisje opgesloten. Ze zegt niets maar snikt voortdurend. Als de SKs het kind uit de kooi halen, de sleutel hangt tegen de muur, krijgen ze stank voor dank. Dit is geen kind maar een aan de dwergen verwant maar boosaardig ras, een Tjaklana. De Tjaklana valt meteen aan.

Scores Tjaklana

De Tjaklana zien eruit als kinderen, en zijn graatmager. Toch zijn ze sterk. Ze zijn wit van haar met heel bleke ogen. Ze hebben vier vingers en geen duim. Aan die vingers zitten lange klauwachtige nagels.

Scores

BEH 37	KRA 22	WEE 51	CHA 43
INT 50	MOE 40	OPM 31	SPI 46
OMV 13	BEW 4		
LEP 39	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

Haat Dwergen (3)
Haat Halflingen (2)
Geestespraak (3)
Koudezicht (2)

Kundes

Acrobatie Evenwicht 63, Acrobatie Tuimelen 59, Camouflage Natuur 59, Klimmen 35, Martelen 38, Oriënteren 36, Plantkunde 27, Ruiken 43, Zien 32, Heel sterk 2, Sterke persoonlijkheid (3)

Wapenkundes

Klauwen 65, 3 aanvallen, schade 2D6+KB

Uitrusting

Een rafelige juten jurk en touwsandalen.

Algemeen

MK: 3
Taal: Tjaklani Tag
Moraal: Slecht

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
Linkerarm	4-7	4	0
Rechterarm	8-11	4	0
Lichaam	12-16	14	0
Linkerbeen	17-18	6	0
Rechterbeen	19-20	6	0

45. Geheime kamer

De trap leidt naar de kast achter de bibliotheek. Er is een doorgang naar de geheime gang rond de burcht. Na het avondeten zijn hier 3 veenmannen die de SKs meteen aanvallen. Als de SKs de geheime trap opklimmen, horen ze geschuifel en gestommel in de kamer.

Scores Veenman, niveau 2 zombie

Drie vieze dingen die rondwaren in kamer 45. Ze zien eruit als lappenpoppen maar verspreiden een onaangename geur en zijn ook niet meteen om de kinderen mee te laten spelen. Groot zijn ze niet, maar wel sterk en ze vechten met hun klauwen.

Scores

BEH 35	KRA 25	WEE 40	CHA 20
INT 28	MOE 42	OPM 50	SPI 26
OMV 19	BEW 4		
LEP 40	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

Haat Dwergen (2)
Haat Elfen (3)
Nachtzicht 30 meter

Wapenkundes

Klauw 76, 5 aanvallen, schade 2D6+KB

Uitrusting

Niks, zippo, njet.

Algemeen

MK: 4
Taal: onverstaaanbaar
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1
Linkerarm	4-7	4	1
Rechterarm	8-11	4	1
Lichaam	12-16	15	1
Linkerbeen	17-18	7	1
Rechterbeen	19-20	7	1

46. Geheime gang

Deze gang leidt tussen de muren naar de andere toren. Als loopvlak zitten er balken tussen de muren. Een geslaagde OPM-proef leert dat deze balken hier en daar in slechte staat zijn. Als de SKs daar op letten, geraken ze veilig aan de overkant. Als ze dat niet doen lopen ze het risico dat de balk breekt. Er zijn vijf vermolmden balken. De SM kan in het geheim uitrollen of de balk breekt (20% kans per derde SK dat over de balk loopt). Als dat gebeurt mag iemand in de buurt hem proberen op te vangen of de gevallen SK mag proberen zich nog vast te grijpen aan de balkrest in de muur. Als dat niet lukt valt hij en is reddeloos verloren. Aan het einde van de gang is een tweede geheime deur (zie 48)

47. Dakterras

Op het dakterras staat een luifel met daarvoor een scherm. Hier opereert Loizie de veenmannen. Wie achter het scherm kijkt moet een SPI-proef afleggen om niet hysterisch te worden. Op de tafel ligt een levenloze veenman wiens armen en benen vervangen zijn door orkledematen, met groffe steken aan het lichaam genaaid. Het lijkt ruikt zeer onaangenaam.

48. Zuidelijke wachttoren - tweede verdieping

Een trap, de westelijke, leidt naar de eerste verdieping, de oostelijke gaat meteen naar het gelijkvloers. Deze kamer staat leeg. Er is een geheime deur in zuidwestelijke richting. De deur wordt opengeschoven door er stevig tegenaan te duwen (KRA>15 proef). Het mechanisme is erg stroef.

49. Westelijke ingangstoren - derde verdieping

Vier ramen. Er staan vijf britsen en de persoonlijke bezittingen van de wachters. Een trap leidt naar beneden.

50. Oostelijke ingangstoren - derde verdieping

Zie 49.

51. Geheime kamer (niet op plan).

Geheime kamer met de grafsteen van Blayek. Hier zit ook Dymrinn op verlossing te wachten. Een donkere mossige ruimte met kalkafzettingen. In het midden ligt een grafsteen met weggesleten inscripties. Voor de gebeurtenissen in deze kamer zie Ontknoping.

Ontknoping

Als de SKs eindelijk in de kamer terechtkomen worden ze vreugdevol door Dymrinn begroet. De magiër is verwacht door honger en kou (alle akties halveren). Als Jakele alias Tragidis bij de SKs is zal die woedend de magiër met allerlei lelijke woorden uitmaken en dan gefascineerd naar de grafsteen staren.

Dymrinn vraagt meteen of iemand een kistje is komen brengen. Als het kistje voorhanden is en overhandigd wordt, zegt Dymrinn verheugd: 'Ik wil deze proefneming meteen voltooien.'

Hij heeft de hulp nodig om de steen te lichten. Als hem dat geweigerd wordt, loopt het verhaal hier af en eindigt het met een lekkere maaltijd rond de tafel in de feestzaal waar everzwijn wordt opgediend.

Als het kistje niet voorhanden is wil Dymrinn toch de steen lichten.

Er zijn drie mensen nodig om de steen op te tillen. Onder de steen ligt een houten, met goud en edelstenen ingelegde kist. Het hout is door de vochtigheid niet aangetast. Voor het deksel wordt opgelicht, houdt Dymrinn eventueel de organen klaar en zegt: *'Misschien walt het lijk uit elkaar. Ik zal snel moeten zijn.'* Om het houten deksel op te tillen is twee man nodig. Eronder ligt Blayek, met een deuk in zijn middenrif. Als de SKs de magiër toelaten de organen weer in zijn lichaam te steken, komt de mummie tot leven en wurgt als eerste Dymrinn. Daarna richt Blayek zich tot de SKs.

Blayeks scores zijn gelijk aan die van de mummie uit het Basisregelboek S&S, p. 252.

Nu is het aan de SKs. Een succesvol gevecht wordt afgesloten met het bijwonen van Dymrinn's begrafenis.

NSKs

1. Bertwin de Manoscalientes, 59 jaar, mens, edelman

Bertwin is een vrij strenge, maar niet onvriendelijke man, wiens enige passie de jacht is. Hij brengt zijn vrije tijd door met jagen in het bos rond zijn buitenverblijf. Bertwin



is niet erg intelligent en is vooral rijk geworden door de inkomsten uit zijn zilvermijn.

Scores

BEH 40	KRA 18	WEE 32	CHA 65
INT 38	MOE 41	OPM 35	SPI 40
OMV 18	BEW 5		
LEP 37	AK 0	KB 0	

Kundes

Charmeren 42, Diplomatie 69, Lezen/Schrijven Atumbariaans 72, Mechaniek 32, Rechtsleer 30, Rijden Paarden 89, Stijl 73, Zwemmen 43

Wapenkundes

Dolk (R) 72, 2 aanvallen, schade 1D6+2
 Boog (2H) 68, 1 aanval, schade 1D6+2
 M Schild (L) 51, 1 aanval, schade 1D6+1
 Speer (R) 55, 1 aanval, schade 2D6+1

Uitrusting

Bertwin draagt in huis een linnen hemd met daarover een fluwelen jasje, een wollen broek en lage laarzen. Aan zijn riem hangen een dolk, een beurs met dertig Dukaten en de sleutels tot de wapenkamer (22) en de kamer met het slot-grachtmechanisme (24). Aan zijn linkerhand draagt hij een zilveren ring met een grote smaragd (waarde 300 Dkt).

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
Linkerarm	4-7	4	2
Rechterarm	8-11	4	2
Lichaam	12-16	14	2
Linkerbeen	17-18	6	1
Rechterbeen	19-20	6	1

2. Jenna de Manoscalienties, 22 jaar, mens, edelvrouw

De vrouw van Bertwin is een stille en bleke jonge vrouw. Ze is hoogzwanger (halveer alle scores voor LA en tel 2 bij OMV). Jenna weet zo al niet veel over wat zich afspeelt in het kasteel, en op dit ogenblik kan haar dat helemaal niet interesseren. Jenna rust erg veel op haar kamer (41) en zit de rest van de tijd bij het haardvuur in de ridderzaal (25).

Scores

BEH 40	KRA 12	WEE 41	CHA 39
INT 35	MOE 28	OPM 45	SPI 40
OMV 16(18)	BEW 4		
LEP 36	AK 0	KB 0	

Kundes

Bespelen Luit 34, Lezen/Schrijven Atumbariaans 46, Stijl 76

Wapenkundes

BasisWK 10%

Uitrusting

Een wijde jurk van licht fluweel, een halssnoer (waarde 200 Dukaten) en zachte leren schoenen.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
Linkerarm	4-7	4	1
Rechterarm	8-11	4	1
Lichaam	12-16	13	1
Linkerbeen	17-18	6	1
Rechterbeen	19-20	6	1

3. Loizie, 70 jaar, mens, geen beroep

Loizie is een oude en hardhorige dame, de zuster van Dymrinn. Haar grote hobby is breien, maar nu en dan helpt ze de magiër bij zijn experimenten.

Scores

BEH 34	KRA 12	WEE 47	CHA 49
INT 80	MOE 70	OPM 38	SPI 60
OMV 17	BEW 4		
LEP 40	AK +5	KB -1B4	

Kundes

Charmeren 67, Lezen/Schrijven Atumbariaans 73, Memoriatie 89, Stijl 71, Zingen 43, Sterke Persoonlijkheid (3)

Wapenkundes

Loizie is niet gewapend, maar heeft wel altijd een paar breipriemen binnen handbereik (WK 91, 2 aanvallen, schade 1D6).

Uitrusting

Loizie draagt een ouderwetse zwarte jurk met git geborduurd en een bijpassende muts. Ze draagt haar breitas overal met zich mee. Bij het handwerk en de werkbeschrijving zit achteloos een stuk perkament waarop de necromantische spreuk: 'De oneerbiedige heropstanding van het niet-zijn'.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1
Linkerarm	4-7	4	1
Rechterarm	8-11	4	1
Lichaam	12-16	14	1
Linkerbeen	17-18	6	1
Rechterbeen	19-20	6	1

4. Dymrinn, 65 jaar, mens, niveau 5 helingsmagiër en niveau 2 necromantiër

Dymrinn, een kleine en boodmagere man met warrig grijs haar, is Bertwins grootoom. Hij woont bij hem in, en omdat hij helingsmagie kent, is hij nog nuttig ook. Wat Bertwin niet weet, al klagen de kokkin en de bedienden over de vreemde ingrediënten die Dymrinn laat rondslingeren, is dat de magiër zich met necromantie is gaan bezighouden. Hij is zo gefascineerd door leven en dood dat hij alles wil weten over dit domein van de magie.

Scores

BEH 36	KRA 12	WEE 42	CHA 57
INT 79	MOE 52	OPM 54	SPI 86
OMV 16	BEW 4		
LEP 37	AK +5	KB -1D4	MP 58

Kundes

Astronomie 67, Genezen Mens Breuken 66, Genezen Mens Wonden 87, Lezen/Schrijven Atumbariaans 93, Magiekennis Perkament 65, Magiekennis Spreuken Helingsmagie 87, Magiekennis Spreuken Necromantische magie 42, Magiekennis Voorwerpen 75, Occulte taal Runen 88, Sterke Geest (5), Heel Slim (5)

Wapenkundes

Dolk (R) 39, 1 aanval, schade 1D6+2
Staf (2H) 42, 1 aanval, schade 1D8+2

Magische bekwaamheden

Dymrinn kent alle spreuken Helingsmagie tot en met niveau 5 en alle spreuken Necromantische magie van niveau 1.

Uitrusting

Dymrinn's favoriete kledingstukken zijn een versleten en morsig gewaad van kale grijze wol en een handgebreed vestje van varkensroze schapewol.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
Linkerarm	4-7	4	1
Rechterarm	8-11	4	1
Lichaam	12-16	15	2
Linkerbeen	17-18	4	1
Rechterbeen	19-20	4	1

5. Gangillian, 42 jaar, mens, bard

Gangillian is een dikke man in protserige zijden kleren. Hij spreekt met een geaffecteerde stem en is van mening dat hij een ongelooflijk goed zanger is. Hij vindt het eigenlijk beneden zijn waardigheid voor Bertwin te werken, maar omdat die de enige is die in klinkende munt betaald, blijft hij. Gangillian houdt er bovendien van zich in de kelders op te houden met de keukenhulpjes en daar het foltermateriaal uit te testen op zijn degelijkheid. Gangillians gezelschapdier is een kleine witte poedel, die zeer venijnig kan bijten.

Scores

BEH 60	KRA 15	WEE 51	CHA 63
INT 67	MOE 39	OPM 46	SPI 40
OMV 18	BEW 4		
LEP 37	AK 0	KB 0	

Kundes

Acteertalent 29, Bespelen Luit 91, Geschiedenis 52, Lezen/Schrijven Atumbariaans 48, Memorisatie 82, Verhaalkunde 70, Zingen 84

Wapenkundes

Dolk (L) 53, 1 aanval, schade 1D6+2
Kortzwaard (L) 44, 1 aanval, schade 1D8+3

Uitrusting

Protserige zijden kleren en zachte leren schoenen. Hij draagt een riem met een dolk en een beurs met 20 Dukaten. Om zijn hals hangt een opzichtig zilveren juweel (waarde 100 Dukaten). Hij draagt vaak zijn luit op zijn rug.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8	0
Linkerarm	4-7	5	1
Rechterarm	8-11	5	1
Lichaam	12-16	18	1
Linkerbeen	17-18	8	1
Rechterbeen	19-20	8	1

6. Chiwisk, 34 jaar, mens, wachter

Chiwisk is eigenlijk boswachter, maar door de geringe hoeveelheid bos heeft hij zich omgeschoold tot wachter. Zo is hij bij Bertwin opgeklommen tot diens jachtopziener en wapenmeester. Chiwisk is een zeer kalme man, die in noodsituaties doortastend optreedt. Om kleinigheden zal hij zich echter niet druk maken.

Scores

BEH 75	KRA 19	WEE 65	CHA 62
INT 59	MOE 70	OPM 58	SPI 73
OMV 17	BEW 6		
LEP 42	AK 0	KB 0	

Kundes

Africhten Honden 70, Bewerken Hout 62, Camouflage Natuur 50, Dierkunde Land 62, Genezen Dier Wonden 65, Genezen Mens Wonden 71, Klimmen 71, Martelen 29, Oriënteren 58, Plantkunde 89, Rijden Paarden 84, Schaduwen 64, Sluipen 65, Spoorzoeken 85, Vallen zetten 77, Weerkunde 53, Heel Behendig (3), Heel Snel (2)

Wapenkundes

Vuist (R) 56, 3 aanvallen, schade 1D6
Dolk (R) 40, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Zwaard (R) 80, 2 aanvallen, schade 2D8+3
M Schild (L) 55, 1 aanval, schade 1D6+1
Lange boog (2H) 58, 1 aanval, schade 2D6+2
Boog (2H) 80, 1 aanval, schade 1D6+2

Uitrusting

Chiwisk draagt een pak van hard leer, leren hoge laarzen, en een versleten leren hoed. Aan zijn riem draagt hij een dolk, een jachtmes en een beurs met 4 Dukaten en 6 Shilling.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1D4+1
Linkerarm	4-7	4	1D4+1
Rechterarm	8-11	4	1D4+1
Lichaam	12-16	15	1D4+1
Linkerbeen	17-18	6	1D4+1
Rechterbeen	19-20	6	1D4+1

7.1 Wachter, mens

In het kasteel zijn tien wachters die elkaar per twee aflossen om de wacht te doen. Ze zijn trouw aan Bertwin maar houden nogal van een spelletje dobbelen, waardoor ze soms onachtzaam zijn.

Hun gemiddelde scores zijn:

Scores

BEH 38	KRA 19	WEE 53	CHA 30
INT 35	MOE 45	OPM 59	SPI 44
OMV 17	BEW 5		
LEP 44	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 52, Gokken 50, Oriënteren 47, Volksomgang 65, Zwemmen 29

Wapenkundes

Vuist (R) 40, 2 aanvallen, schade 1D6
Zwaard (R) 60, 1 aanval, schade 2D8+3
Klein Schild (L) 55, 1 aanval, schade 1D4
Boog (2H) 60, 1 aanval, schade 1D6+2

Uitrusting

Hard leer met spijkers, een helm, riem met een dolk en een zwaard, beurs met enkele Shillings.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+5
Linkerarm	4-7	4	1+1D4
Rechterarm	8-11	4	1+1D4
Lichaam	12-16	15	1+1D4
Linkerbeen	17-18	7	1+1D4
Rechterbeen	19-20	7	1+1D4

7.2 Bedienden

Er zijn vier bedienden: een kokkin, een dienstmeisje en twee jongens die manusje-van-alles zijn.

Gemiddelde scores:

BEH 34	KRA 15	WEE 33	CHA 39
INT 40	MOE 36	OPM 39	SPI 43
OMV 18	BEW 4		
LEP 34	AK 0	KB 0	

Kundes

Koken 61, Brouwen 56, Proeven 87, Ruiken 82

Wapenkundes

Mes (R) 41, 1 aanval, schade 1D6+1

Uitrusting

Lichte wollen kleren en een muts. Ze hebben allemaal een riem met een mes en een beurs met wat kleingeld.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1
Linkerarm	4-7	3	1
Rechterarm	8-11	3	1
Lichaam	12-16	14	1
Linkerbeen	17-18	3	1
Rechterbeen	19-20	3	1

9. Walkoer, de dolende ridder

Walkoer is toevallig komen aanwandelen. Hij is een jeugdvriend van Bertwin en bezit meer spieren dan hersens.

Scores

BEH 87	KRA 22	WEE 76	CHA 34
INT 34	MOE 92	OPM 58	SPI 56
OMV 22	BEW 6		
LEP 55	AK -5	KB +1D4	

Kundes

Genezen Mens Breuken 65, Oriënteren 67, Rijden Paarden 87, Volksomgang 49

Wapenkundes

Dolk (R) 78, 2 aanvallen, schade 1D6+2+KB
Bastaardzwaard (R) 76, 2 aanvallen, schade 2D8+6+KB
Grootzwaard (2H) 75, 1 aanval, schade 2D8+10+KB
Strijdbijl (R) 67, 2 aanvallen, schade 3D6+2+KB
Lans * (R) 56, 2 aanvallen, schade 5D6+5
Groot schild (L) 64, 1 aanval, schade 1D6+2+KB
* bij dit wapen geen KB bijtellen

Uitrusting

Hij draagt zacht leer met daarover zware maliën en platen been- en armstukken. Op zijn hoofd zit een helm met op het topje een vervaarlijke draak in zilver. Bovendien draagt hij aan zijn zij een riem met een met robijnen ingelegde dolk (waarde 300 Dukaten), een beurs met 130 Dukaten en wat kleingeld, en een bastaardzwaard van uitstekende kwaliteit. Het is een uniek stuk op maat gesneden, met edelstenen ingelegd en luisterend naar de naam 'Drakenkliever'. Om zijn hals draagt hij een dikke gouden ketting waaraan een naamplaatje hangt (waarde 200 Dukaten). Hij heeft een paard bij met een zeer duur leren zadel, en zadeltassen waarop allerlei emblemen zijn geborduurd in goud en zilver. Het toom is eveneens versierd en er staan allerlei teksten op ('Ik was in Atumbar', 'Ik rem voor draken', 'Herinnering aan Helkandor').

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	9	1D4+5
Linkerarm	4-7	5	2D4+5
Rechterarm	8-11	5	2D4+5
Lichaam	12-16	18	2D4+5
Linkerbeen	17-18	9	2D4+5
Rechterbeen	19-20	9	2D4+5



9. Jakele, alias Tragidis, 106 jaar, elf illusionistisch magiër niv. 3

Tragidis is de oorspronkelijke eigenaar van het hart. Hij is op zoek naar de dief, maar zal vooral blij zijn als hij het hart weervindt. Hij heeft zich door wat illusie tot Jakele omgebouwd en geraakt zo de burcht in. Hij zal er alles voor doen om zijn eigendom weer te veroveren.

Scores

BEH 36	KRA 15	WEE 38	CHA 61
INT 60	MOE 71	OPM 63	SPI 60
OMV 17	BEW 5		
LEP 34	AK 0	KB 0	MP 21

Speciale eigenschappen

Nachtzicht 20 meter

Kundes

Acteertalent 54, Camouflage Stad 45, Charmeren 64, Lezen/Schrijven Atumbariaans 56, Magiekennis Perkament 67, Magiekennis Spreuken Illusionistische magie 70, Magiekennis Voorwerpen 63, Occulte taal Dromen 57, Vermommen 72, Heel Opmerkzaam (3), Heel Slim (3), Sterke Geest (3)

Wapenkundes

Dolk (R) 65, 2 aanvallen, schade 1D6+2

Uitrusting

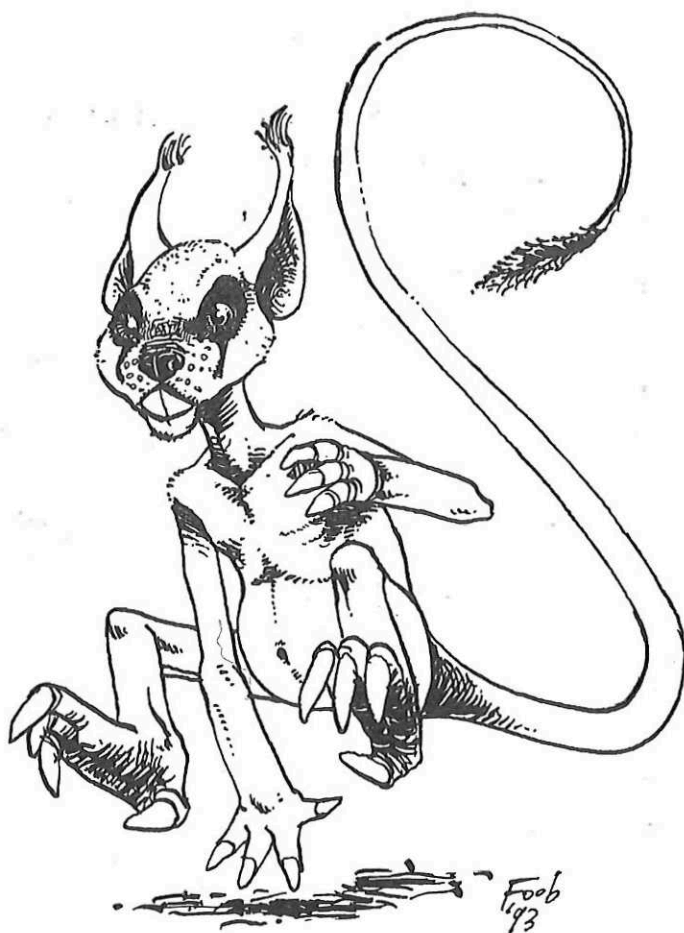
Eenvoudig zachtleren kleding, riem met een dolk en een beurs met 15 Dukaten. Ingrediënten voor de spreuken.

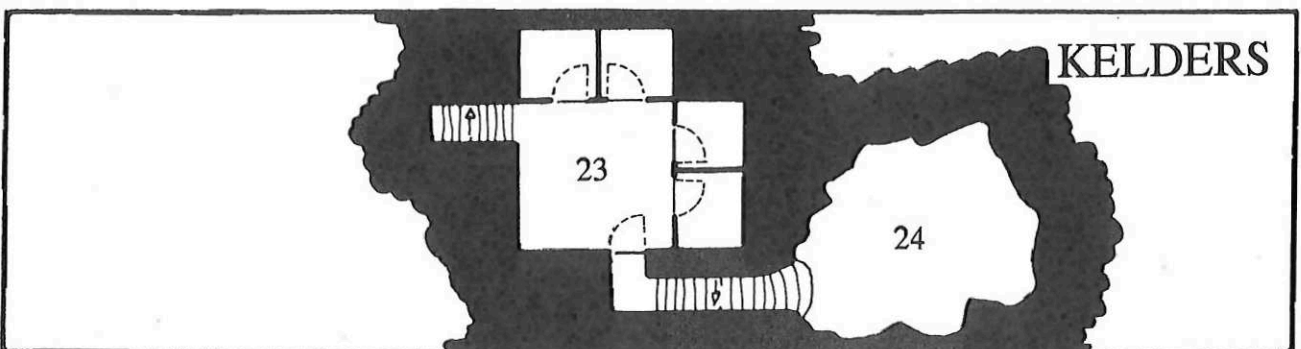
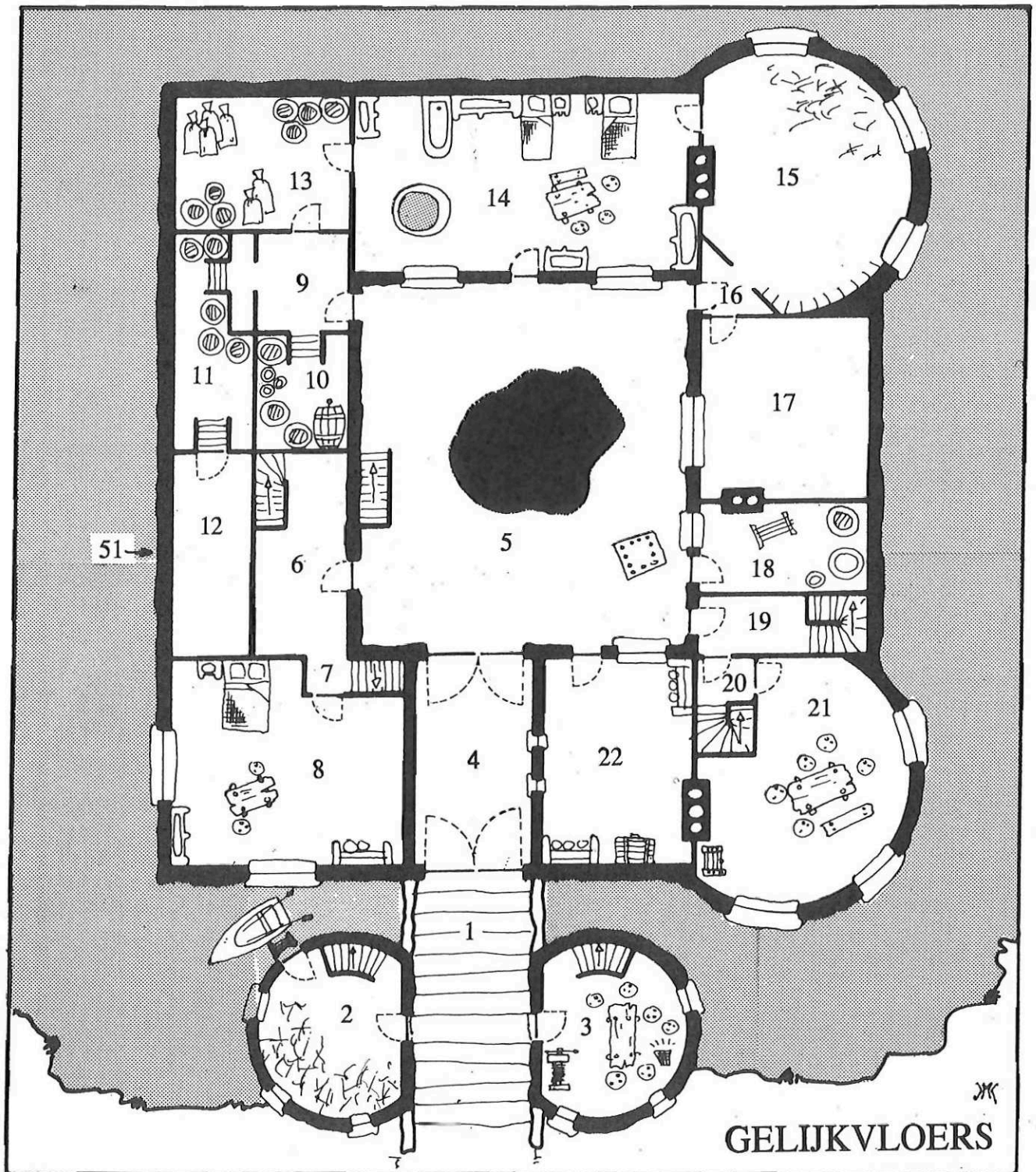
Wapenrusting

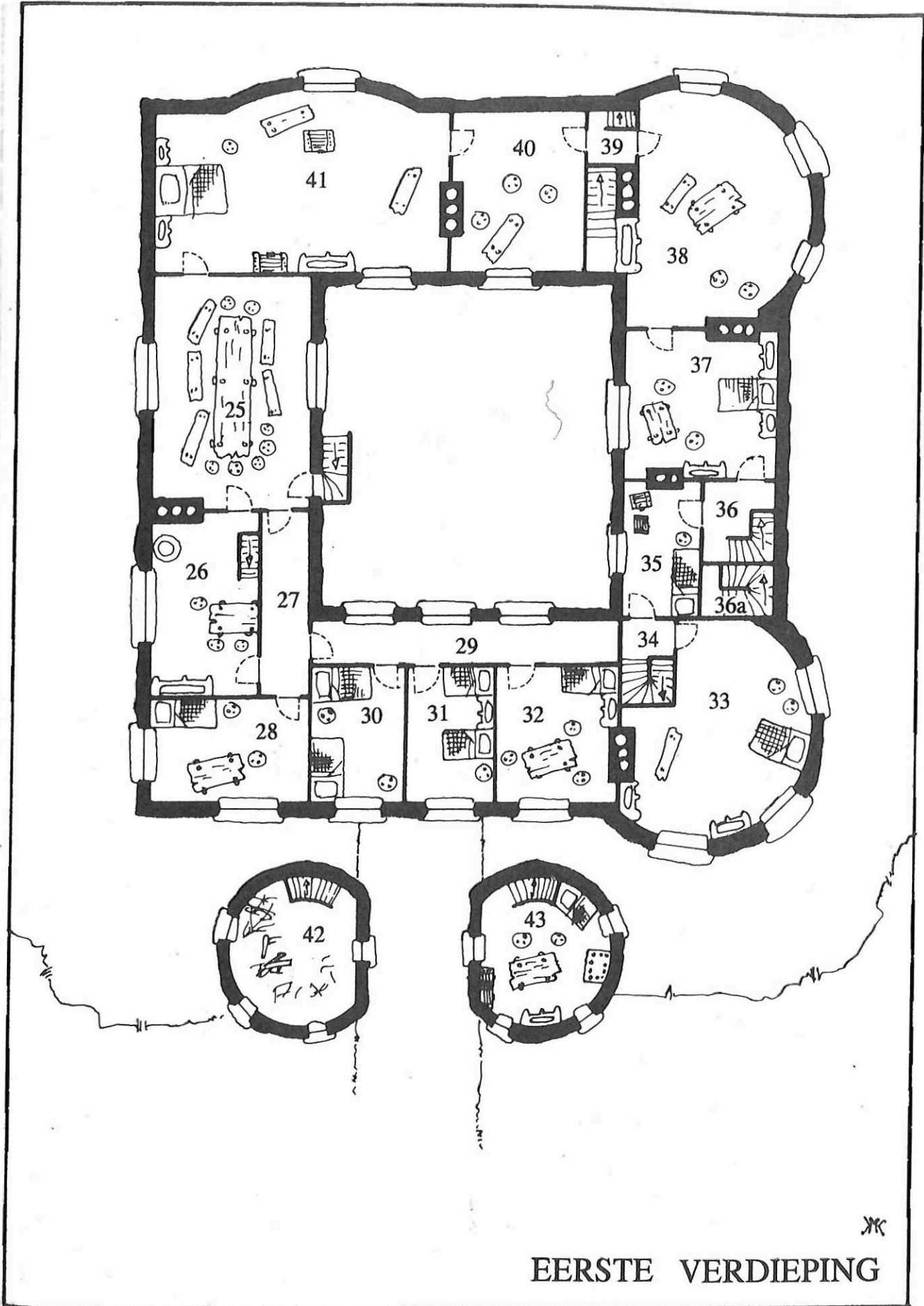
Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5	0
Linkerarm	4-7	3	1D4
Rechterarm	8-11	3	1D4
Lichaam	12-16	12	1D4
Linkerbeen	17-18	5	1D4
Rechterbeen	19-20	5	1D4

Ervaringspunten

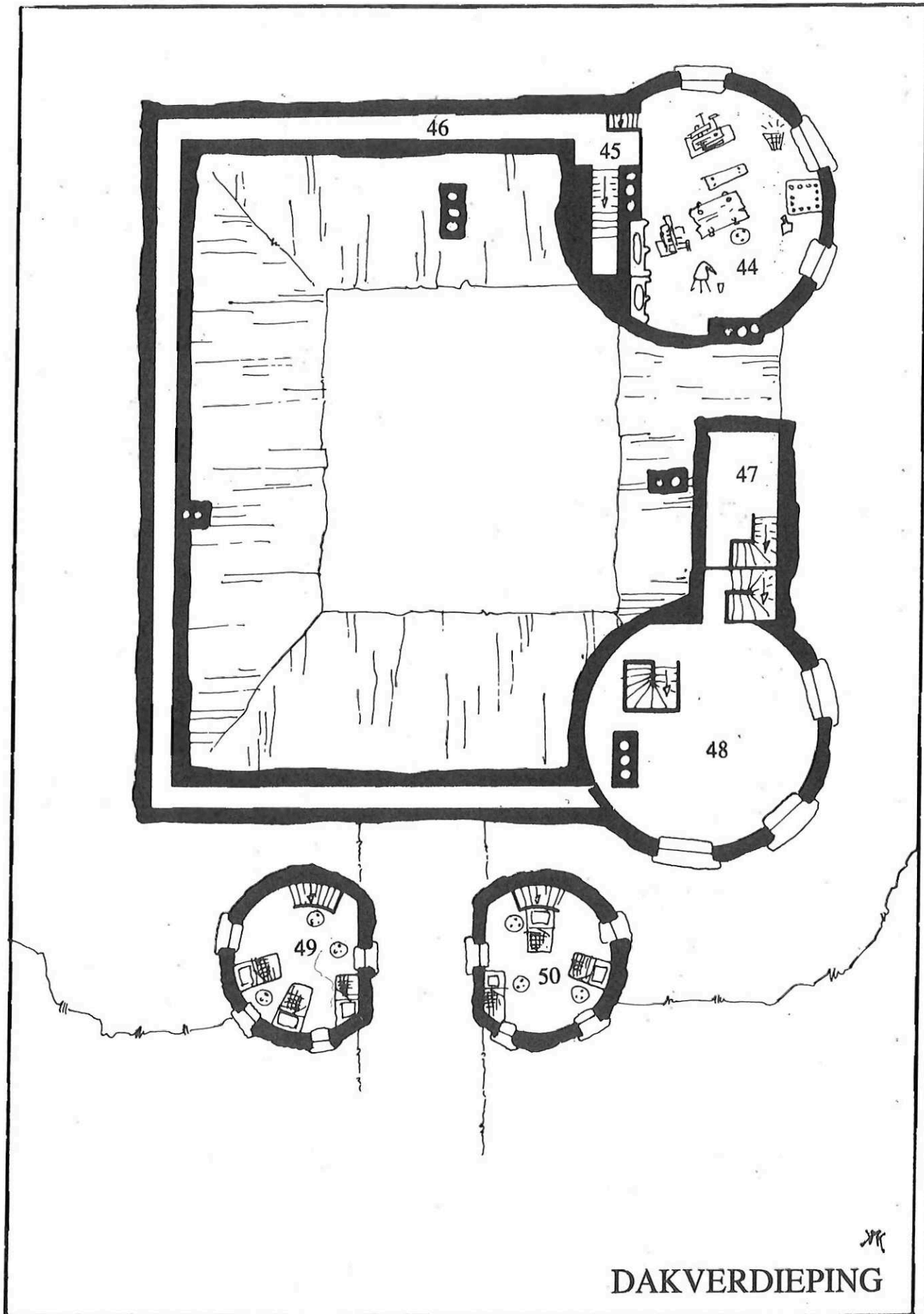
Voor het doden van de veenmannen:	200
Voor het doden van Takjlana:	50
Voor het leren van een lesje aan Walkoer zonder hem te doden:	100
Voor het redden van de magiër:	100
Om de onenigheid met Tragidis zonder bloedvergieten op te lossen:	50
Om het de magiër onmogelijk te maken Blayek tot leven te wekken:	50







✎
EERSTE VERDIEPING



JK
DAKVERDIEPING

Vuil Spel

Door Steven Redant

Situering

Dit avontuur begint op een boswegje, in de buurt van een vijver op twee dagreizen van Lir.

Samenvatting

Een door twee rovers gevangen halfling, kok in het Liriaanse leger, probeert te ontsnappen. Tijdens deze ontsnapingspoging, waarvan de SKs getuige zijn, raakt de kok gewond. Als de SKs hem helpen en ondervragen vertelt hij hen dat hij en zijn makkers van een geldtransport overvalven werden door rovers. Zijn sergeant zit nog vast bij de rovers die zich verschanst hebben in een versterkte hoeve. Na het bevrijden van de sergeant gaan de SKs en de kok met hem de geldkist ophalen. Die blijkt echter ingepikt door een naleshfamilie... die blijkbaar handelt in opdracht van de sergeant.

Achtergrond

Iedere maand wordt het loon van de arbeiders van de koolmijn van Gurd Bonenkamp vanuit Lir naar de mijn getransporteerd onder escorte van een patrouille van het Liriaanse leger en enkele lieden van Bonenkamps privé-bewaking. Die tocht duurt in normale omstandigheden drie dagreizen.

Voorgeschiedenis

Rywan, een inhalige Liriaanse legersergeant besloot dat dat geldtransport ook wel eens niet ter bestemming zou kunnen komen. Dat geld kan hij zelf goed gebruiken. De ondernemende, maar niet nodeloos ongeduldige soldaier wachtte daarop tot hij nog eens ingedeeld werd bij het escorte van de geldwagen. De soldaier in kwestie kan de kok die met het gezelschap meereist overhalen mee te werken. Tijdens de tweede overnachting vergiftigen ze hun companen en pikken de buit in na hen te hebben 'bewerkt' zodat ze lijken in een gevecht te zijn omgekomen. Hierna gaan de twee ervandoor met de geldkist. Een roversbende heeft het echter ook gemunt op het transport. Ze stuiten echter op een lege wagen en vermoorde soldaten. Ze zetten onmiddellijk de achtervolging in van het tweetal. De kok krijgt de opdracht de rovers af te leiden terwijl de sergeant de buit verstoppt. Het duurt echter niet lang vooraleer de sergeant door de rovers ingerekend wordt. Hij wordt opgesloten in een van de kelders van de versterkte hoeve waar ze hun intrek hebben genomen. De sergeant vertelt de rovers dat hij niet weet waar de geldkist zich bevindt maar dat de kok dat weet. Ondertussen zetten de rovers hun jacht op de kok verder.



Dubbelspel

Rywan, de sergeant, heeft het helemaal niet voor Kowin, de halfling kok, in de buit te laten delen. Rywan is bevriend met een naleshfamilie die in een grot woont in de buurt van de plaats waar het geldtransport de tweede nacht van haar driedaagse tocht overnacht. Na het stelen van de geldkist zou Rywan normaal gezien Kowin uit de weg geruimd hebben. De rovers hebben echter roet in het eten geworpen. Terwijl Kowin de aandacht van de rovers afleidt probeert Rywan de kist tot bij de nalesh te brengen. Hij moet ze echter achterlaten als hij, in de buurt van de naleshgrot, door de rovers wordt gezien. Hij hoopt erop dat de nalesh de kist zullen vinden voor de rovers dat doen. Zijn hoop is niet ijdel want door al het lawaai van de achtervolging vinden de nalesh de kist vrij snel en brengen ze in veiligheid in hun grot, die ze goed camoufleren.

De ontmoeting

De SKs komen ten tonele enkele tientallen minuten nadat Kowin gevat is door twee van de rovers. Terwijl de rovers Kowin voor zich uit jagen komen ze langs een zes meter diepe afgrond, waaronder een vijver ligt. Kowin waagt zijn kans en stort zich van de diepte in. Zijn val wordt grotendeels gebroken door het water (zie SM scherm). Hij is 1D4 ronden bewusteloos. De SKs lopen tijdens dit voorval op een pad dat langs de vijver loopt. Als ze bij het zien van het gebeuren luidruchtig reageren worden ze opgemerkt door de twee rovers. Een van hen gaat rechtstreeks naar het roverskamp om melding te maken van de verwickelingen. De andere rover besluip de SKs (Sluipen 75%) om te achterhalen wat die van plan zijn. Als de rover mislukt in die proef (lawaai maakt) heft hij zo snel hij kan de hielen. De SKs hebben vier spelronden de tijd om hem in te halen. Ze hebben een ronde achterstand. Als de rover snel genoeg is kan hij zijn paard terug bestijgen en naar het roverskamp gaan. Als hij lukt gaat hij terug naar het kamp om verslag uit te brengen. Als de SKs niet opgemerkt worden door de rovers proberen die zo snel mogelijk Kowin in te halen. Als de rovers aankomen bij de vijver en ze bemerken de SKs dan maken ze spoorlags rechtsomkeert richting versterkte hoeve. Moesten de SKs op een of andere manier Kowin kunnen verstoppen dan praten de rovers even vriendelijk met de SKs om dan naar het rovershol te gaan en daar hulp te gaan halen om de SKs uit te schakelen. Zij weten ook wel beter.

Kowin vertelt

Nadat hij is bijgekomen vertelt de man dat hij Kowin heet, soldaat en kok van het Liriaanse leger. Het geldtransport waar hij deel van uitmaakte is gisterenavond door de roversbende, waar de twee figuren van daarstraks deel van uitmaakten, overvallen. Hij en de sergeant konden ontsnappen. De sergeant werd echter gisterenavond al ingerekend en zit gevangen in een versterkte hoeve niet ver van hier

(dat heeft Kowin kunnen opmaken uit zijn kennis van de streek en wat de twee rovers tegen hem gezegd hebben). Uit zichzelf vertelt Kowin niets over het geld. Als de SKs ernaar vragen zegt hij dat de sergeant de geldkist bijhad en dat die dus waarschijnlijk in handen is van de rovers. Hoeveel geld er juist in de kist zit weet Kowin niet.

Opties

De spelers kunnen naar de hoeve gaan om sergeant Rywan proberen te bevrijden. Ze kunnen natuurlijk ook beslissen naar de mijn of naar de stad te gaan. Daar verradt Kowin, de kok, de SKs. Hij rijdt opeens weg en geeft hen aan als de overvallers van het geldtransport. Zo zijn hij en Rywan vrij van verdenking.

Rywan bevrijd

Nadat Rywan bevrijd is stelt die voor van naar de mijn te gaan. Als de SKs over het geld beginnen stelt Rywan voor de hoeve te doorzoeken naar de kist. De rovers hebben het ingepikt beweert hij. Na het vruchteloze zoeken stelt Rywan voor (als de SKs dat sowieso al niet van plan waren) naar de mijn te trekken om de overval op het geldtransport te gaan melden. Op de weg van de hoeve naar de mijn komen de SKs de plaats tegen waar de overval gepleegd werd.

Verdenkingen

Op de plaats van de overval vinden de SKs aanwijzingen die erop wijzen dat Kowin en Rywan niet de waarheid spreken. De beide soldaats beweren, als ze ermee worden geconfronteerd, dat zij niet vergiftigd zijn omdat zij hout aan het sprokkelen waren toen de rest aan het eten was. Als hen expliciet gevraagd wordt waarom de lijken toch nog werden toegetakeld na ze vergiftigd werden, dan zeggen ze dat niet te weten. *'De rovers waren waarschijnlijk zo woest van het feit dat ze al enkele malen door andere transporten zijn afgeslagen, dat ze toch nog op onze collega's hebben geklopt'*, beweren ze. Dat het toch wel heel bizar is dat de rovers de soldaten hebben kunnen vergiftigen en ze dan toch nog met hun zwaarden hebben bewerkt is aan de SKs om op te merken. Als de SKs de twee soldaats serieus verdenken proberen ze ervandoor te gaan. Rywan begeeft zich richting naleshgrot. Als de SKs hem niet inhalen kunnen ze door twee maal de kunde Spoorzoeken te gebruiken zijn sporen volgen tot aan de grot. De nalesh zijn in dit geval op hun hoede en liggen in een hinderlaag, binnen en buiten de grot. Tijdens dit gevecht probeert Rywan de kist, die tussen wat struiken ligt, open te breken en te verdwijnen met een deel van de buit (100 Kro van de 1250 Kro in de kist). Kowin vlucht luakraak het bos in.

Naleshperikelen

Als de SKs de naleshgrot vinden met de twee soldeniers nog in hun midden, dan probeert Rywan achter te blijven en hen op te sluiten (als het kan samen met Kowin), door de traliepoort bij (a) te sluiten met de sleutel die bij zijn persoonlijke bezittingen lag op de kast in de keuken van de hoeve. Bij het uitbreken van vijandelijkheden probeert Kowin naar buiten te vluchten. Hij stoot dan op de gesloten deur. De SKs kunnen als ze het verraad doorzien Kowin ervan overtuigen dat Rywan hun in de steek heeft gelaten door een gelukte Volksomgang-proef. Nadat Rywan Kowin en de SKs in de naleshgrot heeft opgesloten haast hij zich richting mijn. Daar bericht hij over de overval van het transport. Hij vertelt dat na de overval op het transport er een tweede groep rovers (de SKs) de eerste aangevallen hebben. Gurd Bonenkamp stuurt 10 van zijn mannen achter de SKs aan. Als hij de sleutel niet bijhad, en dus de traliedeuren niet kon sluiten, dan probeert Rywan een verrassingsaanval uit te voeren op een SK wanneer de nalesh op komen dagen. Kowin helpt in dit geval Rywan.

Zonder geld

Als de naleshgrot niet gevonden wordt vinden de SKs het geld niet terug. Ze raken in de problemen als ze naar Lir gaan, omdat Rywan en Kowin de roef van de geldkist in hun schoenen willen schuiven. Beslissen de SKs naar de mijn te trekken dan komen ze daar aan rond de tijd dat het geldtransport verwacht wordt. Er worden dan ook vragen over het transport gesteld. De beide soldeniers duiden, als ze aanwezig zijn, de SKs als de gelddieven aan. Als Rywan of Kowin de SKs verraden hebben worden die nagezeten door ofwel de stadswacht van Lir ofwel de privé-militie van Bonenkamp. Beiden proberen de SKs gevangen te nemen en voor te leiden.

Met geld

Gurd Bonenkamp stuurt als het geldtransport meer dan een dag te laat komt - dit gebeurt bijvoorbeeld als de SKs het geld gewoon inpikken - huurlingen uit om het te gaan zoeken. Dit wil ook zeggen dat wanneer de SKs de buit inpikken ze de huurlingen van Bonenkamp achter zich aan krijgen. Dat kan wel eens problemen geven bij hun verdere avonturen daar Bonenkamp niet bekend staat om het rap op te geven. Als de SKs de geldkist naar de mijn brengen en geen beloning vragen of zeggen dat dat niet nodig is uit beleefdheid, dan krijgen ze ook geen beloning. Als ze staan op een beloning dan roept Bonenkamp de mijnwerkers bij elkaar en, na een lofrede voor de redders van hun loon, stelt hij voor dat ze elk 1 Dkt van hun loon afstaan voor de betaling van de helden (samen zijn dat 250 Dkt). De arbeiders hebben daar geen oor naar. Die vinden dat de bedrijfsleiding daar voor moet opdraaien. Zij hebben gewerkt. Zij willen hun loon. Bonenkamp is echter niet echt te vinden voor die oplossing. Bonenkamp noch de arbeiders

laten zich bedreigen. Als de SKs zich niet mengen in de besprekingen duurt het twee dagen voor er een vergelijk is tussen Bonenkamp en de werkers. Het voorstel is dat de SKs een derde van het door Gurd voorgestelde bedrag krijgen. Gaan ze daar niet mee akkoord dan duurt het twee dagen voor er een vergelijk is. Men wil de SKs uiteindelijk zelfs 50% geven. Hoger gaan noch de arbeiders, noch Bonenkamp. Als de SKs zich echter in de besprekingen moeien dan krijgen ze na een paar uur praten toch 1 Dkt van het loon van iedere mijnwerker.

Plaatsbeschrijvingen

De versterkte hoeve

Een dikke, hoge muur met stenen balustrade omringt de hoeve. Er staan rovers met pijl en boog op de uitkijk op de muur en op de toren die aan het woonhuis verbonden is. De hoeve ligt in een open vlakte. Er ongemerkt naartoe sluipen is onmogelijk. Op het erf loopt, buiten wat gevoeltes, overdag de gehandicapte Keerl rond die klusjes voor de rovers uitvoert. De SKs kunnen dit in normale omstandigheden echter niet zien door de hoge muren. Soms laten de rovers Keerl ook buiten om bijvoorbeeld hout te sprokkelen aan de rand van het bos.

Waar zitten de rovers? De rovers zijn niet dom. Speel ze als een geoliede en getrainde vechtmachine. Hieronder wordt een mogelijke uitgangspositie beschreven. De rovers reageren gepast op aanvallen van de SKs. Ze blijven dus niet ter plaatse als ze merken dat hun vrienden aangevallen worden. De hoofdvrouw zit samen met twee van haar kornuiten in de keuken van het woonhuis (L). Als ze onraad ruikt stuurt ze de twee erop af. Een rover zit op uitkijk in de toren. Twee rovers patrouilleren op de muur. Een rover zit op de stoel in de hal van de eerste verdieping van het woonhuis. Een man ligt, samen met een van de gevangenen vrouwen op het bed in de woonruimte (G). Het duurt enkele spelronden voor hij zijn kleren aan heeft en in kan grijpen. In slaapkamer (b) van het woonhuis ligt een rover te slapen in zijn kleren. Wanneer hij wakker wordt hangt af van hoeveel lawaai er is en of de man in de hal hem wakker maakt. Dat bepaal je zelf. Een vrouwelijke rover houdt Keerl in de gaten, die werkjes uitvoert (paarden voeren, groenten verzamelen, hout sprokkelen, enzovoort). Een man repareert een stuk van zijn wapenrusting in de smidse (C).

Lokatiebeschrijving erf

A. Erf, B. Hooischuur, C. Smidse, D. Materiaalkot, E. Waterput, F. Moestuin, G. Woonruimte, H. Hoop Bieten, I. Paardenstal, J. Koeien, K. Stalling voor kar, L. Woonhuis

Lokatiebeschrijving woonhuis

Woonhuis Gelijkvloers: Het grootste deel van het gelijkvloers is een grote ruimte die tegelijk dienst doet als keuken en als eetplaats. Rond een grote ronde tafel staan zeven krukken en tegen de - vanuit de voordeur gezien - achterwand staat een bank. Naast de bank staat een kast met huisraad. De maaltijden worden geprepareerd op een

L-vormig houten aanrecht en gaargekookt op een stoof. Een gordijn sluit een badkamer af waarin een tobbe en enkele grote, ijzeren potten staan. Een trap naast deze kamer leidt naar de kelder. Vanuit deze kamer kan men ook de trap naar de toren nemen, die ook een ingang heeft op de eerste verdieping. Rywans persoonlijke bezittingen liggen op de kast in de keuken. Het zijn: een sleutel (de sleutel van de traliëdeur in de naleshgrot), een kortzwaard, een leeg flesje (waarin het gif waarmee hij zijn collega's vergiftigd heeft gezeten heeft), een dolk, zijn mouwloos maliën hemd, papieren van het geldtransport (waar in staat hoeveel geld er vervoerd werd (1250 Kro), wie de bewakers waren (Rywan en Kowin staan hier vermeld), van wie het geld is (mijndirecteur Gurd Bonenkamp), waar het naartoe vervoerd werd (de mijn), enzovoort).

Verdieping

Een houten trap tegen de voorgevel geeft uit op de eerste verdieping.

a. Hal: Op een stoel zit een van de rovers die de gevangenen bewaakt.

b. en e. Slaapkamers: In alle kamers staat een bed en een dressoir vol kleren.

c. Slaapkamer: Hier zitten de eigenaars en bewoners van de hoeve opgesloten.

d. Slaapkamer: De trap in de toren kan je via deze kamer betreden.

Toren: Deze toren kan je beklimmen via een trap, toegankelijk via het gelijkvloers en kamer d. van de eerste verdieping. Bovenaan staat er een rover gewapend met pijl en boog op de uitkijk.

Kelder

Alle kamertjes in de kelder hebben een klein, betralied venstertje dat net boven de begane grond uitsteekt.

a. Gang: In deze, slechts bij dag door via de trap invallend zonlicht verlichte, gang bevinden zich twee deuren.

b. Voorraadmok: Allerhande zakken, tonnen en potten staan op de grond of gestapeld in rekken. Ze bevatten allemaal vaste of vloeibare eetwaren.

c. Rommelkot: Een hoop gebroken wielen, balken allerhande, stoelen met gebroken poten, planken en paaltjes liggen hier wanordelijk op een tegen een muur gestapelde hoop. De doorgang naar ruimte d. is vrij.

d. Cel: Deze ruimte is door de rovers volledig ontruimd en wordt gebruikt als cel voor Rywan.

Het geldtransport: Van op een afstand kunnen de SKs boven het kamp een tiental aasetende vogels zien cirkelen (Zien-proef gevolgd door een Dierkunde-proef). Er liggen twaalf, stinkende, rottende lijken verspreid over het kamp dat de soldaten in deze bocht van de weg had opgeslagen. Drie werknemers van de mijn en vijf soldaten liggen verspreid rond de resten van een kampvuur waarover een stalen driepikkel staat waar een ketel aan hangt. In de ketel zit nog wat (giftige) soep. In de soep ligt een dode vogel. Een vierde werknemer van de mijn ligt samen met nog een soldaat dood in de openstaande geblindeerde wagen.

Laat de SKs, zonder hen te vertellen over welke proef het gaat, een Genezen Mens Giffen-proef rollen. Degene die

lukt in de proef bemerkt dat de soldaten vergiftigd waren. Opmerkelijke helden zien dat er zeer weinig bloed uit de wonden gekomen is. Het is aan de spelers om te beseffen dat dit komt omdat de wonden van de soldaten afkomstig zijn van slagen die hen na hun dood werden toegediend. Een Spoorzoeken-proef kan uitmaken dat er geen sporen zijn van een gevecht. Een tweede Spoorzoeken-proef leert dat er ongeveer een tiental personen hebben rondgelopen in het kamp. Geef elke speler slechts één rol per kundeproef. Als de SKs lukken in twee opeenvolgende Spoorzoeken-proeven kunnen ze het spoor van de geldkist volgen tot het opeens verdwijnt, kort bij de naleshgrot.

De naleshgrot

Een gelukte Camouflage-Natuur-proef laat een SK de camouflage van de naleshgrot doorzien.

a. Ingang: Na een tiental, in steen uitgehakte, ruwe trappen af te dalen stoten bezoekers van deze grot op een traliëdeur. De deur is open. Sergeant Rywan probeert achter te blijven, desnoods zich beroepend op uitputting van de opsluiting, en onopgemerkt de SKs en Kowin binnen te sluiten. Dit kan hij enkel als hij de sleutel terug in handen kreeg die op de kast in de keuken van de boerderij lag. Hijzelf blijft buiten.

b. Living: Op de grond liggen huiden en her en der verspreid vind je houten mokken, borden en lepels. Tussen de gang vanuit a. en deze ruimte hangt een gordijn.

c, e, g. Overnachtingsplaatsen: Zakken met bladeren en alerhande pelsen dienen als matrassen en dekens.

d. Proviandkamer: Proviand.

f. Living: Hier bevindt zich de kist met het geld (als Rywan ze niet naar buiten heeft gesleept om ze open te breken). Achter het gordijn is een overnachtingsplaats.

De kolenmijn

Voor beschrijving, zie eventueel het avontuur 'Mijnbrand'

Niet - Speler Personages

De escorte

De escorte van het geldtransport bestond uit vier werknemers van mijndirecteur Bonenkamp en tien soldaten: een kapitein, twee sergeanten, zes soldaten en een soldaat-kok. Rywan is soldaat en Kowin, de halfling, de soldaat-kok.

Kowin is een inhalige schurk. Indien de SKs hem alleen laten probeert Kowin te ontsnappen naar de mijn om de SKs aan te geven als de overvallers van het geldtransport. Hij kent de lokatie van de geldkist niet. Kowin is loyaal aan Rywan. Hij heeft geen idee hoeveel rovers er in het spel zijn.

Kowin, kok, halfling

Scores

BEH 50	KRA 15	WEE 30	CHA 50
INT 30	MOE 52	OPM 51	SPI 40
OMV 12	BEW 4		
LEP 27	AK 0	KB 0	

Kundes

Camouflage Natuur 68, Gifkunde 55, Koken 60

Wapenkundes

Vuist 50, 2 aanvallen, schade 1D6
 Dolk 66, 2 aanvallen, schade 1D6+2
 Kortzwaard 71, 2 aanvallen, schade 1D8+3

Uitrusting

Uniform uit zware stof en een maliën hemd zonder mouwen. Zijn dolk en kortzwaard zijn afgepakt en eenzaam.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	4	0
Linkerarm	4-7	3	1
Rechterarm	8-11	3	1
Lichaam	12-16	9	1D4+4
Linkerbeen	17-18	4	1
Rechterbeen	19-20	4	1

Rywan, de sergeant, dwerg

Rywan is een gewetenloze egoïst. Hij heeft een afspraak met de nalesh gemaakt om zichzelf te verstoppen na de overval op het geldtransport. Hierover weet Kowin niets. Rywan is helemaal niet van plan iets van de buit af te staan aan Kowin, en zeker niet aan de SKs! Nadat hij is bevrijd ziet hij eerst dat hij zijn eigen spullen terug in handen krijgt.



Die spullen liggen op het kastje in de keuken. Als hij de sleutel die bij zijn spullen ligt niet terug in handen krijgt kan hij in de naleshgrot de deur niet sluiten. Daarna wil hij naar de mijn, zogenaamd om verslag uit te brengen over de overval. Hij wil echter de overval in de schoenen schuiven van de SKs. Tegenover de SKs beweert hij niet te weten waar de geldkist zich bevindt. Hij heeft ze tijdens zijn vlucht ergens in het bos moeten achterlaten.

Scores

BEH 36	KRA 16	WEE 52	CHA 30
INT 32	MOE 45	OPM 36	SPI 42
OMV 14	BEW 4		
LEP 40	KB 0	AK 0	

Kundes

Camouflage Natuur 69

Wapenkundes

Vuist 50, 2 aanvallen, schade 1D6

Dolk 60, 2 aanvallen, schade 1D6+2

Kortzwaard 75, 2 aanvallen, schade 1D8+3

Uitrusting

Uniform uit zware stof en een maliën hemd zonder mouwen. Zijn hemd, dolk en kortzwaard liggen bij zijn spullen op de kast in de keuken.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
Linkerarm	4-7	4	1
Rechterarm	8-11	14	1
Lichaam	12-16	15	1D4+4
Linkerbeen	17-18	6	1
Rechterbeen	19-20	6	1

De rovers

Als de rovers de SKs betrappen dan dreigen ze steeds eerst en sluiten ze de SKs op in de kelder als die zich overgeven. Als de SKs weerstand bieden komen de rest van de rovers af op het lawaai van het gevecht.

Roversbende - de hoofdvrouw

Dit kleine, knappe vrouwtje is de perfecte rovershoofdvrouw. Ze is slim, sluw, snel, sterk en ook zonder haar magische zwaard zeer gevaarlijk. Ze draagt een niv.3 schaduwzwaard (+3D6 magische schade) bij zich en heeft twee niv. 5 aanvalsgeesten (SPI 75) aan haar lichaam gebonden.



Scores

BEH 75	KRA 29	WEE 44	CHA 70
INT 50	MOE 50	OPM 60	SPI 60
OMV 16	BEW 7		
LEP 38	AK -10	KB +2D4	

Wapenkundes

Hoofd 60, 1 aanval, schade 1D4+2D4
 Stamp 60, 2 aanvallen, schade 1D6+1+2D4
 Vuist 80, 4 aanvallen, schade 1D6+2D4
 Roeg 80, 1 aanval, schade 1D6+2+2D4/2
 Dolk 75, 2 aanvallen, schade 1D6+2+2D4
 Zweep 70, 2 aanvallen, schade 1D6+2D4/2
 Werpzels 70, 1 aanval, schade 2D6+2D4/2
 Kortzwaard* 62, 2 aanvallen, schade 1D8+3+2D4
 * schaduwzwaard: doet 3D6 extra, magische schade

Uitrusting

De vrouw draagt een zwarte kapmantel en kleding en bezit een geldbuidel met 45 Dkt.

Wapenrusting

Kleding, zware lederen broek, gemouwd hemd en muts, en een mithril hemd zonder mouwen.

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1D4+2
Linkerarm	4-7	4	1D4+2

Rechterarm	8-1	14	1D4+2
Lichaam	12-16	15	1D4+5
Linkerbeen	17-18	6	1D4+2
Rechterbeen	19-20	6	1D4+2

Als er nog slechts twee van haar rovers overleven probeert ze, te paard, te ontkomen. Als dat niet haalbaar is doet ze alsof ze ook een gevangene is in een ander kamertje in de kelder (tenzij de helden haar reeds eerder zagen, uiteraard).

Bendeleden

De bende is een allegaartje van rassen. Het zijn stuk voor stuk stoere vechtersbazen.

Scores

BEH 45	KRA 21	WEE 70	CHA 30
INT 41	MOE 34	OPM 41	SPI 40
OMV 20	BEW 5		
LEP 55	AK -5	KB +1D4	

Kundes

Drinken 50

Wapenkundes

Vuist 67, 3 aanvallen, schade 1D6+1D4
Kortzwaard 65, 2 aanvallen, schade 1D8+3+1D4
Zwaard 58, 2 aanvallen, schade 2D8+3+1D4
Boog 76, 1 aanval, schade 1D6+2+1D4/2
M. Schild 68, 1 aanval, schade 1D6+1+1D4

Uitrusting

De rovers hebben steeds hun wapens bij.

Wapenrusting

Zacht leren pak, licht maliën hemd, platen helm, hard leren broek.

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8	1D4+4
Linkerarm	4-7	6	2D4+2
Rechterarm	8-11	16	2D4+2
Lichaam	12-16	19	2D4+2
Linkerbeen	17-18	8	1D4+1
Rechterbeen	19-20	8	1D4+1

Keerl

Dit is de mentaal gehandicapte zoon van een van de koppels die op de boerderij wonen (en opgesloten zitten in een van de slaapkamers). De rovers laten hem alle vuile werkjes opknappen. Daarbij wordt hij ook wel eens buiten de hoeve toegelaten. Hij is beïnvloedbaar en vindt de rovers helemaal niet tof. Hij doet alles wat men hem vraagt als men hem maar voorhoudt dat het helpt om de rovers uit de hoeve te verjagen.



Scores

BEH 21	KRA 25	WEE 60	CHA 17
INT 20	MOE 25	OPM 40	SPI 40

OMV 20	BEW 4		
LEP 50	AK -5	KB +1D4	

Kundes

Grappig wandelpasje 88, Doen alsof hij scheel is 69, Onverstaanbaar mompelen 99

Wapenkundes

Riek 65, 1 aanval, schade 2D6+2+1D4
Stok 65, 1 aanval, schade 1D6+2+1D4
Vuist 65, 1 aanval, schade 1D6+1D4

Uitrusting

Keerl loopt rond in een afgeleefde tuniek met een koord rond zijn middel. Hij heeft niet eens schoenen aan maar heeft wel steeds een kip aan een leiband bij zich.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
Linkerarm	4-7	5	1
Rechterarm	8-11	5	1
Lichaam	12-16	25	1
Linkerbeen	17-18	8	1
Rechterbeen	19-20	8	1

Landbouwers

De eigenaars en bewoners van de versterkte hoeve zitten, op een na, opgesloten in slaapkamer c. Het zijn: een oude vrouw, een vrouw, twee mannen, een mannelijke adolescent en een meisje en een jongen. De andere gevangenen vrouw zit in woonruimte G. De gevangenen krijgen twee maal per dag eten. Als je de scores van deze landbouwers nodig hebt, gebruik dan de scores voor mensen uit het Basisregelboek pagina 264.

De naleshfamilie

Zes mannelijke en twee vrouwelijke nalesh leven in familieverband in deze grotten (Dit aantal kan je steeds aan de sterkte van je spelersgroep aanpassen). Een SK dat Notjoh spreekt doorziet de familieband van de nalesh doordat die elkaar aanspreken met ma, grootvader, enzovoort. De SKs kunnen van de familieband gebruik maken om de familie te bedreigen zonder ze allemaal aan te moeten pakken. Dit kan bijvoorbeeld door een nalesh gevangenen te nemen en te dreigen met hem of haar te vermoorden. Een beschrijving van een nalesh vind je in het Schimmen & Schaduwen Basisregelboek op pagina 253. De eerste nalesh die de SKs tegenkomen zijn niet gewapend. Pas wanneer er in de grot lawaai van ruzie of geweld klinkt bewapenen de andere nalesh zich.

De familie houdt er twee bijthonden als troeteldieren op na. De dieren zijn zeer aanhankelijk en vallen eenieder aan die iemand van de familie kwaad doet. Ze vallen ook aan als ze alleen zijn in een kamer en vreemden de uitgang versperren. De honden moeten teruggeroepen worden door een van de nalesh voor ze stoppen met vechten.

Bijthond

Zeer agressieve doch ultra trouwe hond. Gebruik de scores van een wolf in het Basisregelboek p. 260.

Gurd Bonenkamp

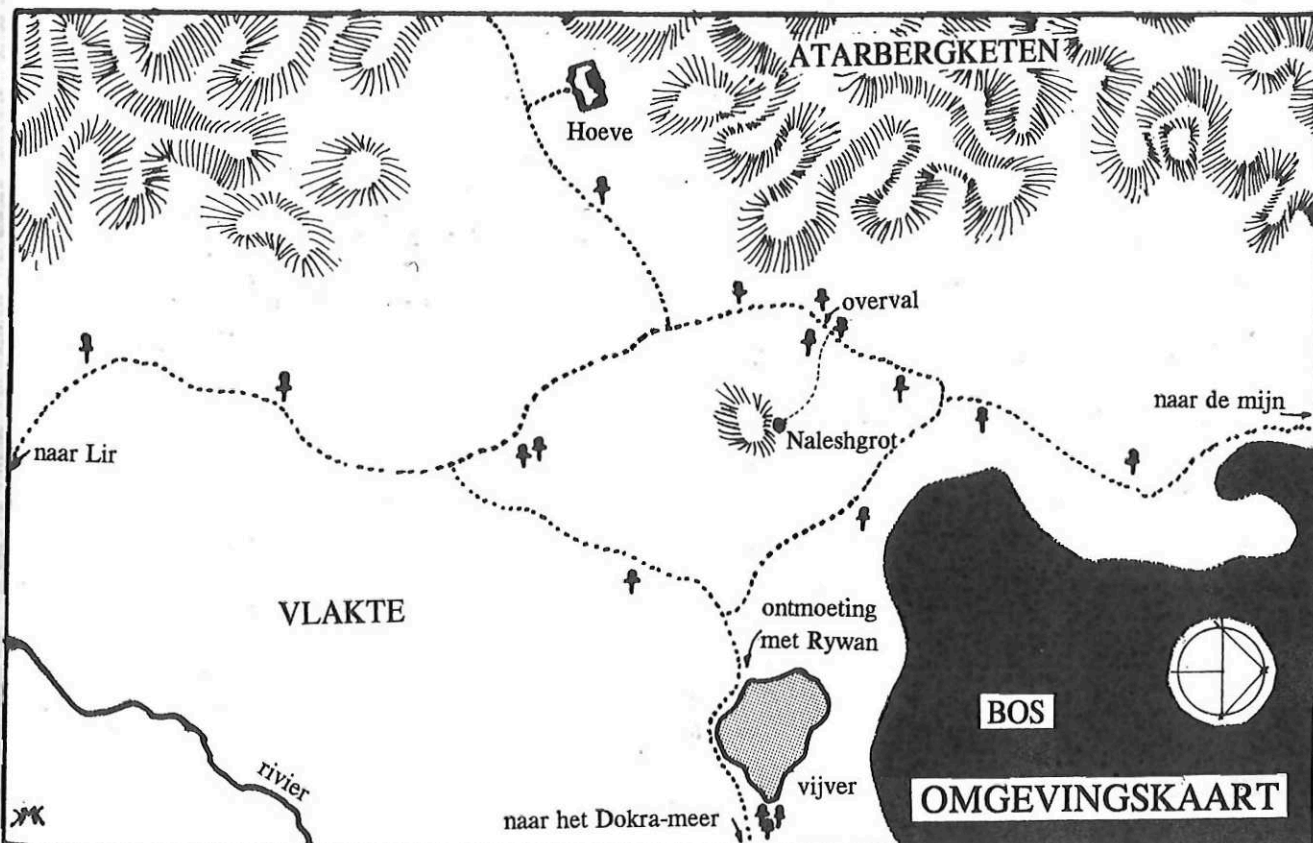
Kolenmijn directeur Bonenkamp is niet vatbaar voor bedreigingen. Die werken eerder averechts. Diplomatie haalt bij hem veel meer uit. Als de SKs hem proberen te overhalen van het feit dat de mijnwerkers niets aan de situatie konden doen en dat de beloning dus eigenlijk van de bedrijfsleiding moet komen, dan is hij daarvan mits enig aandringen (gelukke Charmeren- of Diplomatie-proeven) van te overtuigen. Als de SKs niet alle geld teruggeven aan Bonenkamp dan is die achterdochtig en vermoedt hij dat ze een gedeelte van het geld hebben achtergehouden. Hij stelt dan ook voor dit gedeelte te beschouwen als de beloning. Ook al moesten de SKs dat gedeelte niet in hun bezit hebben.

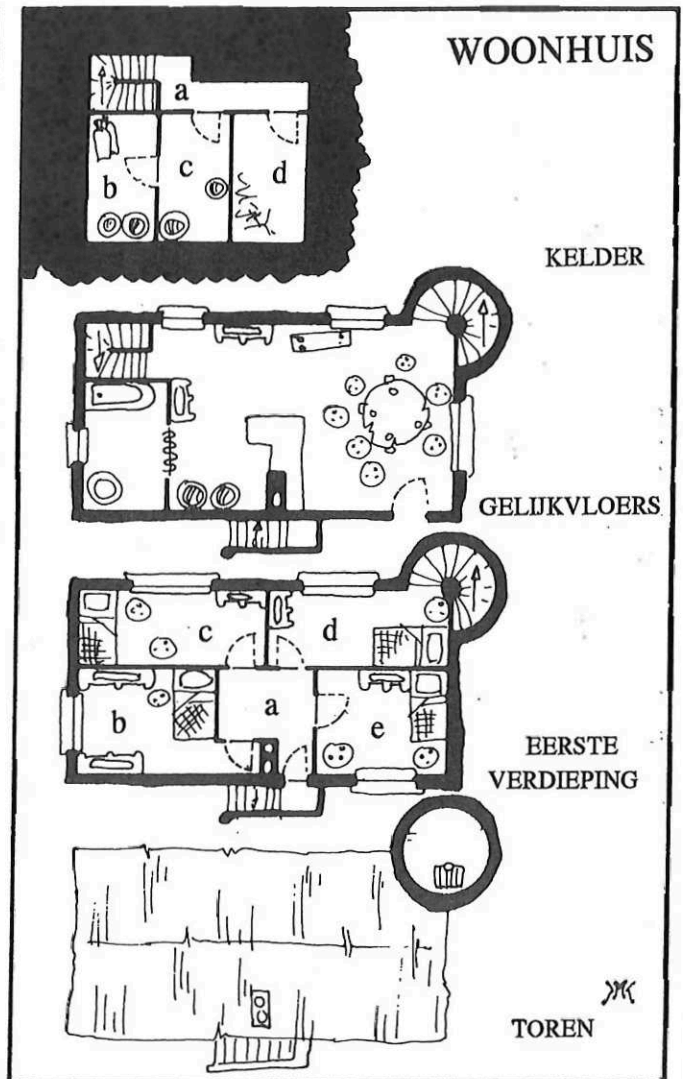
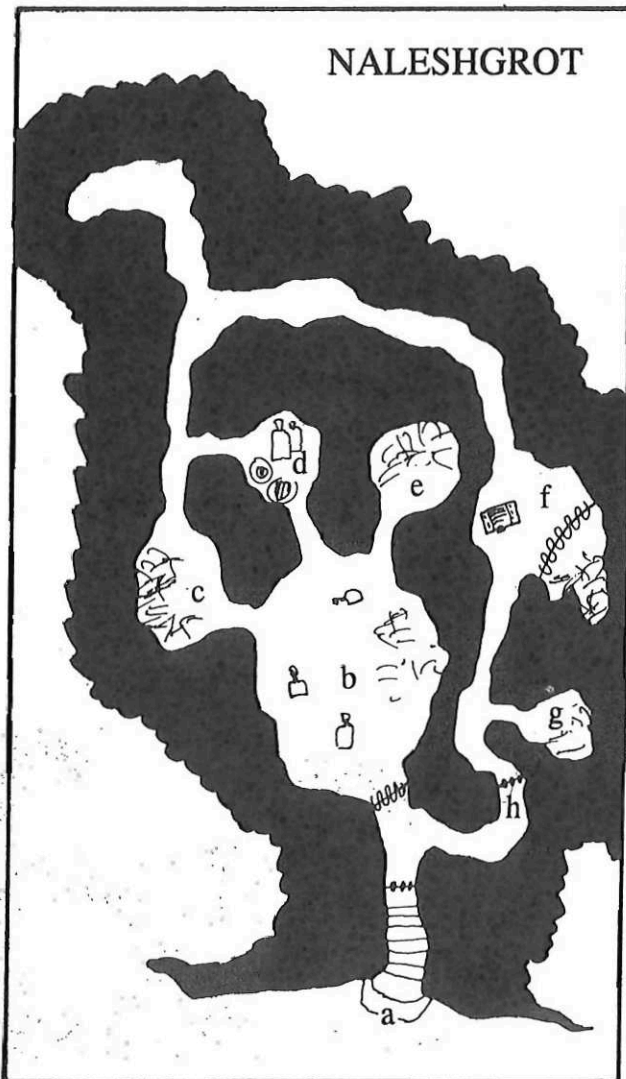
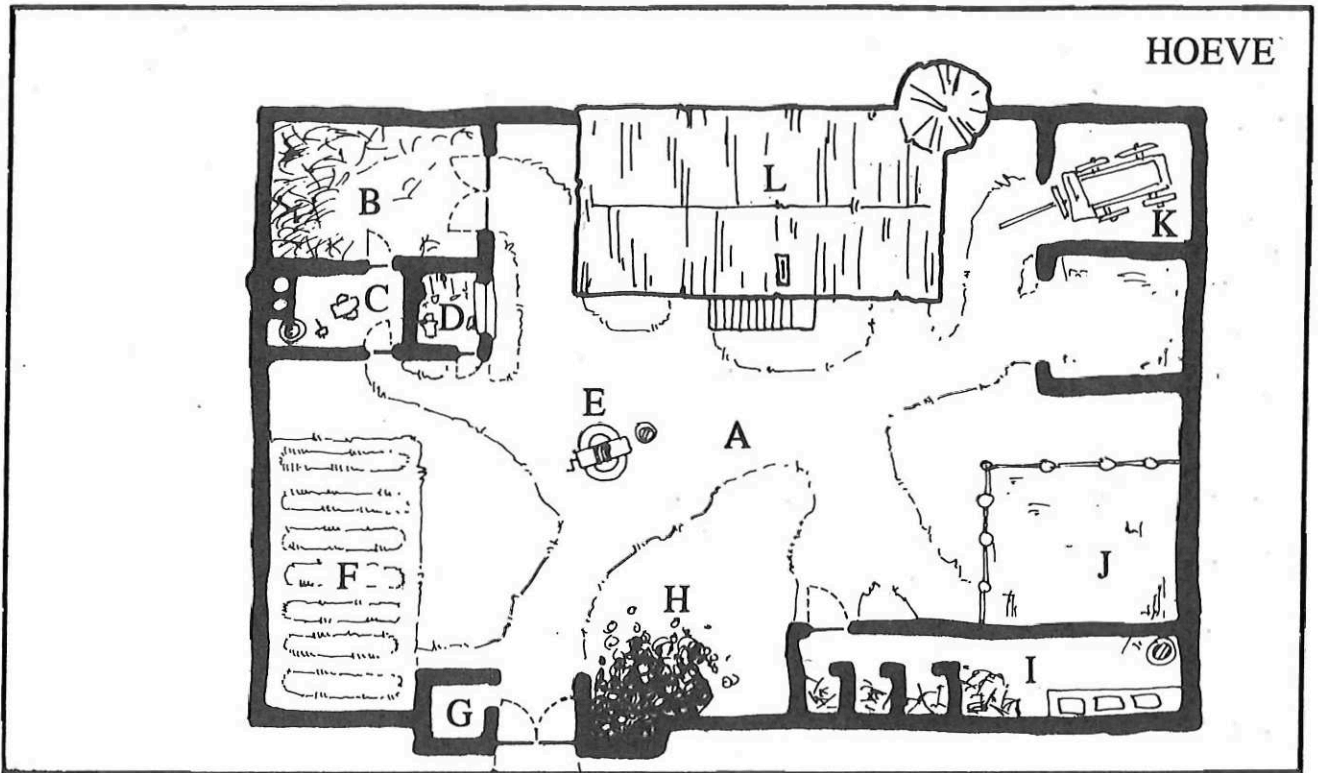


Epiloog

Na het avontuur is het tijd om ervaringspunten uit te delen:

Voor het oprollen van de roversbende:	150
Voor het ongeopend terugbrengen van de geldkist:	80
Voor het doorzien en doden van twee schurken:	20
Voor het doorzien en uitleveren van de twee schurken: 100	
Voor het uitschakelen van de naleshfamilie door list: ..	60
Voor het uitmoorden van de naleshfamilie:	20





Bloemen '93



To(e)maatje of het verhaal van de gekruide demoon

Door Dizzy en Foob

1. Inleiding

De SKs bevinden zich in de herberg 'Op Grootmoeders Wijze' waar ze genieten van welverdiende rust en een lekkere maal (zeker na al hun vorige avonturen). Helaas achtervolgt het noodlot hen overal. Gukko Vreemvoet, de halfling kok, van de herberg heeft enkele dagen geleden een oude verlaten bergplaats achter het kruidenrek gevonden. In deze bergplaats vond hij een aantal bestofte kolfjes met vreemde poedertjes, die dateren uit de periode van zijn overleden grootmoeder (die een leerling demonenmagiër was).

Op het moment dat de helden zich in de herberg bevinden bestelt 'Fredius Malmonezer', een dikke handelaar in fopneuzen en andere feestartikelen, een gepeperde tomatensoep. Maar, wat een ramp! Gukko stelt vast dat de peper op is! Zijn eer als kok staat op het spel en daarom neemt hij zijn toevlucht tot de verzameling kolfjes achter de ingrediëntenkast. Hij opent er enkele en stoot uiteindelijk op één kolfje waarop een nauwelijks leesbaar etiket kleeft. Op dit etiket staat 'PePer', maar dit is slechts een deel van de tekst. De volledige tekst luidde 'Demoniax Alha Pe Per Alhex', hetgeen een vreemd, vergeten ingrediënt is om mensen in demonen te transformeren. U raadt het al. Het kruid verdwijnt in de soep en naderhand in de maag van Fredius. Terwijl hij, goedkeurend knorrend, zijn laatste lepel naar binnen werkt begint hij plots zeer luid te boeren (bijna te brullen). Meteen zijn alle ogen op de handelaar gericht. 'Sorry', zegt hij beschaamd terwijl hij zijn lippen aflikt met een vijftig centimeter lange tong. Verschrikt grijpt Fredius zijn tong tussen zijn duim- en wijsvingerklauw. Hij stoot een angstaanjagend gebrul uit terwijl kwakken groen slijm over de hoofden van de aanwezigen vliegen. Dan staat Fredius op terwijl zijn hoofdhaar naar de vloer dwarrelt. Op dit moment is het voor de aanwezigen duidelijk dat Fredius zich onwel voelt en sommigen gaan reeds stilletjes naar buiten. Dan gaat alles in steeds versneld tempo verder en binnen de dertig seconden is Fredius volledig getransformeerd. Angst-proeven zijn nu op hun plaats. Tijdens het gevecht mag alles in de herberg sneuvelen.

2. De demoon

Gelukkig voor de helden heeft het kruid van Gukko's grootmoeder veel van zijn kracht verloren. De nieuwe Fredius ziet er wel vreselijk krachtig uit maar is dat in werkelijkheid niet. Na ongeveer vijf minuten verandert Fredius terug in mens en herinnert hij zich weinig, tenzij hij ondertussen reeds gesneuveld is, want dan herinnert hij zich niets.

De scores van deze demoon zijn identiek aan de scores van een niveau 2 demoon (zonder de speciale eigenschap ImmuuNiet-magie).

3. Ervaringspunten

50 EP voor het succes- en stijlvol overleven van dit piepklein avontuur.

4. Epiloog

Euh... Wie bestelde er nog gepeperde gerechten, de voorbije vijf minuten? Plots horen de helden vanuit verschillende hoeken van de herberg meerdere luide boeren.



Nevelschap Specerijen

(Mysterie in Rivierdal)

Door Foob

A. Plot en voorgeschiedenis

a.1: Algemeen

In de stad 'Rivierdal' is een moord gebeurd. Het verminkte lichaam van Hanz Makus, een van de naaste medewerkers van de steenrijke Aaf Nevelschap, werd in de woonvertrekken van Makus aangetroffen, samen met de vermoedelijke moordenaar, die dronken in een stoel is neergezakt. Het lichaam is enkel nog te herkennen aan zijn zegelring.

Maar wat niemand weet is dat dit niet Hanz is maar dat deze in werkelijkheid zijn baas Aaf Nevelschap vermoord heeft (en diens onherkenbaar gemaakte lichaam in zijn plaats heeft gelegd).

Het doel is van zo aan het hoofd te komen van het handelsimperium van Nevelschap en tegelijkertijd eigenaar te worden van diens landgoed.

Dat landgoed behoorde immers honderd jaar geleden toe aan een illustere voorvader van Hanz Makus (Zebedeus Makus). Hanz heeft een jaar geleden aanwijzingen gevonden dat zijn voorvader deze catacomben gebruikt om er magische praktijken in te verrichten. Naderhand heeft niemand deze catacomben nog ontdekt (Vermits Zebedeus de plattegrond met deze gegevens uit het dorpsarchief gestolen heeft weet niemand dat het ondergronds complex bestaat). De vorige eigenaar van het landgoed, Hanz' voorvader, was immers een machtig, zwart magiër die een verbond wou sluiten met duistere wezens uit een andere dimensie. Hanz wil de spreuk, die hij van deze voorvader per toeval ontdekte, vervolledigen en uitspreken maar de experimenten zullen hem handenvol geld kosten omdat een van zijn belangrijkste, magische ingrediënten goud is. Alleen met dit goud kan Hanz de spreuk uitspreken.

Hanz hoopt ook, en dat is nog veel beter dan de moeilijke studies die hij nu moet verrichten, het perkament met de rest van de spreuk gewoon ergens in de catacomben te vinden. Totnogtoe is hij daar nog niet in geslaagd en moet hij doorgaan met zijn studies.

Eenmaal vervolledigd kan hij met deze spreuk de machtige "schaduwwezens" aan zijn wil onderwerpen. Zo wil hij heerser van het land worden en, wie weet, op termijn zelfs meester van heel de wereld.

Om de spreuk zijn kracht te geven is er een tweede, belangrijk ingrediënt nodig. Het is poëtischer van aard: maagdenbloed. Bijgevolg verdwijnen er in de streek regelmatig jonge vrouwen (twaalf in totaal). Ze worden in de catacomben door Hanz "bewaard". Hij houdt ze daar in een magische slaap en onttrekt regelmatig bloed aan hun aderen.



a.2: Het drama neemt een aanvang

Er zijn kapers op Hanz' kust. Hij heeft immers een rivaal die Aaf Nevelschap in diens functie wil opvolgen en die dus metertijd het landgoed zal overerven. Deze rivaal is Raven Wandelaar. Deze was jaren lang de rechterhand van Aaf Nevelschap en het leek voor de hand liggend dat hij die in diens functie, als hoofd van het handelsimperium, zou opvolgen.

Maar deze situatie verandert snel als de sluwe, "innemende" Hanz opdaagt. Binnen de maand heeft hij Raven van diens bevoorrechte positie verdrongen en is hij eveneens op het landgoed gaan inwonen.

Raven begint twee hulpjes van het landgoed in te huren om de, in zijn ogen, verdachte Hanz te schaduwen. Deze twee spionnen (hun namen zijn 'Johan' en 'Larik') komen algauw terug met vreemde verhalen. Ze hebben Hanz gezien terwijl hij 's nachts met zakken sleurt en ook hebben ze vreemde, groene lichten gezien ergens in een hoek van het landgoed. In werkelijkheid hebben ze Hanz betrapt terwijl hij zijn verdoofde maagden in zakken van zijn vroegere woonst naar de catacomben onder het landgoed smokkelde. De groene lichten zijn het gevolg van de experimenten die Hanz naderhand doorvoerde.

Raven weet nu genoeg. Hij heeft snel door dat de "onschuldige" Hanz zich met duistere dingen bezighoudt, al weet hij niet meteen wat. Hij gaat persoonlijk de bewuste hoek van het landgoed onderzoeken maar vindt er niets. Toch ziet Raven in deze gebeurtenissen de kans om Hanz onder druk te zetten, zodat deze zijn biezen zou pakken. Voor alle zekerheid stuurt hij ook een brief mee met de postkoets om de ordehandhavers uit de stad te waarschuwen. De ordehandhavers worden pas over een paar dagen verwacht, want de stad ligt niet zo dicht in de buurt.

Twee dagen later gaat hij een anonieme brief onder Ravens deur schuiven, waarin hij hem dwingt op te stappen en waarin hij vertelt dat Aaf Nevelschap werd ingelicht over zijn malafide praktijken. Mocht Hanz toch verkiezen van te blijven dan zullen tot slot de strenge ordehandhavers binnen de vierentwintig uur worden op de hoogte gebracht van Hanz' bezigheden. Raven vertelt niet dat de ordehandhavers al onderweg zijn en vermoedelijk dezelfde dag nog zullen aankomen.

Helaas voor Raven heeft Hanz, de magiër, meteen door uit welke richting de onwel riekende wind waait. Hanz vindt het dus tijd om voor eens en voor altijd met de lastpost Raven af te rekenen. Daarom gaat hij naar diens vertrekken maar treft hier niemand aan. Dus concludeert hij dat Raven momenteel bij Aaf Nevelschap is en hij dringt ook hier de vertrekken binnen waardoor hij getuige wordt van een gesprek waaruit blijkt dat hij nog sneller zal moeten handelen dan voorzien (zie later). Zeer binnenkort zullen immers de ordehandhavers uit de stad aankomen. En op verboden magische praktijken bestaat maar één straf: de doodstraf.

a.3: Hanz hoort een gesprek tussen Aaf en Raven

Meteen nadat Raven de dreigbrief aan Hanz gaat leveren gaat hij naar de woonsvertrekken van Aaf Nevelschap. Terwijl hij zijn baas vertelt over zijn ontdekkingen is het gespreksonderwerp reeds ongemerkt Aaf's woonst binnengedrongen met een lederen buidel met een verdovend poeder en een blaasroer. Hier wordt hij getuige van het volgende gesprek tussen Aaf en Raven:

Aaf: *Als dit waar is zal hij hangen. Ik veronderstel dat je 'de wet' hebt ingelicht?*

Raven: *Ja, en als ze komen zullen ze hem betrappen terwijl hij zich voorbereidt op de vlucht want ik heb hem een brief gestuurd waarin ik hem inlicht over het feit dat jij nu alles weet en dat ik nu pas 'de wet' heb ingelicht. Volgens hem kan ze dus nooit vroeger hier zijn dan over twee dagen.*

Aaf: *Niet slim, Raven, van mij erin te betrekken. Je weet dat ik reeds vijanden genoeg heb.*

Raven: *Geen nood, hij zal de tijd hebben noch de nood voelen om u te bedreigen. Als ik het goed voor heb is hij nu reeds aan het pakken.*

Aaf: *Dus, hij verkeert in de overtuiging dat hij nog twee dagen heeft om alles bijeen te rapen?*

Raven: *Inderdaad. 'de heksenjagers' zullen hem dus betrappen terwijl hij alle belastend materiaal aan het inpakken is. Eenvoudig, niet?*

Aaf: *Misschien té eenvoudig. Hij kan onverwachte dingen doen.*

Raven: *Zoals wat? Ons vermoorden, misschien? Dat lijkt me onwaarschijnlijk.*

Aaf: *Je weet maar nooit.*

Raven: *We treffen onze voorzorgen wel. We blijven hier en jij laat deze kamers bewaken door een paar van je beste mannen en vrouwen.*

Aaf: *Goed, kome wat komen gaat. En als de heksenjager vanavond of morgenvroeg komt zal wel blijken of je de waarheid gesproken hebt.*

a.4: Hanz wil drie vliegen in één klap slaan

Het feit dat 'de wet' reeds weet heeft van zijn praktijken maakt het voor Hanz nu onmogelijk nog langer in deze streek te blijven. Hij kan zich niet meer vertonen want 'de heksenjagers' zullen ongetwijfeld bewijzen ontdekken van zijn schuld en hem opjagen. Dit betekent dat hij ook zijn bevoorrechte positie als rechterhand van een van 's werelds rijkste mannen kwijt is. Dit is uiteraard iets wat Hanz niet wil en er is nu nog maar één manier om alles in zijn voordeel te laten uitdraaien. Hij moet Aaf doden en ongemerkt diens plaats innemen dankzij een illusiespreuk, waardoor hij sprekend op Nevelschap zal lijken. Tegelijkertijd moet hij iedereen doen geloven dat hijzelf (de magiër, Hanz Makus) dood is en deze moord (op hemzelf) in de schoenen van Raven schuiven. Zo slaat hij drie vliegen in één klap:

1. hij staat voortaan aan het hoofd van een handelsimperium (waardoor zijn financiële middelen voor zijn magische proeven onuitputtelijk zijn) en hij wordt eige-

naar van het landgoed en de onderliggende catacomben.

2. 'de wet' denkt dat hij dood is en maakt bijgevolg geen jacht op hem.

3. Raven wordt veroordeeld omdat hij het recht in eigen handen nam door een misdadiger te doden. In het "beste" geval wordt Raven voor de rest van zijn leven uit het land verbannen.

a.5: De encenering van de moord

Met het blaasroer en het poeder verdooft Hanz de twee aanwezigen. Hij verwisselt onmiddellijk met Aaf van kleding (en van zegelring) en hij spreekt een illusiespreuk uit waardoor hij het gelaat van Nevelschap krijgt. Dan verpaast hij de twee (weer in zakken, waarvan hij er toch genoeg heeft) naar zijn eigen woonvertrekken.

De kokkin is hier getuige van en spreekt hem aan: *"Heer, zou u zulk zwaar werk niet beter aan bediende over laten? Op uw leeftijden met zulke gewichten sleuren kan toch niet goed zijn?"* (de valse) Aaf Nevelschap, die zich betrappt voelt, antwoordt in het voorbijgaan: *"Ik ga gewoon even deze zak met oude kleren in de kelder leggen. Mijn kleedkast puilt uit met dit prul en ik ben het beu. Zo zie je maar, beste kokkie, dat zulke problemen ook mannen als ik niet sparen."*

In zijn eigen woonvertrekken aangekomen met de twee verdoofde mannen doodt hij Aaf door een mes in diens borst te stoten en begint aan het luguber werkje Aaf's gelaat met het mes onherkenbaar te verminken (vermits Aaf en Hanz dezelfde fysionomie hebben volstaat dit). Dan plaatst hij de verdoofde Raven in een zitstoel en duwt hem in de ene hand het bebloede mes en in het andere een bijna lege fles van een zwaar alcoholhoudende drank (de rest hiervan kapt hij door Raven's keelgat).

De ordehandhavers zullen tot de conclusie komen dat de dronken Raven Hanz in diens eigen kamers vermoord en verminkt heeft en dat hij daarna stomdronken in een stoel is in slaap gevallen. Hanz verlaat het huis en zegt aan Lara Romancier, het hoofd van de bewakers, dat hij pas de volgende dag zal terug zijn. Hij zadelt een paard en verlaat het landgoed.

Een uur later dringt een heksenjager, in gezelschap van een dozijn soldaten, Hanz' woonkamers binnen en treft er alles aan zoals Hanz het heeft achtergelaten. De "stomdronken" Raven wordt in de gevangeniswagen opgesloten, waar hij de volgende morgen in ontwaakt. De heksenjager en de soldaten voeren ook een zoektocht door in de vertrekken en vinden enig bewijs van magische bezigheden. Het is immers onmogelijk om zulke dingen te verbergen voor de getrainde ogen van een heksenjager. "de dode Hanz" wordt schuldig bevonden en "zijn lichaam" wordt veroordeeld tot de doodstraf door opknoping. De schuldige (in dit geval dus het verminkte lichaam) wordt bijgevolg, zoals de regels dat voorschrijven, opgehangen op het marktplein als voorbeeld voor eventueel aanwezige aspirant-magiers (zie ook later: a.8).

De helden kunnen getuige zijn van deze opknoping en geraken zo bij het gebeuren betrokken.

a.6: Chronologie

Om een en ander nog eens op een rijtje te zetten volgen hier de chronologische gebeurtenissen van twee maand geleden tot op de ochtend dat de helden in 'Rivierdal' aankomen. Deze informatie kan van belang zijn als de helden de verdachten ondervragen.

-Twee maanden geleden: de incognito magiër Hanz Makus arriveert in het geboortedorp van Aaf Nevelschap. Nevelschap woont daar op een landgoed in gezelschap van een paar bewakers en van zijn rechterhand, Raven. Hanz vestigt zich eerst in het dorp (hij koopt een huis). In nabije dorpen beginnen van dan af jonge vrouwen te verdwijnen maar niemand legt het verband tussen deze gebeurtenissen en tussen de nieuw aangekomene. In het dorp 'Rivierdal' hoort men hierover slechts geruchten vermits er in hun eigen dorp geen vrouwen verdwijnen. Uiteraard is het Hanz die deze vrouwen ontvoert en in zijn kelder in een hypnotische slaap bewaart.

-Een maand geleden: de innemende Hanz heeft Raven van zijn positie verdrongen en heeft nu ook zijn intrek genomen op het landgoed van Nevelschap. Raven koestert argwaan tegen zijn vlotte rivaal en huurt Johan Naerlinck en Larik Fruts, twee hulpjes van het landgoed, in om hem te bespionneren.

-Vier dagen geleden: de spionnen zien Hanz op een nacht, één voor één, zware zakken uit zijn eerste huis sleuren. Ze kunnen alleen maar raden naar de inhoud en weten niet dat Hanz op deze manier de twaalf maagden uit zijn kelder verhuist naar het landgoed. Daar aangekomen geraken de twee spionnen hem telkens kwijt omdat Hanz magie gebruikt om ongemerkt langs de wacht te glippen. Hiermee is Hanz de hele nacht bezig. Vermits Makus de enige is die op de hoogte is van de catacomben onder het landgoed weet hij waar hij de vrouwen best kan verbergen. Diezelfde nacht zien ze ook vreemde, groene lichten uit een, verlaten bos van het landgoed komen. Deze lichten zijn het gevolg van de experimenten van Hanz, die onmiddellijk na de verhuist is beginnen experimenteren. Johan en Larik slaat de angst om het hart en ze rennen naar Raven om hem in te lichten.

Deze gaat persoonlijk het bos onderzoeken maar ondertussen zijn de groene lichten verdwenen en hij vindt niets verdachts. Op dat moment is het reeds ochtend en is Hanz terug in zijn woonvertrekken.

-Twee dagen geleden: Nu de maagden eruit verdwenen zijn biedt Hanz zijn vorige huis te koop aan. Vanaf nu hangt er een verkoopsvignet aan de deur. Diezelfde dag verstuurt Raven een brief naar de stad om 'de wet' te waarschuwen dat er een tovenaer in de stad woont en dat deze tovenaer Hanz Makus is.

-De dag van de moord (een dag geleden), tien uur 's avonds: Raven schuift het incognito briefje onder Hanz' deur. Hanz beseft meteen wie deze brief schreef en hij gaat eerst naar Ravens vertrekken maar treft hier niemand aan. Ondertussen is Johan Naerlinck hem weer aan het bespionneren. Deze ziet ook dat Hanz dan

naar Nevelschaps vertrekken gaat waar Hanz het gesprek hoort en beide mannen verdooft (zie eerder), maar hier weet Johan uiteraard niets van. Even later ziet Johan (de valse) Nevelschap buiten komen. Een paar minuten later is Nevelschap terug met een bundeltje over de arm (Johan kan niet zien dat dit de twee zakken zijn waarin Hanz de verdoofde mannen wil voeren).

-De dag van de moord, elf uur 's avonds: Johan wordt moe en hij verlaat zijn post. Dus ziet hij niet dat de valse Nevelschap achtereenvolgens twee zakken van Aaf's kamers naar Hanz' kamers verhuist maar hij hoort nog wel de stem van de kokkin, die zegt: *"Heer, kan u dat zware werk niet aan een bediende over laten? Op uw leeftijd met zulke gewichten sleuren is toch niet goed?"*. De kokkin ziet dat "Nevelschap" een zware zak versleurt en het is daarom dat ze dit zegt tegen haar baas. "Nevelschap" spreekt haar kort aan (omdat hij zich betrappt voelt) met de woorden die reeds eerder beschreven werden. Nadat hij zijn lugubere werkje beëindigd heeft verlaat de valse "Nevelschap" te paard het landgoed. Hanz wil immers niet dat de heksenmeester, die in aantocht is, hem kan ontmoeten omdat deze onmiddellijk door de illusie zou zien. Dus gaat hij weg en hij verwittigt onderweg het hoofd van zijn wacht (Lara Romancier) dat hij pas de volgende dag zal terug zijn.

-De dag van de moord, middernacht: een heksenmeester en twaalf soldaten komen aan op het landgoed, nog geen half uur nadat de valse "Nevelschap" het terrein verlaten heeft. De bewakers hebben geen andere keuze dan deze vertegenwoordigers van de wet doorgang te verlenen. Ze dringen het huis binnen waardoor alles onmiddellijk in rep en roer staat. De ordehandhavers vinden het lichaam en de moordenaar in de kamers van Hanz en trekken de verkeerde conclusies. De heksenmeester onderzoekt snel en oppervlakkig de kamers van Makus en ontdekt enige sporen van magie, waardoor hij "de overleden Hanz Makus" kan veroordelen voor verboden, magische praktijken. de stomdronken Raven wordt in de gevangeniswagen gestopt.

-Aankomst van de helden, 's morgens: Raven ontwaakt in zijn gevangeniswagen. De heksenmeester verlaat reeds het dorp, in de overtuiging dat zijn taak hier volbracht is. De soldaten pakken nog een pint in de herberg "Manneken Kak" terwijl de burgemeester erop toeziet dat het lichaam van Makus wordt opgeknoopt. Rond de middag keert ook "Nevelschap" terug naar zijn landgoed, na zijn nachtelijke paardrit.

a.7: Aanvang van het avontuur en verloop

Als de helden aankomen op het marktplein (het is een markttag) kunnen ze onderandere getuige zijn van de terechtstelling van "het lichaam van Hanz Makus", dat dus eigenlijk het lichaam van Nevelschap is. Ze kunnen ook kennis maken met Raven Wandelaar, die ze horen roepen vanuit zijn gevangenis.

Het avontuur neemt hier een aanvang. De helden

geraken erin betrokken omdat ze een incognito briefje (**uitknipsel nr. 1**) krijgen van Johan en Larik. Deze wensen immers de hulp in te roepen van de helden omdat ze beseffen dat ze van niemand hulp moeten verwachten als ze willen dat hun opdrachtgever (Raven) terug vrij komt. Hij moet hen immers nog betalen voor al hun spionneerwerk en bovendien zijn ze niet helemaal overtuigd van zijn schuld.

In de loop van de dag zullen de helden dan gesprekken voeren met de belangrijkste betrokkenen en verdachten. Ze zullen misschien ook de schuld gaan zoeken bij andere tegenspelers.

Uiteindelijk zullen ze ook een gesprek willen voeren met Nevelschap. Deze weigert hen echter te ontmoeten, tenzij het voor iets is waarin hij voordeel ziet. De helden moeten dus niet meteen met beschuldigingen af komen want dan krijgen vijf van zijn bewakers de opdracht deze vervelende personages in een duister steegje uit de weg te ruimen.

Ook kunnend de helden, dankzij het dorpsarchief, een en ander te weten komen over de woning en het landgoed van Nevelschap en ook over de voorouder van Hanz Makus. Ze zullen steeds meer de indruk krijgen dat er meer aan de hand is dan een gewone moord en uiteindelijk zullen ze dan toch de valse Nevelschap moeten ontmaskeren. Deze lokt hen dan mee naar de catacomben waar ze het moeten opnemen tegen vreemde bewakers.

Merk ook op dat niemand geneigd is de helden te geloven, en zeker de soldaten en de plaatselijke instanties niet. Ze moeten het echt allemaal zélf ontdekken.

a.8: De terechtstelling van "Hanz Makus"

Als de helden aankomen op het marktplein (zie ook C, lokaties) zijn ze getuige van de terechtstelling van Makus. Het is een vreemde gebeurtenis want de veroordeelde is reeds dood, maar de wetten moeten worden gevolgd. Het lichaam moet dienen als afschrikking voor aspirant-tovenaars (merk dus op dat ook de helden niet mogen laten blijken dat ze magie kunnen, want in deze streken is echt elke vorm van magie verboden).

Wat de helden zien: een dikke man in dure kledij (de burgemeester) staat op een schavot in het midden van het plein. Hij leest met plechtige stem uit een perkament voor. Ondertussen komen er twee gemaskerde beulen op het schavot. Tussen hen in dragen ze een slap lichaam met een kap op, zodat het gezicht onherkenbaar is (Rechtsleer-proef: het is niet volgens de traditie van de veroordeelden te maskeren, tenzij er een goede reden voor is. Opmerking: Het gelaat van de veroordeelde werd zo erg toegetakeld dat de burgemeester het beter vond het niet aan het volk te tonen).

De man in de nette kleding leest: *"Gij, Hanz Makus, zijt schuldig bevonden aan het beoefenen van de verboden kunsten der magie. Hiermede zult gij hangen tot de dood erop volgt. Twee dagen en één nacht, tenzij de weersomstandigheden ons nopen deze periode te verkorten, zal uw lichaam te bezichtigen zijn op het dorpsplein zodat het een voorbeeld mag zijn voor allen die zich wensen in te laten met de duistere kunsten of dit reeds doen. Laat uw terechtstelling een voorbeeld*

zijn voor allen die kromme paden bewandelen. Hiermede worden al uw bezittingen verbeurd verklaard en aan de hoogste bieders verkocht voor zoverre het hier geen onwettige voorwerpen betreft. Zo luidt het vonnis zoals het wordt voorgeschreven door de wetten van ons roemrijk land en zo zal geschieden vanaf nu."

Op dat moment wordt het lichaam opgeknoopt. Recht is geschied.

De omstaanders, niet tevreden met dit pover vertoon (ze hadden een tegenspartelende, angstig jammerende misdadiger verwacht) verlaten teleurgesteld de omgeving van het schavot.

a.9: het geroep uit de gevangeniswaggen

Horen-proef: de held(in) hoort een man roepen: "*Laat me gaan! Ik ben onschuldig!*". Als hij/zij besluit uit te vinden van waar dit geluid komt blijkt de bron een gevangeniswaggen te zijn, die voor een herberg staat. Een vijftal soldaten zit op het terras van deze herberg ("Manneken Kak") te drinken. Een van hen draagt de insignes van een korporaal. Hij is degene die het commando voert over de twaalf soldaten die aanvankelijk de heksenmeester begeleiden (de heksenmeester, zelf is alweer verdwenen in de richting van de grote stad). De soldaten beletten niet dat de helden met Raven Wandelaar gaan praten maar ze houden wel een oogje in het zeil om te voorkomen dat de helden misschien een vijl of een koevoet zouden doorgeven. Door met Raven te praten komen de helden te weten dat hij de betichte is van de moord op Hanz Makus. Raven probeert de helden te overtuigen van zijn onschuld (zie ook B, tegenspelers). Na een tijdje vindt de korporaal dat het welletjes geweest is en hij gebiedt de helden door te wandelen. "*Verkwist jullie tijd niet aan die kerel. Zodra hij berecht is zal hij waarschijnlijk hetzelfde lot ondergaan als zijn slachtoffer dat nu aan het uiteinde van dat touw bengelt* (wijst naar het schavot). *Je kan het recht niet in eigen handen nemen. Dat is onze taak.*", zegt hij nog. De helden kunnen een kort praatje slaan met de korporaal maar echt veel weet die niet:

"We hebben hem aangetroffen bij het lijk. Hij heeft hem vermoord in een zatte bui. De stomme ezel. Hij had gewoon nog wat moeten wachten want wij waren al onderweg en die Hanz Makus had hoedanook gehangen. Weet je dat hij (wijst naar Raven) het was die ons verwittigd heeft over de verboden kunsten van Makus? Hoe ironisch, toch. Het eerste wat we deden was hem opsluiten in onze wagen." Uiteraard hoeft het gesprek hier niet te stoppen. Na een tijdje wordt de korporaal het echter beu en weigert hij nog te praten.

a.10: De geheimzinnige gemaskerden

Op de markt worden de helden benaderd door twee figuren met kapmantels. Een van beide mankt (Larik heeft een houten been). Het duo heeft zijn kappen ver over het gezicht getrokken, waardoor ze eigenlijk alleen maar de grond kunnen zien. Daarom lopen ze vaak tegen andere mensen op. Maar al gauw wordt het de

helden duidelijk dat deze duistere figuren het op hen gemunt hebben. Het tweetal komt steeds dichterbij, af en toe stoppend en hun kappen voorzichtig optillend om hun positie (en die van de helden) te bepalen. De helden krijgen alle tijd om te beslissen hoe ze deze situatie zullen afhandelen, want erg snel vorderen Johan en Larik niet.

De gemaskerden overhandigen een papier aan de helden (geef de spelers **uitknipsel 1**) en een van hen zegt dan "*Wij zijn de onbekenden en wij geven u deze brief. Wij komen van nergens en niemand kent ons hier, ook niet op het landgoed van Nevelschap, onthou dat goed.*" (Johan en Larik zijn niet van de snuggersten). Maar ook zonder deze domme opmerking is het tweetal gemakkelijk op te sporen, want iedere dorpeling kent slechts één man die mankt: Larik Fruts, een van de bedienden van Nevelschap, en een man die bekend staat om zijn domheid.

B. N.S.K.'s (tegenspelers alfabetisch volgens voornaam)

b.1: Aaf Nevelschap, mens, 51 jaar, overleden

Algemeen

Aaf werd geboren in 'Rivierdal' en hij is er altijd blijven wonen, ook al staat hij aan het hoofd van zijn eigen handelsimperium 'Nevelschap Specerijen', dat filialen heeft over een groot gedeelte van de gekende wereld. Aaf was een achterdochtige man en het is deze eigenschap die van hem een eeuwige vrijgezel maakte. Hij kende slechts één vriend; de twintig jaar jongere Raven Wandelaar, eveneens een Rivierdaler. Maar twee maanden geleden kwam er een man op de propfen. Deze man kwam regelmatig langs op het landgoed, zozegd om handelsbesprekingen te voeren. Langzamerhand wist deze zeer innemende persoonlijkheid Aaf's vertrouwen te winnen, dit tot groot ongenoegen van Wandelaar, die zijn positie bedreigd zag. Na een maand trok deze vreemde zelfs in op het landgoed. Voortaan bewoonde hij een aantal kamers in de westelijke vleugel van het hoofdgebouw. Deze vreemde was uiteraard Hanz Makus en hij zou, nog een maand later, Nevelschap vermoorden en diens lichaam doen doorgaan voor het zijne. De moord zou hij dan in de schoenen van Wandelaar schuiven en zelf zou hij voortaan als Aaf Nevelschap door het leven gaan. Eenvoudig, niet? Meer informatie over Nevelschap kom je te weten als je verder leest in de informatie van de verschillende tegenspelers. Vooral Kokkie weet veel over hem te vertellen.

b.2: Hanz Makus, mens, 35 jaar, illusiemagier (niv.5) en schaduwmagier (niv.2)

Scores

BEH 56	KRA 18	WEE 50	CHA 40
INT 64	MOE 58	OPM 34	SPI 64
OMV 19	BEW 6		
LEP 44	AK 0	KB 0	MP 78

Kundes

camoufleren (stad en natuur) 70, magiegevoelig 90, magische talen lezen 78, schaduwen en sluipen 60, vermommen 80*

* Als de helden Hanz ontmoeten heeft deze via magie de gadaante van Nevelschap aangenomen (niv.5 illusie, om deze illusie te doorzien moeten de helden slagen in een Zien-50-proef. Bovendien heeft Makus de spreuk 'de verhullingen van de oude meesters' uitgesproken waardoor men zijn moraal niet kan doorzien.

Wapens

dolk*, 50, IDG+2

* Pas als al zijn magische krachten uitgeput zijn vecht Hanz met zijn dolk.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
Linkerarm	4-7	4	3
Rechterarm	8-11	4	3
Lichaam	12-16	11	3
Linkerbeen	17-18	7	3
Rechterbeen	19-20	7	3

Spreuken

Met de illusiespreuken 'Het pad naar nergens' of 'De sluier van Gartoem' ontsnapt hij aan de helden als ze hem ontmaskerd hebben. Hij vlucht dan naar de catacomben en lokt de helden met zich mee.

Hanz heeft bovendien een internalisatiematrix gebruikt. In de Matrix steekt vijf maal de spreuk 'de Nachtmerrrie van de Nachtwaker' waardoor hij, als hij wordt aangevallen, onmiddellijk twee illusies kan werkelijk maken; zo lang hij ze rechtstreeks aanraakt (hiervoor steekt ook de spreuk 'de illusie' in de Matrix). Concreet betekent dit dat Hanz, als hij zich in gevaar bevindt, twee draken (aan leibanden) tevoorschijn tovert, die onmiddellijk werkelijkheid worden en de helden aanvallen. Neem voor deze draken de scores van 'Kobaltdraken' uit het basisregelboek, p.237. Hiervoor heeft Hanz slechts vier MP verbruikt. Merk op dat deze illusiedraken niet langer werkelijk zijn zodra Hanz de leibanden loslaat. Speciale spelregel: Hanz heeft een magische beschermingsring waardoor alle schade die hij krijgt met de helft vermindert (naar beneden afgerond).

Uitrusting

kleding van Nevelschap en de initiaalring van Nevelschap, een geldbuidel (van Nevelschap), een magische beschermingsring

Algemeen

Om de geschiedenis van Hanz te begrijpen moet je ook wat weten over diens overgrootvader Zebedeus Makus. Dat was een zwarte tovenaer die meer dan honderd jaar geleden het landgoed bezat waarvan nu Nevelschap eigenaar is. Toen de ordehandhavers de verboden praktijken van deze illustere 'Duistere Zebedeus' ontdekte werd hij opgejaagd, gegrepen en terechtgesteld. Op de brandstapel (in die barbaarse tijden werden de misdadigers nog verbrand) sprak Zebedeus een vloek uit: "*Ik zal terugkeren en heel dit land in het verderf storten, zowaar ik Zebedeus heet.*"

Maar de jaren verstreken en de uitspraak werd vergeten en de naam 'Duistere Zebedeus' emigreerde naar het land der legenden. Als de helden meer willen weten over Zebedeus Makus, zullen ze dus de oudste dorpeelingen moeten onderfragen, die 'Duistere Zebedeus' nog kennen uit verhalen van hun ouders. Niemand weet echter nog dat diens familienaam Makus was.

Nu, honderd jaren na Zebedeus' dood, is hij echter teruggekeerd, in zekere zin. Zebedeus achterkleinkind, Hanz, heeft het duistere bloed van zijn illustere voorvader in zich en ook hij experimenteert graag met magie. Drie maand geleden ontdekte Hanz bij toeval een vergeelde eigendomsakte van een plattegrond (met een ondergronds comlex) vlakbij het dorp 'Rivierdal' (uitreiksel nr. 2) en een half vergaan perkament (uitreiksel nr. 3) tussen boeken in de bibliotheek van zijn ouders. Deze bladen behoorden toe aan Zebedeus Makus. Hanz' brave ouders hadden altijd gezwegen over deze voorouder die hun familie in de schande gestort had, maar Hanz had meteen door dat het een verwante persoon was want op het perkament stond een deel van een zeer machtige spreuk. Het andere deel was echter onvindbaar.

Onmiddellijk vatte Hanz het plan op deze plaats te bezoeken om er de rest van de spreuk te zoeken. Er was echter één probleem. De man die het landgoed nu bezat was een bijzonder achterdochtig man. Deze had het landgoed laten ommuren en constant werd er gepatrouilleerd door bewakers met honden.

Hanz moest een manier vinden om gemakkelijk, en zonder argwaan te wekken, op het landgoed rond te lopen.

Eerst ging hij naar het dorp zelf en kocht daar met zijn laatste geld een huisje. Eenmaal daar aangekomen begon hij met het verzamelen van de ingrediënten voor zijn spreuk: goud en het bloed van twaalf maagden. Maagden verzamelen bleek een kleiner probleem dan het vergaren van het goud. Hanz moest aan geld geraken.

Daarom bereidde hij zich goed voor en verdiepte zich in de nieuwste ontwikkelingen van de handelswetenschappen. Dan ging hij naar Aaf Nevelschap en deed zich voor als financieel raadgever. Dankzij zijn (twijfelachtige) boekenkennis maakte hij Aaf wijs dat hij een zeer goede aanwinst zou zijn voor diens handelspraktijken.

Zo kreeg hij de eerste dagen voet aan grond bij de handelaar. Maar dankzij zijn innemende persoonlijkheid (eigenlijk moet je zeggen 'zijn groot akteertalent') en zijn mensenkennis kon hij het zo ver brengen dat hij een goede vriend werd van de wereldvreemde Aaf. Uiteindelijk mocht hij zelfs intrekken op het landgoed. De rest van het verhaal ken je.

De valse Nevelschap

De enige gedaante waarin de helden Hanz kunnen ontmoeten is die van Nevelschap (helden met de kunde magiegevolg kunnen aanvoelen dat er iets magisch is aan deze man). Hanz is echter niet snel geneigd mensen te ontmoeten, hetgeen niet echt opvalt want de echte Nevelschap had ook niet veel gezelschap.

De enige die de echte Aaf goed kende is Kokkie, maar Hanz is van plan deze vrouw zo snel mogelijk te ontslagen. De tweede persoon die de illusie onmiddellijk zou doorzien is Wandelaar, maar die zit gevangen en vormt dus geen bedreiging.

De helden zullen een goede reden moeten verzinnen, willen ze dat Aaf hen ontvangt. Als ze hem onmiddellijk beschuldigen van dingen zal hij zijn bewakers de opdracht geven de lastposten te doden. Hij kan het altijd doen lijken alsof de helden betrapte inbrekers waren of hij kan hen iets laten overkomen in een duister steegje in het dorp.

Hint: Misschien kunnen de helden zich aanmelden voor werk. Dan kunnen ze aangesteld worden als kuisploeg en worden ze toegelaten tot de gangen van het gebouw, om deze te kuisen. Uiteraard moeten ze hun wapens afstaan aan de wacht.

Informatie:

Als de helden toch in contact komen met "Aaf" heeft deze natuurlijk wel wat te vertellen. De helden moeten wel de juiste vragen stellen. Ze moeten deze man tactvol aanpakken. Als ze dit niet doen spelen ze met vuur want Hanz kan zonder problemen twee draken scheppen uit het niets (zie spreuken). Hier zijn een paar suggesties om je op weg te helpen. Uiteraard zal je moeten bijverzinnen als de helden blijven vragen stellen.

Wandelaar: "Dat was mijn beste vriend. Maar ik denk dat hij jaloers was op Makus. Ik denk dat hij vreesde dat deze zijn erfenis zou inpikken..."

Makus: "Dat hij zich bezig hield met de verboden kunsten, dat wist ik niet. Het kwam aan als een schok. Ik had niets in het oog..."

Zijn afwezigheid tijdens de inval van de soldaten: "Ik kon niet slapen en ben gaan rijden. Toen ik terugkwam heb ik pas vernomen over de moord. Het was vreselijk. Ik had twee vrienden in één slag verloren..."

Het landgoed: "Mijn grootvader kocht het van de staat. Het was een verbeurd verklaarde eigendom van een of andere landheer die iets mispeuterd had, maar wat juist weet ik niet. Ik woon hier graag. Ik ben hier geboren, weet je?..."

Johan en Larik: "Euh, dat zijn gewoon twee bedienden. Waarom vraag je daar naar? Hebben ze weer iets mispeuterd? Ze staan in het dorp bekend om hun stommiteiten en hun onbeschofte opmerkingen. Maar ik

kan ze niet ontslagen. Waar moeten ze anders naartoe?..."

Karel Stilte: "Och, dat is een handelaar die aan lagere wal aan het geraken is. Zijn specerijenhandeltje draait niet zo best. Hij is hier een paar keer over de vloer geweest om over de overname van zijn bedrijf te praten, maar ik ben niet echt geïnteresseerd. Ik heb hem de laatste tijd veel in het gezelschap van Wandelaar gezien (een leugen). Het was alsof ze zeer belangrijke zaken te bespreken hadden, maar ik heb me er niet mee gemoeid..." Op deze manier probeert "Aaf" deze man bij de moord te betrekken, want hij beschouwt hem als een bedreiging. Stilte is immers een oude kennis van Aaf en Hanz vreest dat deze bijgevolg door zijn illusie zal kunnen zien. Hanz weigert alle contact met Stilte.

b.3: Johan Naerlinck en Larik Fruts, mensen, 35 jaar

Onderstaande gegevens gelden (gemakshalve) voor beiden.

Scores

Identiek aan de scores van een Rivierdaler, behalve INT 32

Kundes

schaduw en sluipen 60

Wapens

Dolk, 60, 1D6+2

Uitrusting

werkkledij en een geldbuidel met 5 dukaten.

Opmerking

Larik Fruts heeft een houten been (verloren tijdens een ongelukje met een woeste stier) en mankt.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
Linkerarm	4-7	4	2
Rechterarm	8-11	4	2
Lichaam	12-16	13	3
Linkerbeen	17-18	6	2
Rechterbeen	19-20	6	2

Algemeen

Deze mannen zijn reeds jaren de klusjesmannen op het domein. In deze functie kunnen ze overal komen, behalve in de woonvertrekken van Aaf, Hanz en Raven. Daarom heeft Raven hen aangesproken om Hanz te schaduw. Een aantal dagen voor de moord waren ze getuige van de verhuis van de twaalf zakken van Hanz' vorige woonst tot aan het domein. Naderhand konden ze in het bos van het domein groene lichten waarnemen. Daarom zijn ze gevlucht. Toen ze Raven hierover inlichten zetten zij, zonder het te weten, de reeds eerder beschreven gebeurtenissen in gang.

Toen ze vernomen dat hun opdrachtgever was aangehouden vanwege de moord op Makus waren ze in alle staten want ze hadden nog geen geld gezien voor hun spionnerwerk. Bovendien waren ze niet helemaal overtuigd van de schuld van Raven, omdat ze hem reeds

lang kennen als een geweldloos man.

Opmerking: Vergeet niet dat dit duo zeer dom is. Ze kunnen nauwelijks praten.

Merk ook op dat ze veel waardevolle informatie bezitten. Geef het de helden niet cadeau. Ze moeten goede vragen stellen willen ze deze informatie bemachtigen.

Informatie:

Makus: "Die moesten we bekijken van Raven. Elke nacht en elke dag. Om te zien wat hij doet. Vier dagen geleden zagen wij hem. En hij haalde één voor één zakken uit zijn eerste huis en bracht dat naar het domein van onze baas Nevelschap. Maar aan de ingang zagen wij hem telkens niet meer en dan was er groen licht in het bos en wij zijn dat gaan vertellen aan Raven. Die zei dat dat heel goed was van ons dat wij dat zagen en dat we moesten blijven kijken wat Makus allemaal deed. Maar die nacht zijn we toch niet meer in de tuin geweest want dat was niet pluis. We geloven dat wel dat Makus toverde." Op aanvraag kan het duo tonen waar het bewuste stuk bos is. Maar dit gebied is zo groot dat de helden, zelfs met de kunde 'spoorzoeken', geen tijd hebben om de geheime ingang te ontdekken. Ze komen pas in de catacomben terecht nadat ze de vluchtende Makus achtervolgen (aan het einde van het avontuur), of nadat ze ontdekt hebben dat ze moeten zoeken naar een gevorkte eik. Dat weten ze pas nadat ze de oude woning van Makus onderzochten en daar een papiertje vonden (**uitreiksel nr. 5**) dat verwijst naar deze boom op het terrein van Nevelschap, of nadat ze de plattegrond vonden waarop deze boom staat aangeduid (vooropgesteld dat ze beseffen dat deze vreemde krabbels verwijzen naar een boom).

De gebeurtenissen op de nacht van de moord: "Het enige dat ik zag was dat rond tien uur 's avonds Raven een briefje onder de deur van Makus schoof en een half uur later komt Makus naar buiten en gaat hij naar de kamers van Raven. Hij had een soort van pijpje bij maar ik weet niet wat het was (Johan doelt op het blaasroer waarmee Raven het verdovend poeder wegblies). Ik heb hem heel die tijd bekeken en gevolgd als een geest. Zo stil. En daar klopt hij op de deur maar ik denk dat Raven er niet was want er kwam niemand open doen en dan probeerde Makus of de deur niet open was maar ze was op slot en dan ging hij weg. Hij ging dan naar de deur van de heer Nevelschap en hij probeerde even of die open was maar ze was precies op slot maar dat kon ik toch niet goed zien want het was donker. En dan was Makus ineens in het donker verdwenen (hij was door de muur gelopen). Dus ik denk dat die naar binnen gegaan is (Johan had geen deur gehoord). Nu dat ik weet dat hij tovenaars is denk ik dat hij in rook is verdwenen zoals een schim van een dode. Ik wacht daar een tijdje en dan komt plots Nevelschap naar buiten en hij gaat weg. Na een paar minuten komt hij terug met een hoop bruine voden (de zakken waarin hij de lichamen zal vervoeren) over zijn arm en hij gaat terug zijn kamer binnen. Dan wacht ik weer een tijdje maar ik word moe en ik ga weg naar mijn kamer. Ik heb die nacht niets vreemd meer gezien. En dan kwamen de soldaten rond middernacht naar de kamers van Makus. Ach, ja! Rond elf uur hoorde ik wel nog dat 'Kokkie' (de kokkin) een gesprek had met Ne-

velschap. Dat is al wat ik weet."

Het gesprek tussen de kokkin en Nevelschap: "Waarom vraagt ge dat nu? Okee. Het was maar een kort gesprekje. Ik hoorde Kokkie iets zeggen van: "Heer, dat gij dat zware werk niet aan een bediende overlaat? Op uw leeftijd met zulke gewichten sleuren is toch niet goed?". En dan mompelde Nevelschap iets terug maar dat heb ik niet verstaan."

Wandelaar: "Wandelaar is geen moordenaar. We kennen hem al lang en hij is niet geweldig (=gewelddadig). Hij is lang de enige kennis van Nevelschap geweest, samen met 'Kokkie', dan, maar die telt niet mee want dat is de kokkin en die is oud. Wandelaar en Makus maakten soms ruzie. Ik hoorde ze soms boos praten als ik langs de deur liep maar ik heb nooit geluisterd want als ze dat zien ben ik mijn job kwijt..."

Johan en Larik: "Dat zijn wij. Ik ben wel proberder dan hij (wijst naar zijn compaan)."

Stilte: "Da's een oude vriend van Nevelschap. Hij is hier in de week die voorbij is nog een paar keer geweest."

Trubel: "Da's een handelsdinges... een handelsprater (=handelspartner) van Nevelschap, denk ik. Die is hier ook geweest, twee of drie dagen geleden. Hij zei tegen ons goedendag ls hij aankwam. Dat vindt ik vriendelijk en ik verschoot daar zo van dat ik vergat goedendag terug te zeggen. Dat heb ik dan maar gedaan dat ik goedendag zei als hij terug weg ging, maar dan zij hij niets meer terug. Misschien was hij boos op mij omdat ik zo laat goedendag zei, want dat is onbeleefd."

b.4: Karel Stilte, mens, 45 jaar, handelaar

Scores

Identiek aan de scores van Rivierdalers

Kundes

waarde schatten 70

Wapens

Dolk, 2D, 1D6+2

Bezittingen

kleding, een initiaalring, een geldbuidel met 52 Dukaten en een brief van Nevelschap waarin deze meedeelt niet geïnteresseerd te zijn in een overname van Stiltes bedrijf (**uitreiksel nr. 6**)

Wapenrusting

Identiek aan 'Rivierdalers'

Algemeen

Karel is een handelaar wiens bedrijf in specerijen op sterven na dood is vanwege de dumpingprijzen van 'Nevelschap Specerijen'. Nochtans kon Stilte het een paar jaar geleden wel goed vinden met Aaf. Sindsdien echter is Aaf de moderne handelsstrategieën gaan toepassen en begon hij zijn concurrenten uit de markt te prijzen. Daarom koestert Stilte een wrok tegen Aaf en diens medewerkers. Als hij te weten komt dat twee van zijn vijanden (Hanz en Raven) van het strijdtoneel verdwijnen wordt zijn humeur er een stuk beter op. Het is dan ook in deze (verdachte) stemming dat de helden hem kunnen aantreffen.

Karel verblijft reeds een week in de herberg 'Manneken Kak'. De voorbije dagen heeft hij gesprekken gevoerd met zowel Aaf als Hanz, over de overname van zijn zieltogende bedrijf. Telkens weer draaiden de gesprekken op niets uit en verliet Karel in een boze bui het landgoed van Aaf. Dit is een feit dat door Lara Romancier en haar bewakers telkens weer werd waargenomen.

Informatie

Nevelschap: *"Het is een valsspeler. Hij overstroomt de markt met goedkope, minderwaardige produkten en prijst zo de anderen uit de markt. Dan koopt hij de overkop gegane bedrijffjes op voor een belachelijke som en start het terug op als filiaal van 'Nevelschap Specerijen'. Zo breidt hij zijn imperium steeds verder uit..."* Eerst probeert Karel te verzwijgen dat hij een paar dagen voor de gebeurtenissen regelmatig contact had met Aaf. Als de helden hierop doorvragen vertelt hij de waarheid. *"Ja, ik heb hem nog een paar maal gezien in de dagen voor de moord. Maar dat had te maken met gewone handelsgesprekken en niets anders. Nu zijn helpers allebei verdwenen zijn is hij misschien wat inschikkelijker. Morgen zal ik hem terug opzoeken en de handelsgesprekken hervatten..."*

Makus: *"Dat is toch dat nieuwe hulpje van Nevelschap, he? Wel, hij is zo mogelijk nog moeilijker dan zijn baas. Een adder is het. En zo glad als een aal. Ik sta er niet versteld van dat hij de verboden kunsten bedreef. Zijn lot was terecht..."* Eerst probeert Karel te verzwijgen dat hij een paar dagen voor de gebeurtenissen regelmatig contact had met Hanz. Als de helden hierop doorvragen vertelt hij de waarheid. *"Ja, ik heb hem nog een paar maal gezien in de dagen voor de moord. Maar dat had te maken met gewone handelsgesprekken en niets anders..."*

Wandelaar: *"Tja, Nevelschap is altijd al een zonderling geweest. Voor zo ver ik weet zijn er maar twee mensen die regelmatig in zijn omgeving vertoeven en dat zijn "Kokkie" (de kokkin) en Wandelaar. Dat is altijd al Aaf's schaduw geweest. Maar ik heb hem de laatste tijd niet meer in zijn gezelschap gezien. In de plaats ervan was altijd die Hanz Makus in de buurt. Ik had het niet zo voor Raven, maar ik kan hem alleen maar feliciteren met zijn prachtige actie. Nu heeft hij zowel zichzelf als die vervelende Makus uit de weg geruimd. Nu valt er misschien terug te praten met die ouwe Nevelschap..."*

Peter Trubel: *"Is dat niet een van de filiaalhouders van 'Nevelschap Specerijen'? Een ambitieus kereltje is dat. Ik ben ooit in zijn kantoor geweest. Hij heeft me volledig onder tafel gepraat. Koppie, koppie, die kerel. Ik weet dat hij momenteel hier, in deze herberg verblijft." Karel weet eigenlijk niets over deze man. Hij weet ook niet dat Peter naar hier gereisd is om met Aaf te onderhandelen over een overplaatsing naar een groter filiaal. Peter wil immers hoger op.*

b.5: Kokkie (=Berta Pluis), halflinge, kokkin, 65 jaar

Scores

identiek aan de scores van Rivierdalers, behalve: OMV 1 KRA 9 KB -D4 en AK+5

Kundes

Ruiken 80, genezen mens ziekten en wonden 60, Koken 89

Uitrusting

kleding en een kleine, zilveren ring (waarde: 10 dukaten)

Wapenrusting

Identiek 'Rivierdalers'

Algemeen

Kokkie is een oude halflinge en een eerste klas kokkin. Ze weet exact wat Aaf's lievelingsgerechten zijn en kent allerlei anecdotes uit zijn jeugd (die de valse Aaf nooit zou kennen). Ze kent Nevelschap immers sinds diens geboorte. Ze kent hem dus zeer goed en, samen met Raven, is zij de enige die onmiddellijk "iets raars" zou bemerken aan de valse Nevelschap. Een manier om de man te ontmaskeren is dus van Kokkie in zijn buurt te brengen.

Informatie:

Gebeurtenissen op de avond van de moord: *"Nee ik heb niets vreemds gezien. Ik heb alleen even een gesprekje gehad met Aaf. Hij was een zak met kleding naar de kelder aan het slepen (een onderzoek van de kelder wijst echter uit dat zich daar geen zakken bevinden). Ik zei hem nog dat dat ongezond was op zijn leeftijd van met zulke zware gewichten te sleuren., maar hij antwoordde alleen maar dat zijn kast uitpilde en dat hij de zak even naar de kelder zou brengen om ervan af te zijn."*

Nevelschap: *"Hij is niet altijd zo mensenschuw geweest. Op zijn achttiende verjaardag kwamen zijn ouders om in een ongeluk met een op hol geslagen karos. Nu, ja. Dat was de officiële versie, maar we weten van een getuige dat ze gedood werden tijdens een roofoverval. Dat is nu meer dan dertig jaar geleden. Die getuige is trouwens ook al lang overleden. De instanties hebben er een ongeval van gemaakt omdat er niet genoeg bewijzen waren van moord en omdat de getuige niet te vertrouwen was. Het was een kluisenaar die in het bos leefde. Het verdwijnen van zijn ouders was een hele schok voor hem en sindsdien is hij zo stil en eenzaam geworden. Hij heeft zich lange tijd alleen maar met zijn luit beziggehouden. Hij kan goed luit spelen, weet je?... Ach! De arme man. Hij is als een zoon voor me en nu hij zijn enige twee vrienden verloren is zal het wel nooit meer goed komen met hem. Weet je dat hij op zijn twaalf jaar werd uitgeroepen tot "prins van de maan" en dat hij, in plaats van de brandstapel het kleed van de priester in brand stak? Dat is zo een feest tijdens de jaarwende waarop men een jongeling uitkiest om het vreugdevuur aan te steken. Deze jongeling wordt dan "de prins van de maan", dat is zo een eretitel die gegeven wordt aan degene die*

de feesten mag beginnen door de brandstapel aan te steken. Maar Aafje zag het anders. Hij stak het kleed van de priester in brand zodat die alles moest uittrekken om zich niet te verbranden. Dat was een zicht, zeg, die naakte, woedende priester die Aafje achterna zat op het plein." Dit is een anecdote waarvan de valse Aaf niets weet.

Wandelaar: "Dat is de enige en beste vriend van Aaf. Hij kent hem al een jaar of twintig en vijftien jaar geleden is hij beginnen werken voor Aaf. Wandelaar is een wees, weet je? Omdat Aaf's ouders de ouders van Raven nog gekend hadden heeft Aaf Raven hulp aangeboden in de vorm van deze werkaanbieding. Al vijftien jaar assisteert Raven Aaf met de handel. Arme Raven. Ik zag meteen dat hij jaloers was op de nieuwkomer. Maar dat het op zo'n drama zou uitdraaien had ik niet verwacht."

Makus: "Die is hier een tweetal maand geleden in 'Rivierdal' komen wonen. Hij heeft er een klein huisje gekocht. Hij is hier steeds meer komen opdagen en blijkbaar kon Aaf zeer goed met hem opschieten met als gevolg dat hij Makus een maand geleden uitnodigde om, net zoals Raven al twintig jaar doet, bij in te komen wonen op het domein. Dat vond ik goed want dat betekende dat Aaf nog steeds mensen in vertrouwen durfde nemen. Maar later bleek dan hoe erg hij zich in zijn nieuwe vriend vergist had. Nu blijkt immers dat het een zwarte tovenaars is. Ik kan het nog niet geloven. De man leek zo vertrouwend. Ik was er zelf ook in gaan geloven."

Stilte: "Da's een oude kennis van Aaf. Vroeger kwam hij hier wel eens op bezoek maar dan ging het minder goed tussen beiden. Het had iets te maken met de handel maar daar begrijp ik niets van. De voorbij week is hij plots terug komen opdagen. Ik heb hem vaak zien vertrekken met een zuur gezicht. Vraag me niet waarom."

Trubel: "Dat is toch die vreselijke jongeman die hier twee dagen geleden is langsgeweest om met Aaf te praten? Het had iets te maken met een promotie of zo. Ik weet er verder niets van. Ik vond dat hij arrogantie uitstraalde."

b.6: Lara Romancier, mens, hoofd van de wacht, 30 jaar

Scores

BEH 77	KRA 29	WEE 65	CHA 54
INT 52	MOE 65	OPM 67	SPI 43
OMV 17	BEW 6		
LEP 51	AK 10	KB 2D4	

Kundes

acrobatie tuimelen 80, genezen mens wonden en breuken 50, zien en spoorzoeken 80, schaduwen en sluipen 50, vallen zetten en onschadelijk maken 70, heel moedig, heel sterk, heel taai

Wapens

zwaard, 3 aanvallen, 75%, 2D0+3+2D4
Meschild, 2 aanvallen, 60, 1D6+1+2D4
vult, 60, 5 aanvallen, 1D6+2D4
stomp, 40, 3 aanvallen, 1D6+1+2D4

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8	0
Linkerarm	4-7	5	2
Rechterarm	8-11	5	2
Lichaam	12-16	18	3
Linkerbeen	17-18	8	2
Rechterbeen	19-20	8	2

Algemeen

Lara is een knappe en tevens gespierde en lenige vrouw. Ze is zeker geen tijgerin om zonder handschoenen aan te pakken. Menig stoere macho mocht dit reeds aan den lijve ondervinden. Ze is zeer gevoelig voor chauvinistische opmerkingen maar verkiest het woord boven de vuist om botteriken op hun plaats te zetten.

Lara was drie maand geleden nog in dienst als hoofd van de wacht aan het hof van de koning, maar Nevelschap bood haar zulk een hoog loon aan dat ze in zijn dienst trad. Lara heerst met ijzeren hand over de mannen en vrouwen die het terrein bewaken. Ze weet zeer weinig over het gekonkel van haar baas en diens nabije kennissen en stelt zich er ook geen vragen bij. Het enige wat haar interesseert is dat Nevelschap niets overkomt. Ze weet exact wie er binnen en buiten komt en de enige die ongezien het terrein kan betreden moet wel een tovenaars zijn (daarom kon Hanz ongezien zijn zakken van zijn huis naar het domein verhuizen). Lara weet exact wie er de voorbije weken allemaal het terrein is binnen en buiten gegaan. Zij is de persoon die de helden moeten ondervragen als ze op zoek willen gaan naar verdachten.

Informatie:

Bezoekers, enz...: "Natuurlijk zijn de volgende personen regelmatig binnen en buiten gewandeld in de voorbij weken: Johan en Larik, Kokkie, Raven Wandelaar en Hanz Makus. Deze personen hebben vrije ingang en uitgang. Andere bezoekers waren er niet zo veel. De enige twee waren Karel Stilte en Peter Trubel. Ze waren hier voor handelsgesprekken met Nevelschap. de handelaar Karel Stilte is hier een drietal keer geweest. De laatste keer, nu drie dagen geleden, zag hij er nogal boos uit toen hij het domein verliet. Hij zei nog tegen me: "Die Hanz Makus is een idioot. Hoe kan je het uithouden om voor zo'n bloedzuiger te blijven werken. Hij is nog erger dan je baas." (Stilte verliet het domein met de brief (uitreiksel nr. 6) op zak. Het was vanwege de inhoud van deze brief dat hij woedend het domein verliet. Hij was vooral boos op Makus omdat deze de opsteller van de brief was.). De andere bezoeker was Peter Trubel. Dat is een werknemer van 'Nevelschap Specerijen' die een kantoor open houdt in een kleine stad. Die is hier maar één keer geweest en als hij wegging was hij een flink stuk minder opgewekt. Ik weet niet. Misschien hadden ze hem wel ontslagen of zo. Voor zo ver ik weet verblijven beide mannen momenteel in 'Manneken Kak'." (Karel droeg op het moment van zijn vertrek de brief bij zich (uitreiksel nr. 7) waarin stond dat hij niet in aanmerking kwam voor de functie van directeur van het kantoor in de

hoofdstad. Daarom was hij bedrukt.)

Hanz Makus: "Die is hier een maand geleden komen wonen. Meer weet ik niet. Alleen dat hij in de maand daarvoor regelmatig op bezoek kwam voor handels-gesprekken. Hij toonde blijkbaar ook veel interesse voor de werkwijze van de wacht. Ik heb niets verteld, uiteraard." Makus was geïnteresseerd in de organisatie van de dertig man tellende wacht van het domein omdat dit van belang kon zijn als hij het domein ging verkennen, op zoek naar de ingang van de catacomben.

De anderen: "Wandelaar, Kokkie en de bedienden zijn te vertrouwen. Ze waren hier al voor mijn komst."

De moord: "Daarover wil ik geen uitspraak doen. Om te beginnen zijn Raven en Hanz mijn zaken niet. Ze doen wat ze willen zo lang ze maar geen bedreiging vormen voor Nevelschap. Ik had wel al gezien dat ze het niet zo konden vinden met elkaar (één maal heeft Lara hen gezien als ze ruzie maakten) maar ik zag hier geen gevaar in voor mijn baas. Gelukkig was die op het moment van de inval niet aanwezig. Een tijdje ervoor is hij gaan paardrijden en hij is pas onlangs teruggekeerd ('s middags)"

b.7: Peter Trubel, filiaalhouder van Nevelschap, 28 jaar

Scores

Identiek aan de scores van Rivierdalers, behalve INT 58

Kundes

waarde schatten 70

Wapens

Kortzwaard, 3 aanvallen, 60%, IDB+3

Uitrusting

kleding, een effen, gouden ring (waarde 200 Dukaten), een zakje met een wit poeder (dit is een oppeppend middel, waaraan Peter verslaafd is) en een geldbuidel met 78,5 Dukaten en een brief van 'Nevelschap' (uitreiksel nr. 7) waarin staat dat Peter de betrekking als filiaalhouder in de hoofdstad niet krijgt.

Wapenrusting

Identiek 'Rivierdalers'

Algemeen

Peter is filiaalhouder van 'Nevelschap Specerijen'. Hij houdt een kantoor en winkel open in een andere stad maar hij wil deze functie waarnemen in de hoofdstad van het land. Peter heeft immers vernomen dat de directeur van dat filiaal onlangs overleden is en hij wil nu diens plaats innemen. Daarom is hij naar 'Rivierdal' gekomen. Hij wil Nevelschap zo ver krijgen dat hij hem in die nieuwe functie aanstelt. Helaas voor Peter komt hij tijdens een gesprek (twee dagen voor de moord) met Nevelschap te weten dat hij deze functie niet krijgt (hij krijgt hier ook de brief, uitreiksel nr. 7). Teleurgesteld verlaat hij het landgoed. Op het moment dat de helden aankomen verblijft hij nog steeds in herberg 'Manneken Kak', waar hij zich elke nacht bezat en zijn dagelijkse dosis pepmiddel neemt. Peter is reeds jaren verslaafd aan dit middel en hij draagt er steeds

een zakje van bij zich.

Als de helden met Peter gaan praten staart hij hen aan met grote ogen en praat hij onsamenhangend. Hij gedraagt zich ook overdreven zenuwachtig en hij maakt constant vreemde gebaren. Hij is immers dronken én onder de invloed van zijn drug.

Informatie

Nevelschap: "Is m'n baas. Ik hou een filiaal voor hem open in een of ander provinciestedje. Maar dat. Ja. Hahaha! Een betrekking in de hoofdstad is interessanter. Daar voert mijn pad heen. Roem! Glorie! Rijkdom! Ik kom eraan! Jaja. Hahahaha!... Wat een leuke vogel zit daar op het dak (wijst naar een huis aan de overzijde maar er zit niets)..."

Wandelaar: "Hahaha! Wie had dat gedacht! Wandelaar de moordenaar! Hahaha! Misschien was hij niet meer het beste vriendje van Nevelschap. Misschien was hij jaloers op die nieuwkomer, die Makus. Toen ik daar was hadden ze een klinkende ruzie. Ze scholden elkaar uit voor onderkruiper. Jaja. Het is een heel avontuur aan de top. Je zou er honderden toneelstukken over kunnen opvoeren en het volk zou ze ademloos bekijken. Hahahaha! Kan je die krab van mijn schouder veggen, alstublieft? Die zit daar nu al uren en ik krijg ze er niet af..."

Makus: "Die heb ik maar één keer gezien. Dat was een paar dagen geleden toen ik op bezoek was bij Nevelschap. Dat ziet er een vriendelijke uit maar ik weet dat schijn bedriegt en ik kreeg gelijk ook. Zie, maar. Nu komt uit dat het een tovenaars was. Och, het is één bende daar op het landgoed van Nevelschap. Het enige interessante dat ze daar hebben is dat nieuwe hoofd van de bewaking, die Lara Romancier. Daar valt mee te praten. Moment, heb ik geen spinnweb over mijn gezicht hangen? Ik lijkt het er maar niet af te krijgen..."

In werkelijkheid heeft Peter niet meer dan een paar vriendelijke woorden met Lara gewisseld aan de ingang van het landgoed.

Stilte: "Hahaha. De sukkelaar. Zijn bedrijf gaat eraan. Hij kan niet op tegen 'Nevelschap Specerijen'. Volgens de laatste geruchten wil hij zijn bedrijfje verkopen aan Nevelschap. Tja! A la guerre comme a la guerre. Excuseert! wil je eens onder mijn stoel kijken. Ik heb de indruk dat daar iemand zit..."

b.8: Raven Wandelaar, mens, vriend van Aaf, 31 jaar

Scores

identiek aan de scores van Rivierdalers, behalve INT 55

Kundes

waarde schatten 60

Uitrusting

kleding en een initiaalring (waarde: 200 dukaten)

Wapenrusting

Identiek 'Rivierdalers'

Algemeen

Raven is reeds 15 jaar in dienst van Nevelschap, maar hij woont reeds 20 jaar op het landgoed. Dat is omdat de ouders van Nevelschap en de ouders van Raven elkaar goed kenden. Het was Nevelschap die de wees Raven in huis haalde, misschien omdat hij zelf ook een wees was en hierdoor een verbondenheid voelde met hem. Raven kent Nevelschap zeer goed maar vermits hij opgesloten is in de gevangeniswagen kan hij de helden niet echt helpen. Volgens hem is Makus écht dood en is Aaf nog in leven. Hij begrijpt alleen niet hoe hij in deze situatie verzeild geraakt is. Het laatste dat Raven zich kan herinneren is dat hij met Nevelschap een gesprek had over de duistere bezigheden van Makus.

De motivatie achter ravens handelingen werd reeds uitgelegd bij het plot en de voorgeschiedenis.

De helden kunnen tijdens de duur van het hele avontuur met Raven praten omdat zijn gevangeniswagen op het marktplein, voor de herberg "Manneken Kak", blijft staan. Er is steeds bewaking aanwezig maar de nieuwsgierigen wordt het niet verboden naar "de misdadiger" te komen kijken. Daarom kunnen de helden ten allen tijde Raven gaan ondervragen.

Als de helden gaan kijken naar de roepende man in de wagen geeft Raven, zonder ondervraging, onmiddellijk de volgende informatie:

Informatie aan het begin van het avontuur

De smeekbede: "Help mij, vreemdelingen. Ik ben onschuldig. Ik kan de moord niet gepleegd hebben. Men zegt dat ik mij bij het lijk bevond op de moment dat het ontdekt werd door de soldaten, maar ik kan me niets herinneren. Men zegt dat ik dronken was en dat ik Makus vermoord heb. Maar ik drink zelden en Makus vermoorden was ik wel helemaal niet van plan. Dat zou dom geweest zijn, want ik was het zélf die de soldaten verwittigd had over het feit dat Makus een tovenaars was. Als ik Makus zelf wou vermoorden, waarom zou ik dan de soldaten uit de stad gecontacteerd hebben? Ziet u? Ik kan het niet gedaan hebben. Men heeft me misbruikt. Ik weet niet wie. Een of andere concurrerende handelaar, misschien. Ik weet het niet. Zoek het uit, vreemdelingen en ik zal u rijkelijk vergoeden. 500 Dukaten per man, afgesproken? Help mij. Ga praten met mensen die ik ken. Zij zullen zeggen dat ik onschuldig ben. Ga praten met de kokkin van Nevelschap. Zij kent me goed genoeg om te weten dat ik geen moordenaar ben. Ga vooral praten met Nevelschap, zelf. Hij kent me al jaren..."

Verdere informatie na ondervraging:

Makus: "Ik had meteen door dat die man verdacht was, vanaf het moment dat hij voet zette op het landgoed van Nevelschap. Och, aan de oppervlakte was hij vriendelijk genoeg. Hij speelde handig in op het wantrouwende karakter van Nevelschap en zo kon hij zich binnenwerken. Ik liet hem schaduwen door Johan Naerlinck en Larik Fruts, twee dienaren op het landgoed, en zij ontdekten dat Makus 's nachts met zakken rondsleurt en dat overal waar hij gaat vreemde

lichtverschijnselen te zien zijn. Ik had meteen door dat de man een tovenaars was en dus heb ik een brief gestuurd naar de soldaten in de stad, een dag verderop. Nu moest ik enkel nog wachten om van die malfiede persoon verlost te zijn. Maar dan gebeuren die vreemde dingen en word ik gevonden bij zijn lijk. Het resultaat kan je wel zien..."

Andere verdachten (en Romancier): "Luister. De dader moet iemand zijn die door Lara Romancier gekend was, een bekende handelspartner van Nevelschap, of zo. Anders was hij nooit op het landgoed toegelaten. Ik weet het niet. Er zijn wel een paar mensen over de vloer geweest maar vermits ik de laatste paar weken niet meer aanwezig was bij de handelsgesprekken weet ik niet zo goed wie. Lara weet dat beter. Ze neemt haar taak als hoofd van Nevelschap's wacht zeer ernstig. Ze weet alles over het komen en gaan op het landgoed. Je kan er immers alleen maar binnen als je een goede reden hebt en alleen via de poort want rond het hele domein ligt een muur en er wordt constant gepatrouilleerd door mannen en vrouwen met bloedhonden. Alleen een onzichtbare of een geest zou ongezien binnen kunnen..."

karel Stille: "Ja, die moet het geweest zijn. Dat is de dader. Hij had er alle redenen toe. Zijn bedrijf gaat immers overkop als gevolg van 'Nevelschap Specerijen' en daarom heeft hij Makus vermoord en mij de schuld gegeven door me, in bewusteloze toestand, bij het lichaam te leggen..."

Peter Trubel: "Da's een handelspartner van Nevelschap. Hij houdt een 'Nevelschap Specerijen'-filiaal open in een provinciestadje. Ik zie niet in hou hij hierin zou kunnen betrokken zijn. Maar, wie weet..."

b.9: Rivierdalers, de dorpelingen

Deze gegevens gelden voor zowat alle Rivierdalers

Scores

BEH 41	KRA 16	WEE 43	CHA 40
INT 39	MOE 32	OPM 42	SPI 40
OMV 17	BEW 4		
LEP 39	AK 0	KB 0	

Wapens

Dolk, 30, 1D6+2

Uitrusting

kleding en een geldbuidel met 1D6 Dukaten.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
Linkerarm	4-7	4	2
Rechterarm	8-11	4	2
Lichaam	12-16	13	2
Linkerbeen	17-18	6	2
Rechterbeen	19-20	6	2

Algemeen

Alle dorpelingen kennen Nevelschap, Wandelaar, "Kokkie", Johan Naerlinck en Larik ("houtepoot") Fruts omdat zij al jaren op het landgoed leven. Sommigen kennen ook de nieuwkomers Lara Romancier en

Hanz Makus en weten min of meer wie het zijn en wat ze doen. Toch kwam het feit dat Makus een tovenaars is als een verrassing want iedereen herinnert zich Makus als een vriendelijk, voornaam man.

Niemand kent Karel Stilte en Peter Trubel, vermits zij niet uit de streek zijn. Alleen de waard van de herberg weet uiteraard dat het gasten van zijn etablissement zijn en dat het handelaars zijn. Meer weet hij ook niet.

Informatie

Nevelschap: "Een zonderling. Hoewel zijn domein aan de rand van het dorp ligt zien we hem hier nooit. Zijn boodschappen worden altijd gedaan door Johan en Larik, of door Kokkie en heel soms door Raven Wandelaar. Hij is schatrijk. Eén van de rijkste mannen van het land. Zijn handelsimperium telt zelfs veel kantoren in het buitenland. Hij handelt vooral in specerijen. Zijn familie leeft naar 't schijnt al een eeuw in het domein en toen reeds stond 'Nevelschap Specerijen' bekend als een grote naam. Nevelschap heeft dus gewoon het zaakje van zijn familie overgenomen als hij nog acht-tien was. Acht-tien!. Zijn ouders waren toen omgekomen tijdens een ongeluk, op zijn verjaardag nog wel. Maar blijkbaar was hij erop voorbereid want als hij vijftwintig was had hij 'Nevelschap Specerijen' al uitgebouwd tot het grootste handelshuis in het land."

Wandelaar: "Voor zo ver ik weet zou dat de opvolger worden van vrijgezel Nevelschap. Hij is reeds jaren lang de enige vriend van Nevelschap. Het is ook iemand uit de streek weet je? Zijn ouders waren geliefde mensen. Helaas heeft hij ze nooit gekend want ze overleden toen hij nog een zuigeling was. Hij bracht dan een tijdje door in een weeshuis in de grote stad tot Nevelschap hem eruit haalde. Hij werd dus door Nevelschap op het domein opgenomen en zou op termijn ook de hele winkel erven. Maar nu heeft hij zichzelf de das omgedaan. Hij zal wel schuldig bevonden worden aan moord en opgeknoopt worden."

Kokkie: "Da's altijd al de kokkin van Nevelschap geweest en ze is ook een beetje zijn pleegmoeder. Die is hier al sinds mensenheugnis. Ze is al heel oud. Ze moet al zeventig jaar zijn, of zo."

Makus: "Niemand wist dat hij tovenaars was. Het bleek uit niets, echt niet. Hij was vriendelijk en voornaam. Toen hij hier twee maand geleden een huis kocht maakte hij zich onmiddellijk populair door een grote bijdrage te leveren voor de restauratie van het beeldje van 'Manneken Kak'. Een maand geleden is hij dan op het domein van Nevelschap gaan wonen en twee dagen geleden stond zijn eigen huisje in het dorp te koop. Het staat nog altijd te koop, trouwens. De staat zal het wel verbeurd verklaren en per opbod verkopen. Maar een tovenaars, nee dat had niemand verwacht. Nu wordt er zelfs gefluisterd dat hij iets te maken zou hebben met de verdwijningen van de voorbije maanden."

De verdwenen maagden: "In naburige dorpen zijn in de voorbije twee maand in totaal al twaalf jonge vrouwen verdwenen. We dachten aan een vampier, maar in het licht van de voorbije gebeurtenissen zou het ook wel eens een zwarte tovenaars kunnen zijn. Misschien gebruiken die jongen vrouwen in hun duivelse rituelen. Het is alsof de oude legende van 'Duistere Zebedeus' terug tot leven komt."

Duistere Zebedeus: "Da's een legende. Men zegt dat er een eeuw geleden een zwarte tovenaars in de streek woonde die 'Duistere Zebedeus' heette. Hij had reeds tientallen jonge vrouwen doen verdwijnen alvorens hij werd ontmaskerd en berecht. Hij stierf op de brandstapel maar vervloekte het hele land en voorspelde dat hij ooit zou terugkeren om wraak te nemen." Niemand weet dat deze persoon een voorvader van Hanz is. Om dit te ontdekken moeten de helden het dorpsarchief raadplegen. De dorpingen weten niet dat deze legendarische figuur op het huidige domein van Nevelschap woonde. Ook dit feit is terug te vinden in het dorpsarchief.

Johan en Larik: "Johan en houtepoot zijn de twee domste dienaren van Nevelschap en waarschijnlijk ook de domsten van het hele dorp. Men beweert dat Nevelschap ze werk verschaft uit medelijden. Ze zijn zeer onbeschoft en kunnen nauwelijks praten. Het mag wél gezegd worden dat ze ook vele klusjes opknappen voor mensen in het dorp, en dit tegen zeer schappelijke prijzen. Ze zijn wel dom en onbeschoft, maar worden niet gehaat." Blijkbaar lopen de dorpingen niet hoog op met dit tweetal maar maken ze wel graag gebruik van hun werkkraft.

Romancier: "Is dat niet het hoofd van de wacht van Nevelschap? Ze is hier nog maar een maand of drie."

C. Lokaties

c.1: Het dorp

Rivierdal ligt, zoals de naam al doet vermoeden, bij een rivier in een vruchtbaar dal. De bevolking leeft er grotendeels van de vee fokkerij en de landbouw. Het dorp telt een honderdtal huizen. De bouwsels die voor het avontuur van belang zijn zijn de herberg "Manneken Kak", het dorpsarchief, het oude huis van Hanz Makus en het grote gebouw op het domein van Nevelschap. Al deze lokaties worden apart beschreven.

Het dorpsplein: De belangrijkste gebouwen liggen rond dit plein gegroepeerd (de woning van de burgemeester, het dorpsarchief en de enige herberg van het dorp). Verder zijn de opvallendste kenmerken op het plein een bronzen beeldje van "Manneken Kak" en een schavot met een galg.

Als de helden aankomen is het markt en is er veel te beleven. Naast de opknoping van het onherkenbare lichaam van Nevelschap en de roepende Raven Wandelaar in zijn gevangeniswagen gebeuren er nog andere dingen.

De kraampjes: Er zijn een dertigtal kraampjes. De meesten verkopen voedingswaren. Er is ook een kraampje met werktuigen en wapens en een kraampje met sierraden en stoffen. Hier worden ook miniatuurbeeldjes van Manneken Kak verkocht aan 5 dukaten per stuk. De venter prijst zijn mannekes aan als écht goud, maar een held met de kunde 'vervalsen' kan achterhalen dat de man liegt.

Manneken Kak (het beeldje): Niemand weet eigenlijk wat het verhaal achter dit beeldje is. Alleen de herbergier van de nabij gelegen herberg "Manneken Kak" weet er het fijne van. Vlakbij het beeldje tekent een verwilderde tekenaar met een lange, kalende haardos, een lange neus en een ringbaardje, mooie tekeningen van het beeldje. Af en toe onderbreekt hij zijn geteken om over de grond te rollen, terwijl hij zeer luid neuriet. De man is duidelijk gek.

Een tekening kost 2à5 dukaten. Als de helden hem aanspreken zal hij ook andere (duurdere) tekeningen aanprijzen die hij niet openlijk mag vertonen omdat het spotprenten van het vorstelijk huis (rechtsleer: op smaad aan het vorstenhuis staat een straf van twintig stokslagen en onmiddellijke inbeslagname van het materiaal) en erotische prenten (op verkoop van zulk materiaal staat de straf van onmiddellijke inbeslagname door de soldaat die er het snelst bij is. Dit tenzij er een hogere in rang aanwezig is. De hoogste in rang krijgt altijd de prenten) zijn.

De straatartiesten: Een reizend acrobatengezelschap vermaakt de omstaanders. Twee medeplichtigen van het gezelschap maken van deze afleiding gebruik om de zakken van de toeschouwers te rollen. Om dit op te merken moeten de helden een 'Zien'-proef doen.

De kibbelende waarzegsters: twee oudere dames in lovertjeskledij en met onmogelijke kapsels staan te kibbelen terwijl een aantal mensen geamuseerd toekijkt. Beiden dragen een bord waarop staat: "Krypta (of Visionna) gebreveteerd waarzegster. Eerlijk en legaal. Slechts één Dukaat". De dames schelden elkaar uit voor charlatan.

Als de helden in de buurt komen staken ze hun ruzie en proberen de helden zo ver te krijgen dat ze hun toekomst mogen voorspellen. Ondertussen blijven ze elkaar steken onder water geven.

Krypta bezit enig waarzegertalent maar wat zij in de toekomst ziet is altijd zeer vaag. Daarom zijn haar waarzeggingen kryptisch. Ze raakt het voorhoofd van de held(in) aan en zegt: *"Ik zie doorheen de sluiert van de toekomst en welk beeld komt tot mij? Het ziet er onrustwekkend uit. Ik zie een donker persoon wiens schaduw angst over het land brengt. Hij lacht en zijn gestalte straalt uit dat verleden en heden verbonden zijn in een eeuwige spiraal van verschrikkingen. Het beeld vervaagt. Ik zie weer een man. Hij lijkt op de eerste maar toch is hij het niet helemaal. Hij staat in een donkere ruimte en staart met wilde ogen voor zich uit terwijl hij iets in de hand houdt. Ik denk dat het een perkament is. Hij leest hardop wat er op geschreven staat maar dan breekt hij abrupt af en zijn gelaat vertoont droefnis. Dan lijkt het alsof hij schrikt. Andere personen komen plots tevoorschijn en grijpen hem. Het beeld vervaagt weer. Ik hoor nu het kloppen van twaalf jeugdige harten en de voetstappen van vreemde wezens in de nacht. Eén Dukaat, graag. Dank U."*

Visionna is een echte charlatan met een grote mensenkennis. Ze taxeert haar klant en vertelt dan wat zij denkt dat deze graag hoort: *"De gebeurtenissen in de toekomst werpen hun schaduwen in het heden. Ik zie deze schaduwen over mijn ogen glijden en ik zie een*

grote, vierkante ruimte waarin zeven kisten staan. Deze kisten zijn gevuld met kostbaarheden en vreemde voorwerpen met onleesbare tekens op. Maar één van de kisten weigert zijn geheimen prijs te geven en een onaards licht schijnt doorheen de slotopening. Op het slot staat geschreven: "Wee gij die deze kist opent met een andere dan de gouden sleutel der heldenmoed! Dat is dan één Dukaat, dank U."

Als meerdere helden hun toekomst willen laten voorspellen blijkt dat Krypta steeds weer hetzelfde visioen krijgt, terwijl Visionna voor elke held(in) een aangepaste versie verzint van "het ontdekken van rijkdom".

De vechstand: Hier wordt iedereen uitgenodigd om het met de blote vuist op te nemen tegen 'Giganticus', een fel behaarde barbaar met reusachtige spieren. Wie wint wandelt weg met 10 Dukaten, wie verliest moet er vijf afstaan aan de standhouder. Het gevecht verloopt volgens de volgende spelregel: De eerste die in dit vuistgevecht (met ontbloot lichaam) meer dan een derde van zijn/haar levenspunten verliest wordt als verliezer beschouwd.

Giganticus, vechtersbaas, reus, 125 jaar

Scores

BEH 40	KRA 26	WEE 59	CHA 40
INT 35	MOE 30	OPM 36	SPI 45
OMV 25	BEW 7		
LEP 55	AK -5	KB +D4	

Kundes

Acrobatie 70

Wapens

Vuist, 60, 4 aanvallen, 1D6+1D4

hoofd, 50, 2D4

stamp, 40, 2 aanvallen, 1D6+1+1D4

Uitrusting

een lendendoek

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8	0
Linkerarm	4-7	6	0
Rechterarm	8-11	6	0
Lichaam	12-16	19	0
Linkerbeen	17-18	8	0
Rechterbeen	19-20	8	0

c.2: Herberg "Manneken Kak"

Dit is de enige herberg van het dorp. Hij wordt uit-gebaat door een goedlachse, dikke dwerg met de naam Bor Bom. Alles in het interieur staat in het teken van 'Manneken Kak'. Er staan verschillende replicas van het beeldje en op de kroezen zijn eveneens mannekes geschilderd. Binnenin zijn mensen aanwezig én de waard zelf, uiteraard.

Bor Bom, dwerg, waard, 40 jaar

Scores en wapenrusting

zie 'Rivierdalers', b.8

Informatie

Bor Bom weet alles wat de Rivierdalers ook weten (zie informatie, Rivierdalers, b.8).

Het beeldje van Manneken Kak: *"De legende vertelt dat dit de zoon van een graaf is die hier eeuwen geleden woonde. De graaf werd op een dag uitgedaagd door een naburige landheer voor een duel totterdood. De inzet was het landgoed van de tegenstander. De afspraak was dat ze elkaar, alleen, zouden ontmoeten in een plek in het woud, vlakbij een oude, gevorkte eik. De graaf hield zich aan de afspraak maar zijn tegenstander had reeds een boogschutter verborgen in het woud. Wat de graaf echter niet wist was dat zijn zoon, een kleuter nog, hem gevolgd was. Toen deze daar aankwam bemerkte hij dat het duel reeds begonnen was. Dan zag het ventje de boogschutter tussen de struiken maar het was te laat. De pijl had zijn doel reeds getroffen en de graaf raakte gewond in de arm. Hij was niet meer bij machte om te vechten. Het ventje klom dan in een boom en scheidt vanuit de hoogte in de ogen van de boze tegenstander op het moment dat deze de geadeslag wou toebrengen. De slechte landheer werd verblind en zo kreeg de graaf de kans om zijn zwaard onder het kuras van het valswicht te stoten. Zo won de graaf het duel en ter ere van zijn zoon, die zijn leven redde, liet hij het beeldje vervaardigen dat er nog steeds staat."*

Karel Stilte en Peter Trubel

In de herberg verblijven momenteel twee personen die van belang zijn in het avontuur: Karel Stilte en Peter Trubel (zie b.4 en 7).

De soldaten op het terras

Scores

BEH 45	KRA 17	WEE 43	CHA 40
INT 36	MOE 32	GPM 40	SPI 38
OMV 18	BEW 5		
LEP 40	AK 0	KB 0	

Kundes

Klimmen 60, Goed zien en sporen zoeken 50

Wapens

zwaard, 60, 2 nanvalven, 2D6+2
M. schild, 85, 1D6+1

Uitrusting

soldatentenu en geldbuidel met 3D6 Dukaten

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1D4+5
Linkerarm	4-7	4	1D4+3
Rechterarm	8-11	4	1D4+3
Lichaam	12-16	14	1D4+3
Linkerbeen	17-18	6	1D4+2
Rechterbeen	19-20	6	1D4+2

Algemeen

Er zijn tijdens het avontuur twaalf soldaten in het dorp. De korporaal en vijf van zijn mannen zitten op het terras, waar ze een pint pakken en ondertussen de gevangeniswagen in het oog houden. Zodra het donker wordt staat er nog maar één bewaker bij de gevangeniswagen. De soldaten vertrekken pas als de formaliteiten met de plaatselijke gerechtelijke autoriteit geregeld is. Pas de volgende morgen verlaten ze het dorp met hun gevangene.

c.3: Het dorpsarchief

Boven de deur van dit gebouw staat heel duidelijk te lezen: "Dorpsarchief". Boven een tweede deur van dit gebouw staat "Rechter". Hier is het kantoor van de plaatselijke gerechtelijke autoriteit, een vervelende oude bureaucraat die 'Jan Fortuins' heet. Dit bureau is voor de helden van geen belang (ze mogen er wel binnen gaan, natuurlijk, maar dat zal hun spuurwerk niet helpen). Veel interessanter is het Dorpsarchief. Hier worden alle gegevens over het dorp bewaard en hun onderzoekingen zullen de helden ook naar deze kamer brengen. Eerst moeten ze een papier ondertekenen aan de balie, waarachter een grijze, potdove man zit. Dan pas mogen ze gebruik maken van het archief. De grijze man is steeds aanwezig om te kijken of de helden niets stelen.

Het archief telt twee, duidelijk te onderscheiden rubrieken:

De bevolkingsregisters: Dit archief met steekkaarten bevat informatie over de inwoners, van twee eeuwen terug tot heden. Ook Nevelschap en al zijn werknemers zijn erin terug te vinden, en het feit dat de familie Nevelschap al honderd jaar in de streek vertegenwoordigd is. Alleen Lara (drie maanden) en Hanz (twee maanden) wonen nog niet zo lang in de streek. Ook kunnen ze op zoek gaan naar de familienaam Makus. Zo ontdekken de helden dan twee kaartjes, het ene is recent en refereert naar Hanz, die hier pas twee maanden geleden toekwam. Het andere ziet er oud uit (geef de helden **uitreiksel nr. 8**).

De eigendomsakten: Dit klassement bevat gegevens over de huizen: wie ze liet bouwen en wie de opeenvolgende eigenaars waren. Al deze akten zijn geklasseerd van A1 tot Z5. Eén van deze akten (M135), is het eigendomsbewijs van het huisje van Makus, in het dorp. De helden kunnen hierop lezen dat het sinds twee maanden zijn eigendom is en dat het, sinds twee dagen, weer te koop staat. En als de helden beseffen dat de volgnummers op het kaartje (uitknipsel 8) verwijzen naar de eigendomsakten is het een klein kunstje hierin

de papieren van het landgoed te vinden, door de volgnummers M45 en N22 op te sporen.

Onder de nummers M45 en N22 vinden de helden **uitreiksel nrs. 9 (M45) en 10 (N22)**. Hieruit moet voor de helden (hopelijk, als ze niet naar de verkeerde dingen zoeken) blijken dat het landgoed van Nevelschap ooit toebehoorde aan Zebedeus Makus en dat het, na verbeurdverklaring door de staat, in handen kwam van de hoogsteieder: de familie Nevelschap. Eén ding moet de helden opvallen: dat is dat bij het formulier M45 de plattegrond van het landgoed ontbreekt. Deze plattegrond werd meer dan honderd jaar geleden uit het archief gestolen door de voorouder van Hanz. Hanz heeft die plattegrond (uitreiksel 2) momenteel in zijn bezit. Hij (de plattegrond, niet Hanz) ligt in een lade van zijn bureau (zie c.5).

c.4: Het vorige huis van Hanz Makus

Op de deur staat: *"Te koop, neem contact op met Hanz Makus, wonende op het domein van de heer Nevelschap"*. Eronder werd een affiche opgehangen waarop staat: *"Verbeurd verklaard. Wordt per opbod verkocht."* De deur werd verzegeld met een loden labeltje.

Iedereen weet dat Makus een maand lang in dit huis woonde. Het was geen groot huis. Het telt slechts drie vertrekken en één kelderruimte.

1. De leefkamer: langs hier kom je het huis binnen. Er staan een paar lege kasten, een tafel en drie stoelen.
2. De keuken: leeg. Er is ook een luik naar beneden toe. Zo kom je in de kelder uit.
3. De slaapkamer. Hier staat een bed en een nachtkastje. In het nachtkastje liggen wat papiertjes (**uitknipsels nr. 5 en 11**).
4. De kelder: Een opmerkelijke held (spoorzoeken) ontdekt hier haren op de grond van verschillende lengten en kleuren. Dit zijn haren van de twaalf slapende vrouwen, maar dat kunnen de helden niet weten. Verder is hier niets, behalve een metalen toortshouder in de muur. Op de grond, onder de houder, ligt roet.

c.5: Het landgoed van Nevelschap

Het domein is 2 km lang en 1 km breed en is volledig omweld met muren waarop stalen pieken staan. Wie over deze muren klimt (Klimmen-proef) kan zich bezeeren, schade 1D. Op het terrein lopen constant bewakers (in duo's) met elk één hond. Er zijn in totaal dertig bewakers en er zijn er altijd minimaal tien op patrouille. De kans dat de helden ontdekt worden, als ze binnendringen, is 30 overdag (tenzij ze allen slaagen in een 'sluipen'-proef. Dan is de kans 15% kleiner) en 20% 's nachts (of 5% na geslaagde 'sluipen'-proef).

Bewakers van Nevelschap

Scores

BEI 45	KRA 17	WBE 43	CHA 40
INT 36	MGE 32	OPM 40	SP1 38
OMV 18	BEW 5		
LEP 40	AK 0	KB 0	

Kundes

Klimmen 60, zien en sporen zoeken 50

Wapens

zwaard, 60, 2 aanvallen, 2DB+2

M schild, 55, 1D6+1

Uitrusting

kleding (wapenrusting)

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1D4+5
Linkerarm	4-7	4	1D4+5
Rechterarm	8-11	4	1D4+5
Lichaam	12-16	14	1D4+5
Linkerbeen	17-18	6	1D4+5
Rechterbeen	19-20	6	1D4+5

Elke waker heeft een bloedhond bij zich

Bloedhonden

Scores zie basisregelboek p. 260 (wolf)

Op het domein zijn twee dingen van belang: de gevorkte eik, die de ingang naar de catacomben is, en het grote gebouw waarin de mensen wonen. De catacomben (met bijbehorende eik) en het gebouw worden apart beschreven.

c.6: De woning van Nevelschap

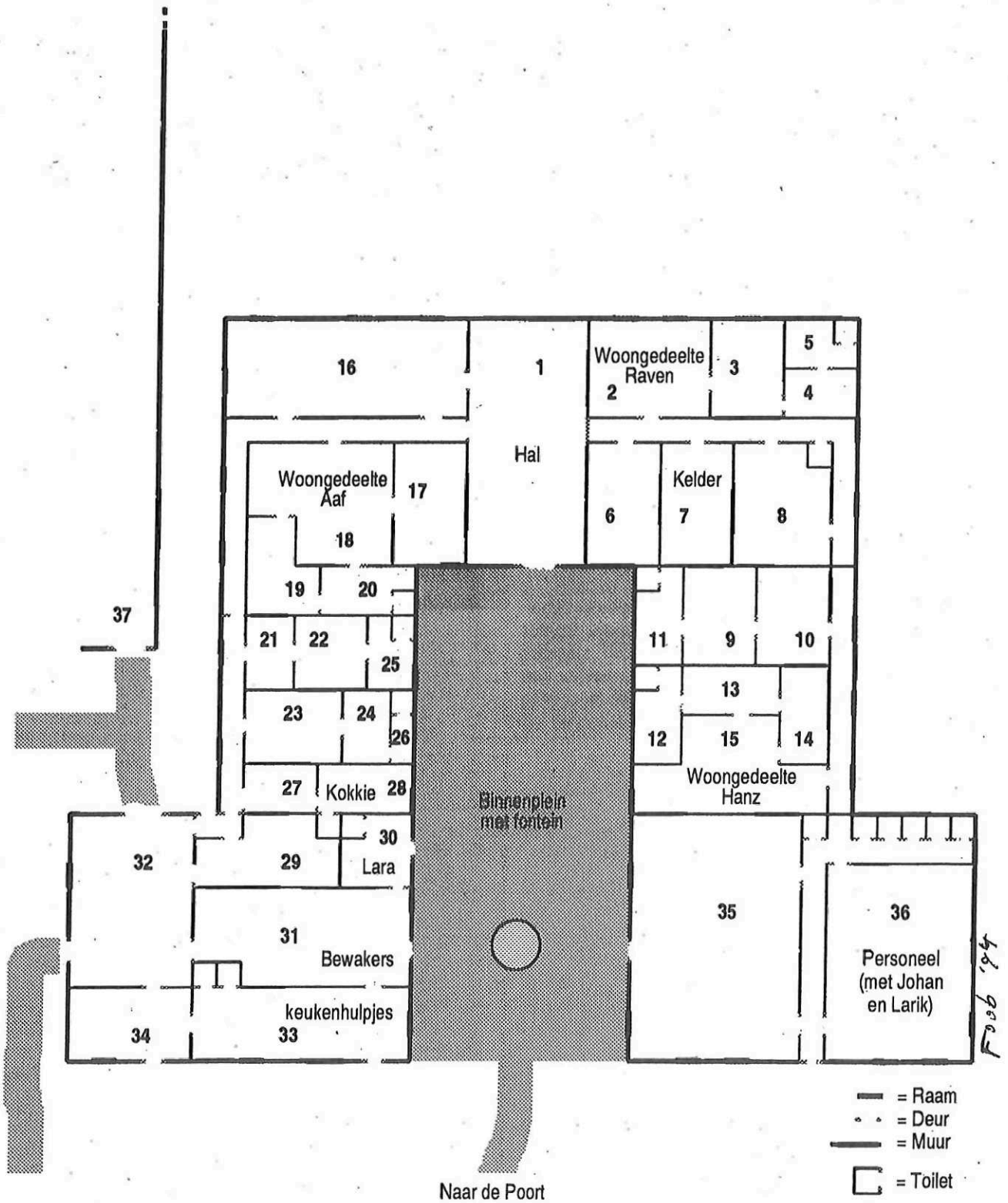
1. Inkomsthal. Deze ruimte is groot en bevat niets anders dan open ruimte. Aan de marmere wanden hangen dure schilderijen. Een bediende komt de mantels en wapens van de bezoekers aan de deur vragen en brengt ze naar de grote zaal (16), waar hij ze aan haken hangt. als de helden weigeren hun wapens af te staan trekt de bediende aan een rood lint, vlakbij de deur, en komen er tien bewakers die de helden dwingen hun wapens af te staan ofwel het landgoed te verlaten.

2. Leefkamer van Raven Wandelaar. Hier staan twee kasten (met kleding), een tafel en zes stoelen.

3. Studeerkamer van Raven. Hier staan een bureau en een boekenkast met de boekhouding over de handel van Nevelschap. Wiskunde-proef: Uit deze boeken blijkt dat het 'Nevelschap Specerijen' voor de wind gaat. Het bedrijf koopt sinds een paar jaren veel overkop gegane bedrijven op en start ze terug op als onderdeel van 'Nevelschap Specerijen', na een verregaande sanering, uiteraard, waardoor vele werknemers hun baan verliezen.

In het bureau vinden de helden **uitknipsel nr. 12**

4. Slaapkamer van Raven. Hier staan een bed, een kast met linnengoed en een nachtkastje. Op dit nachtkastje staat een metalen kom waarin wat asse ligt en wat verschroeide overblijfselen van een vel papier (Raven had hier een papier met een zelf geschreven gedicht verbrand. Raven schrijft wel vaker stiekem gedichten, maar als hij ze slecht vindt verbrandt hij ze). In het nachtkastje ligt een bundeltje gedichten (door Raven geschreven. Zoek wat gedichten op in een boek en draag er eentje voor alsof het een gedicht van Raven



was). Er staan ook een inktpotje en een schrijfveer in het kastje.

5. Badkamer.

6. Bibliotheek. Deze bibliotheek wordt gebruikt door Raven, Hanz, Aaf en soms zelfs door Kokkie, die graag fabels leest. In deze bibliotheek zijn geen boeken die van belang zijn. Natuurlijk mogen de helden zoeken tussen de verschillende avonturenverhalen, heldendichten, muziekboeken en zo meer, maar ze zullen niets van belang ontdekken. Je kan uiteraard wel een of ander onbelangrijk uitreiksel verzinnen en aan de spelers overhandigen.

7 Kamer en kelder. Deze ruimte is leeg en het enige wat hier te zien is is een luik dat naar de kelder gaat. In deze kelder staan wijnvaten en biervaten, maar géén jute zakken met kleding.

8, 9 en 10. Gastenkamers met bed en kast.

11 en 12. Badkamers.

13. Slaapkamer van Hanz Makus. Hier staan een bed en een kast. In de kast ligt linnengoed, er staat een fles water in en een kistje met een wit poeder (verdovend spul). In een lade, onderaan ligt ook een hol buisje (blaasroer) en twee grote, jute zakken (de zakken waarin de lichamen vervoerd werden).

14. Studeerkamer van Hanz. Hier staan een boekenkast, die vrijwel leeg is, en een bureau. In de kast staan leerboeken die handelen over de nieuwste handelsstrategieën. Er wordt in gesproken over vreemde dingen als "dumpingstrategie" en "faillisementen". Hiervan begrijpen de helden waarschijnlijk niet veel. In het bureau ligt een hoop losse papieren. Er staan vreemde berekeningen op. Het zijn de kladblaadjes waarop Hanz berekeningen uitvoert. Op één van deze kladblaadjes staat: "*Zebedeus. Nakijken in archief! En nakijken plattegronden!*" (geef de helden **uitknipsel 12**. Dit is een memoblaadje dat Hanz er moest aan herinneren eens een bezoekje te brengen aan het dorpsarchief om meer te weten te komen over zijn voorvader en over het landgoed).

In een andere lade ligt een vergeelde plattegrond (de plattegrond die Zebedeus stal uit het dorpsarchief en die daar hoort bij formulier M45 te steken). Geef de spelers **uitknipsel 2**.

Op deze plattegrond staan ondergrondse complexen weergegeven. Er staan ook notities op (van Hanz) die onder andere de gevorkte eik aanduiden.

In dezelfde lade zit de dreigbrief van Raven (**uitknipsel nr. 14**).

15. Leefkamer van Hanz. Hier staan een tafel en zes stoelen, een boekenkast, een ridderharnas en een opgezette beer. In het midden is een grote bloedvlek (van Aaf). Dit is de kamer waarin de soldaten de verdoofde Raven en het lichaam van de onherkenbare Aaf aantreffen. Personen met de kunde 'magiegevoelig' kunnen ontdekken dat één boek uit het boekenkast magisch aanvoelt. Het ziet er gewoon uit (op de rug staat 'gedichten over landschappen' maar dit is niet de echte omslag want de inhoud blijkt te handelen over wezens uit een andere wereld. Eén passage in het boek werd (door Hanz) met rode inkt onderlijnd: "*Om deze creaturen te contacteren is tien kilo goud vandoenen. Wilt gij hen dan aan uwen wille onderwerpen, dan zult gij hiervoor het bloed van twaalf maagdelijke vrouwen*

benutten moeten. Maar zo gij hierin slaagt zult gij macht kennen zoals genen voor u ooit kende".

16. Grote zaal. Hier staan een lange tafel met achttien stoelen. In de zaal staan ook vier ridderharnassen, één in elke hoek. Aan het plafond hangt een reusachtige kroonluchter met meer dan honderd kaarsen. Als de helden op bezoek zijn hangen hier ook hun mantels en wapens aan haken.

17. Studeerkamer van Aaf Nevelschap. Hier staan een bureau en een boekenkast met de boekhouding over de handel van Nevelschap. Wiskunde-proef: Uit deze boeken blijkt dat het 'Nevelschap Specerijen' voor de wind gaat. Het bedrijf koopt sinds een paar jaren veel overkop gegane bedrijven op en start ze terug op als onderdeel van 'Nevelschap Specerijen', na een verregaande sanering, uiteraard, waardoor vele werknemers hun baan verliezen. Op het bureau ligt **uitknipsel nr. 4**.
18. Leefkamer van Aaf. Dit is een overdreven versierde ruimte. Overal hangen schilderijen en andere, dure voorwerpen en er staan vier harnassen en een aantal opgezette dieren. Verder staan hier een lage tafel en zes, rode zetels.

Goed zien: Op de grond ligt een waas van wit stof of poeder. Dit is het middel waarmee Hanz zijn slachtoffers verdoofde. Als een held(in) hieraan ruikt valt hij/zij een paar minuten buiten westen.

19. Slaapkamer. Hier hangt een portret van een man en een vrouw (de ouders van Aaf). Er staan ook een bed en kasten met kleding en linnengoed. Op het nachtkastje ligt een luit en wat partituren. (Aaf kon luit spelen. Hanz niet. Weer een manier om hem te ontmaskeren? Uiteraard zal Hanz weigeren op de luit te spelen).

20. Badkamer.

21, 22, 23 en 24: Lege ruimten.

25 en 26. Ongebruikte badkamers.

27 en 28. Woonruimten van Kokkie

29. Keuken.

30. Kamer van Lara Romancier. Hier staan een kast en een bed. In de kast hangen kleren en er ligt ook een boek in dat handelt over zwaardvechten. Aan de muur hangt een kader. In dit kader hangt een medaille en daaronder staan de volgende woorden geschreven: "*Lara Romancier. Hoofd van de wacht aan het hof van onze vorst. Hoogste onderscheiding voor moedig optreden.*" (ooit redde Lara het leven van een vertrouweling van de vorst door een dodelijke pijl te onderscheppen met haar rechterschouder. Daarvoor kreeg ze deze onderscheiding).

31. Slaapruijnte voor dertig wachters.

32. Opslagruimte voor voeding en materiaal.

33. Badplaats voor de soldaten en het personeel.

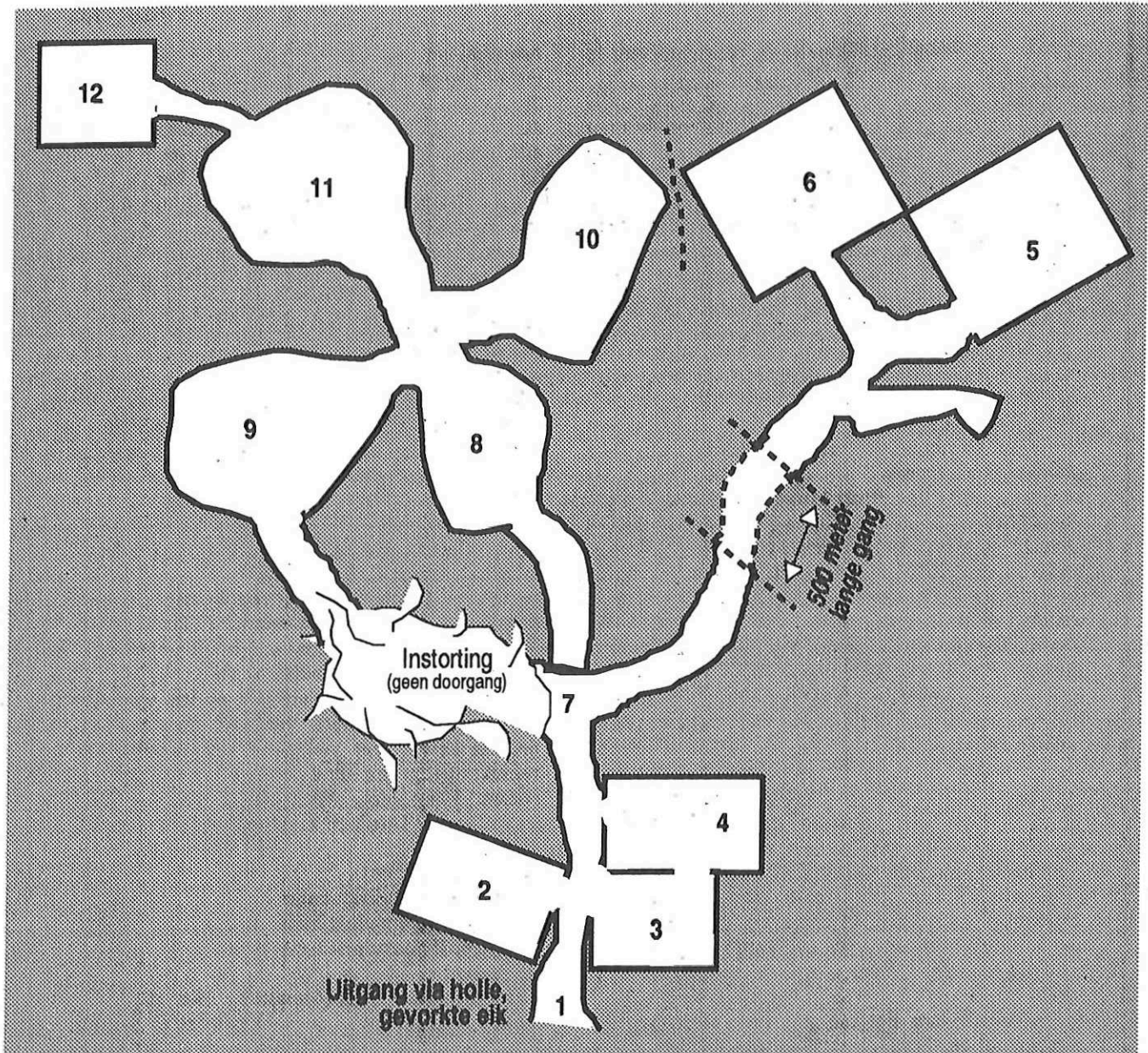
34. Ruimte waarin wapens (vooral zwaarden en kruisbogen en munitie (loden kogels voor de kruisbogen) staan opgeslagen.

35. Oefenzaal voor de wachters.

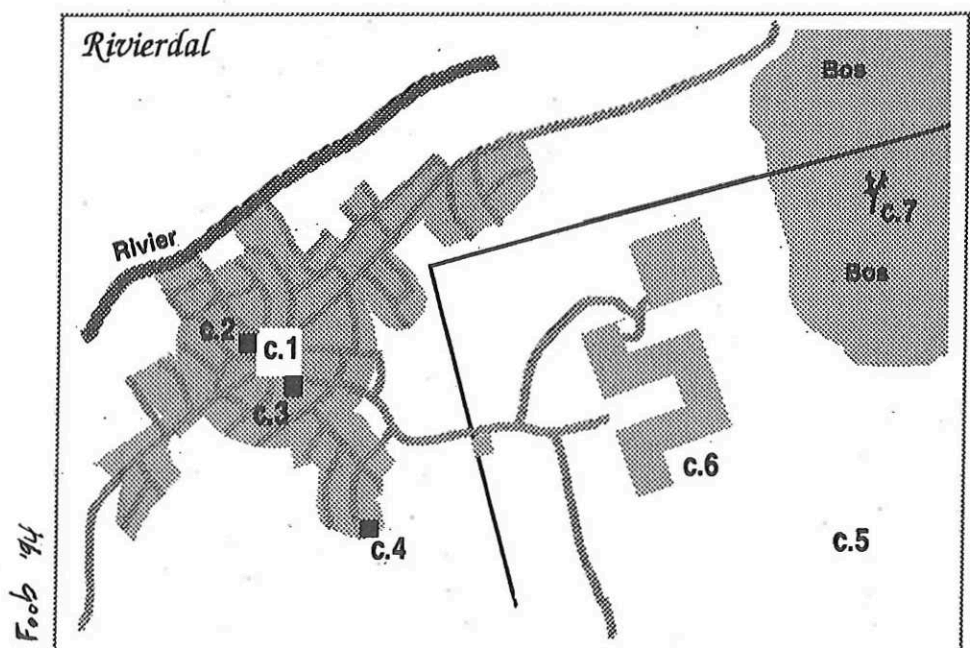
36. Slaapruijnte voor tien bedienden.

37. De schuur, paardenstal (met veertig paarden) en hondenkennel (met vijfenzeventig honden).

Kleine hokjes. De kleine, ongenummerde hokjes op de plattegrond zijn toiletten. Hierin treffen de helden verschillende varianten van **uitknipsel 15** aan.



De catacomben



Ligging van de verschillende lokaties

c.7: De catacomben

Als je ze te klein vindt mag je de catacomben onder het domein van Nevelschap zelf aanvullen met kamers, tegenspelers en voorwerpen.

1. De gevorkte eik. Deze boom staat in het bos en valt niet meteen op. Alleen als de helden weten dat ze specifiek naar deze boom moeten zoeken zullen ze hem vinden en zo de ingang ontdekken. De boom is hol en hierlangs kom je in het ondergronds complex. Als je in de boom afdaalt via een ijzeren ladder; is het eerste wat je ziet een donkere gang met een harde, stenen vloer. Spoorzoeken is er dus onbegonnen werk al vinden de helden misschien hier en daar wel wat haren (van verschillende lengten en kleuren) of reepjes van kleding.

2. Ruimte. Hier liggen wat maffe vodden.

3. Ruimte. In deze kamer ligt een stapeltje met vijf jute zakken (waarin de maagden van de woning van Makus naar hier vervoerd werden).

4. Goblins. Als de helden deze ruimte passeren komt hier een legertje goblins (even veel als er spelers zijn) uit tevoorschijn. Ze vallen onmiddellijk aan (scores, basisregelboek p. 243).

5. De twaalf vrouwen. Hier liggen twaalf jonge vrouwen op vodden op de grond. De kleding van sommigen onder hen is in erbarmelijke toestand, maar de vrouwen zelf zien er gezond en ongeschonden uit. Ze zijn in een vreemde, magische slaap en zijn niet wakker te krijgen (pas na de dood van Hanz komen ze bij bewustzijn). Goed zien: in hun armplooien vertonen de vrouwen kleine wondjes.

6. Experimenteerkamer. Hier staat een grote tafel en in een hoek staat een grote, glazen stolp, waarin hectoliters bloed zit.

7. Ingestorte gang. Dit is een kort gedeelte van een gang dat eindigt op een instorting. In de zijwand zit een geheime deur waarvan Hanz het bestaan weet. Als de helden hem achtervolgen zullen ze deze deur open vinden. Ze kunnen de geheime deur al eerder ontdekt hebben, maar kunnen het niet openen. Alleen hanz weet hoe dit moet. Deze deur zullen ze dus pas door gaan op het einde van het avontuur, als Hanz hen achter zich aan lokt.

8. Een lege ruimte. De helden kunnen hier een vreemde gezang horen (afkomstig uit de ruimten 9 en 10).

9 en 10. Ruimten met Manjoenen. In elk van deze ruimten zit een Manjoen (of andere monsters naar keuze) Beiden vallen onmiddellijk aan (zie basisregelboek p. 249), zodra de helden voorbij (of aan) deze ruimten komen.

11. Lege ruimte. Als je merkt dat de helden nog maar weinig schade hebben opgelopen, dan kan je in deze ruimte nog een paar monsters inlassen.

12. De laatste confrontatie. In deze kamer zit Hanz in het nauw. Hij vecht als een waanzinnige (totterdood). Op een boekenstandaard, achteraan deze rechthoekige ruimte ligt een boek. Het boek is geschreven door Hanz en het beschrijft de vorderingen van de experimenten. Hierin kunnen de helden lezen dat Hanz op zoek was om een magische spreuk te vervolledigen. Er staat ook in dat Hanz de vrouwen gebruikte om bloed af te tappen voor als hij uiteindelijk contact gemaakt heeft met de schaduwwezens. Alleen met dit bloed kon hij hen

aan zijn wil onderwerpen. Achteraan in het boek steekt de helft van de spreuk (**uitnipsel nr. 3**). Het is een vergeeld perkament met vreemde tekens. Helden met de kunde 'Magische talen lezen' kunnen achterhalen dat dit de spreuk is waarover in het boek gesproken wordt. Ze kunnen ook vertellen dat de spreuk heel gevaarlijk is en dat alleen een gek zich met zulke magie zou bezig houden. Ze kunnen gelukkig zien dat een deel van deze spreuk ontbreekt en dat alles in orde is zo lang de andere helft onontdekt blijft. Het veiligste is van nu het perkament te verbranden (of op een andere manier te vernietigen), zodat niemand het nog kan vinden.

D. Afronding

Enmaal Hanz gedood is komen de twaalf vrouwen terug tot bewustzijn. Ze mankeren blijkbaar niets. Nu de helden de streek verlost hebben van de tweede, zwarte tovenaer is het avontuur ten einde.

In de komende eeuwen zullen hun daden bij de Rivierdalers tot de legenden gaan behoren.

De overlevende helden die akkoord waren met de vernietiging van de spreuk krijgen 300 EP

De helden die niet akkoord waren met de vernietiging van de spreuk krijgen 100 EP

Geef elke speler verder...

voor het ontmaskeren van Makus 50 EP

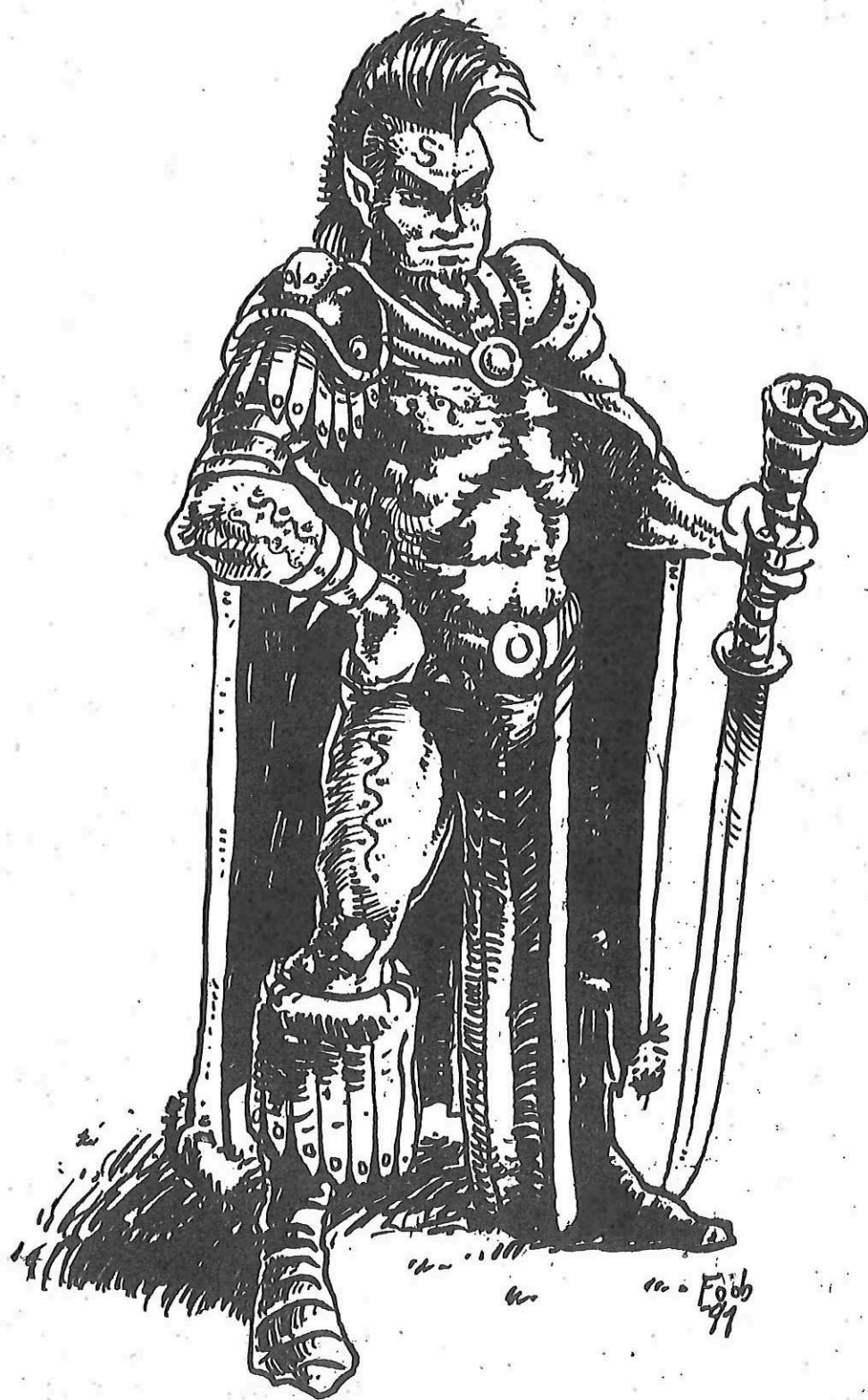
voor het besef dat de echte dode Nevelschap was 50 EP

voor een volledig doorgronden van het plot 100 EP

Spelers die zich onderscheiden hebben door een goed inlevingsvermogen en goed rollenspel krijgen maximaal 50 EP extra.

Misschien kan je als spelmeester nu zelf een avontuur verzinnen dat aansluit op dit avontuur. Misschien is er toch iemand die de andere helft van de spreuk ontdekt en die de spreuk door studie vervolledigt. Misschien komen de helden in contact met deze man, nadat hij al een verbond gesloten heeft met de schaduwwezens. Misschien is er een held die het perkament bij zich gehouden heeft en wordt die nu achtervolgd door een schaduwwezen die deze spreuk wil vernietigen. Stof genoeg om hierop voort te bouwen, dus.

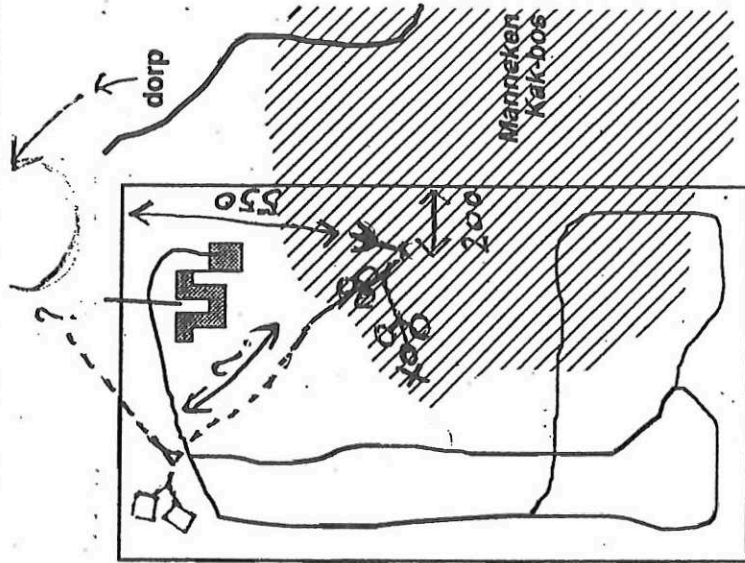




M45
Controleeren



Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 5, memoblaadje in Hanz' vorige woning



Rivierdal

1 kilometer
M45: vel 2

Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 2, Plattegrond met extra notities

Regelen!
ontslag
Kokkie



Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 4, memoblaadje op Aaf's bureau (handschrift: Hanz)

A HELD
RAVEN IS
GEEN
MOORDENAAR
HET
IS EEN
ANDER

Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 1, briefje van Johan en Larik (handschrift: Johan)

Geachte heer Stilte

Nevelschap Specerijen is bereid u het symbolische bedrag te betalen van 1 Dkt voor de overname van uw Specerijenhandel. De Schulden die u heeft worden draebij overgenomen. Dit is ons laatste bod.

Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 6, brief in het bezit van Stilte (handschrift: Makus)

Niet
vergeten!
↓
Stilte brief

Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 13, memoblaadje in Makus' bureau (handschrift: Hanz Makus)

Zebodens
Nakijken
Archief
+
platteGR.

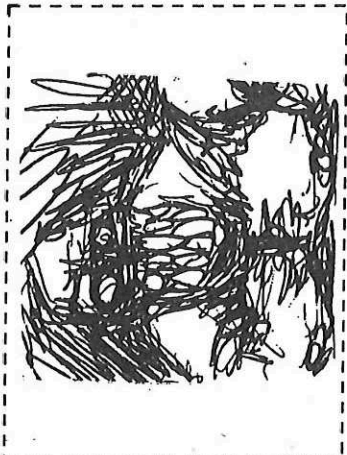
Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 11, memoblaadje in Makus vorige woonst (handschrift: Hanz Makus)

**PLOTS SCHEURDE IK
UIT MIJN WAMBUIS**

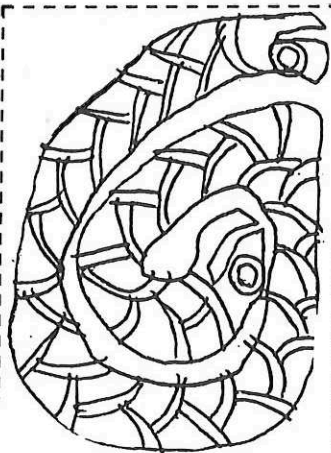
Magere Lobbe was het bau om te zien hoe zijn gespierde vrienden steeds weer met de mooie deernen heen wandelden. Hij zat diep in de put. Tot hij de Doktor Musculatuurkuur ontdekte. Dankzij deze kuur is magere Lobbe niet langer mager. Neen, Gespierde Lobbe is nu de trekpleister op het strand geworden, de trekpleister voor de lokale deernen.

Voor meer informatie vraag onze folder: Doktor Musculatuur, Zijdegewegstraat 221, Atumbar, Atumbar

Los uitknipsel om de spelers te verwarren



Los uitknipsel om de spelers te verwarren



Los uitknipsel om de spelers te verwarren

tiende maand

4

jaar van de draak

Spreekwoord

Streel niet over andermans abrikoosje, tenzij het suikert

(wijze Androgera)

Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 15A, toiletlectuur, variant A

Beste Collega.

Het is met spijt in het hart u deze officiële brief te moeten overhandigen om u mee te delen dat de betrekking als directeur van onze hoofdzetel niet langer vacant is.

Nevelschap

Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 7, brief in het bezit van Peter Trubel (handschrift: Aaf Nevelschap)

Makus

Gij en uw praktijken. Het is aan't licht gekomen (groen licht nog wel, als ge begrijpt wat ik bedoel). En hoe zit het met uw zakken? Zijn ze nog gevuld, Makus?

Ge krijgt vierentwintig uur om biezzen te pakken en dan worden de ordehandhavers verwittigd. Vierentwintig uur en geen minuut langer. Dat is een redelijk aanbod. Redelijker dan jij, zwarte kunstenaar, verdient.

De strijder!

Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 14, driegbrief van Flaven in Makus' bureau (handschrift: Flaven)

Zebedeus Makus (=onbekend) van onduidelijkeken maar zeer waarschijnlijk goeden afkomst. Aengekomen op den twaalfden dag van de tiende maand van het jaar van den pad.

Eigendommen: referentienummer M.45.

Op den derten dag van den tienden maand van het jaar van den reiger veroordeelt tot den brandstapel tegevolghe het beoefenen der verboden kunsten der looverij. Eigendom verbeurd verklaert en per opbod verkocht: referentienummer N.22.

(Opmerking: datum 1 is voor de helden 150 jaar gelden, datum 2 100 jaar)

Nevelschap Specerijen: uitknipsel nr. 8, kaartje in het bevolkingsregister

Eigendom M45, vel 1

In het bezit zijnde van den heer Zebedeus Makus

Aankoopdatum: den vijftienden van den tiende maand van het jaar van den pad.

Het domein bezijden het dorp Rivierdal zijnde een rechthoekig grondgebied volgens de afmetingen één op twee kilometers.

Handteken van den rechterlijken vertegenwoordigher

Nevelschap Specerijen, uitreiksel nr. 9, eigendomsakte M45 in bevolkingsregister

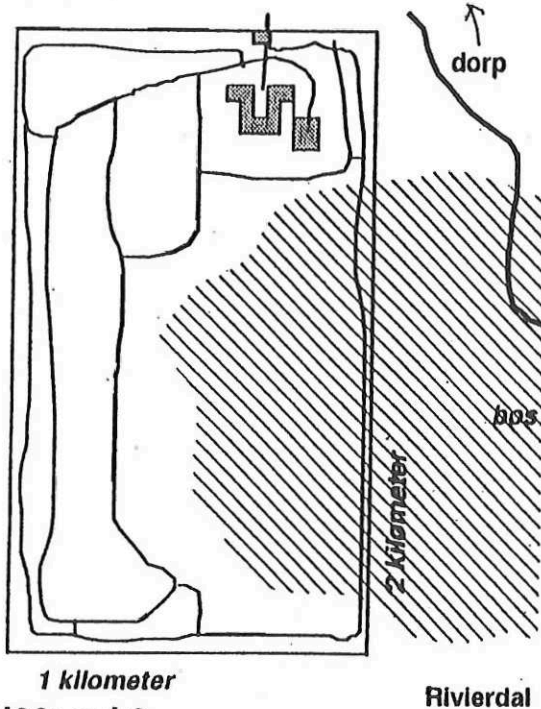
Eigendom N22, vel 1

Bezit van den heer Petrus Nevelschap
Aankoopdatum: den derden dag van den tiende maand van het jaar van den reiger

Het domein naast het dorp Rivierdal zijnde een rechthoekig grondgebied met de afmetingen 1 op 2 kilometers.

Handtekening van den rechterlijken vertegenwoordiger

Nevelschap Specerijen, uitreiksel nr. 10, deel 1, eigendomsakte N22 uit het bevolkingsregister



1 kilometer
N22: vel 2

Rivierdal

Nevelschap Specerijen, uitreiksel nr. 10, deel 2, eigendomsakte N22 uit het bevolkingsregister

Ik (ondergetekende) vul deze strook ingevuld terug teneinde van u te kunnen ontvangen de volgende artikelen (omschrijving der artikelen):

- Ik sluit de beschuldigde som bij deze brief bij.
 - Ik betaal de koerier bij ontvangst van het pakket.
- Handtekening van de besteller:

Los uitknipsel, vrij in te lassen

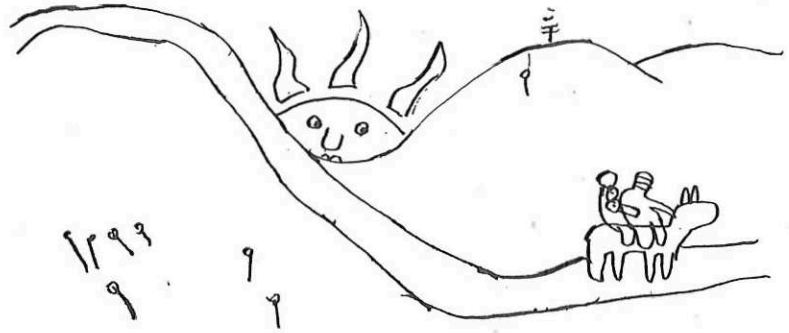
NU VERKRIJGBAAR

**EROTISCHE
VERTELLINGEN
VAN BONDOQUE DU
MONZONE FLATTOIRE**

met beschrijvende illustraties van
de heer Phobo
in een handig reisformaat

voor de geïnteresseerde lezer
prijs: 9,99 dukaten
uitgeverij Boltok Frivool
Atumbar

Los uitknipsel



Los uitknipsel om de spelers te verwarren

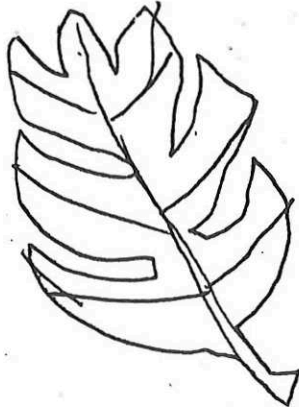
tiende maand

5

jaar van de draak

Verrassend Inzicht
Eieren zijn kinderen van
klippen die pas op hun
ouders beginnen lijken na
de eerste vervelling
(bron onbekend)

Nevelschat Specerijen: uitknipsel nr. 15B,
toiletlectuur, variant B



Los uitknipsel om de spelers te verwarren

*Ontwikt de pijn
een zichtloos heeld
graaf. ~~ik~~ ik graaf
Zo niets nog heelt
Zo niets nog heelt
Acht! 't is en't zal zo blijven
Acht! 't is*

Nevelschat Specerijen: uitknipsel nr. 12,
brieven van Raven met onafgewerkt gedicht

Ναετηλιηιωμ δρ||λ
Σταεηλιηαυμ
Ααεηεληα|η|| Ηαε
Ννηδ || λη θυλαττ
Ναετηλιηιωμ ναη δρ||λ
ναη
Σταεηλιηαυμ ναη
Ααεηεληα|η|| ναη Ηαε
Ννηδ || λη θυλαττ ηα|λ

Daarna neemt gij het bloed der maagden en giet dit
uit over den vloer
waarna gij den volgende heft met divide gij
stemme den vofy

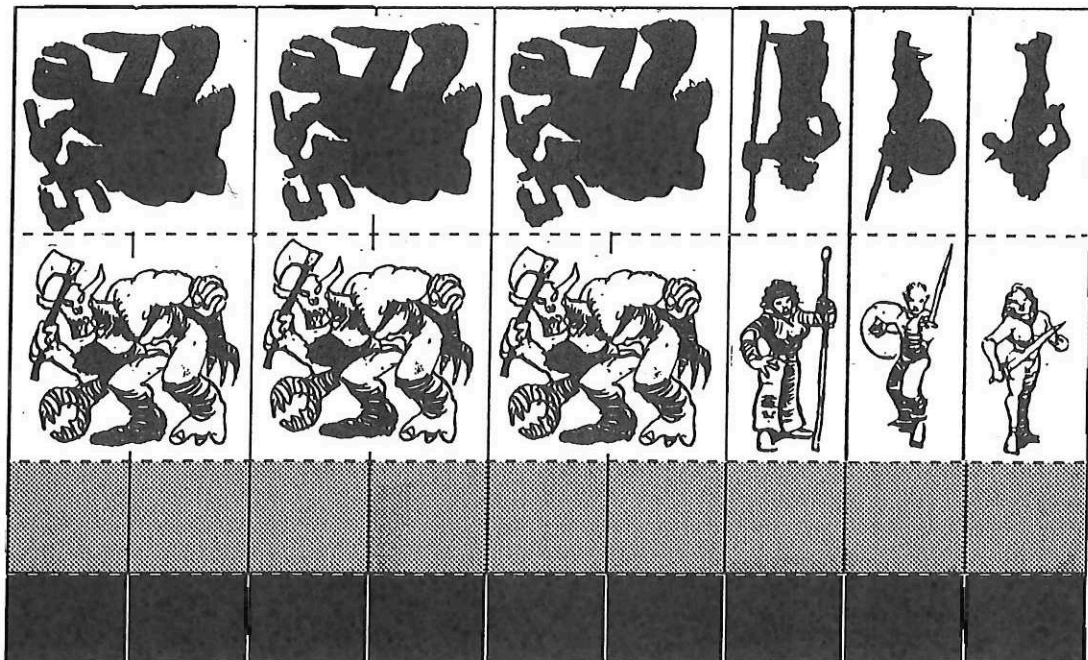
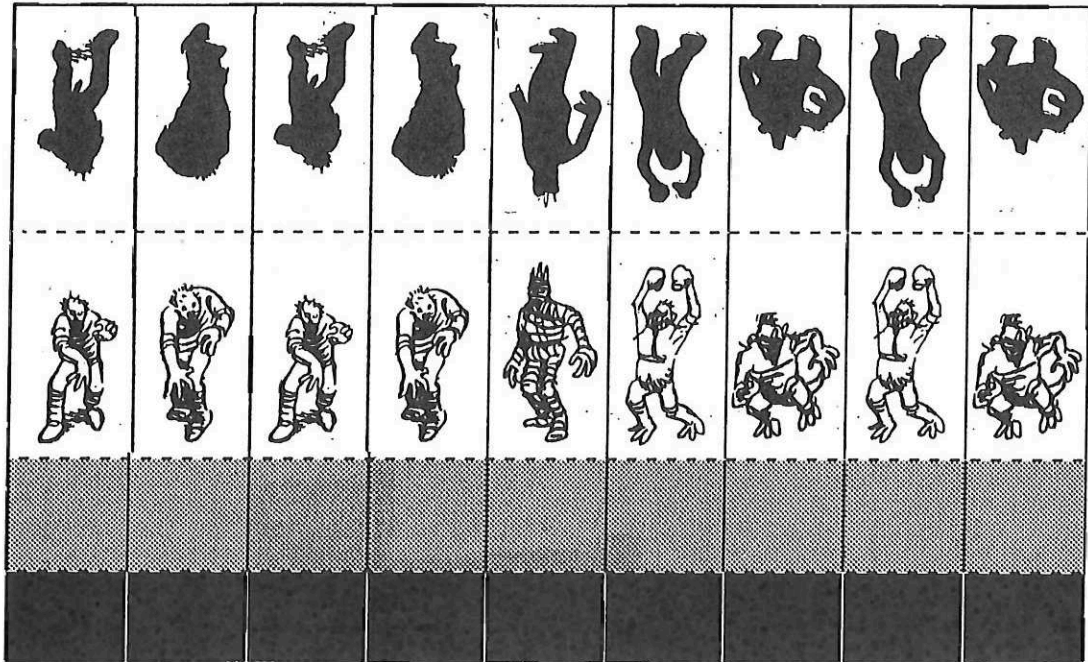
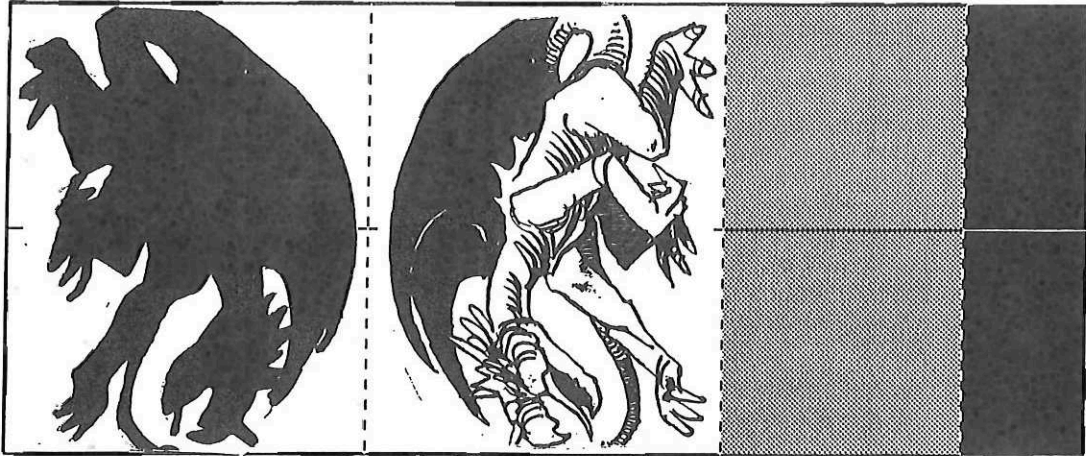
Afgescheurde rand

Nevelschat Specerijen: uitknipsel nr. 3, helft van de spreuk in catacomben

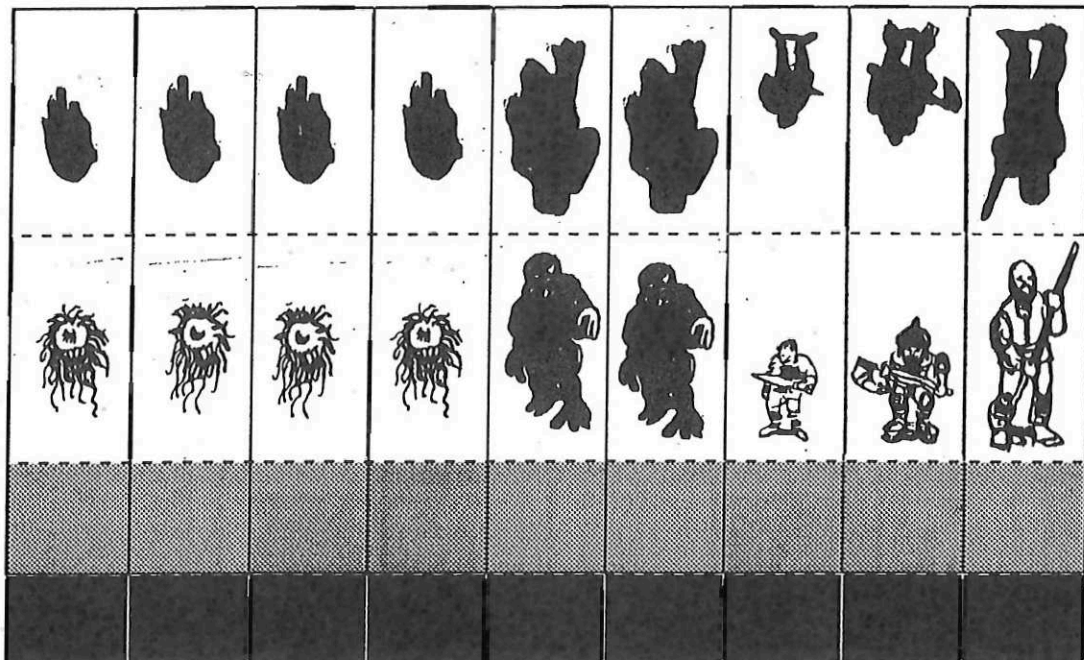
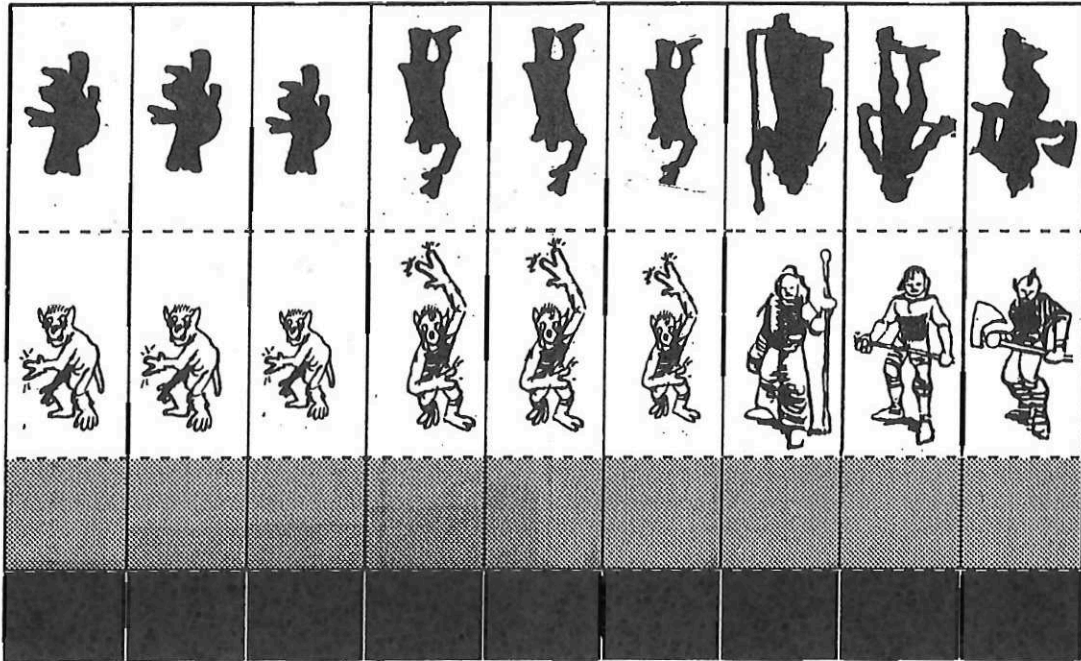
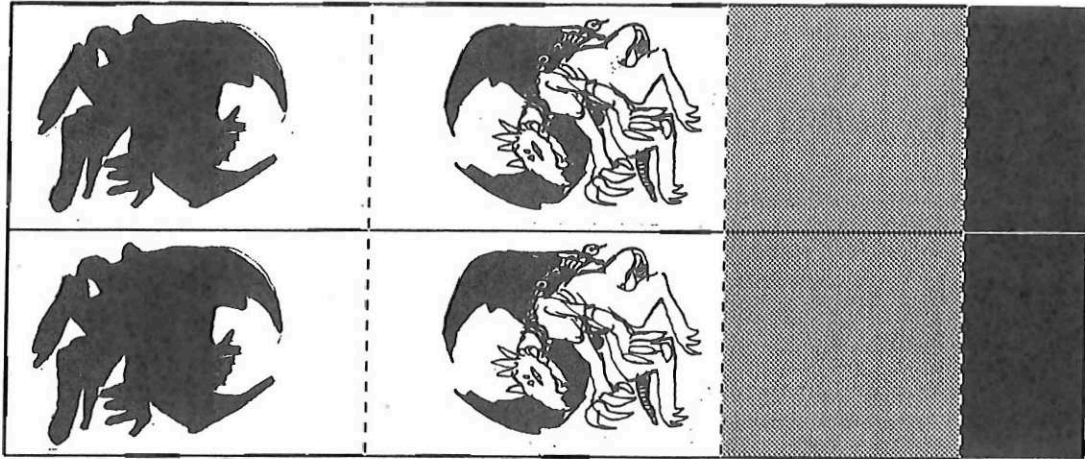


Veenburcht: Uitknipsel nr. 1

Fotokopieer deze pagina's bij voorkeur eerst op een wit karton.
Uitknippen op de volle lijnen en plooien op de stippelijnen.
Vastkleven op de zwarte vlakken. De grijze vlakken zijn de grondvlakken.



Fotokopieer deze pagina's bij voorkeur eerst op een wit karton.
Uitknippen op de volle lijnen en plooiën op de stippelijnen.
Vastkleven op de zwarte vlakken. De grijze vlakken zijn de grondvlakken.



Duistere Catacomben

II

Het fantasie-rollenspel
De perfecte hobby voor creatievelingen
van alle leeftijden
met een fantasierijke geest

Vijf nieuwe avonturen om te spelen met het spel
'Schimmen & Schaduwen' (TWT1):

Mijnbrand: Er deden reeds geruchten de ronde over vreemde wezens, die in de kolenmijn rondwaarden en volgens sommigen is de mijn niets minder dan de toegang tot de hel. Dit wordt in zekere zin bewaarheid als de mijn op mysterieuze wijze in brand vliegt. Een avontuur voor zeer sterke helden.

Vuil Spel: Een geldtransport wordt overvallen. Maar als de helden ter plaatse komen merken ze dat het niet om een gewone overval ging. De enige overlevenden zijn de kok en de sergeant. Ook zij kunnen niet veel vertellen en dit stelt de helden voor raadsels.

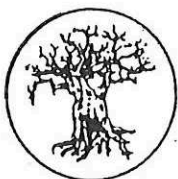
Veenburcht: De lokale magiër verdwijnt zonder veel sporen na te laten. De kasteelheer vraagt de helden om hulp en zo geraken ze betrokken in een avontuur, waarbij onverwachte inwoners van het kasteel de hoofdrol vertolken.

Nevelschap Specerijen (Mysterie in Rivierdal): Op het marktplein van 'Rivierdal' staat een gevangeniswagen en de gevangene schreeuwt zijn onschuld uit. Op een vlakbij gelegen schavot wordt tegelijkertijd een dode opgeknoopt. Twee duistere mannen benaderen de helden, met de opmerking dat zij het domein van de specerijhandelaar 'Nevelschap' aan een nader onderzoek moeten onderwerpen. Een fantasie-detectiveavontuur.

Het verhaal van de gekruide demoon: Een piepklein avontuur waarin de kruiden van een halving-kok voor animatie zorgen.

WAARSCHUWING!

Dit boek is geen op zich staand spel. Om de avonturen te spelen moet u een exemplaar van het spelregelboek 'Schimmen & Schaduwen' gebruiken.



THE WISE TREE
FANTASIESPELLEN EN -BOEKEN

Kaftontwerp & illustratie: Foob

