

TWT INKIJKEXEMPLAAR

THE WISE TREE
PRESENTEERT

Sagen et Legenden

Een uitbreiding bij

'Schimmen

Schaduwten'

rollenspel

THE WISE TREE PRESENTEERT

Sagen
Legenden



Schimmen
Schaduwten

Uitwerking, ontwikkeling en achtergrondmagiërs

Koen "Koenan" De Waele
Philip "Fil" Dutré
Steven "Stel" Redant
Koen "Fluffy" Schoofs
Jan "Beejay" Vandenbergh
Dirk "Dizzy" Vandenheuvel
David "Font" Van Dijck
Johan "Foob" Wuyckens

Grafische vormgevingsgoblin

Foob

Desktopdemonen

Dizzy
Font
Foob

Illustratiegeesten

Foob
Stel
Peter Put
Katrien "Kat" Vandenbergh

Kaarten en plattegrondenmummie

Kurt "Koette" Van Bouchout
Miir Kandive Van Kaiin

Speltestslaven ende onderdanen

Peter Put, Foob, Kat, Koenan, Harry "Clint" Saenen,
Orkmania, enkele onwetenden op de Palantir Konventie 92
en alle anderen waarvan we de naam niet meer kennen

Met dank aan

Orkmania voor een mikromini bijdrage van enkele monsters

Enkele uitspraken tijdens het produceren van S&L

"Okee, binnen een maand is hij af, denk ik", Dizzy
"Ik zal het thuis wel zelf aanpassen", Font
"Ik hak zijn arm eraf!", Orkmania
"Een goede organisatie is belangrijk", Fil
"Allee, we zullen ze er dan maar inzetten, zeker?", Foob
"Heeft er iemand drank bij?", Peter
"Aargghhh, zijn dat de kaarten van Uitbraak?", Koette

Copyright (c) 1992 The Wise Tree

Postbus 255, 3000 Leuven, België

Tel. 016/233399 Fax 293399

Rek. nr. 431-0619631-62

Uitgave in eigen beheer. Niets uit deze uitgave mag worden
verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden door
middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere
wijze ook (inklusief kleitabletten), zonder voorafgaande
schriftelijke toestemming van de uitgever
Copyright van de illustraties: de respectievelijke illustrators

Voorwoord

Ongeveer een jaar geleden verscheen de tweede editie van Schimmen & Schaduwen. The Wise Tree was zeer tevreden met deze uitgave die tenslotte een grote stap vooruit was op de eerste editie. Schimmen & Schaduwen zag er goed uit, de regels waren al grondig getest en de veranderingen in de tweede editie kwamen het spelverloop duidelijk ten goede. Iedereen was zo enthousiast dat verschillende mensen begonnen aan grootse projecten voor het rollenspel. Er werden avonturen, uitbreidingsregels en informatieboeken gepland. Een half jaartje later ontvingen we een hoopje brieven van spelers die de avonturen in het basisregelboek reeds hadden uitgespeeld en informeerden naar nieuwe boeken voor S&S. Nu bleek er een probleem te zijn. Iedereen was aan zijn eigen project bezig zodat er al een heleboel S&S materiaal af was maar niemand had reeds een volledig boek klaar. Het zou waarschijnlijk nog een jaartje duren vooraleer we een nieuw boek konden uitgeven. Dit was natuurlijk veel te lang, als we onze spelers wilden steunen zouden we toch regelmatig enkele avonturen moeten publiceren. Zo kwam iemand op het idee om een deel van al het S&S materiaal dat reeds af was in een boek te bundelen. Het boek zou nieuwe regels, magische uitbreidingen, nieuwe monsters en vooral nieuwe avonturen moeten bevatten. Zo onstond Sagen & Legenden, een verzameling van interessante S&S ideeën en avonturen waar elke spelmeester wel zijn gading in zal kunnen vinden. Dit boek is waarschijnlijk de eerste in een reeks van Sagen & Legenden compilaties waarin we een smakelijke hutsepot aan nieuw S&S materiaal zullen presenteren.

Tot slot nog iets over het taalgebruik. Wie zich in dit boek vediept zal gauw merken dat we resoluut voor een progressieve spelling gekozen hebben. Dit houdt in dat alle c's die als k worden uitgesproken door een k vervangen worden en

alle x-en door ks (zoals sukses, ekstra, enzovoort). Bij sommige woorden kan dit eerst nogal onwennig of vreemd overkomen, maar het leek ons beter hierin konsekvent te blijven in plaats van een mengeling van oude-, progressieve- en voorkeurspelling te gebruiken. Voortaan zullen we daarom in al onze produkten de progressieve schrijfwijze hanteren. Het is ongetwijfeld zo dat onze Nederlandse taal in deze richting evolueert en alhoewel we niet geloven of hopen dat onze bescheiden produkten dit proces ook maar enigszins zullen of kunnen bespoedigen, vormde dit toch het voornaamste argument voor deze keuze.

Inhoud

Regels en uitbreidingen 7

Avonturen 43

- Paniek in Delversdorp 45
- De grote tocht 78
- Bloedwraak 80
- De terugkeer van het kwaad 91
- Storm 104
- Beeldenstorm 112
- De vallei der verdoemden 123
- Verloren zielen 139
- Demonisch hoogstandje 146
- Uitbraak 168

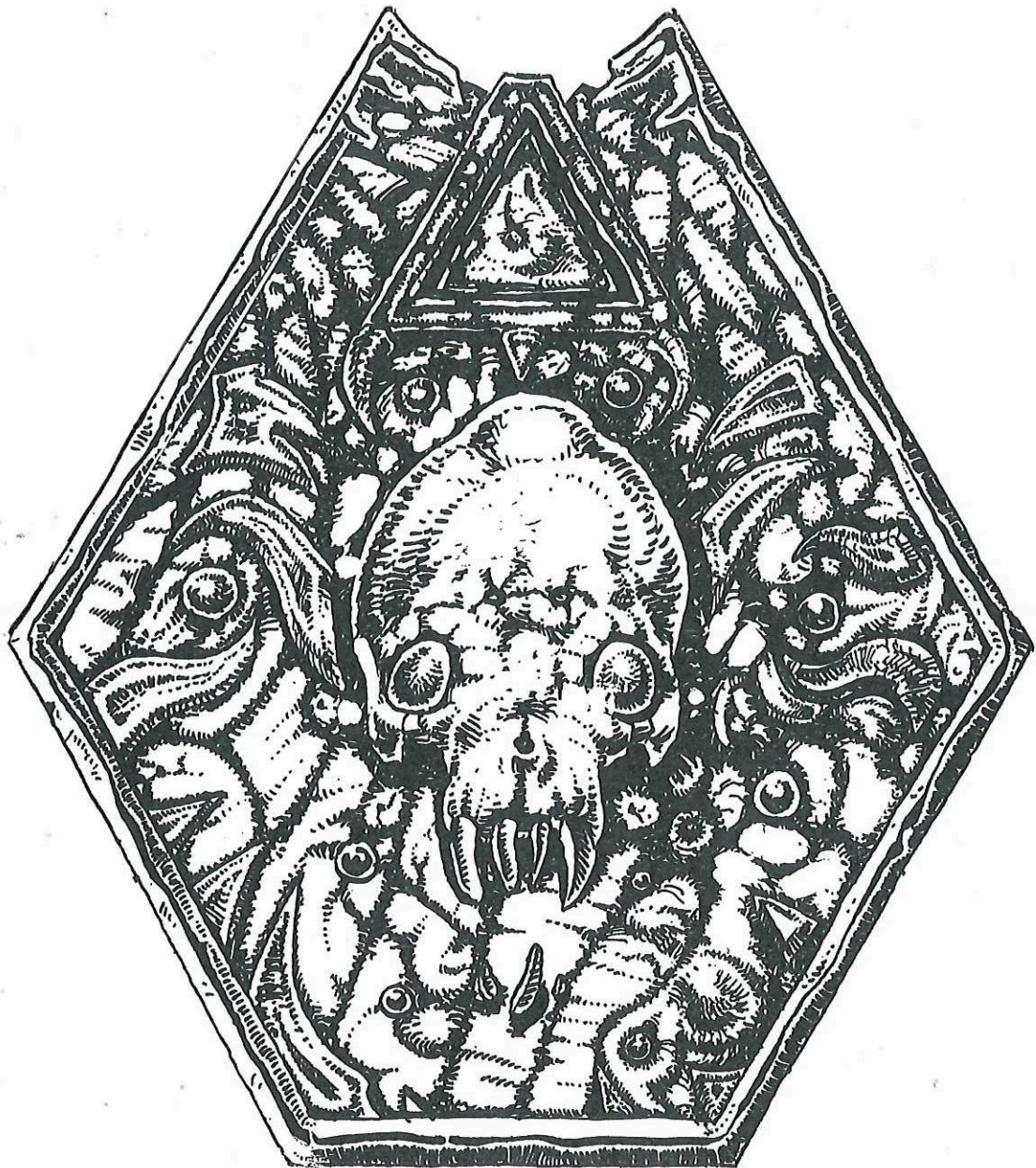
Kreaturen en andere gedrochten 179

Uitknipsels 187

Ekstra 205

Legende 208

*Regels en
uitbreidingen*



Regels en uitbreidingen

Door David Van Dijk en Dirk Vandenheuvel

Schimmen & Schaduwen is een rollenspelsysteem dat veel nadruk legt op magie en magische karakters. Daarom hebben we besloten om in deze eerste Sagen & Legenden een hoofdstuk aan nieuwe magische spelregels, spreuken en demonen te wijden. Ook vind je in dit hoofdstuk enkele regelverduidelijkingen, nieuwe, volledig herziene prijstabelen

en een onderdeelje dat handelt over ondergrondse avonturen. De SM moet wel eerst grondig overwegen of hij deze nieuwe dingen in zijn spel wil opnemen en het is daarom aan te raden om de nieuwe regels eens grondig door te nemen alvorens ze op de spelers los te laten.

1. Angstaanjagende katakomben

In ondergrondse katakomben is de benauwende, duistere sfeer van groot belang. Door hier een aantal kleine, geheimzinnige of angstaanjagende gebeurtenissen te laten plaats-

Vreemde geluiden en dingen tabel

- 1-2 Een vreemd kloppend geluid, alsof er ergens iemand opgesloten zit. Als de SK's proberen te bepalen van waar het geluid afkomstig is zal het plots ophouden.
- 3-4 Plots zien de SK's een paar meter voor of achter hen een langwerpige schaduw voorbijflitsen. Bij nader onderzoek blijkt het een hersenschim te zijn... waarschijnlijk.
- 5-6 Op de grond ligt een grote, verse bloedplas (brrrr...).
- 7-8 Op de grond ligt een afgehakte hand. Tussen de vingers houdt het een paar plukjes haar geklemd en het voelt nog warm aan.
- 9-10 Een nabijgelegen deur sluit zich plots met een hels lawaai.
- 11-12 Er klinkt een snel, ritselend geluid (raketetaketetak). Een schampere opmerking van de SM in de aard van: "een duizendpoot met stalen tippen" ligt misschien wel dicht bij de waarheid.
- 13-14 Een huivering wekkende, kwalijk riekende wind blaast opeens door de katakomben. Na een halve minuut gaat hij even plots liggen als hij opgekomen was.
- 15-16 Vreemde voetsporen. Indien de SK's de sporen volgen komen ze terug uit waar ze vertrokken waren (eigenaardig!).
- 17-18 Een vies brandluchtje waait even door de gangen.
- 19-20 Op de grond ligt een afgerukt lichaamsdeel (vers of als skelet).
- 21-22 Vreemd gelach klinkt even achter de SK's. Als ze zich omdraaien houdt het op (er is trouwens niets te zien).
- 23-24 Eén, of meerdere, van de SK's hoort plots iemand fluisteren "Hee, psst!", maar er blijkt niemand te zijn.
- 25-28 De toortsen gaan plots uit (paniek!). Verder gebeurt er niets.
- 29-30 Er ligt een hoop vooden op de vloer. De vooden bewegen alsof er iets onder zit. Bij nader onderzoek blijkt er niets onder te liggen.
- 31-33 Een schrapend geluid weerklinkt in de verte.
- 34-36 Ergens stort er iets in (geluid van vallende stenen).
- 37-38 Een vreemde, mysterieuze parfümreuk hangt in de lucht.
- 39-40 Alsof er langs de achterkant hard tegen geduwd wordt valt er een zware steen uit de muur. Er achter zijn echter alleen nog andere stenen zichtbaar. Er kan dus niemand tegen geduwd hebben, hee? Het zal wel een aardbevinkje geweest zijn?
- 41-42 Op de grond ligt een nieuw kledingstuk, eventueel bespat met bloedvlekken.
- 43-46 Plots klinkt in de verte een luide schreeuw die ineens stopt: "Aaarghhu...".
- 47-48 Langs achteren horen de SK's iemand naderen. Hij rent langs hen heen (de SK's voelen de luchtverplaatsing) en verdwijnt weer voor hen in de verte. Nochtans hebben de SK's niets gezien! Een onzichtbare man? Een gehaaste geest?
- 49-51 Het wordt ineens erg koud (na een paar minuten weer gewone temperatuur).
- 52-54 Een dwaalgeest zweeft langzaam door de gang naar de SK's. Indien het een angstgeest is zal hij de SK's vergasten op een angstaanval van niveau 1D4, indien het een spookgeest is zal hij één van de SK's proberen over te nemen, indien het een lichtgeest is dan zal deze afhankelijk met de SK's meevliegen (kan nogal lastig zijn). De lichtgeest zal de ondergrond niet verlaten.
- 54-55 Vanuit een gaatje in de muur wordt plots een hoop zand geblazen in de ogen van een SK. Schril lachend loopt er dan iemand achter de muur weg. Bij nader onderzoek van het gaatje blijkt dit slechts enkele centimeter diep te zijn en is er geen opening achter.
- 56-58 Plots valt er een steen uit de muur (op de teen van een SK of zo). Het gat waaruit de steen afkomstig is onthult een nis waarin een menselijk skelet de SK's met opengesperde kaken lijkt toe te lachen.
- 59-60 Zacht gepraat komt uit een nabijgelegen gang. Als de SK's gaan kijken zien ze niets.
- 61-62 Er ligt een diamant ter grootte van een koekoeksei op de grond. Als een SK het opdraait blijkt het plots een oogbal te zijn, waarvan de pupil boosaardig samentrekt.
- 63-64 Plots zien de SK's een vreemde schaduw in het licht van hun toortsen wegvlugten.
- 65-67 Een met een zwaard doorboord niet-menselijk skelet hangt aan de muur (bewoog het daarjuist niet?)
- 68-70 Een ziekelijke geur van rottend planten hangt in de lucht.
- 71-73 In de verte klinken gevechtsgeluiden (houden op na een paar minuten).
- 74-76 Een vreemd, schuifelend geluid, dat van alle kanten lijkt te komen, komt langzaam dichterbij. Er verschijnt echter niets.
- 77-78 Op de grond liggen enkele mensachtige beenderen in een eigenaardig patroon gerangschikt.
- 79-81 Een SK voelt iets op zijn hoofd (of onder zijn hoofddeksel). Wanneer hij voelt blijkt het een 10 centimeter lang, luguber insect te zijn. Is het giftig? Bijt het?
- 82-83 In een hoek van de kamer ligt een skelet of lijk zonder hoofd.
- 84-85 Een van de SK's denkt plots dat hij aangeraakt werd. Liefst een SK's die een beetje afgezonderd staat van de rest van de groep.
- 86-87 Zwart slijm valt van het plafond op de schouder van een SK. Beuh, wat stinkt dat spul zeg!
- 88-89 In een kamer bevinden zich de overblijfselen van een kampvuur (de assen zijn nog warm).
- 90-94 Als de SK's ergens aan het zoeken zijn valt er plotseling een dood wezen op één van hen (zoals in de horrorfilms: "Aaaaaa...!").
- 95-97 Een deur gaat plotseling knarsend open.
- 98-00 Alle SK's horen vreemde fluisterende stemmen rond hun. De stemmen murmelen onherkenbare nonsens of zeggen dingen zoals "Keer terug! Keer terug!".

vinden kan de SM de sfeer versterken. In de gegeven tabel wordt een groot aantal vreemde voorvallen opgesomd die ideaal zijn om de spelers in een ondergronds gewelf zenuwachtig te maken. De SM kiest zelf een gebeurtenis of rolt met een 1D100 om een willekeurig voorval te bepalen. Let er wel op dat je niet overdrijft met het aantal gebeurtenissen, één of twee zal wel meer dan genoeg zijn.

De SM kan nog vele vreemde gebeurtenissen aan de lijst toevoegen. Hij kan ook verschillende gebeurtenissen combineren of een beetje aanpassen (het skelet in de hoek van de kamer beweegt wel). Deze vreemde gebeurtenissen hebben meestal wel niets met het plot van het avontuur te maken en de SM moet ze bijgevolg met voorzichtigheid gebruiken. Als de SK's er onjuiste konklusies uit trekken kan het hen immers op een dwaalspoor brengen. Misschien gaan ze zelfs op zoek naar de oorsprong van één van die vreemde geluiden en wordt het eigenlijke doel van het avontuur verwaarloosd. Bovendien wordt meestal niet verklaard wat of hoe de gebeurtenissen veroorzaakt worden. SM's die een logische samenhang in hun avonturen voorop stellen zullen ze dus waarschijnlijk niet gebruiken.

2. Oude inkantaties

Oude inkantaties zijn een nieuwe soort van spreuken in Schimmen & Schaduwen. Al de spreuken uit het basisregelboek zijn spreuken die algemeen bekend zijn, sommige wel beter dan anderen, en die door de meeste tovenaars of universiteiten aan hun leerlingen geleerd worden. We kunnen dus stellen dat de spreuken uit het regelboek redelijk goed gekende en geteste spreuken zijn. Maar er zijn natuurlijk nog andere spreuken, spreuken die uitgevonden zijn door één enkele tovenaars in zijn geheime kelder, spreuken die honderden jaren geleden door een eenzame magiër gekreëerd zijn maar later verloren zijn gegaan en spreuken die zich niet zo gemakkelijk laten onderverdelen in de reeds bestaande magieklassen. Deze spreuken noemen we de oude inkantaties.

Oude inkantaties zijn dus spreuken die zeer zeldzaam zijn en meestal niet helemaal volledig of in een verloren taal geschreven. Oude inkantaties zijn meestal ook toverspreuken die iets krachtiger of toch tenminste vreemder zijn dan de meeste spreuken uit het basisregelboek. De SM moet dus eerst deze spreuken eens grondig bekijken en dan beslissen of hij ze wil gebruiken in zijn spel (en de SK's ze kunnen leren). In de Sagen & Legendes serie (en andere uitgaven van TWT) zullen regelmatig nieuwe toverspreuken behandeld worden en er zal dan ook altijd bijstaan of het oude inkantaties zijn (en eventueel van welke klasse) of niet. Spreuken die geen oude inkantatie zijn, zijn onderhevig aan alle spelregels uit het basisregelboek maar voor de oude inkantaties gelden enkele nieuwe regels:

- 1. Oude inkantaties moeten, net zoals andere spreuken, aangeleerd worden, maar er moet een individuele EP waarde aan besteed worden. In tegenstelling tot gewone spreuken (waar EP besteed wordt aan een volledig niveau van spreuken) moet de magiër dus voor elke in-

kantatiespreuk die hij vindt en aanleert EP besteden. Deze EP waarde is 100 EP maal het niveau van de spreuk.

• Voorbeeld

Stel dat Ximoga, een schaduwmagiër van niveau 3 (hij kent reeds alle niveau 3 spreuken), een oude inkantatie vindt van de schaduw magie van niveau 3. Ximoga kan deze spreuk dus niet zomaar aanleren met een INT-proef zoals hij met een gewone schaduw spreuk zou doen. Hij moet (nadat hij in een INT-proef geslaagd is) 300 EP inleveren (3 x 100 EP) voor het leren van de spreuk.

- 2. Oude inkantaties zijn meestal oude, eksperimentele of lang vergeten spreuken. Daarom is de kans op een magische blunder (zie blz. 124 van basisregelboek) hoger dan bij een gewone spreuk. Als de tovenaars meer dan 85 rolt met 1D100 bij het uitspreken van een oude inkantatie heeft hij een magische blunder begaan!

- 3. Oude inkantaties moeten voortdurend door de magiër opnieuw geleerd worden. Telkens als hij de spreuk uitsprekt, verdwijnt deze uit zijn geheugen. Hij moet dan opnieuw 1D4 dagen studeren om de spreuk terug te onthouden. Opgelet, deze regel heeft niets te maken met de eerste regel (aanleren van een oude inkantatie). De eerste regel gaat over het aanleren en begrijpen van de spreuk, dit moet maar eenmaal gebeuren (en dus moet er ook maar eenmaal EP besteed worden). Daarna moet de magiër zijn geheugen steeds opfrissen nadat hij de spreuk heeft uitgesproken. Dit omdat oude inkantaties spreuken zijn die, in de meeste gevallen, op andere (oudere) magische principes steunen. Opgelet, dit opnieuw aanleren van de spreuk heeft ook niets te maken met het internaliseren van de spreuk.

• Voorbeeld

Ximoga heeft pas een oude inkantatie aangeleerd die een gigantische schaduwbal kan oproepen. Op de weg naar zijn kasteel wordt hij plots aangerand door enkele woeste trollen. Ximoga spreekt onmiddellijk zijn, pas aangeleerde, oude inkantatie uit en herleidt de trollen tot smeulende hoopjes as. Ximoga zal nu 1D4 dagen moeten studeren (niet heel de tijd natuurlijk) om de spreuk opnieuw in zijn geheugen op te nemen.

- 4. Optionele regel. Het is natuurlijk een beetje verwarrend als een magiër konstant op een blaadje papier moet bijhouden welke oude inkantaties hij momenteel in zijn geheugen heeft zitten en welke hij opnieuw aan het memoriseren is. Daarom is het misschien interessant voor de SM en de speler als de magiër, nadat hij een aantal keren de oude inkantatie heeft aangeleerd, de spreuk voortaan uit het hoofd kent. Dit zal waarschijnlijk zo zijn na een 3D4-tal keer.

• Voorbeeld

Ximoga heeft zijn oude inkantatie al meerdere malen gebruikt en opnieuw aangeleerd (het is blijkbaar een handige spreuk). Na de 7de keer beslist de SM dat Ximoga de spreuk voldoende kent om hem permanent te onthouden. De oude inkantatie is nu, net zoals andere spreuken, permanent gekend door Ximoga.

- 5. Voor de rest zijn oude inkantaties onderhevig aan alle spelregels waaraan gewone spreuken onderhevig zijn. Bereik, internalisatie, duur, enzovoort.



3. Memorisatie van spreuken

Zoals in Schimmen & Schaduwen bladzijde 127 beschreven staat, is het voor magiegebruikers mogelijk om spreuken te memoriseren of te internaliseren. In deze paragraaf geven we wat meer uitleg over de internalisatieregels uit het basisregelboek en bespreken we ook een nieuwe toverspreuk die betrekking heeft op het internaliseren van spreuken.

3.1 Problemen met internalisatie

Wat gebeurt er als een magiegebruiker een oproepingspreuk memoriseert? Kan hij dan zomaar, binnen enkele seconden, een demoon oproepen? En moet hij de verschillende proeven die samengaan met het oproepen van zo een wezen, voor of na de memorisatie van de spreuk afleggen? Als de magiegebruikers beginnen met het memoriseren van oproepingsspreuken dan stelt dit een aantal problemen waarvan de juiste oplossing voor de SM niet altijd even duidelijk is. Daarom is wat meer uitleg over het internalisatieproces wel nodig.

Zoals in het regelboek beschreven staat, spreekt de tovenaars de spreuk gewoon uit maar worden de effecten van de spreuk niet naar buiten maar naar binnen gekeerd. De magiër neemt ze als het ware in zich op. In het geval van oproepingsspreuken moeten de proeven, die men normaal moet afleggen vóór de effecten zichbaar worden, dus ook afgelegd worden tijdens de memorisatie. De proeven die normaal na de effecten komen moeten dan ook pas afgelegd worden wanneer de magiër de spreuk uit zich laat ontsnappen.

• Voorbeeld

Grostel, een demonenmagiër van niveau 4, wil de spreuk "De roep voor grotere demonische hulp" uitspreken en memoriseren. Als we kijken naar de regels die betrekking hebben op het oproepen van demonen (S&S blz. 132) dan zien we dat de magiër eerst een magisch pentagram moet maken

en dan een SPI-proef moet afleggen. Vermits het effect van de spreuk duidelijk het oproepen van een demoon is, zijn dit de enige twee voorwaarden waaraan Grostel moet voldoen om zijn spreuk te kunnen uitspreken en internaliseren. Een kleine week later staat Grostel oog in oog met een groepje bloeddorstige avonturiers die het duidelijk op hem gemunt hebben. Grostel besluit om ze even te laten zien waartoe echte demonenmagiërs in staat zijn en hij spreekt zijn geïnternaliseerde spreuk uit. Nu moet hij natuurlijk de proeven afleggen die na het effect van de spreuk komen. De regels van demonenmagie zeggen duidelijk dat een demoon moet gebonden worden vooraleer ze naar de oproeper zal luisteren. Vermits Grostel op deze mogelijkheid was voorbereid heeft hij een gouden pentagram bij zich, waar hij de demoon aan moet binden. Maar nu blijkt er een klein probleem te zijn: vooraleer Grostel mag proberen de demoon te binden mag het monsterlijke wezen een poging doen om uit het pentagram te breken. Maar vermits Grostel, samen met de avonturiers in het midden van een donkere steeg staat, is er geen pentagram voorhanden en heeft de demoon vrij spel. De demoon is redelijk kwaad en de SM mag onmiddellijk rollen op de demonenaktietabel. De kans zit er nu dik in dat Grostel door zijn eigen demoon gaat opgepeuzeld worden.

Zoals dit voorbeeld duidelijk bewijst, is het niet altijd handig om een spreuk te memoriseren. Vooraleer de SK een spreuk memoriseert zal hij eerst eens goed moeten kijken welke proeven er allemaal aan die spreuk verbonden zijn.

3.2 Matriks der internalisatie

Omdat veel magiërs een beetje ontevreden waren met het aantal spreuken dat ze konden internaliseren, gingen ze op zoek naar nieuwe en betere manieren om spreuken in hun lichaam op te slaan. Na jaren onderzoek en vele mislukte experimenten (die verscheidene magiërs het leven kostten) kwamen ze uiteindelijk tot een nieuwe spreuk. Deze nieuwe spreuk, die de naam "De uiteindelijke matriks der internalisatie" draagt, is intussen al vele malen grondig uitgetest zodat vele tovenaars of magische universiteiten hem beheersen en aan hun leerlingen onderwijzen. De spreuk is een veel gebruikte spreuk zodat alle magieklassen hem bezitten (dus alle klassen van beschermingsmagie tot spiritistische magie, uitgezonderd basismagie natuurlijk). Om de spreuk in het dagdagelijkse leven nuttiger te maken is er een ekstra spreuk bij ingebouwd die de tijdsduur dat de spreuk gememoriseerd blijft verlengt van de gebruikelijke 10 dagen tot 50 dagen. Deze spreuk, "De vertraging van het geheugen" genaamd, kan ook apart gebruikt worden om de duur dat men een gememoriseerde spreuk kan onthouden te verlengen.

"De uiteindelijke matriks der internalisatie" (alle klassen niveau 3)

- Kosten: variabel (zie lager)
- Duur: zolang de spreuk gememoriseerd blijft (maksimaal 50 dagen)
- Uitspreektijd: 15 spelronden
- Ingrediënten: een fossiel en een stukje marmer

Deze spreuk maakt plaats in het geheugen van de magiër voor een aantal andere spreuken, die echter allemaal dezelfde moeten zijn. Afhangende van het aantal magiepunten die de magiër gebruikt zal er een matriks ontstaan die gevuld kan worden met spreuken. Zodra de matriks vol is kan de magiër een aantal van de spreuken die erin opgeslagen zijn loslaten (dit kost hem zoals bij normale internalisatie 1 MP). Een matriks die niet volledig met spreuken gevuld wordt is onbruikbaar! Het eerste wat de magiër dus moet doen is de "Uiteindelijke matriks der internalisatie" memoriseren. Het aantal magiepunten dat hij hierbij verbruikt, bepaalt de grootte van de matriks. Het aantal MP is het kwadraat van de grootte van de matriks: een matriks van bijvoorbeeld grootte 2 (dus 2x2) kost 4 magiepunten. Daarna moet hij de matriks dus vullen met een gekozen spreuk, hij moet de spreuk gewoon memoriseren en beslissen of hij deze zal gebruiken om de matriks te vullen. Het aantal spreuken die de matriks kan bevatten is is gelijk aan de grootte in het kwadraat (dus in een matriks van grootte 2 moeten 4 spreuken opgeslagen worden). Pas als de matriks helemaal vol is kan hij gebruikt worden. Let wel, de tijd dat "De uiteindelijke matriks der internalisatie" gememoriseerd blijft is 50 dagen, vanaf het moment dat de spreuk uitgesproken wordt, niet vanaf het moment dat hij volledig gevuld is. Als de magiër beslist om de matriks te gebruiken, spreekt hij de geïnternaliseerde spreuk uit (kosten 1 MP). Hierop zullen een aantal spreuken (die in de matriks zaten), zoveel als de grootte van de matriks, tegelijk ontsnappen.

Voor het geval dit allemaal een beetje onduidelijk is, volgt hier nog een voorbeeld:

Ximoga besluit om "De uiteindelijke matriks der internalisatie" te memoriseren. Hij wil een matriks van grootte 4 en moet dus 16 MP (4 kwadraat) besteden om de spreuk uit te spreken. Ximoga is niveau 3 dus hij kan maximaal één niveau 3 spreuk memoriseren (zie regelboek blz. 127) zodat "De uiteindelijke matriks der internalisatie" zijn volledige beschikbare internalisatieruimte vult. Nu besluit Ximoga om de matriks te vullen met een handige aanvalsspreuk: "Diederiks schaduwsschicht". (schaduwmagie niveau 1). De spreuk kost slechts 4 MP, zodat Ximoga deze spreuk elke dag 4 maal uitspreekt. Na 4 dagen is de matriks gevuld (er was plaats voor 16 (4 kwadraat) spreuken dus het duurt 4 dagen voor alle plaatsen in de matriks gevuld zijn). Het vullen van de matriks heeft Ximoga 4 dagen gekost zodat hij "De uiteindelijke matriks der internalisatie" nog maximaal 46 dagen kan onthouden vooraleer de spreuk oplost. Een week later sluipt Ximoga rond in de donkere graftombes van X'thuug als hij plots oog in oog komt te staan met een gevaarlijke zielesteler. Ximoga twijfelt niet en besluit onmiddellijk om zijn gememoriseerde spreuk "De uiteindelijke matriks der internalisatie" uit te spreken (kost 1 MP). Samen met de matriks komen nu ook een aantal spreuken uit de matriks vrij (gelijk aan grootte van matriks). De matriks had een grootte van 4 dus er komen vier "Diederiks schaduwsschicht" spreuken vrij die de zielesteler treffen en zwaar verwonden. Kermend maakt de zielesteler zich uit de voeten.

"De uiteindelijke matriks der internalisatie" is een zeer krachtige en gevaarlijke spreuk in de handen van een slim-

me of een machtige tovenaars. Het is duidelijk dat grote matriksen, gevuld met krachtige spreuken, machtige wapens zijn. Maar vernits het lang duurt eer grote matriksen gevuld zijn (voor een matriks van grootte 10 vereist dit al 100 spreuken) en krachtige spreuken veel MP vergen (als de magiër elke dag 45 MP moet verbruiken om 1 spreuk in zijn matriks te steken kan hij natuurlijk geen grote matriks vullen vernits deze maar 50 dagen gememoriseerd blijft) worden krachtige matriksen alleen maar door de grootste der tovenaars gebruikt.

"De vertraging van het geheugen" (alle magieklassen niveau 2)

- Kosten: MP maal aantal dagen (minimum 10 MP)
- Duur: MP maal aantal dagen
- Uitspreektijd: 5 spelronden
- Ingrediënten: een fossiel

Met deze spreuk kan de magiër spreuken, die hij geïnternaliseerd heeft, langer onthouden. Normaal blijft een gememoriseerde spreuk maximaal 10 dagen aanwezig in het geheugen van de magiër voordat hij oplost in de aanwezige, natuurlijke magische energie. Als de magiër deze spreuk uitspreekt zal hij een bepaalde gememoriseerde spreuk langer onthouden. Hoelang dit is hangt af van het aantal MP die hij eraan besteedt. Weliswaar kan de spreuk nooit meer dan één keer op dezelfde, gememoriseerde spreuk uitgesproken worden. Opgelet, "De vertraging van het geheugen" is reeds verwerkt in "De uiteindelijke matriks der internalisatie" zodat deze spreuken niet met elkaar kunnen gebruikt worden.

• Voorbeeld

Ximoga heeft een redelijk sterke spreuk van niveau 3 gememoriseerd en dit heeft hem heel wat moeite en ingrediënten gekost. Na 9 dagen heeft hij de spreuk echter nog altijd niet nodig gehad. Hij vindt het een beetje zonde om zijn gememoriseerde spreuk zomaar laten verloren te gaan en besluit om de memorisatieduur te verlengen. Hij spreekt dus "De vertraging van het geheugen" uit en gebruikt hiervoor 45 MP. Zijn gememoriseerde spreuk zal nog 45 dagen in zijn geheugen aanwezig blijven maar zal daarna onherroepelijk verdwijnen vernits "De vertraging van het geheugen" maar éénmaal op dezelfde gememoriseerde spreuk kan uitgesproken worden.

4. Magische aanvallen

Om alle twijfels omtrent het al dan niet magisch zijn van een aanval uit te sluiten, zetten we de zaken even duidelijk op een rijtje.

Alle aanvallen uitgevoerd door magische wezens of voorwerpen gelden als magisch.

Magische wezens zijn alle wezens die door magie gekreëerd of opgeroepen worden, dus elementen, demonen en schaduwen. Ze kunnen enkel door magie gedeerd worden. Magische voorwerpen zijn alle voorwerpen die met behulp van spreuken, of door magische wezens, versterkt werden. Ze kunnen enkel door magie beschadigd worden.



• Opmerking

De grote uitzondering vormen de geesten. Geesten kunnen weliswaar alleen door magie geraakt worden, maar hun aanvallen, evenals een eventuele bescherming die ze bieden (beschermingsgeest), zijn niet magisch.

Evenmin magisch zijn de speciale eigenschappen van monsters. Ademaanvallen, bijvoorbeeld van draken, zijn dus nooit magisch. Het is niet de speciale eigenschap die bepalend is, wel het al dan niet magisch zijn van het wezen. Een ademaanval van een element geldt wel als magisch omdat een element een magisch wezen is.

Merk ook op dat de speciale eigenschap Immunelement van toepassing is op alle aanvallen van het betreffende element, of ze nu magisch zijn of niet. Zo kan bijvoorbeeld een wapenrusting waaraan een vuurelement gebonden is zelfs niet door magische vuurballen, of door de adem van een ander vuurelement, aangetast worden.

5. Magische perkamenten

De kunde Magiekennis Perkament laat toe een magisch perkament te herkennen en te gebruiken, maar er wordt nergens vermeld hoe tovenaars magische perkamenten kunnen maken.

Welnu, in principe is een magisch perkament hetzelfde als een geïnternaliseerde spreuk. De spreuk wordt, eveneens vooraf, en met de nodige ingrediënten, uitgesproken, maar in plaats van de magische energie in zijn geest op te nemen doet de magiër deze, door het uitvoeren van de passende handelingen, in het perkament overgaan.

Het papier waarop de spreuk geschreven wordt moet echter eerst speciaal behandeld worden. Het binden van magische energie aan dergelijk object is immers niet makkelijk en vereist een strikt ritueel dat persoonlijk door de magiër die in de energie voorziet moet uitgevoerd worden. Gedurende ongeveer een week moet het perkament, elke dag opnieuw, zorgvuldig gewassen en ingesmeerd worden met een mengsel van het bloed, het zweet en de tranen van de tovenaars. Zo wordt het doordringen van de lichaamssappen van de magiegebruiker en ontstaat er een nauwere band tussen het perkament en het eigen lichaam van de magiër, wat het transferen van de magie vergemakkelijkt. Na een "rijpings-

periode" van zowat twee weken, waarbij het papier onaangeroerd op een droge, donkere plaats bewaard wordt, kan men met het binden van de magische energie beginnen. Ook dit vraagt een doorgedreven inspanning. Gemiddeld 3D4 weken lang moet de tovenaars elke dag 10 MP aan het papier besteden (door zich er enkele uren sterk op te concentreren). Na afloop van deze behandeling kan het perkament met een willekeurige spreuk beschreven worden.

Het maken van magisch perkament is dus tijdrovend en bijgevolg liggen de prijzen van deze vellen erg hoog. Meestal kosten ze enkele duizenden Dkt per stuk. Niet verwonderlijk dus dat sommige magiërs zich in het produceren van de perkamenten, beschreven of onbeschreven, specialiseren.

Het uitspreken van een spreuk op een magisch perkament kost 1 MP (evenals gememoriseerde spreuken) en kan bijgevolg enkel door tovenaars gebeuren, op voorwaarde dat ze Magiekennis Perkamenten bezitten en de okkulte taal kennen waarin ze geschreven is. Het grote voordeel is dat men aldus ook spreuken van andere magieklassen kan uitspreken en dat spreuken op magische perkamenten voor onbepaalde tijd bewaard blijven. Zodra de spreuk uitgesproken wordt vervalt het perkament tot stof.

6. Demonen van het Vergeten Tranenmeer

De demonen in het regelboek zijn allemaal demonen van de Grijze Vlakte, maar zoals daar vermeld staat zijn er nog heel wat andere types. In deze Sagen & Legendes zullen we het hebben over de demonen van het Vergeten Tranenmeer.

6.1 Uitzicht

Demonen van het Vergeten Tranenmeer zien er helemaal anders uit dan de demonen van de Grijze Vlakte. Ze zijn zeer mager, bijna skeletachtig en hebben een insectachtig hoofd met lange dikke haren (die ze meestal in een staart binden zodat ze er geen hinder van ondervinden in een gevecht). Op hun rug bezitten ze benige overblijfsels van wat eens vleugels moeten geweest zijn, maar nu dienen deze harde uitsteeksels tot niets meer vermits de demonen niet kunnen vliegen. Demonen van het Vergeten Tranenmeer zijn veel slimmer dan hun collega's van de Grijze Vlakte zodat ze meestal juwelen en mooie, doch sobere, kleding dragen. Met hun machtig intellect, grote kracht en hun eksotische eigenschap om materieloos te worden wanneer ze dat willen, zijn de demonen van het Vergeten Tranenmeer zeer geduchte tegenstanders.

Het Vergeten Tranenmeer is een lugubere plaats in de demonenwereld. In het midden van een grote vlakte vol beenderen en schedels ligt een groot, groenslijmig meer. Naast het meer ligt een grote stad, gebouwd uit grote, grijze marmeren stenen en gigantische beenderen. In deze stad, A'lach Galytha genaamd, wonen de demonen van het Vergeten Tranenmeer. Duizenden jaren geleden zijn deze demonen, na een lange oorlog met hun soortgenoten, uitgestoten en verbannen naar deze duistere uithoek van hun wereld. De demonen van het Vergeten Tranenmeer hebben toen gezwo-



Skores van de demonen van het Vergeten Tranenmeer

Skore	N1	N2	N3	N4	N5
BEH	8D8	12D8	16D8	20D8	24D8
KRA	7D4+4	9D6+6	11D8+8	13D10+10	15D12+12
WEE	6D8	9D8	12D8	15D8	18D8
CHA	Niet van toepassing				
INT	10D6	15D6	20D6	25D6	30D6
MOE	Geen angst				
OPM	8D8	12D8	16D8	20D8	24D8
SPI	6D10+3	8D10+5	10D10+7	12D10+9	14D10+11
OMV	5D4	7D4	9D4	11D4	13D4
BEW	3	4	5	6	7
LEP	OMV+WEE/2				
BEP	1D8+4	1D8+6	1D8+8	1D8+10	1D8+12
MP	1D10	2D10+5	3D10+10	4D10+15	5D10+20

ren om alle andere demonen te vernietigen, een taak die zij als een allerhoogste prioriteit beschouwen. De stad A'lach Galtha wordt geregeerd door de Raad van Wraak, die bestaat uit acht sterke en gevaarlijke niveau 5 demonen. De raad neemt bijna alle belangrijke beslissingen en moet alleen verantwoording afleggen aan Gnacht'tuxa, opperdemoon en leider van de demonen van het Vergeten Tranenmeer. Eén van de leden van de Raad van Wraak verblijft op dit moment in Dor (Quawk) waar hij plannen smeedt om de demonenwereld ten val te brengen.

6.2 Oproepen van demonen van het Vergeten Tranenmeer

Het oproepen van demonen van het Vergeten Tranenmeer gebeurt op juist dezelfde manier als beschreven staat in het regelboek op bladzijde 132. Maar de spreken om demonen van het Vergeten Tranenmeer op te roepen zijn eigenlijk niet dezelfde als deze die in het basisregelboek vermeld staan. Demonen van het Vergeten Tranenmeer zijn krachtiger en zeldzamer dan die van de Grijs Vlake zodat er zeer weinig demonenmagiërs zijn die deze spreken beheersen. Bijgevolg zijn de spreken om dit type demonen mee op te roepen allemaal oude inkantaties (zie paragraaf 2). De spreken hebben wel dezelfde beschrijving, ingrediënten, MP en duur als hun tegenhangers in het basisregelboek. De onderstaande lijst geeft de naam van de spreken om demonen van het Vergeten Tranenmeer op te roepen en de ekwivalente spreken uit het basisregelboek.

- De dode roep om wraak (niv. 1)
- De roep voor kleine demonische hulp (S&S blz. 137)
- De dode roep om bloedwraak (Niv. 2)
- De roep voor demonische hulp (S&S blz. 138)
- De grote roep om wraak (Niv. 3)
- De roep voor betere demonische hulp (S&S blz. 138)
- De grote roep om bloedwraak (Niv. 4)
- De roep voor grotere demonische hulp (S&S blz. 139)
- Tranen van wraak (Niv. 5)
- De machtige kracht van Il-Ograth (S&S blz. 139)

• Voorbeeld

"De grote roep om wraak" heeft dus dezelfde ingrediënten, beschrijving, duur en MP kosten als zijn broertje "De roep voor betere demonische hulp" maar het is een oude inkantatie, demonenmagie niveau 3, zodat er dus enkele andere regels voor gelden (zie paragraaf 2).

6.3 Vechten

Demonen van het Vergeten Tranenmeer gebruiken wapens en vechten volgens dezelfde regels als deze die beschreven staan in het basisregelboek blz. 133. Demonen van het Vergeten Tranenmeer gebruiken soms wel een uniek wapen dat ze een wraakbrenger noemen. Een wraakbrenger heeft dezelfde kenmerken als een zwaard (zelfde schade, aanvallen, enzovoort). Een wraakbrenger is een groot ijzeren wiel met scherpe tanden dat aan het einde van een lange stok is bevestigd. Door het over zijn tegenstander te "rollen" kan men er lange, diepe wonden mee veroorzaken.

6.4 Skores

De skores van de demonen van het Vergeten Tranenmeer kan je vinden in de tabel op de vorige bladzijde. De speciale eigenschappen van de demonen worden hieronder vermeld.

Speciale eigenschappen

- Dodentransformatie Steen (*)
- Haat Andere demonen (5)
- Immune Giffen (5)
- Immune Niet-magie
- Immune Psychologische effecten
- Koudezicht (5)
- Magisch bekwaam Nekromantische magie (*) #
- Materieeloos (*) @
- Nachtzicht (5)
- Onstabiel (*)
- Veroorzaak angst (*)

* Hetzelfde niveau als de demoon

@ De demoon kan deze speciale eigenschap naar wil aan- en uitschakelen (dit kost 2 MP per gevechtsronde)

Er is 10% kans per niveau van de demoon dat hij deze eigenschap bezit. Als hij deze eigenschap bezit heeft hij 1D4+1 spreken van elk niveau.

6.5 Voorbeeld demonen

Om het de SM gemakkelijk te maken geven we hier reeds vijf verschillende demonen. Het gaat hier om volledig willekeurig uitgerolde demonen en niet om gemiddelde waarden. Af en toe gebeurt het dus wel eens dat de vermelde demonen bijzonder hoge of bijzonder lage skores hebben. Indien de SM dit liever niet heeft dan hoeft hij ze maar een beetje aan te passen.

Niveau 1

Skores

BEH 35	KRA 19	WEE 30	CHA -
INT 33	MOE -	OPM 29	SPI 41
OMV 15	BEW 3		
LEP 30	AK 0	KB 0	MP 2

Speciale eigenschappen

- Dodentransformatie Steen (1)
- Haat Andere demonen (5)
- Immune Giffen (5)
- Immune Niet-magie
- Immune Psychologische effecten
- Koudezicht (5)
- Materieeloos (1)
- Nachtzicht (5)
- Onstabiel (1)
- Veroorzaak angst (1)

Wapenkundes

Wraakbrenger 50, 3 aanvallen, schade 2D8+3+1D4

Algemeen

MK: 2
Taal: Okkulte taal Demonen
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Naam	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	11
L arm	4-7	3 (10%)	11
R arm	8-11	3 (10%)	11
Lichaam	12-16	11 (35%)	11
L been	17-18	5 (15%)	11
R been	19-20	5 (15%)	11

Niveau 2

Skores

BEH 52	KRA 43	WEE 43	CHA -
INT 59	MOE -	OPM 48	SPI 55
OMV 20	BEW 4		
LEP 42	AK -15	KB +3D4	MP 12

Speciale eigenschappen

Dodentransformatie Steen (2)
Haat Andere demonen (5)
Immuun Giffen (5)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Koudezicht (5)
Magisch bekwaam Nekromantische magie (2)
Materieloos (2)
Nachtzicht (5)
Onstabiel (2)
Veroorzaak angst (2)

Wapenkundes

Strijdbijl (2H) 58, 2 aanvallen, schade 3D10+2+3D4

Algemeen

MK: 3
Taal: Okkulte taal Demonen
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Naam	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	14
L arm	4-7	4 (10%)	14
R arm	8-11	4 (10%)	14
Lichaam	12-16	15 (35%)	14
L been	17-18	6 (15%)	14
R been	19-20	6 (15%)	14

Niveau 3

Skores

BEH 67	KRA 59	WEE 59	CHA -
INT 81	MOE -	OPM 67	SPI 76
OMV 17	BEW 5		
LEP 47	AK -25	KB +5D4	MP 28

Speciale eigenschappen

Dodentransformatie Steen (3)
Haat Andere demonen (5)
Immuun Giffen (5)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Koudezicht (5)
Materieloos (3)
Nachtzicht (5)
Onstabiel (3)
Veroorzaak angst (3)

Wapenkundes

Drietand (R) 64, 3 aanvallen, schade 2D10+5D4

Algemeen

MK: 4
Taal: Okkulte taal Demonen
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Naam	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	10
L arm	4-7	5 (10%)	10
R arm	8-11	5 (10%)	10
Lichaam	12-16	16 (35%)	10
L been	17-18	7 (15%)	10
R been	19-20	7 (15%)	10

Niveau 4

Skores

BEH 95	KRA 82	WEE 50	CHA -
INT 101	MOE -	OPM 74	SPI 80
OMV 25	BEW 6		
LEP 50	AK -40	KB +8D4	MP 41

Speciale eigenschappen

Dodentransformatie Steen (4)
Haat Andere demonen (5)
Immuun Giffen (5)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Koudezicht (5)
Magisch bekwaam Nekromantische magie (4)
Materieloos (4)
Nachtzicht (5)
Onstabiel (4)
Veroorzaak angst (4)

Wapenkundes

Bastaardzwaard (R) 78, 2 aanvallen, schade 2D8+6
+8D4

Algemeen

MK: 5
Taal: Okkulte taal Demonen
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Naam	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8 (15%)	13
L arm	4-7	5 (10%)	13
R arm	8-11	5 (10%)	13
Lichaam	12-16	18 (35%)	13
L been	17-18	8 (15%)	13
R been	19-20	8 (15%)	13

Niveau 5 (Quawk)

Skores

BEH 98	KRA 116	WEE 70	CHA -
INT 106	MOE -	OPM 98	SPI 81
OMV 27	BEW 7		
LEP 62	AK -65	KB +13D4	MP 43

Speciale eigenschappen

Dodentransformatie Steen (5)
Haat Andere demonen (5)
Immuun Giffen (5)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Koudezicht (5)
Magisch bekwaam Nekromantische magie (5)
Materieeloos (5)
Nachtzicht (5)
Onstabiel (5)
Veroorzaak angst (5)

Wapenkundes

Haathrenger 90, 2 aanvallen, schade 2D8+3+13D4

Algemeen

MK: 6
Taal: Okkulte taal Demonen
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Naam	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	9 (15%)	16
L arm	4-7	6 (10%)	16
R arm	8-11	6 (10%)	16
Lichaam	12-16	22 (35%)	16
L been	17-18	9 (15%)	16
R been	19-20	9 (15%)	16

6.5 Binden van demonen van het Vergeten Tranenmeer

Demonen van het Vergeten Tranenmeer worden op dezelfde manier gebonden als beschreven staat in het basisregelboek bladzijde 136 en 137. Het is wel zo dat voorwerpen met gebonden demonen van het Vergeten Tranenmeer zeer zeldzaam zijn.



7. Runenwapens

De magische wapens uit het basisregelboek zijn allemaal wapens waaraan één of ander magisch wezen gebonden is. Maar er zijn natuurlijk nog andere soorten magische wapens, met vreemdere krachten en speciale eigenschappen. In deze paragraaf worden de legendarische runenwapens beschreven en hoe ze in het S&S gemaakt en aangewend moeten worden. De SM beslist zelf of hij wil dat runenwapens door de SK's kunnen gebruikt worden maar in volgende publicaties van TWT zullen er zeker NSK's zijn die met runenwapens rondlopen, bijgevolg is het raadzaam dat de SM onderstaande regels alleszins even doorneemt.

7.1 Wat is een runenwapen?

Een runenwapen put zijn krachten uit oude runensymbolen die erin gekerfd zijn. Deze runensymbolen kunnen alleen "geschreven" worden door machtige magiërs, maar magiërs met de kunde Okkulte taal Runen kunnen de runen wel ontcijferen en zo hun krachten te weten komen. Hoeveel runen er op een bepaald wapen kunnen geschreven worden hangt af van het gewicht van het wapen. Voor elke 0,5 kg gewicht kan er één rune op het wapen gekerfd worden. Een wapen dat bijvoorbeeld 1,7 kilogram weegt kan dus maximaal 3 runen bevatten. Projektielwapens die met runenkrachten beschreven worden geven hun magische krachten door aan de projectielen die ze afvuren. Zo kan een boog bijvoorbeeld met een magische kracht beschreven worden die zorgt dat het wapen licht geeft. De pijlen die de boog afschiet zullen dus allemaal lichtgevend zijn. Projektielwapens met runen zijn wel zeer zeldzaam.

7.2 Wat is een rune?

De runen stammen uit de tijd dat de goden nog op Dor vertoefden. Zij gebruikten toen de mystieke runen om hun gesproken taal in schrift vast te leggen. Oorspronkelijk waren er 33 runen maar slechts 20 hebben de tijden doorstaan en zijn nu nog gekend. De overige 13 runen zijn verloren gegaan en worden meestal vermeld als "de verloren krachten". Sommige runen beschikken over bepaalde magische krachten, andere runen moeten met elkaar gekombineerd worden alvorens ze magische eigenschappen verkrijgen. Deze gekombineerde runen zijn meestal de krachtigste. De twintig gekende runen worden voorgesteld op figuur 1 (blz. 18).

7.3 De gekende krachten van de runen

Hieronder vind je een lijst van de verschillende magische krachten van de runensymbolen. Dit zijn de gekende krachten maar de meeste magiërs zijn het erover eens dat er waarschijnlijk nog meer zijn. Van elke magische kracht wordt een korte beschrijving gegeven samen met de rune(n) die deze kracht bevat(ten) en eventueel een maximum aantal keren dat deze kracht op hetzelfde wapen kan voorkomen (sommige runen verliezen hun magische krachten als er te veel op een bepaald wapen voorkomen: hoe dit komt weet niemand, maar het is een beperking waar magiërs rekening mee moeten houden). Als een aantal runen gezamenlijk een

magische kracht vormen dan noemt men dit een runenwoord. Dit wil zeggen dat de runensymbolen met elkaar verbonden worden zoals in figuur 2.

Kracht der onbreekbaarheid of de onbreekbaarheidsrune
Deze magische kracht maakt een wapen volkomen onbreekbaar. De kracht wordt bepaald door de rune Glak.

Kracht der gewichtsvermindering
Deze magische kracht maakt een wapen veel lichter (deel het gewicht van het wapen door twee). Dit runenwoord mag meerdere malen op een wapen geschreven worden, de effecten ervan zijn dan kumulatief. De kracht wordt bepaald door het driedelig runenwoord LarQhiCuq.

Kracht der terugroeping
Deze magische kracht zorgt ervoor dat het wapen zelfstandig kan terugkeren naar zijn eigenaar (de eigenaar is diegene die het wapen tenminste 2 weken in zijn bezit heeft en er al minstens één gevecht mee doorstaan heeft). De eigenaar hoeft het wapen gewoon maar te roepen en het zal met een BEW van 20 in zijn richting terugvliegen. Het wapen hoeft niet binnen gehoorsafstand te zijn, de oproep wordt altijd door het wapen "gehoord". Een wapen dat om een of andere reden vastgehouden wordt (door een ketting of een ander persoon bijvoorbeeld) zal zichzelf kunnen bevrijden als het slaagt in een KRA>KRA-proef. Het wapen heeft een kracht van 15 en mag deze proef elke spelronde opnieuw proberen. Als het wapen na tien spelronden nog steeds niet los is, staakt het zijn ontsnappingspogingen totdat het opnieuw geroepen wordt. Dit runenwoord mag meerdere keren op een wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief. Deze kracht wordt beschreven door het tweedelig runenwoord UnZmi.

• Voorbeeld

Een wapen heeft tweemaal de kracht der terugroeping, het wapen zal dus bewegen met een BEW van 40 en heeft een KRA van 30.

Kracht der drijfbaarheid of de waterrune

Als deze rune op het wapen geschreven wordt, dan drijft het voortaan op alle vloeistoffen. Het wapen drijft wel alleen wanneer niemand het vasthoudt en kan dus niet gebruikt worden om zich aan vast te klampen om bijvoorbeeld boven water te blijven. Indien iemand in het water springt en het wapen vastgrijpt zal het gewoon zinken. Pas als het losgelaten wordt drijft het na enige tijd terug naar de oppervlakte. Deze kracht wordt bepaald door de rune Mami.

Kracht der dimensionale terugkeer

Zoals de kracht der terugroeping zorgt ook deze kracht ervoor dat het wapen zelfstandig naar zijn eigenaar kan terugkeren. Het wapen keert echter terug langs een andere dimensie. De eigenaar (iemand die het wapen minimum vier weken in zijn bezit heeft en er al minstens éénmaal mee heeft gevochten) roept zijn wapen en het zal 1D10 gevechtsronden later uit het niets voor hem verschijnen. Het wapen hoeft niet binnen gehoorsafstand te zijn (zelfs niet in het zelfde bestaansniveau), de oproep wordt altijd "ge-

hoord". Een wapen dat om een of andere reden vastgehouden wordt zal zonder problemen kunnen ontsnappen op voorwaarde dat datgene dat het wapen vasthoudt niet magisch is. Zo dit wel het geval is (een magische ketting of kooi bijvoorbeeld), kan het wapen niet ontsnappen. Dit runenwoord mag meerdere malen op een wapen geschreven worden maar de effecten zijn niet kumulatief (het heeft dus niet onmiddellijk zin om dit runenwoord twee keer op een wapen te schrijven). Deze magische kracht wordt bepaald door het driedelig runenwoord UchliZooWil.

Kracht der dood

Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, doodt zijn tegenstander onmiddellijk als het erin slaagt om een KT toe te brengen, tenzij het getroffen wezen in een WEE/2-proef slaagt. Wanneer de rune een tweede maal op het wapen geschreven wordt dan doodt het wapen zijn tegenstander zelfs zodra het schade toebrengt (een KT is niet meer nodig) en de WEE/2-proef van het slachtoffer mislukt. Deze kracht werkt alleen maar bij een bepaald ras waarvan de naam in de runen moet verwerkt worden. Een derde maal kan dit runenwoord niet op een wapen geschreven worden. Deze kracht wordt bepaald door het vijfdelig runenwoord XuOchPlythTiMnu.

• Voorbeeld

Beschouw een wapen dat tweemaal de kracht der dood tegen snotlings heeft. Het wapen treft een snotling en brengt deze 1 schadepunt toe. De snotling moet nu een WEE/2-proef afleggen om aan de verschrikkelijke macht van het wapen te weerstaan. Een snotling heeft een WEE van 25, er is dus 13% kans (25 gedeeld door 2, naar boven afgerond) dat het monster de slag overleeft.

Opgelet, de KT die het wapen moet veroorzaken moet wel een "echte" KT zijn (waarbij de veroorzaakte schade dus groter dan de KLEP van het doelwit is), en niet een die niet door speciale magische krachten werd toegebracht (dus niet de KT die veroorzaakt wordt door de kracht der dodelijkheid (zie lager)).

Kracht der plaatsefficiëntie of de efficiëntierune

Deze rune maakt de nodige plaats op het wapen vrij voor nog twee extra runen. Een wapen mag slechts éénmaal met deze kracht beschreven worden. De kracht wordt bepaald door de rune Zoq.

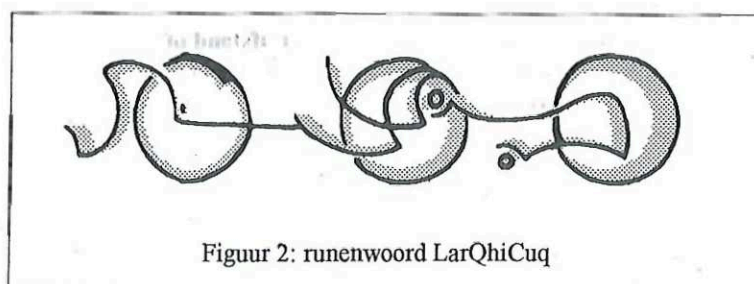
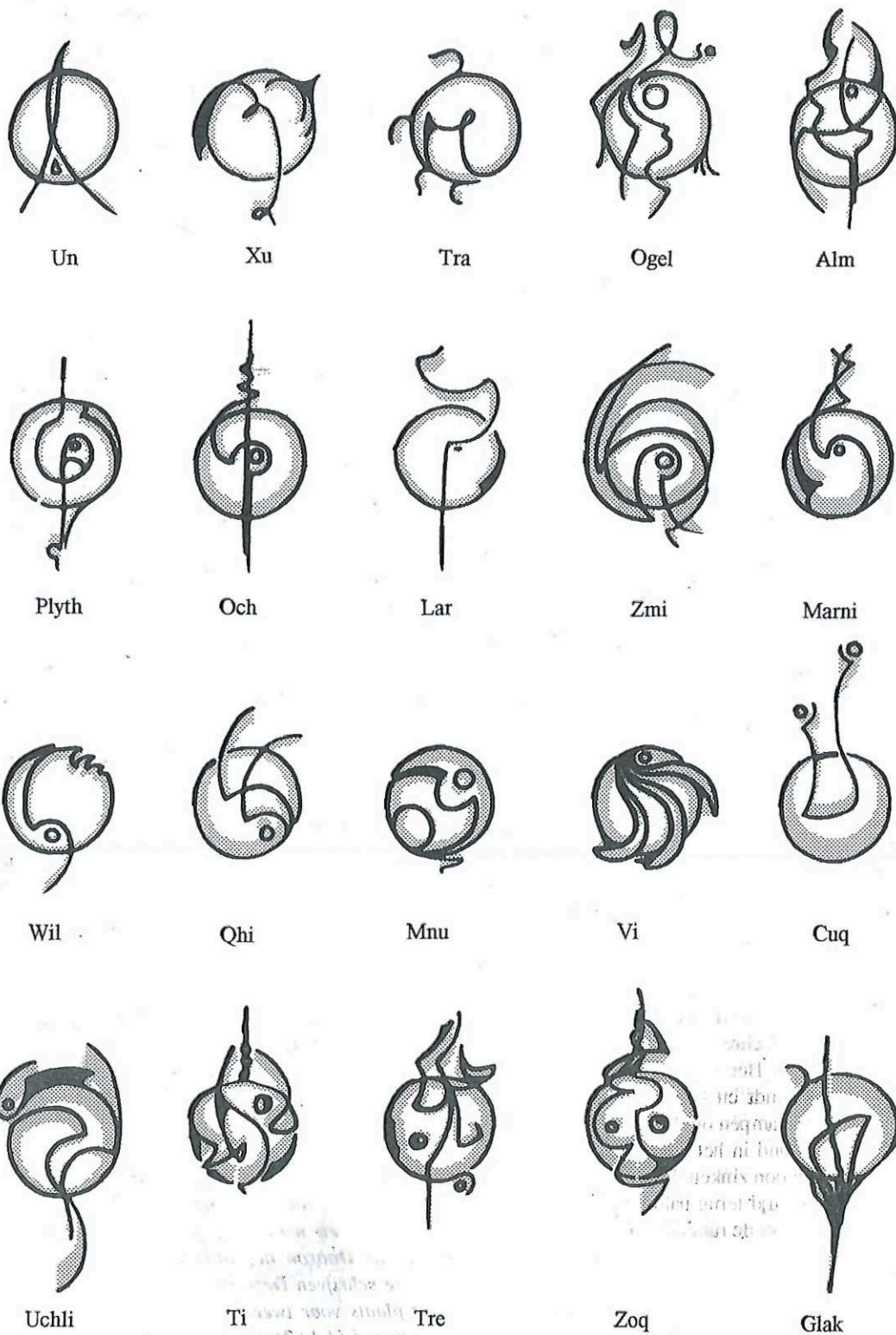
• Voorbeeld

Stel dat een bepaald wapen slechts plaats heeft voor vier runen. Een magiër zou graag een vijfdelig runenwoord op het wapen schrijven maar spijtig genoeg heeft hij daarvoor geen plaats. Daarom besluit hij om de efficiëntierune op het wapen te schrijven. Deze rune neemt zelf 1 plaats in maar maakt plaats voor twee extra runen. Het wapen heeft nu plaats voor 5 (4-1+2) runen.

Kracht der afstand of de afstandsrune

Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt zal 12 meter verder vliegen wanneer het geworpen of afgeschoten wordt. Bij elke afstand (kort, middel en lang) wordt 4 meter bijgeteld. Deze rune mag meerdere malen op hetzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief.

Figuur 1: soorten runen in S&S



(een wapen met twee afstandsrunen zal 24 meter verder vliegen). Deze kracht wordt beschreven door de rune Alm. Deze magische kracht moet niet op het projectiel geschreven worden maar op het wapen dat het projectiel afschiet (zie paragraaf 7.1).

Kracht der verlichting of de lichtrune

Een wapen dat met deze kracht beschreven is zal steeds een omgeving van 3 meter (straal) verlichten met een blauwige gloed. De werking van de rune kan niet verzwakt of uitgeschakeld worden zodat men de lichtstraling alleen kan verhinderen als men het wapen ergens insteekt of bedekt. Deze rune mag meerdere malen op hetzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief (een wapen met twee lichtrunen verlicht alles binnen een omtrek van 6 meter). Deze kracht wordt bepaald door de rune Xu.

Kracht der vormverandering

Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt kan van vorm veranderd worden. Het effect beperkt zich weliswaar tot wapens die maximaal 1 kilogram meer of minder wegen dan het oorspronkelijke wapen en bovendien tot dezelfde klasse behoren (een zwaard kan niet in een boog omgetoerd worden).

• Voorbeeld

Een kortzwaard (2,2 kilogram) wordt met deze kracht beschreven. Het wapen kan zich nu maximaal vergroten tot een wapen van 3,2 kilogram (een zwaard bijvoorbeeld).

De kracht mag meerdere malen op een wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief (een wapen met tweemaal de kracht der vormverandering kan dus 2 kilo-

gram lichter of zwaarder worden). De vormverandering kan op elk moment door de eigenaar bevolen worden. Het wapen zal dan alle eigenschappen (schade enzovoort) van deze nieuwe vorm overnemen. Om dus effectief van de nieuwe vorm gebruik te kunnen maken zal de eigenaar ook de overeenkomstige gevechtsskunde moeten hebben. Opgelet: een runenwapen dat groter wordt als gevolg van deze kracht mag niet met extra runen beschreven worden als er geen plaats meer is op de oorspronkelijke vorm! Deze kracht wordt bepaald door het tweedelig runenwoord GlakCuq.

Kracht der dodelijkheid

Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt zal steeds een kritieke treffer veroorzaken wanneer het iemand schade toebrengt. Per keer dat deze kracht op een wapen geschreven wordt, zal de KT met +1 verhoogd worden. Stel dat iemand getroffen wordt door een runenzwaard dat twee keer met de kracht der dodelijkheid beschreven is. Het wapen doet 4 schade maar de KLEP van het slachtoffer is 6 (normaal dus geen KT). Maar vermits de BEP van het slachtoffer slechts 1 is, doet het wapen 3 schade en ook nog een +2 KT (door de runenkracht). Als het wapen reeds een normale KT veroorzaakt (door meer schade te veroorzaken dan de KLEP van een tegenstander) dan wordt de KT door deze kracht nog verhoogd.

• Voorbeeld

Stel dat een wapen, dat tweemaal met deze kracht beschreven is, 7 schade doet aan een figuur met maar 4 KLEP op de geraakte lokatie. Het wapen zou dus normaal een +3 KT veroorzaken, maar met deze kracht doet het wapen een +5 KT.

Beknorte tabel met de krachten van de runen

Naam	Rune(nwoord)	Maksimum op wapen	EP
Kracht der onbreekbaarheid	Glak	1	100
Kracht der gewichtsvermindering	LarQhiCuq	-	300
Kracht der terugroeping	UnZmi	-	200
Kracht der drijfbaarheid	Marni	-	100
Kracht der dimensionale terugkeer	UchliZoqWil	-	300
Kracht der dood	XuOchPlythTiMnu	-	500
Kracht der plaatsefficiëntie	Zoq	1	100
Kracht der afstand	Alm	-	100
Kracht der verlichting	Xu	-	100
Kracht der vormverandering	GlakCuq	-	200
Kracht der dodelijkheid	ZmiTiVi	-	300
Kracht der schadelijkheid	Plyth	7	100
Kracht der haat	XuLarTreMnuCuq	-	500
Kracht der magiereflectie	UnZmiOgelPlythVi	1	500
Kracht der waarschuwing	AlmGlak	-	200
Kracht der magieversteking	Ogel	-	100
Kracht der bindingsefficiëntie	TraMarni	-	200
Kracht der gehoorzaamheid	Ti	-	100
Kracht der totale krachtonderdrukking	UnXuLarZmiTi	1	500
Kracht der magie	OchVi	5	200
Kracht der verdediging	TraOgelPlythCuq	1	400

Deze kracht mag meerdere malen op eenzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief (+1, +2, +3 KT, enzovoort). Deze kracht wordt beschreven door het driedelig runenwoord ZmTiVi.

Kracht der schadelijkheid of de schaderune

Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt zal meer schade veroorzaken dan normaal. Per keer dat deze rune op het wapen geschreven wordt zal het 1 schadepunt meer toebrengen. Deze kracht mag maximaal 7 keer op eenzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief. Deze kracht wordt bepaald door de rune Plyth.

Kracht der haat

Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, krijgt een dodelijke haat tegenover bepaalde wezens of figuren. Als het wapen tegen een gehate tegenstander wordt aangewend is er 20% kans dat het door een blinde razernij aangegrepen wordt. Een "razend" wapen doet +4 schade en geeft de gebruiker een +10 voordeel op de WK. Het wezen dat door het wapen wordt gehaat moet samen met de runen vermeld worden. Deze kracht mag meerdere malen op eenzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief (een wapen dat tweemaal met deze kracht beschreven wordt krijgt dus 40% kans op razernij, +8 schade en geeft +20 op WK). Deze kracht wordt beschreven door het vijfdelige runenwoord XuLarTreMnuCuq.

Kracht der magiereflectie

Een wapen dat met deze kracht beschreven is, kan door de eigenaar gebruikt worden om een spreuk, die op hem uitgesproken wordt, af te weren. Hij mag de spreuk alleen maar afweren als hij weet dat een magiër een spreuk op hem aan het uitspreken is en hij deze magiër kan zien. De afweer lukt als hij slaagt in een WK-30-proef. Bij succes moet de SM met 1D6 op het volgende tabelletje rollen.

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | De spreuk wordt teruggekaatst en schiet de hoogte in zonder iemand kwaad te berokkenen. |
| 3 | De spreuk wordt teruggekaatst naar de magiër die hem uitgesproken heeft, met alle gevolgen van dien. |
| 4-5 | De spreuk wordt teruggekaatst maar raakt een willekeurige omstaander. |
| 6 | De spreuk wordt teruggekaatst en raakt een willekeurig voorwerp (een muur of boom bijvoorbeeld). |

Als de situatie duidelijk is of als de SM niet graag op tabelletjes rolt, dan kan hij natuurlijk zelf beslissen wat er gebeurt. Deze kracht kan slechts éénmaal op eenzelfde wapen geschreven worden en wordt bepaald door het vijfdelige runenwoord UnZmiOgelPlythVi.

Kracht der waarschuwing

Een wapen dat met deze kracht beschreven is, zal zijn eigenaar waarschuwen wanneer er gevaar dreigt. Deze kracht werkt echter alleen maar als de eigenaar zelf niet bij bewustzijn is (als hij slaapt bijvoorbeeld). Als een levend we-

zen (dus geen ondode of magische wezens!) groter dan OMV 9 binnen 25 meter van het wapen komt, dan zal het zijn meester waarschuwen door hem met een telepatische "alarmbel" wakker te maken. De eigenaar moet het wapen wel de opdracht geven om "de wacht te houden" voor hij gaat slapen. Indien hij dit niet doet (hij wil eens rustig slapen), dan zal het wapen geen alarm slaan. De eigenaar kan het wapen ook aan bepaalde personen "voorstellen". Het wapen zal geen alarm slaan wanneer een gekend persoon binnen zijn bereik komt. Deze kracht kan meerdere malen op eenzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief (25 meter waarschuwing, 50 meter waarschuwing, enzovoort). Deze kracht wordt bepaald door het tweedelig runenwoord AlmGlak.

Kracht der magieversterking of de magierune

Een wapen dat met deze rune beschreven wordt zal 4 MP aan zijn eigenaar doorgeven. Als de eigenaar de MP van het wapen opgebruikt heeft, zal het wapen twee dagen nodig hebben om alle magiepunten terug te winnen. Na die twee dagen kan de eigenaar de MP van het wapen opnieuw benutten. Deze kracht kan meerdere malen op eenzelfde wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief (4 MP, 8 MP, 12 MP, enzovoort). De kracht wordt beschreven door de rune Ogel. Het is duidelijk dat deze rune slechts interessant is voor magiegebruikers.

Kracht der bindingsefficiëntie

Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, zal gemakkelijker bindingsspreuken kunnen ontvangen (het binden van een demon, geest of element bijvoorbeeld). Het wapen krijgt een +10 voordeel bij een eventuele bindingsproef.

• Voorbeeld

Een spiritist wil een spookgeest binden aan een runenwapen dat met deze kracht beschreven is. Normaal heeft hij 34% kans op slagen, maar omdat dit wapen de geest gemakkelijker kan "opnemen" heeft de magiër 44% kans.

Deze kracht kan meerdere malen op een wapen geschreven worden, de effecten zijn dan kumulatief (+10, +20, +30, enzovoort). De kracht wordt bepaald door het tweedelig runenwoord TraMarni.

Kracht der gehoorzaamheid of de eigenrune

Een wapen dat met deze rune beschreven is, zal alleen maar gebruikt kunnen worden door zijn eigenaar (diegene die de rune op het wapen schrijft, verwerkt de naam van de eigenaar in de mystieke tekenen). Iemand die het wapen toch tracht te gebruiken zonder toestemming van de eigenaar krijgt een elektrische schok (lokatie arm) die 1D6+1 schade doet zonder BEP. Per gevechtsronde dat hij het wapen nadien nog vasthoudt krijgt hij opnieuw een schok die dan 2D6 schade doet (zonder BEP). Deze kracht wordt bepaald door de rune Ti. De rune mag meerdere malen op hetzelfde wapen geschreven worden. Per ekstra rune zal de schok 1 schadepunt meer doen. Als deze rune dus vijf maal op eenzelfde wapen geschreven wordt, zal de eerste schok 1D6+5 schade doen en de volgende schokken 2D6+5. Een wapen dat meerdere malen met deze rune beschreven is, kan ook

meerdere eigenaars hebben. Per geschreven rune mag er een naam in verwerkt worden. Een wapen met twee eigenrunen kan dus maximaal twee eigenaars hebben.

Kracht der totale krachtonderdrukking

Een wapen dat met deze kracht beschreven wordt, verliest al zijn magische eigenschappen en gebonden wezens. Deze kracht wordt meestal gebruikt om bijzonder machtige wapens, die veel kwaad (of goed) kunnen veroorzaken, schadeloos te maken. Deze kracht duurt wel maar 10 jaar, dan moeten de runen opnieuw geschreven worden. Het is wel zo dat deze kracht meestal machteloos staat tegenover runenwapens omdat er hierbij meestal geen plaats meer is voor nog meer runen. Deze kracht kan slechts éénmaal op eenzelfde wapen geschreven worden en wordt bepaald door het vijfde runenwoord UnXuLarZmiTi.

Kracht der magie

Een wapen dat met deze kracht beschreven is, zal éénmaal per week een spreuk kunnen uitspreken. De spreuk mag geen oproepingsspreuk zijn en als er ergens skores moeten toegepast worden (bijvoorbeeld in een SPI>SPI-proef) dan moeten die van de eigenaar, gedeeld door 2, gebruikt worden. Het niveau van de spreuk hangt af van het aantal keren dat de kracht op het wapen geschreven is. Voor een niveau 1 spreuk moet dit éénmaal gebeuren, tweemaal voor een niveau 2 spreuk, driemaal voor niveau 3, viermaal voor niveau 4 en vijfmaal voor een niveau 5 spreuk. De kracht der magie wordt omschreven door het tweedelig runenwoord OchVi.

Kracht der verdediging

Een wapen dat met deze kracht beschreven is, zal zijn eigenaar verdedigen als deze hier zelf niet meer toe in staat is. Het wapen hangt dan in de lucht boven de eigenaar en vecht met een WK van 60 en 6 aanvallen (twee per segment). Het wapen mag dus aanvallen en afweren (als het dat wil) in hetzelfde segment. Als het wapen geraakt wordt (het heeft niet kunnen afweren) valt het "levenloos" op de grond. Deze kracht kan slechts éénmaal op eenzelfde wapen geschreven worden en wordt bepaald door het vierdelig runenwoord TraOgELplythCuq.

7.4 De runenmeester

Zoals reeds eerder vermeld werd, kunnen runen slechts op wapens geschreven worden door machtige tovenaars. Deze tovenaars noemt men runenmeesters. Runenmeester is een gevorderd beroep 2de klasse en kan slechts bereikt worden als men eerst magiër volledig doorlopen heeft (alle kundes op niveau 5). Als men dit gedaan heeft moet men op zoek gaan naar een leermeester. Leermeesters zijn bijzonder zeldzaam, er bestaan slechts een 10-tal runenmeesters in heel Dor. De leerling doorloopt een studieperiode van 3 à 4 jaar. Alle kosten zijn ten laste van de leerling en deze kunnen, met inbegrip van magische ingrediënten en het loon van de runenmeester, makkelijk enkele tienduizenden Dkt per studiejaar bedragen (de leerling krijgt wel 4 maand per jaar vrij om geld te verdienen). Na de leerperiode mag de

nieuwe runenmeester de kundes van zijn beroep aankopen tegen de normale EP waarden.

Wanneer een runenmeester een runenwapen (of een ander magisch runenvoorwerp) wil maken, dan moet hij eerst een aanvraag voor goedkeuring indienen bij de lokale afdeling van de magiërgilde. Indien hij zich niet aan deze regeling houdt kan hij zwaar bestraft worden (meestal de dood). De magiërgilde heeft deze sterke controle op runenwapens ingevoerd omdat deze machtige wapens niet zomaar in de verkeerde handen mogen vallen. Indien een runenmeester beslist om een wapen te maken voor iemand, dan moet deze persoon voor de raad van de gilde verschijnen om er zijn goede bedoelingen kenbaar te maken en te verdedigen, en het bewijs leveren dat hij het wapen waardig is. Op basis hiervan geeft de gilde dan al dan niet haar goedkeuring. Alle aanvragen worden éénmaal per jaar, gewoonlijk op dezelfde dag, behandeld. Dit is de zogenaamde "dag van het runenoordeel".

Runenmeester

Bewerken Edelmetaal
Bewerken Edelstenen
Bewerken Hout
Bewerken Leer
Bewerken Metaal
Bewerken Steen
Bewerken Stof
Schrijven Runen

Het is duidelijk dat de opleiding van runenmeester zich niet uitsluitend toespitst op het schrijven van de magische runen maar ook een degelijke praktijkkennis verschaft in het omgaan met verschillende materialen. Meestal krijgt de leerling het eerste jaar iedere voormiddag les in het nauwkeurig en foutloos schrijven van de runen. De namiddag wordt dan gewoonlijk besteed bij een vakman die de student een grondige materiaal kennis bijbrengt. De volgende jaren wordt de voormiddag gewoonlijk gevuld met het aanleren van de verschillende krachten van de runen (zie 7.5). Het laatste jaar wordt gevuld met het maken van een "eindwerk".

7.5 Schrijven van runen

Om runenwapens te kunnen maken moet de leerling runenmeester eerst de 20 gekende runen aanleren en leren schrijven. Daarna moeten de verschillende magische krachten van de runen aangeleerd worden (zie 7.3). Dit kost 100 EP per rune die de kracht beschrijft. De kortste runenkrachten worden meestal eerst aangeleerd.

• Voorbeeld

Gymoga is reeds een jaar aangenomen als leerling bij een runenmeester. Hij heeft zich het eerste jaar bezig gehouden met het leren schrijven van de runen. Nu is hij klaar om de magische krachten aan te leren. Gymoga's meester beslist om eerst de kracht der onbreekbaarheid aan te leren. Dit kost Gymoga dus 100 EP. Als tweede kracht wordt Gymoga de kracht der magie aangeleerd. Deze kracht bestaat uit twee runen en kost bijgevolg 200 EP.

Op het einde van zijn leerperiode moet de leerling de spreuk "De dans van de runen" (zie 8.2) aanleren. Het aanleren van deze spreuk gebeurt volgens de spelregels voor oude inkan-

taties. Met deze spreuk is de leerperiode van de leerling afgelopen en mag hij zich nu een volwaardig runenmeester noemen. Voor een beschrijving van hoe runenwapens precies gemaakt worden verwijzen we naar de beschrijving van de spreuk "De dans van de runen".

7.6 Binden van magische wezens aan runenwapens

Het is mogelijk om magische wezens aan runenwapens te binden, maar slechts op één voorwaarde: het wezen moet gebonden worden nadat al de runen op het wapen zijn geschreven en maximaal 1 dag nadat het wapen voltooid is. Geesten zijn een uitzondering en mogen altijd en zonder speciale beperkingen aan runenwapens gebonden worden. Normaal mogen er dus geen runen op wapens geschreven worden die al een tijdje een magisch wezen bevatten. De enige uitzondering is de kracht der totale krachtonderdrukking.

7.7 Enkele legendarische runenwapens

Staf van Mahaghdabara

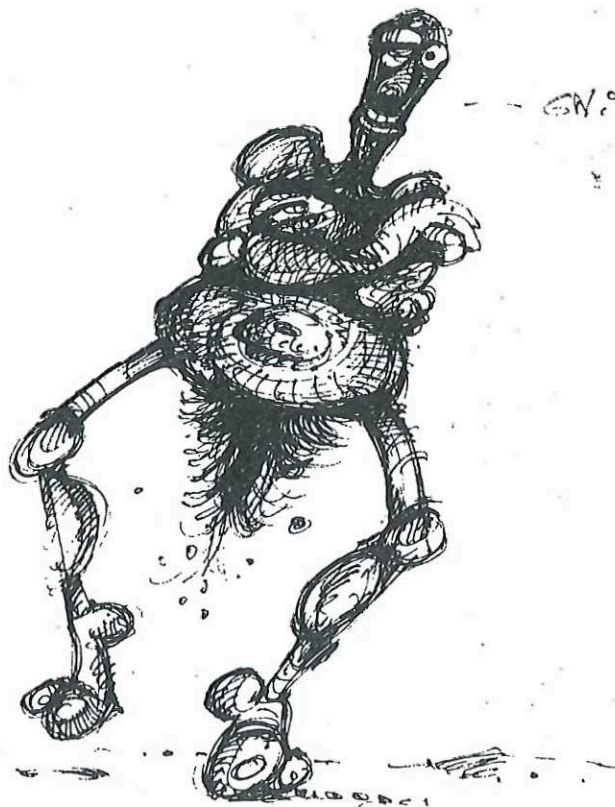
Deze staf is gemaakt door de enige runenmeester uit zuidwest Dor. Mahaghdabara was een machtig magiër uit Rivizal. Toen hij, enkele honderden jaren geleden, in de grote woestijn ten noorden van Rivizal op zoek was naar de ruïnes van een verloren stad kwam hij oog in oog te staan met een machtig woestijnwezen. Zijn medereizigers zetten het op een lopen en vertelden later verhalen van een grote zandgeest die "de woestijn zelf kon bevelen". Van Mahaghdabara en zijn staf is nooit meer iets vernomen, maar er wordt verondersteld dat de staf nog ergens in de woestijn ligt. De staf is ongeveer 2 meter lang en is bezet met waardevolle edelstenen. Op het topje van de staf is een kleine vulkaansteen bevestigd waaraan enkele lange, kleurige slierten zijde hangen.

- Runenkrachten:
 - 1 maal kracht der efficiëntie (1 rune)
 - 4 maal kracht der magieversteking (+16 MP) (4 runen)
- Andere krachten:
 - 1 luchtelement niveau 1 (+2D4 schade)
 - 1 waterelement niveau 1 (+2D4 schade)
 - 1 spookgeest niveau 5 (SPI 82)

Lans van Legandra "Drakendoodster" Unders

Enkele jaren geleden trok Legandra Unders door de verlaten landen om draken op te zoeken en te vernietigen. Met haar machtige runenlans, die ze naar het schijnt ergens op Xalm gevonden had, velde ze vele draken en inspireerde ze vele volksverhalen en legenden. Maar het is alweer een tijdje geleden dat iemand nog van Legandra gehoord heeft en de vrees is groot dat de lans nu ergens een drakenschat siert. De lans is met gouden ringen bezet en de magische runen zijn met zilver versierd. De punt van de lans is van zuiver mithril.

- Runenkrachten:
 - 2 maal kracht der dood tegen draken (10 runen)
 - 1 maal kracht der onbreekbaarheid (1 rune)
 - 1 maal kracht der schadelijkheid (+1 schade) (1 rune)



Boog van Galgin Efraczier

Vlak voor de grote oorlog tegen Rothin, was Galgin Efraczier een grote held en een geliefde volksfiguur. Zijn heldendaden gaven de mensen hoop en zijn charismatisch karakter en losbandig leven leidden tot zijn uitzonderlijke populariteit. Galgin kon goed met het zwaard omgaan maar was vooral vernaamd om zijn kunde met de boog, waarin hij geen gelijke had. Tijdens het beleg van Lir besloot de magiërs Gilde (die toen 3 runenmeesters telde, het grootste aantal in heel Dor) om een runenboog voor Galgin te maken zodat hij hiermee kon bijdragen tot de verdediging van de stad. Nadat het leger van Rothin verslagen was, en de belegering doorbroken, had Galgin, zo vertellen populaire verhalen uit die tijd, meer dan 500 orks geveeld. De lange boog van Galgin is gemaakt uit een rode houtsoort. Waar de boog zich op dit moment bevindt, is een groot mysterie. Galgin had een avontuurlijk leven en niemand weet waar of hoe hij aan zijn einde is gekomen.

- Runenkrachten:
 - 1 maal kracht der efficiëntie (1 rune)
 - 1 maal kracht der afstand (+24 meter) (1 rune)
 - 1 maal kracht der schadelijkheid (+1 schade) (1 rune)
 - 1 maal kracht der dodelijkheid (+1 KT) (3 runen)

- **Andere krachten:**

Galgin had een groot aantal magische pijlen waaraan een windelement van niveau 1 gebonden was zodat ze nog eens +2D4 ekstra schade doen.

Grootzwaard van Therion Arkonan

Therion Arkonan is een naam die angst inboezemt in de harten van demonenmagiërs en andere dienaars van het kwade. Therion is waarschijnlijk een van de meest beruchte heksenjagers die vandaag de dag nog door Dor zwerft op zoek naar de wortels van het kwade. Het is algemeen bekend dat Therion zijn machtige grootzwaard kreeg van de magiërs-gilde van Lir nadat hij een chaotische sekte in de stad had vernietigd. Therion kreeg dan ook de titel van "Lirkin Thelie", wat zoveel betekend als "held van Lir". Therion verschijnt regelmatig in de grote steden van Dor waar zijn schrikwekkende zwaard en magische wapenuitrusting voor een indrukwekkende verschijning zorgen.

- **Runenkrachten:**

- 1 maal kracht der dodelijkheid (3 runen)
- 1 maal kracht der dood tegen demonen (5 runen)
- 1 maal kracht der gehoorzaamheid (1 rune)
- 1 maal kracht der waarschuwing (2 runen)

- **Andere krachten:**

Het zwaard van Therion heeft naar het schijnt een eigen intelligentie en geeft zijn meester regelmatig raad in moeilijke situaties.

- 1 vuurelement niveau 1 (+2D4 schade)
- 1 luchtelement niveau 1 (+2D4 schade)

7.8 Runen op andere voorwerpen

Naast wapens kunnen runen ook op andere voorwerpen geschreven worden maar in deze Sagen & Legendes wordt die mogelijkheid nog niet behandeld. In een volgende publicatie zullen we waarschijnlijk dieper ingaan op de krachten van de runen.

8. Nieuwe spreuken

Hieronder staan enkele nieuwe spreuken voor S&S. De SM is natuurlijk niet verplicht ze in zijn spel te gebruiken. Best leest hij ze eerst even door en beslist dan, eventueel in overleg met de spelers, of hij ze al dan niet wil invoeren.

8.1 Spiritisme

- **De geesten van geleden** (oude inkantatie spiritisme niveau 5)

- Kosten: 25 MP
- Duur: 1 uur
- Uitspreektijd: 2 spelronden
- Ingrediënten: 5 centiliter speeksel van een draak

De spiritist moet deze spreuk uitspreken op water of op een steen of plant. Het water, de steen of de plant mag niet veranderd of gekreëerd zijn door mensen of andere wezens. De spreuk werkt dus niet op een emmer water, een gekweekte plant, een stukje hout, een straattegel, enzovoort. Indien de spiritist dan lukt in een SPI-20-proef kan hij het doelwit van

de spreuk ondervragen over de gebeurtenissen van de laatste week binnen een straal van 10 meter. Opgelet: als het doelwit beweegt (zoals bijvoorbeeld stromend water) dan werkt de spreuk niet. Er is 20% kans dat het doelwit van de spreuk zich details kan herinneren.

- **De emotionele roep** (oude inkantatie spiritisme van niveau 3)

- Kosten: 5 MP x niveau emotiegeest
- Duur: totdat de geest vernietigd wordt
- Uitspreektijd: 1 spelronde
- Ingrediënten: een traan, een nagel, een druppel bloed en een enkele snorharen van een zwangere kat

Met deze spreuk kan de spiritist een emotiegeest (zie lager) van niveau 1 tot 5 oproepen.

Emotiegeesten

Emotiegeesten zijn geesten die een bepaalde emotie met zich meedragen. Emotiegeesten zijn aan dezelfde regels onderhevig als de geesten uit het basisregelboek (op bladzijde 176-179). Emotiegeesten vallen een slachtoffer aan in een geestesgevecht, wanneer zij dit winnen dan zal het slachtoffer een bepaalde emotionele staat aannemen gedurende 1D20 minuten. De effecten van de emotie zullen sterkt afhankelijk zijn van de situatie en worden meestal door de SM zelf bepaald. Er zijn wel enkele emotiegeesten die vaste regels hebben.

- **Emotiegeesten haat:** iemand die door deze geesten bezeten is, zal de speciale eigenschap Haat Iedereen krijgen. Het niveau van de speciale eigenschap is gelijk aan het niveau van de geest.
- **Emotiegeesten liefde:** wie door deze geesten bezeten wordt, zal nooit een aanval uitvoeren en zelfs in een gevecht alleen maar afweren. Wanneer de bezeten figuur echter een KT krijgt zal de geest ontsnappen uit zijn lichaam en zal hij terug zichzelf worden.
- **Emotiegeesten kweeste:** iemand die door deze geesten bezeten is, zal plots een duidelijk doel in het leven krijgen. Welk doel dit is hangt af van de magiër die de geest heeft opgeroepen of van de SM. Het doel zal meestal het volbrengen van een bepaalde taak of het zoeken van een bepaald voorwerp zijn. Deze geesten verschillen van de andere emotiegeesten omdat zij 1D20 dagen aanwezig blijven in de geest van hun slachtoffer.

Er zijn natuurlijk ontelbare soorten emotiegeesten. De emoties die in geesten kunnen vertegenwoordigd worden, kunnen zeer kompleks of gedetailleerd zijn. Zo kan er bijvoorbeeld een emotiegeest bestaan die een emotie van frustratie, alsof je iets verloren hebt, veroorzaakt.

Een emotiegeest kan alleen maar aan een voorwerp gebonden worden, en maximaal 1 per voorwerp. De bindingskleur van een emotiegeest is lichtgroen. De emotiegeesten nemen meestal een vorm aan die past bij hun emotie. Zo zal een emotiegeest die de emotie haat met zich meedraagt er meestal uitzien als een scheldend en schreeuwend hoofd.

8.2 Strijdmagie

- De detektie van de zwevende runen (strijdmagie van niveau 2)

- Kosten: 16 MP
- Duur: onmiddellijk
- Uitspreektijd: 1 spelronde
- Ingrediënten: een bril

Als de magiër deze spreuk uitsprekt dan zal hij alle magische runensymbolen die zich binnen een straal van 100 meter van zijn persoon bevinden gewaar worden en zelfs hun eksakte lokatie kunnen bepalen.

- Verdoezeling van de mystiek (strijdmagie niveau 4)

- Kosten: 40 MP
- Duur: 1 uur per niveau strijdmagiër
- Uitspreektijd: 2 spelronden
- Ingrediënten: poeder op basis van een ondode

Als de magiër deze spreuk over een met magische runen beschreven voorwerp, wapen of wapenrusting uitsprekt, dan zullen de runen al hun magische krachten tijdelijk verliezen (zie duur van spreuk).

- De dans van de runen (oude inkantatie strijdmagie niveau 5)

- Kosten: 40 MP per rune
- Duur: permanent
- Uitspreektijd: 6D10 dagen per rune
- Ingrediënten: 10 centiliter demonenbloed, 10 gram gemalen drakentanden, poeder op basis van een chaotisch wezen en haren van een andere magiër

De magiër moet deze spreuk gebruiken om een magische runenkracht op een bepaald voorwerp te schrijven. Als de kracht uit meerdere runen bestaat dan moet de spreuk meerdere malen uitgesproken worden. Voor elke rune moet de magiër dan nog eens een Schrijven Runen-proef afleggen. Als deze mislukt dan is de rune verkeerd geschreven en moet de magiër opnieuw proberen (de MP, tijd en ingrediënten zijn dan wel verspild).

• Voorbeeld

Een runenmeester wil de kracht der verdediging op een zwaard schrijven (hij heeft deze kracht reeds aangeleerd). Deze kracht bestaat uit 4 runen, de magiër moet deze spreuk dus 4 maal uitspreken (1 maal elke 6D10 dagen). Op voorwaarde dat zijn kundeproef vier keer lukt, kost hem dit dus 24D10 dagen, 160 MP en een hoop inspanning en ingrediënten.

8.3 Helingsmagie

- De koele blik van het tweede leven (helingsmagie niv. 3)

- Kosten: 12 MP
- Duur: 10 dagen
- Uitspreektijd: 1 uur
- Ingrediënten: een pluim van een ijsvogel en een blokje ijs

Als de magiër deze spreuk over een dode uitsprekt zal het lichaam bevroren en gedurende de duur van de spreuk niet ontbinden of beschadigd worden. Het lichaam kan slechts ontdooid (of beschadigd) worden door vuur of door magische middelen.

8.4 Demonenmagie

In de volgende spreuk staan nog twee andere plaatsen in de demonenwereld vermeld (de Gorgelende Aarde en de Brandende Kloof). Deze zijn nog niet beschreven maar worden reeds vermeld ten behoeve van de volledigheid. In latere publicaties zullen deze plaatsen behandeld worden.

- De inkantatie van de verscheurde werkelijkheid (oude inkantatie demonenmagie niveau 2)

- Kosten: 12 MP
- Duur: 1 uur x niveau magiër (demonenmagie)
- Uitspreektijd: 1 spelronde
- Ingrediënten: een schaar en een lever van een rat, die in de demonische wereld moet geweest zijn (met spreuk "De onwerkelijke teleportatiestoomis").

Met deze spreuk kan de magiër een kleine doorgang kreëren naar de demonische wereld (het Tranenmeer, de Grijze Vlake, de Gorgelende Aarde of de Brandende Kloof). De doorgang is slechts enkele vierkante centimeter groot. Door deze kleine opening zal een demonische substantie komen (afhanginge van demonische wereld die de magiër kiest) die een oppervlakte van 10 vierkante meter bedekt. Iedereen die in aanraking komt met deze substantie zal een bepaald effect ondergaan.

- **Tranenmeer:** Een vreemde en beenderachtige stof zal door de opening vloeien. Iedereen die in aanraking komt met deze stof moet onmiddellijk een angstproef afleggen. Schoenen bieden geen bescherming tegen de stof. Zodra de stof verstoord wordt verspreidt ze zich immers in de lucht zodat contact of inademing onvermijdelijk worden (tenzij men luchtdichte kleding draagt).
- **Grijze Vlake:** Een grijze, korrelige massa zal de grond bedekken. Iedereen die over de korrels loopt wordt plots geplaagd door een soort jeuk die als kleine insectebeten aanvoelt. De getroffen figuur krijgt een -10 nadeel op AA gedurende een uur. Schoeisel help eveneens niet tegen deze korrels omdat zij (alsof ze levend waren) langs het been omhoog kruipen tot zij een opening vinden.
- **Gorgelende Aarde:** Een dik en groenachtig slijm vloeit door de opening. Iedereen die in aanraking komt met het slijm zal moeilijker vooruit komen (-2 BEW en lopen is niet toegelaten). Het slijm doet bovendien 4D4 schade op de benen (BEP telt (gebruik de KT's voor SL wapens)).
- **Brandende Kloof:** Een hete lavaalag zal het oppervlak bedekken. Iedereen die in aanraking komt met de lava krijgt 10D4 schade (BEP telt (gebruik de KT's voor SL wapens)).

8.5 Oude magie

- De verborgen bedekking van de aardschaal (oude magie niveau 2)

- Kosten: 18 MP
- Duur: 1 uur
- Uitspreektijd: 5 gevechtsronden
- Ingrediënten: 1 liter water en een sponsje

Als de druïde deze spreuk uitsprekt zullen er onmiddellijk kleine slierten mist uit de grond komen. Na 5 gevechtsronden zijn deze slierten aangegroeid tot een dikke mistlaag die

2 meter hoog is. De maximale oppervlakte die met deze mistlaag bedekt kan worden is 500 vierkante meter. Deze spreuk werkt wel alleen maar in een bos en de mistlaag kan de oppervlakte van het bos waarin de druïde zich bevindt niet overschrijden. De zichtbaarheid binnen de mist is beperkt tot 20 centimeter en als er in de mist gevochten wordt, gelden de regels voor onzichtbare wezens (beide partijen tellen dan als onzichtbaar).

• De verborgenheid ontsluit (oude magie niveau 2)

- Kosten: 8 MP
 - Duur: 1 uur
 - Uitspreektijd: 1 gevechtsronde
 - Ingrediënten: een druppeltje vocht van een mistding
- De mist heeft geen geheimen meer voor de persoon waarop deze spreuk wordt uitgesproken. De spreuk zorgt ervoor dat men zelfs in de dichtste nevel perfect kan zien.

• De konversatie met de natuur (oude magie niveau 3)

- Kosten: 11 MP
 - Duur: 5 spelronden
 - Uitspreektijd: 1 spelronde
 - Ingrediënten: een twijgje en een schelp
- Als de druïde deze spreuk op een boom uitspreekt en slaagt in een SPI-proef zal hij met deze kunnen praten. De boom kan de druïde alles vertellen over de natuurlijke geschiedenis van het bos en eventuele speciale gebeurtenissen (de doortocht van een leger, bosbranden, enzovoort). De boom kan zich ook herinneren welke wezens er de laatste maand binnen een straal van 10 meter van hem zijn geweest.

• De ogen van de natuur (oude inkantatie oude magie niveau 3)

- Kosten: 22 MP
- Duur: 1 maand
- Uitspreektijd: 1 uur
- Ingrediënten: een stuk geslepen glas, een hamertje en een kleine trommel

Als de druïde deze spreuk op een boom uitspreekt zal hij met deze in mentaal contact treden zolang de spreuk duurt en zolang hij binnen een straal van 50 kilometer blijft. Als er iets speciaals gebeurt in de buurt van de boom, of zodra de druïde dit wenst, kan hij "zien" alsof hij de boom zelf was. Hij kan alles rond de boom zien en horen wanneer hij zich even (voor 1 spelronde) concentreert. Als de boom om één of andere reden moest sterven, wordt de verbinding verbroken. De druïde kan met maximaal SPI/10 bomen in contact staan. Voorbeeld: een druïde met een SPI van 78 kan met maximaal 8 bomen in mentaal contact staan.

9. Het magisch ritueel

Soms gebeurt het wel eens dat magiërs hun krachten willen bundelen om een machtige spreuk uit te spreken of om hun kans op succes te verhogen. Dit kunnen zij bereiken door een magisch ritueel uit te voeren. Een aantal personen, waaronder minstens één magiër, moeten dan in een cirkel gaan staan en zich gedurende 1D6+1 uur concentreren op

de persoon die de spreuk gaat uitspreken. Meestal gebruikt men een ritmisch gezang en/of een ritueel voorwerp om de concentratie te versterken.

Spelregels voor een magisch ritueel

- Alle personen die aan het magische ritueel deelnemen geven een aantal MP door aan de persoon die de spreuk gaat uitspreken. Indien het geen magiegebruikers zijn, geven ze 1 MP door. Magiegebruikers mogen een variabel aantal aan de leider van het ritueel doorgeven maar nooit meer dan de helft van hun huidige MP.
- Op het einde van het ritueel moet er een spreuk uitgesproken worden. Indien dit niet gebeurt ondergaat elke persoon de gevolgen van een magische blunder (zie blz. 125 basisregelboek) en verliezen ze al hun MP.
- Indien er een proef moet afgelegd worden (zoals bijvoorbeeld een SPI-proef) dan krijgt diegene die de spreuk uitspreekt hiervoor een bonus van +1% per deelnemend persoon. Indien het om een niet-procentsscore gaat (zoals bijvoorbeeld KRA), krijgt hij geen bonus.
- De persoon die de spreuk uitspreekt moet hem natuurlijk kennen. Dit geldt niet voor de andere leden van het ritueel alhoewel zij wel moeten weten wat de gevolgen van de spreuk zullen zijn.
- Personen moeten vrijwillig aan een magisch ritueel deelnemen, ze kunnen hier niet toe gedwongen worden en er ook niet magisch toe verplicht worden.
- De magiër die de spreuk uitspreekt kan nooit meer MP overhouden op het einde van het ritueel (na het uitspreken van de spreuk) dan het aantal MP dat hij had bij het begin van het ritueel.

Op dit moment zijn er nog geen spreuken in S&S die zoveel MP vergen, dat ze alleen maar met een magisch ritueel kunnen uitgesproken worden. Magische rituelen worden dan ook meestal gebruikt om de kans op slagen te verhogen of om meerdere machtige spreuken per dag uit te spreken. Soms wordt er ook een ritueel gebruikt om het bereik van een spreuk te vergroten (door de ekstra MP).

• Voorbeeld

Ogoth'zo, machtig demonenmagiër en leider van een geheime secte, besluit om samen met zijn volgelingen een niveau 5 demoon op te roepen. Ogoth'zo heeft zelf genoeg MP maar hij wil de kans op succes verhogen. Negen volgelingen nemen deel aan het ritueel zodat Ogoth'zo een bonus van +10 (hijzelf doet ook mee) krijgt op al de proeven die hij moet afleggen om de demoon op te roepen en te binden. Vermits geen enkele van zijn volgelingen een magiegebruiker is krijgt hij ook nog 9 MP extra ter beschikking. Na 5 uur zingen, verschijnt de demoon maar breekt uit het pentagram. Ogoth'zo kan zijn huid redden maar 7 van zijn volgelingen worden door het woeste wezen verscheurd.

Merk op dat een magiër ook op zijn eentje een ritueel kan uitvoeren. Na 1D6+1 uur verhoogt hij dan zijn kans op slagen met 1%. Dit is echter zo weinig dat het bijna nooit gedaan wordt.

10. Prijzen en onkosten van de verschillende goederen

10.1 Inleiding

Omdat het prijzensysteem in het S&S basisregelboek nogal rommelig is hebben we besloten eens en voor goed orde op zaken te stellen. De volgende bladzijden zijn hiervan het resultaat. Ze dienen ter vervanging van het oorspronkelijke prijzenhoofdstuk (blz. 224-229). Niet alleen zijn de prijzen terwille van de speelbaarheid vereenvoudigd, er zijn ook heel wat bijkomende aanvullingen gebeurd waar dit wenselijk leek, en een aantal kleine foutjes verbeterd. We raden de SM daarom sterk aan voortaan deze lijsten te gebruiken, te meer omdat toekomstige uitbreidingen van S&S zich eveneens hierop zullen baseren.

Er is één belangrijke wijziging gebeurd. Voortaan is een Dukaat maar 10 Shilling waard, niet 100 zoals in het basisregelboek het geval was. De onderlinge waarde van de verschillende munten is dus als volgt:

1 Kroon = 10 Dukaten = 100 Shilling

Waarom we deze herwaardering doorvoeren heeft alles te maken met de structurering van het Doriaanse muntstelsel (zie het muntstelsel). Het gevolg is ook dat prijzen heel wat afgeronder zijn, aangezien er niet meer met een honderdste van een Dukaat gerekend kan worden.



Aanpassingen

De prijslijsten geven de gemiddelde waarden van de betreffende goederen over heel Dor. De SM is dus altijd vrij ze enigzins aan te passen zo hij vindt dat de gegeven situatie dit rechtvaardigt. Hierbij moet wel opgemerkt worden dat de prijzen zelden veel goedkoper zullen zijn. Weinig handelaars zijn immers bereid hun goederen met verlies van de hand te doen, en willen op z'n minst de kostprijs van de gebruikte materialen en geleverde werkuren vergoed zien, tenzij de nood hen tot een uitverkoop dwingt of het bijvoorbeeld om gestolen goed gaat.

Prijsverhogingen zijn daarentegen heel wat minder ongevoel. Waar het aanbod klein is en de vraag groot durft men dikwijls een veelvoud van de normale prijs eisen. Zo betaal je in het midden van de woestijn waarschijnlijk schandalige bedragen voor drinkbaar water, waar je het anders normaal gratis kunt krijgen. Technologisch hoogstaande produkten zijn gewoonlijk duurder in armere of minder ontwikkelde streken. Goederen zijn ook zeldzamer, en dus kostbaarder, waar ze verboden worden. It-Quawk vormt hiervan een uitstekend voorbeeld. Magie is er niet toegelaten, bijgevolg kosten magische voorwerpen en ingrediënten er gemiddeld dubbel tot driedubbel zoveel.

De succesvolle handelaar probeert eigenlijk altijd zoveel geld uit zijn klanten te slaan als zij bereid lijken te betalen. In een normale marktsituatie is hij weliswaar verplicht zich aan de gangbare prijzen houden (zie prijslijsten), anders lopen potentiële kopers over naar de goedkopere concurrentie en gaat zijn zaak ten onder.

Aanvullingen

Natuurlijk kunnen niet alle voorwerpen in de prijslijsten opgenomen worden. We hebben een selectie gemaakt van de belangrijkste dingen die de spelers waarschijnlijk nodig zullen hebben. De SM kan de lijst verder aanvullen waar hij dit nodig acht. Bij het vastleggen van de prijs van een nieuw goed kunnen verschillende factoren in rekening gebracht worden.

Eerst en vooral is er de waarde van het materiaal waaruit het gemaakt wordt. Zeker als het om kostbare stoffen gaat zal de prijs hier voor een groot deel van afhangen. Bij edelmetalen kijkt men bijvoorbeeld naar het gebruikte gewicht en berekent men de kost aan de hand van de prijs per kilogram (zie edele metalen).

Daarnaast spelen ook de te vergoeden werkuren een rol. Kijk welk beroep de producent van het goed normaal uitoefent om zijn basisloon te vinden (zie basisloon). Maak dan een schatting van de duur van het werk om de loonkosten te bekomen. Gebruik hierbij altijd het ongewijzigd basisloon, dus dat van een vakman, het gaat in de prijslijsten immers altijd om de gemiddelde prijs.

Kwaliteitsverschillen beïnvloeden de prijs eveneens. Niet alleen vraagt het veel meer tijd om iets van hoge kwaliteit te produceren, men moet hiervoor bovendien beroep doen op duurder betaalde specialisten, meesters of grootmeesters. Alhoewel we enkel bij kleding, edelstenen en juwelen kwaliteitsverschillen in rekening brengen, kan dit in principe voor alle goederen. Bemerkt weeral dat we in de prijslijsten gemiddelden geven, dus de goederen van gemiddelde kwaliteit, gemaakt door vaklui.

De mate waarin materiaal- of loonskosten doorslaggevend zijn hangt volledig af van de aard van het goed. Het spreekt vanzelf dat de prijs van een houten fluitje grotendeels het loon van de producent omvat, het gebruikte hout is nauwelijks iets waard, terwijl bij een zilveren fluitje de kost van het edelmetaal veruit bepalend is.

De gemiddelde prijs ligt ook hoger bij goederen die moeilijk vindbaar zijn. Dit omdat ze bijvoorbeeld weinig gebruikt worden. Of omdat het produceren ervan een tijdrovende of erg ingewikkelde bezigheid is die mogelijk het kunnen van de gemiddelde Doriaan overstijgt of zeldzame, hoog ontwikkelde apparatuur vereist. Voorbeelden hiervan zijn kristallen bollen, verrekijkers, zelfs spiegels en perkament, en talloze magische produkten.

Het is eventueel ook mogelijk dat het aanmaken van een bepaald goed altijd riskant, gevaarlijk of misschien dodelijk is. In dit geval moet het basisloon, en dus de prijs, overeenkomstig aangepast worden (zie aard van de opdracht). Dergelijke goederen zijn wel zeer uitzonderlijk en komen niet voor in de gegeven lijsten.

Tot slot kunnen de prijslijsten zelf een goede richtlijn vormen voor de prijs, zeker als het goed gelijkenissen vertoont met reeds vermelde produkten.

De uiteindelijke prijs van een goed ligt normaal iets hoger dan de produktiekost omdat verkopers en handelaars ook hun winst moeten maken.

Belangrijk

Bij juwelen kunnen de produktiekosten vaak hoog oplopen. Een juweel is immers een voortreffelijk gemodelleerd en versierd pronkstuk dat heel wat tijd en kunde vraagt om te vervaardigen. Daarom kost een gemiddeld juweel vijftig procent meer ($\times 1.5$) dan het gebruikte edelmetaal (zie edelstenen en juwelen). Lang niet alle edelmetalen objecten zijn echter sierstukken, ook gebruiksvoorwerpen worden in edelmetaal gegoten, zoals eetgerei, wapens, instrumenten, enzovoort. De smeedkwaliteit ligt hier meestal wel lager dan bij het gemiddeld juweel. Bijgevolg komt de waarde van deze voorwerpen, met produktiekosten en winstmarges, ook beter overeen met de waarde van het gebruikte materiaal, dus van het gewicht aan edelmetaal. Vandaar dat de gemiddelde prijs van zilveren en gouden voorwerpen op de prijslijsten meestal minder dan 1.5 maal de waarde van het gebruikte edelmetaal bedraagt.

• Voorbeelden

De SK's willen een zilveren dolk van 5 kg laten smeden. Hiervoor doen ze beroep op een vakman smid. Het maken van de dolk kost twee dagen. Het basisloon van een smid is 4 Dkt per dag, goed dus voor 8 Dkt. Inklusief wat bijkomende kosten vraagt de smid 10 Dkt. De marktwaarde van de dolk, rekening houdend met de winstmarge van de SK's kan op 520 à 530 Dkt geschat worden.

Daarna trekken de SK's naar een vakman juwelier en vragen hem van dezelfde dolk een prachtig sierstuk te maken. Gezien de omvang van het voorwerp is de juwelier hier drie weken mee bezig. De SK's betalen zijn basisloon, 10 Dkt per dag, 200 Dkt in totaal. De dolk, eigenlijk een gemiddeld juweel in de vorm van een dolk, is nu 750 Dkt waard ($\times 1.5$). De SM wil de prijs van een stier bepalen. In de prijslijsten kost een koe 500 Dkt. Een goede stier is waardevol voor de

uitbreiding van de veestapel en erg geschikt voor werk op het land. Anderzijds levert hij geen melk. De SM besluit daarom dat de gemiddelde prijs voor een stier eveneens 500 Dkt bedraagt.

Afrondingen

Aangezien het hier dus altijd de gemiddelde prijs over heel Dor betreft, is het aan te raden kleine verschillen te negeren en prijzen af te ronden. Hoe groter het bedrag, hoe ruimer de afrondingen. Bij bedragen die in de duizenden lopen mag je gerust tot 50, 100, 500 of zelfs 1000 Dkt afronden (zie bijvoorbeeld woningen), bij goedkopere zaken rond je best af tot 10, 5 of 1 Dkt, of nog kleiner. Omdat de Sh de kleinste munt is kost alles wel minimaal 1 Sh. Indien dit voor bepaalde goederen nog te duur lijkt kan je dit opvangen door voor dezelfde prijs een grotere hoeveelheid aan te bieden.

10.2 Vindbaarheid

Het ene goed is makkelijker te vinden dan het andere, omdat het meer gebruikt wordt, eenvoudiger te produceren is, al dan niet levensnoodzakelijk is, enzovoort. We spreken over de vindbaarheid van het goed.

De vindbaarheid varieert naargelang de grootte van de nederzetting waarin men zich bevindt. Het aanbod in een grote stad, met handelskonnekties in alle windrichtingen, met een continue in- en uitvoer van grondstoffen en goederen, met talrijke ambachtshuizen en gilden, met markten waar kooplieden uit de verste streken hun waren aanbieden, is altijd uitgebreider dan in een onbeduidend dorp.

Wanneer de SK's een bepaald goed willen kopen moet de SM dus eerst bepalen of het verkrijgbaar is. De SM kijkt of het om een zeer zeldzaam (zr), zeldzaam (zz), schaars (sch), algemeen (alg), overvloedig (ovvl) of overal (ov) te vinden goed gaat en hoe groot de betreffende nederzetting is (het bevolkingsaantal). Zo bekomt hij de procentuele kans om het goed te vinden.

Bevolking	Vindbaarheid (%)					
	zr	zz	sch	alg	ovvl	ov
100000+	5	10	30	60	95	100
50000+	3	7	20	50	90	95
10000+	1	5	10	40	80	90
1000+	0	1	10	30	60	70
500+	0	0	5	25	40	60
100+	0	0	0	20	30	50
1-100	0	0	0	15	20	40

Stad	10000+	1x rollen per dag
	1000+	1x rollen per week
	1-1000	1x rollen per maand

Als het goed niet aangetroffen wordt (de SM rolt hoger dan het gegeven percentage) kunnen de spelers eventueel wachten tot er nieuwe leveringen binnenkomen. Hoelang dit duurt is eveneens afhankelijk van de grootte van de nederzetting, zoals in het onderste deel van de tabel gegeven wordt. In steden met een inwonersaantal groter dan 10000 kan het gezochte goed al na een dag terug verkrijgbaar zijn (de SM mag elke dag opnieuw rollen), terwijl in kleinere dorpen hiervoor een week of zelfs een maand gewacht moet worden (de SM mag maar éénmaal per week of per maand rollen).

• Voorbeeld

Gorth wil wat Viermaan (een zeldzaam gif) kopen. Hij bevindt zich in een dorp met 2000 inwoners. De kans dat hij hier Viermaan vindt is bijgevolg heel klein, slechts 1%. Gorth vindt de stof niet. Liever dan een week te wachten (met dan weer maar 1% kans op geluk), besluit hij naar de dichtstbijzijnde stad te trekken. Deze telt 60000 inwoners en Gorth heeft er dus 7% kans om het gif te vinden. De eerste dag mislukt dit. Gezien de grootte van de stad is er echter elke dag een nieuwe kans dat Gorth het gif bekommt. Gorth blijft er tot hij het gif vindt (7% kans per dag dus) wat na vijf dagen het geval is.

10.3 Prijzen voor vervoer

Geregeld reizen de helden naar al dan niet verafgelegen gebieden. Dat kan met eigen vervoermiddelen of met gehuurde. Onderstaande lijst geeft een overzicht van de verschillende mogelijkheden en de respectievelijke aankoop-prijzen, te land en te water.

Land

Artikel	Dkt	Kg	Kap	Vindbaarh.
Ezel	350	250	300	Overvloedig
Kar, tweewielig	80	200	500	Overal
Kar, vierwielig	150	350	1200	Overal
Koets, tweewielig	200	200	500	Schaars
Koets, vierwielig	500	500	1200	Algemeen
Koets, zeswielig	800	900	2000	Schaars
Paard, rij	600	350	300	Overal
Paard, strijd	1000	400	400	Algemeen
Paard, trek	800	500	600	Overal
Strijdwagen	500	250	300	Schaars

Water

Artikel	Dkt	Lngt (m)	Kg	Kap	Bem	Vndb.
Boot, roei	60	3	100	500	1	Ovvl
Boot, zeil	500	10	1500	5000	5	Alg
Boot, zeil	2000	20	5000	12000	8	Alg
Boot, vracht	300	10	1200	5000	2	Alg
Galjoen	8000	30	10000	25000	15	Sch
Vlot	50	4x4	150	800	2	Alg

• Opmerkingen

Bem is het aantal bemanningsleden dat vereist is om het schip op doeltreffende manier te besturen, lngt is de lengte van de boot in meters.

Vrachtschepen zijn platte houten schepen zonder zeil, gebruikt op rivieren om goederen te transporteren. Ook vlotten worden alleen op rivieren gebruikt.

Een galjoen is een groot zeilschip met drie tot vier dekken, het klassieke Doriaanse oorlogsschip.

Kapaciteit

Kap is de capaciteit, dit is het gewicht (in kg) dat met het vermelde middel vervoerd kan worden. Paarden en ezels kunnen zwaarder beladen worden, maar voor elke 10% van hun capaciteit aan ekstra gewicht vermindert hun BEW met 1. Voor een trekpaard is dit dus bijvoorbeeld voor elke 60 kg (10% van diens capaciteit (600)). Een trekpaard beladen met 665 kg heeft bijgevolg 2 BEW minder (65 kg, steeds naar boven af te ronden, dus BEW-2). Een ezel met 365 kg verliest 3 BEW (-1 per 30 kg).

Ook de andere vervoermiddelen kunnen overbelast worden. Zoiets houdt echter altijd het risico van ongelukken in. De kans dat er iets misloopt, wat de SM iedere dag van de reis opnieuw moet nagaan, is gelijk aan het percentage waarmee de capaciteit overschreden wordt. We geven enkele voorbeelden.

Een strijdwagen wordt beladen met 450 kg, dit is 50% meer dan diens capaciteit (300). Er is dus 50% kans per dag dat er tijdens de tocht wat fout gaat. Een galjoen draagt een vracht van 25250 kg, dus 1% meer dan de capaciteit (25000), bijgevolg is er elke dag ook 1% kans op een ongeluk.

De ernst van het ongeval af van het percentage waarmee de proef mislukt is.

Graad van mislukking (%)	Ongeval
1-10	Licht
11-50	Zwaar
51+	Dodelijk

Licht

Het voertuig loopt lichte schade op (1D6 uren reparatietijd) of een deel van de vracht komt los en wordt beschadigd of gaat verloren.

Zwaar

Het voertuig loopt zware schade op. Een deel van de vracht gaat verloren en per reiziger is er 10% kans dat deze licht gewond wordt (1D6+1D4 valschaad op 2 lokaties (SL en de BEP telt mee)). Als er geen reserveonderdelen beschikbaar zijn is herstel ter plaatse onmogelijk. De reparatietijd bedraagt 1D4 dagen.

Dodelijk

Het voertuig kantelt of kapzigt en breekt uit elkaar of zinkt. De vracht wordt in alle richtingen weggeslingerd en is zwaar beschadigd of gaat volledig verloren. Er is 50% kans per reiziger dat deze ernstig gewond wordt (2D6+1D4 valschaad op 3 lokaties (SL en de BEP telt mee)), zoniet dan loopt men nog altijd lichte verwondingen op (1D6+1D4 schade op 2 lokaties).

10.4 Reiskosten

Desgevallend kunnen de helden ook gebruik maken van de Doriaanse vervoersmaatschappijen. Dit zal voor beginnende karakters vrijwel de enige mogelijkheid zijn om redelijk snel naar andere plaatsen te reizen. Op het land zijn er de koetsdiensten, bijna volledig in handen van enkele grote firma's die geregelde lijnen door heel Dor verzorgen. Enkele van deze firma's bezitten bovendien schepen waardoor zij de reizigers de kans bieden om met dezelfde maatschappij

zowel over land als over zee te trekken. Daarnaast bestaan er ook een aantal kleinere ondernemingen die enkel lijnen binnen hun eigen land verzorgen, maar die meestal wel samenwerken met andere maatschappijen zodat ook zij een groot aanbod hebben.

Voor zeereizen is de keuze uitgebreid. Je hebt zowel de grote en kleine reisfirma's als privé- of handelsschepen die passagiersreizen aanbieden. Dikwijls kunnen reizigers mee als tijdelijke werknemers. Ze werken dan voor hun overtocht. Dit is meestal het geval op de kleinere of privéschepen.

Land	Dkt (10 km)	Vindbaarh.
Postkoets	0.5	Algemeen
Reiskoets	1 (2)	Schaars

Rivier	Dkt (10 km)	Vindbaarh.
Vrachtbboot of vlot	0.2	Algemeen
Zeilboot	0.8 (2)	Schaars

Zee	Dkt (10 km)	Vindbaarh.
Zeilboot	0.5 (1.5)	Algemeen

• Opmerkingen

De kostprijs is uitgedrukt in Dkt per 10 km. Een tocht van 100 km, met een reiskoets bijvoorbeeld, kost dus 10 Dkt.

De tarieven voor eerste klas (fijne maaltijden, privéakajuit, enzovoort) staan tussen haakjes vermeld. Op postkoetsen en vrachtboten of -vloten is eerste klas akkomodatie natuurlijk niet beschikbaar (normaal dienen ze trouwens niet voor reizigersvervoer).

Niet in de prijs inbegrepen zijn eventuele maaltijden, slaapgelegenheid op stopplaatsen en tolgelden (deze laatste moeten ter plaatse worden afgerekend aan de tolkantoren). Dergelijke meerkosten kunnen het prijstiketje makkelijk verdubbelen, soms zelfs verdriedubbelen.

Reizen die langer dan twee weken duren krijgen gewoonlijk een korting van 20%, soms zelfs meer.

Paarden verhuren is, terwijl het niet onmogelijk is, toch zeer ongewoon op Dor. Indien het toch gebeurt dan is het onder zeer speciale voorwaarden of voor uitzonderlijke gelegenheden. Paarden om mee te reizen worden praktisch nooit verhuurd, om de eenvoudige reden dat de huurders, eens ze ver genoeg van de rechtmatige eigenaar verwijderd zijn, dikwijls de vervelende neiging vertonen het waardevolle goed voortaan als het hunne te beschouwen.

De prijzen voor zeereizen gelden per dag dat er effectief gereisd wordt, het tarief wordt trouwens op basis van de afgelegde kilometers berekend. In geval van windstilte of stormen worden de ekstra dagen dus niet aangerekend, maar voor het eten moet wel bijbetaald worden.

De snelheid van de verschillende transportmiddelen zal natuurlijk sterk afhankelijk zijn van de aard van het doorkruiste terrein. De volgende tabel geeft de invloed van deze terreinverschillen op de snelheid weer, daarna volgt een tabel met de betreffende (maksimale) snelheden, uitgedrukt in kilometer per dag.

Terrein	Snelheid
Goed	Geen aanpassing
Matig	-1/5
Slecht	-2/5
Zeerslecht	-3/5

Goed terrein

Te land: goede wegen, vlak gebied, mooi weer. Te water: krachtige wind, mooi weer.

Matig terrein

Te land: slechte wegen, regen, sneeuw, modder. Te water: regen, zwakke wind.

Slecht terrein

Te land: bossen, heuvels, woestijn, zware storm. Te water: dikke mist, een zachte bries.

Zeerslecht terrein

Te land: oerwouden, moerassen, berggebieden. Te water: zware storm, windstilte.

Transport	Snelheid (km/dag)
Kar	30 (60)
Koets, post	30 (60)
Koets, reis	40 (80)
Boot, roei	40
Boot, vracht (rivier)	30
Boot, zeil	100
Paard, rij	60 (120)
Paard, trek, strijd	40 (80)
Slede	30 (60)
Strijdwagen	40 (80)
Vlot (rivier)	30
Te voet	BEW x 5 (x10)

• Opmerkingen

Nogmaals, de bovenstaande snelheden zijn de maksimale snelheden bij optimale (goede) terreinsomstandigheden.

Vloten en vrachtboten worden enkel op rivieren gebruikt waar ze gewoonlijk, zwaar beladen, door man- of paardkracht voortgetrokken worden.

De snelheden tussen haakjes zijn deze die bereikt kunnen worden indien tijdens de tocht twee à driemaal per dag van paarden gewisseld wordt, wat normaal gesproken bij post- en reiskoetsen altijd gebeurt.

Bemerk dat een rijpaard (BEW 12) zonder last (geen berijder) wél 120 km per dag kan afleggen (BEW x 10, zie verder). Een slede wordt natuurlijk voortgetrokken door wolven (BEW 6).

Te voet kan de BEW x 10 enkel bereikt worden mits een geforceerde mars en zonder hinderlijke uitrusting. Bovendien kan men dergelijk tempo maximaal één dag volhouden en heeft men daarna een volledige dag nodig om van de gedane inspanning te recupereren. Deze regel geldt trouwens voor alle wezens (m.a.w. het aantal km dat een wezen normaal per dag kan afleggen (bij goed terrein) is diens BEW x 5 (x 10 mits zware inspanning)).

10.5 Kleding

De prijs van kleding slaat altijd op de gemiddelde kwaliteit. Naargelang het materiaal en de kwaliteit van de kleding kan deze basisprijs erg variëren. Gebruik hiervoor de onderstaande tabel.

Materiaal	Kwaliteit	Basisprijs	Vindbaarh.
Stof, wol	Slecht	x 0.5	Overal
Stof, wol	Gemiddeld	Zie tabel	Overvloedig
Stof, wol	Goed	x 3	Algemeen
Zijde	Slecht	x 5	Algemeen
Zijde	Gemiddeld	x 10	Schaars
Zijde	Goed	x 15	Schaars

De prijzen op onderstaande tabel zijn dus die voor stoffen kleding van gemiddelde kwaliteit. Een stuk van slechte kwaliteit in zijde, bijvoorbeeld, zou dus het vijfvoudige kosten (x 5). Iets in stof van slechte kwaliteit kost daarentegen maar de helft van de onderstaande prijs. Bemerkt ook dat zijde maar half zo zwaar is!

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Broek	3	0.3	Zie hoger
Handschoenen (1 paar)	1	0.1	Zie hoger
Hemd met mouwen	3	0.3	Zie hoger
Lang hemd met mouwen	6	0.6	Zie hoger
Hemd zonder mouwen	2	0.2	Zie hoger
Lang hemd zonder mwn	5	0.5	Zie hoger
Hoed	2	0.2	Zie hoger
Kleed	5	0.5	Zie hoger
Kapmantel	8	0.7	Zie hoger
Mantel	6	0.6	Zie hoger
Muts	0.8	0.1	Zie hoger
Rok	3	0.3	Zie hoger
Sjaal	0.8	0.1	Zie hoger
Zakdoek	0.4	0.05	Zie hoger

Artikel (1 paar)	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Klomp	1	1.0	Algemeen
Laarzen	8	1.2	Algemeen
Laarzen, kwaliteits	20	1.2	Schaars
Sandalen	2	0.5	Overvloedig
Schoenen	3	0.8	Algemeen
Schoenen, kwaliteits	10	0.8	Schaars

10.6 Lees- en schrijfgerei

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Boek (perkament, 50 blz)	300	3	Schaars
Ganzeveer	0.1	0.01	Schaars
Inkt, potje (0.1 liter)	0.5	0.2	Schaars
Perkament, vel	1	0.05	Schaars
Perkament, rol (1 meter)	5	0.1	Schaars
Schrijfstok	0.3	0.02	Schaars
Zand, fijn, wit	0.5	0.5	Algemeen

10.7 Huishoudelijke en persoonlijke uitrusting

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Bol, kristal	45	1.0	Zeldzaam
Deken, wol	1.5	2.0	Overal
Dobbelsteen, hout	0.1	0.01	Overal
Ketel, koper (10 liter)	20	3.0	Overal
Kruik, steen (2 liter)	5	1.0	Overal
Kookpot, metaal (3 liter)	8	1.0	Overvloedig
Eetgerel, hout	1	0.5	Algemeen
Eetgerel, metaal	5	1.0	Algemeen
Eetgerel, zilver	120	1.0	Zeldzaam
Kaarten, speel (52 stuks)	5	0.2	Algemeen
Kaarten, tarot (78 stuks)	30	0.3	Schaars
Ketting (10 meter)	15	15	Algemeen
Spiegel, klein	10	0.5	Schaars
Stenen, vuur	3	0.5	Algemeen
Tondeldoos	5	0.8	Algemeen
Touw, klim (10 meter)	5	5.0	Algemeen

10.8 Draaguitrusting

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Draagtas	0.5	0.5	Algemeen
Koffer, hout	15	5.0	Algemeen
Koffer, metaal	25	10	Schaars
Rugzak	5	2.0	Algemeen
Waterzak (5 liter)	1	0.5	Algemeen
Zadeltas	5	4.0	Overvloedig

10.9 Verlichting

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Kaars	1	0.5	Overvloedig
Kandelaar	5	2.0	Overvloedig
Lantaarn	20	3.0	Overvloedig
Lantaarnolie, 1 liter	0.5	1.0	Overvloedig
Toorts	0.5	2.0	Overal

10.10 Werktuigen

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Hamer	5	2.0	Overal
Houweel	15	3.0	Algemeen
Instrumentenset, juwelier	200	3.0	Schaars
Instrumentenset, medisch	100	3.0	Schaars
Inbrekersset	50	3.0	Zeldzaam
Spade	5	4.0	Overvloedig
Trillers	50	0.5	Zeldzaam
Vergrootglas	50	0.1	Schaars
Verrekijker	200	2.0	Schaars
Vislijn	0.5	0.5	Algemeen
Vijl	5	1.0	Algemeen
Zaag	10	1.5	Algemeen

• Opmerking

Bij de instrumentenset voor een juwelier is een steenslijper met een diamanten slijpkop inbegrepen, vandaar de hoge prijs.

10.11 Dieren en vee

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Duif, post	5	0.5	Algemeen
Geit	30	30	Overvloedig
Goopie	50	2.0	Algemeen
Havik, jacht	150	1	Schaars
Hond	5-20	5-30	Overvloedig
Kat	1-10	5-10	
Kip	4	1.5	Overal
Koe	500	300	Overal
Paard, rij	600	350	Overal
Paard, strijd	1000	400	Algemeen
Paard, trek	800	500	Overal
Schaap	50	40	Overal
Varken	400	250	Overal

10.12 Woningen

Artikel	Dkt	Vindbaarh.
Eenvoudig houten optrekje	200	Overvloedig
Huis, klein, hout	800	Overal
Huis, klein, steen	1200	Overvloedig
Huis, groot (2 verdiepingen), hout	1500	Overvloedig
Huis, groot (2 verdiepingen), steen	3000	Algemeen
Toren, steen (5 verdiepingen)	8000	Zeldzaam
Villa	10000	Schaars
Villa, lukse (marmer, tuinen e.d.)	30000	Zeldzaam
Klein paleis of kasteel (4 torens)	150000	Zeër zeldz
Burcht (10 tor, gracht, ophaalbrug)	800000	Zeër zeldz

• Opmerking

De hierboven gegeven aankooprij van de vermelde bouw- sels ligt logischerwijze wel wat hoger dan de kostprijs er- van. Laat men de bovenstaande woningen zelf bouwen dan betaalt men over het algemeen tot 20% minder. De enige beperking hierbij is natuurlijk wel de ligging. In vele steden is nieuwbouw strikt verboden, dit om wildgroei en overbe- lasting te voorkomen. Enkel bij afbraak van oude gebouwen wordt een nieuw bouwsel toegestaan en de wachttijden hier- voor belopen dikwijls meerdere jaren. Meestal is iets kopen hierbij dus de enige oplossing.

Indien men zich echter tevreden stelt met een meer afgele- gen woonplaats, dan zou men normaal weinig problemen moeten hebben. Grote delen van Dor, zelfs binnen de be- staande rijken, zijn nog vrij van eigenaar en kunnen onge- hinderd door eenieder in bezit genomen worden.

10.13 Muziekinstrumenten

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Bel	1	1.5	Algemeen
Bazuin	30	3.0	Schaars
Fluit, hout	1	0.5	Algemeen
Fluit, zilver	100	0.8	Zeldzaam
Harp	50	2.0	Schaars
Luit	100	3.0	Schaars
Tamboerein	3	0.5	Schaars
Trom	15	3.0	Schaars

10.14 Voeding en proviand

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Bier, 1 liter	0.5	1.0	Overal
Brood	0.5	1.0	Overal
Brood, reis	1	1.0	Overvloedig
Demonenbloed, 1 liter (sterke drank)	2	1.0	Algemeen
Kaas	1.5	1.0	Algemeen
Likeur, 1 liter	3	1.0	Algemeen
Rantsoen (1 week, 1 pers)	3	5.0	Overvloedig
Rantsoen (1 mnd, 1 pers)	15	2.5	Overvloedig
Vlees, gevogelte	1.5	1.0	Overal
Vlees, varkens, runds	2	1.0	Overal
Vlees, wild (hert e.d.)	5	1.0	Algemeen
Wijn, 1 liter	1	1.0	Overal
Wijn, kwaliteits, 1 liter	5	1.0	Algemeen

10.15 Overnachtingen

Artikel	Dkt (per persoon)	Vindbaarh.
Hootschuur	0.1	Overal
Slaapzaal	0.5	Algemeen
Slaapkamer	1.0	Algemeen
Slaapkamer, lukse	5.0	Algemeen

• Opmerking

Ontbijt en andere diensten, zoals het verzorgen en stallen van paarden, zijn niet in de prijs inbegrepen.

10.16 Wapens

Wapen	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Boksijzer	5	0.2	Algemeen
Klauw	10	0.3	Schaars
Knots	3	1.0	Overal
Staf (2H)	8	1.5	Overal
Strijdhamer	35	3.0	Algemeen
Goedendag	40	3.0	Algemeen
Strijdhamer (2H)	60	5.5	Schaars
Goedendag (2H)	80	6.0	Schaars
Bijl	10	1.5	Overal
Strijdbijl	40	2.5	Algemeen
Strijdbijl (2H)	70	5.0	Algemeen
Mes	2	0.3	Overal
Dolk	10	1.0	Overal
Kortzwaard	30	2.2	Overal
Zwaard	50	3.0	Overal
Bastaardzwaard	80	4.5	Algemeen
Grootzwaard	120	5.5	Schaars
Speer	10	1.8	Overvloedig
Drietand	25	2.5	Algemeen
Hellebaard	30	3.0	Algemeen
Lans	30	6.0	Algemeen
Zeis (2H)	150	7.0	Schaars
Zweep	3	0.7	Overvloedig
Werpmes	5	0.7	Overal
Werpbiel	10	1.0	Algemeen
Werpzeis	35	1.0	Schaars
Werpzeis (2H)	50	2.2	Zeldzaam
Blaaspijp	10	0.5	Schaars
Slinger	1	0.2	Algemeen
Boog	20	1.8	Overvloedig
Lange boog	30	2.2	Algemeen

Kruisboog	50	3.5	Algemeen
Klein schild	15	4.0	Overvloedig
Middelmatig schild	30	6.0	Algemeen
Groot schild	50	8.0	Schaars
10 pijlen (boog)	5	0.7	Overvloedig
10 pijlen (kruisboog)	5	0.8	Overvloedig
10 keien (slinger)	0.5	1.0	Overal

10.17 Wapenrustingen

Lichte stof	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Muts	0.8	0.1	Overal
Hemd met mouwen	3	0.3	Overal
Hemd zonder mouwen	2	0.2	Overal
Lang hemd met mouwen	6	0.6	Overal
Lang hemd zonder mwn	5	0.5	Overal
Broek	3	0.3	Overal

Zware stof	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Muts	2	0.2	Overal
Hemd met mouwen	7	0.7	Overvloedig
Hemd zonder mouwen	4	0.4	Overvloedig
Lang hemd met mouwen	15	1.5	Overvloedig
Lang hemd zonder mwn	12	1.2	Overvloedig
Broek	8	0.8	Overvloedig

Licht leer	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Muts	5	0.4	Overvloedig
Hemd met mouwen	15	1.2	Overvloedig
Hemd zonder mouwen	10	0.7	Overvloedig
Lang hemd met mouwen	35	2.5	Overvloedig
Lang hemd zonder mwn	30	2.0	Overvloedig
Broek	20	1.3	Overvloedig

Zwaar leer:	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Muts	10	0.5	Algemeen
Hemd met mouwen	30	1.6	Algemeen
Hemd zonder mouwen	20	0.9	Algemeen
Lang hemd met mouwen	70	3.4	Algemeen
Lang hemd zonder mwn	60	2.7	Algemeen
Broek	40	1.8	Algemeen

Lichte maliën	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Muts	30	0.8	Overvloedig
Hemd met mouwen	80	2.0	Algemeen
Hemd zonder mouwen	60	1.1	Algemeen
Lang hemd met mouwen	200	4.2	Algemeen
Lang hemd zonder mwn	180	3.3	Algemeen
Broek	120	2.2	Algemeen

Zware maliën	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Muts	50	1.0	Algemeen
Hemd met mouwen	120	2.4	Schaars
Hemd zonder mouwen	80	1.4	Schaars
Lang hemd met mouwen	280	5.0	Schaars
Lang hemd zonder mwn	240	4.0	Schaars
Broek	160	2.6	Schaars

Schub	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Helm	120	1.5	Zeldzaam
Kuras	150	1.8	Zeldzaam
Armstukken (één arm)	80	1.0	Zeldzaam
Beenstukken (één been)	120	1.5	Zeldzaam

Platen	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Helm	80	2.0	Algemeen
Kuras	100	2.5	Schaars
Armstukken (één arm)	60	1.5	Schaars
Beenstukken (één been)	80	2.0	Schaars

Chaosstaal	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Helm	500	2.0	Zeldzaam
Kuras	650	2.5	Zeldzaam
Armstukken (één arm)	400	1.5	Zeldzaam
Beenstukken (één been)	500	2.0	Zeldzaam

Mithril	Dkt	Kg	Vindbaarh.
Muts	5000	0.4	Zeldzaam
Hemd met mouwen	14500	1.2	Zeldzaam
Hemd zonder mouwen	9500	0.7	Zeldzaam
Lang hemd met mouwen	30000	2.5	Zeldzaam
Lang hemd zonder mwn	25000	2.0	Zeldzaam
Broek	15500	1.3	Zeldzaam

• Opmerkingen

Een kuras is een rug- en borstharnas bestaande uit twee delen die met riempjes aan elkaar worden gehouden.

Chaosstaal is zelden te koop op de normale markt, omdat het aanmaken ervan magische rituelen vereist die, evenals demonen- en nekromantische magie op de meeste plaatsen verboden zijn. Het dragen ervan is echter wel toegelaten. Het is immers onbegonnen werk om altijd na te gaan of de bezitters hun uitrusting al dan niet op legale wijze verworven hebben. Chaosstaal is wel makkelijk te verkrijgen via de Alchemistengilde, zij het dan aan een dikwijls buitensporige prijs.

10.18 Edelstenen, juwelen en edele metalen

Om de waarde van edele metalen in Dor te kunnen bepalen is het eerst en vooral noodzakelijk het Doriaanse muntstelsel te kennen.

Munt	Legering	Kg	Waarde (Sh)
Therbkroon	Goud	0.1	1000
Kroon	Mithron en goud	0.02	100
Dukaat	Mithron en zilver	0.02	10
Shilling	Koper	0.01	1

Therbkroon

De eerste munt die over heel Dor als betalingsmiddel erkend werd, was de Atumbariaanse Kroon, ingevoerd door Therb I van Atumbar. Oorspronkelijke bestond deze Kroon, ook de Koningskroon of Therbkroon genoemd, uit zuiver goud, 100 gram. Met de uitbreiding van de wereldhandel werd echter snel duidelijk dat goudvoorraden ontoereikend waren om de Therbkroon in voldoende hoeveelheden te voorzien. Het probleem leek onoverkomelijk tot de ontdekking van een nieuwe legering, edelmetaal en mithron, die uiterst geschikt bleek voor munten.

Mithron

Mithron is een metaalachtig poeder of zand dat overal in Dor in overvloedige mate voorkomt. De kleur ervan varieert van verschillende tinten wit, geel of oker tot licht- en don-

kergrijs, alhoewel veruit het meeste mithron wit is. Mithron wordt normaal op geringe diepte teruggevonden, tussen de bovenste grondlagen en de diepere steenlagen, maar dikwijls ook aan de oppervlakte, vooral op plaatsen waar vertering de omgeving sterk heeft aangetast. Zo bestaan vele Doriaanse woestijnen en stranden voor ongeveer de helft uit de witte stof. Ook de Grijze Zandzee in It-Quawk en talloze rivierbodems bevatten mithron.

Wat mithron uiterlijk van andere zandsoorten onderscheidt, en het metaalkarakter ervan verraaft, is dat het een zwakke, zilverachtige glans heeft en lichtjes door magneten wordt aangetrokken. Mithron kan gesmolten worden bij een temperatuur van 1500 graden. Het bindt zich echter niet met andere stoffen, op de meeste edelmetalen na (zie verder), en laat men het afkoelen dan bekomt men een lichtjes plooibaar, maar zeer broos, materiaal dat makkelijk terug tot stof verbrijzelt en dus onbruikbaar is.

Vermoed wordt dat de eerste dwergen heel wat meer van het mithron afwisten, maar vele van hun wetenschappelijke geschriften omtrent deze, en trouwens nog talloze andere grondstoffen, zijn tijdens de godenoorlog definitief verloren gegaan. Volgens wat uit oudere dwergensagen kan afgeleid worden zou mithron alleszins verwant zijn aan mithril. Een verhaal vertelt zelfs over de legendarische dwergensmidse van Woldomar de Witte. Een smidse op onmetelijke diepten, vlakbij de kern van de wereld, waar mithron tot mithril gesmeed wordt. Tot nu toe wijst niets erop dat zoiets mogelijk is, maar moest het ooit werkelijkheid worden dan zou het aanschijn van Dor zeer zeker een drastische wijziging ondergaan. Heel wat befaamde dwergen en magiërs hebben al, tevergeefs, gepoogd dit geheim te doorgronden, zij het door eigen experimenten of het opsporen van verloren dwergenkennis.

Trouwens, ware het niet voor de teruggevonden resten van oude dwergengeschriften, dan zou mithron vandaag waarschijnlijk nog steeds zilverzand of gewoon wit of grijs zand heten, en als dusdanig beschouwd worden. De benaming "mithron", alsook al het weinige dat er al over bekend is, zijn uit zulke geschriften afkomstig. De belangrijkste vondst tot nog toe is dat het mogelijk is mithron, mits de juiste behandeling en verhouding, met edelmetalen zoals zilver en goud te binden. Bijzonder aan de aldus bekomen legering is dat ze, naargelang het mithrongehalte hoger ligt, heel wat sterker en duurzamer dan het zuivere edelmetaal wordt. Het maximaal gehalte aan mithron dat gebruikt kan worden bedraagt weliswaar slechts ongeveer vijftig procent. Bij hogere gehalten vertoont de bekomen verbinding immers plots dezelfde gebreken als die van het zuiver gesmolten mithron. Ze wordt broos en verbrijzelt zeer makkelijk, dus onbruikbaar.

Vooral voor munten biedt de legering grote voordelen. Met mithron is de munt minder onderhevig aan slijtage, doorgaans een groot probleem bij munten uit edelmetaal, en ook lichter, want de dichtheid van mithron is (niet toevallig) dezelfde als die van mithril, achtmaal kleiner dan die van goud. Bovendien beïnvloedt het gebruik van mithron de muntwaarde niet, het is immers overal vindbaar en kost dus praktisch niets.

Kroon

Begrijpelijk dus dat, onmiddellijk na de ontdekking van de nieuwe legering, de Therbkroon, die om eerder vermelde redenen trouwens al een probleem vormde, door een munt van mithron en goud vervangen werd. De nieuwe Kroon, nu gewoon de Atumbariaanse Kroon, zou voortaan maar 20 gram wegen, 10 gram goud en 10 gram mithron. Het voornaamste gevolg hiervan was natuurlijk dat de waarde van het goud plots vertienvoudigde, tot groot jolijt van alle goudbezitters (een gebeurtenis die vandaag nog als de "Gouden Sprong" bekend staat). Gezien de geringere dichtheid van het mithron bleef de Kroon ongeveer even groot. De kleur van de munt werd wel iets lichter en vertoonde nu een witte, melkachtige schijn (Atumbar gebruikte, en gebruikt, uitsluitend mithron van het zuiverste wit). Bovendien kreeg ze een gekartelde rand. De beeltenis van Therb werd echter behouden.

Mede dankzij een degelijke bescherming tegen valsmunterij bleef het vertrouwen in de Atumbariaanse Kroon behouden. Zo werd te Atumbar onder meer een officiële controleinstantie opgericht met als enige taak overal in Dor voortdurend de munten op gewicht en goudgehalte te keuren. Weldra voerden ook andere rijken een eigen Kroon in, allemaal met een identieke samenstelling en gewicht, om de onderlinge uitwisselbaarheid te garanderen. Beëtenis, en soms ook vorm en kleur, verschilden natuurlijk wel. Enkel Orvalve behield de Atumbariaanse. Op dit ogenblik zijn de meest verspreide munten de Kroon (en Dukaat) van Atumbar (en Orvalve), van het rijke Lir (met goopiebeeltenis), van Borth, van het zuidelijke Komandor en van het oostelijke Orasol en Usulkar.



Dukaat

Met de nieuwe Kroon werd ook de Dukaat ingevoerd, gesmeed volgens hetzelfde principe, 10 gram mithron en 10 gram edelmetaal, in dit geval zilver. De Dukaat is iets groter dan de Kroon, heeft een gladde rand en is natuurlijk zilverkleurig, op een, althans wat de Atumbariaanse betreft, witachtige schijn na. Het duurde niet lang voor dit zilverstuk het sukses van de Kroon opvolgde, zodat praktisch alle rijken thans ook een eigen Dukaat bezitten en het stuk zelfs veruit de populairste munt geworden is. Bijgevolg worden prijzen gewoonlijk in Dukaten uitgedrukt.

Shilling

De Shilling werd pas een eeuw na Kroon en Dukaat ingevoerd, voornamelijk als pasmunt. De Shilling bestaat uit zuiver koper, 10 gram en is maar half zo groot als de andere munten.

Mithril

Mithril ontstaat inderdaad uit mithron. Hier is echter voldoende hitte en vooral enorme druk voor nodig. Zoiets is enkel mogelijk op plaatsen waar mithronlagen door aardverschuivingen tot op zeer grote diepte gestuwd worden. Daarom is mithril zeldzaam en uiterst moeilijk op te delven. Met magie zouden de nodige omstandigheden ook opgewekt kunnen worden, en zou het dus mogelijk zijn mithril zelf aan te maken. Dat nog geen pogingen in deze richting ondernomen werden komt omdat niemand in het huidige Dor weet dat mithril op deze manier ontstaat (bemerkt dat de eerste dwergen hier wél van op de hoogte waren). Bovendien zouden de krachten die hiervoor opgewekt dienen te worden waarschijnlijk van een dergelijke grootteorde zijn dat de magiër meer kosten aan ingrediënten heeft dan het geproduceerde mithril waard is!

De voornaamste vindplaats van mithril is het uitgestrekte Centraalgebergte (dat het oostelijke kontinent van de Ijszee tot de Draketanden doorkruist). Grote, nog onontdekte, mithrilvoorraden bevinden zich ook in de Draketanden zelf en in sommige onderzeese bergformaties.

Edelmetaal

De waarden van goud, zilver en koper kunnen nu makkelijk bepaald worden. Aangezien een Therbkroon 100 gram weegt is 1 kg goud 10 Therbkronen (of 100 Kro) waard. Op dezelfde wijze bepalen we de waarden van de overige metalen. Zo is 1 kg zilver 100 Dkt waard (een Dkt bevat 10 gram zilver), 1 kg koper is 100 Sh (een Sh bestaat uit 10 gram koper).

Metaal	Kg	Tkr	Kro	Dkt	Sh
Mithril	1.0	100	1000	10000	100000
Goud	1.0	10	100	1000	10000
Zilver	1.0	1	10	100	1000
Koper	1.0	0.1	1	10	100

• Opmerkingen

Therbkronen worden niet langer gebruikt en zijn zeer zeldzaam geworden. Gewoonlijk smelt men ze om zodat het goud voor nieuwe doeleinden aangewend kan worden. Mithril muntstukken zijn, alhoewel er in sommige dwergenlegenden over gesproken wordt, niet bekend.

Onderlinge dichtheden en waarden

De volgende tabel geeft de dichtheden van de verschillende metalen ten opzichte van mithril (het lichtste metaal). We merken dat de dichtheid van goud achtmaal groter is dan die van mithril, die van zilver viermaal groter en dat de dichtheid van koper en ijzer het dubbele van die van mithril bedraagt. Bemerkt ook dat de dichtheid van goud tweemaal zo groot is als die van zilver.

Konkreet betekent dit, aangezien de dichtheid recht onevenredig is met het volume (hoe groter de dichtheid, hoe kleiner het volume) dat als we bijvoorbeeld een gouden en een zilveren voorwerp van dezelfde grootte, dus hetzelfde volume (niet gewicht!), zouden beschouwen, het gouden voorwerp tweemaal zo zwaar als het zilveren zou wegen. Dit omdat de dichtheid van goud het dubbele van die van zilver bedraagt. Omdat de waarde van metalen op basis van het gewicht bepaald wordt (Dkt per kg) wil dit dus zeggen dat het gouden voorwerp niet tienmaal de waarde van het zilveren heeft (zoals normaal, goud kost 1000 Dkt per kg, zilver 100 Dkt per kg), maar twintigmaal (immers, het gouden voorwerp weegt ook het dubbele!).

Spelmeesters die dit onderscheid belangrijk vinden kunnen er rekening mee houden, maar over het algemeen zullen we, althans voor kleinere voorwerpen zoals juwelen, ons in de prijslijsten voornamelijk op het gewicht baseren. Het is natuurlijk interessant om te weten dat bijvoorbeeld zilveren juwelen dus wel iets groter zullen zijn dan gouden tegenhangers van hetzelfde gewicht. Hieronder volgen enkele voorbeelden van situaties waarbij het verschil in dichtheid wél een grote rol speelt.

• Voorbeelden

Ishfish de alchemist heeft een spreuk ontwikkeld waarmee hij ieder metaal in een ander metaal kan omzetten. Hij begint onmiddellijk enkele proefnemingen op een ijzeren aambeeld van 50 kg. Eerst verandert hij het in koper. Het aambeeld weegt nog steeds 50 kg maar is nu 500 Dkt waard (10 Dkt per kg). Dan kiest hij voor zilver. Daar zilver de dubbele dichtheid van koper heeft weegt het aambeeld nu 100 kg en is het nu 10000 Dkt waard (100 Dkt per kg). Eventjes in goud veranderen en het gewicht wordt 200 kg (de dichtheid van goud is tweemaal die van zilver), met een waarde van 20000 Dkt. Tot slot mithril. Het gewicht daalt nu tot 25 kg (mithril is achtmaal lichter dan goud), toch stijgt de waarde nog tot 25000 Dkt (1000 Dkt per kg).

Tijdens het samenstellen van een avontuur besluit de SM een van de NSK's van een waardevolle mithril armband te voorzien. Op de prijstabel voor juwelen blijkt een armband in zilver of goud zowat 200 gram te wegen. Omdat mithril echter veel lichter is neemt hij aan dat de armband slechts 50 gram weegt geeft hem, een goede smeedkwaliteit veronderstellend, aldus een waarde van 1500 Dkt.

Metaal	Dichtheid (t.o.v. mit.)	Waarde (t.o.v. kop.)	Dukaten (per kg)
Mithril	x 1	x 1000	10000
Goud	x 8	x 100	1000
Zilver	x 4	x 10	100
Koper	x 2	x 1	10
Ijzer	x 2		
Mithron	x 1		

• Opmerkingen

De vermelde dichtheden zijn gemakshalve hier en daar wat afgerond (in werkelijkheid is bijvoorbeeld de dichtheid van koper iets groter dan die van ijzer).

Ook gegeven zijn de waarden van de verschillende metalen ten opzichte van koper (het goedkoopste). We merken dat zilver het tienvoudige van koper waard is, goud het tienvoudige van zilver en mithril het tienvoudige van goud (wat natuurlijk ook uit de prijs per kg kan afgeleid worden).

Nieuw beroep

Voordat we ingaan op de bijzonderheden van edelmetalen en edelgesteenten, beschrijven we even de persoon die met deze stoffen werkt, de juwelier.

Juwelier

Waardevolle voorwerpen, juwelen en edelstenen spelen een belangrijke rol in de Doriaanse samenleving en economie. Ze worden gebruikt als betalingsmiddel of vormen het symbool van rijkdom, status of macht, denk bijvoorbeeld maar aan de kroonjuwelen van menig koning of keizer. Daarnaast dienen ze ook als visualisering van heel wat magische krachten, alle magische voorwerpen of wapens bestaan immers deels of geheel uit edele metalen, prachtig versierd of bezet met edelstenen, meestal hoe krachtiger het object, hoe kostbaarder het materiaal. Het werk van de juwelier wordt bijgevolg hoog gewaardeerd en royaal vergoed. Zijn klanten zijn trouwens stevast erg vermogende personen, edelen, magiërs, personen van koninklijke afkomst, enzovoort. Heel wat smeden en fortuinzoekers die al met edele metalen of edelgesteenten vertrouwd zijn proberen zich dan ook vroeg of laat in dit vak te bekwamen. Vooral dwergen zijn bekend om hun kunde als juweliers.



Kundes

Bewerken Edelmetaal	Steenkunde
Bewerken Edelstenen	Zien
Charmeren	Heel Behendig
Lez/Schr Atumbariaans	Heel Opmerkzaam

Wapenkundes

Dolk	Strijdhamer
Kortzwaard	Strijdhamer (2H)
Zwaard	

Juwelier is een gevorderd beroep van eerste klasse dat men kan bereiken door de basisberoepen smid of fortuinzoeker te

vervolledigen. Bij het beroep horen twee nieuwe kundes, Bewerken Edelmetaal en Bewerken Edelstenen.

Bewerken Edelmetaal

Bewerken Metaal en Bewerken Edelmetaal zijn twee verschillende kundes. Bewerken Metaal omvat het aanmaken en herstellen van allerlei voorwerpen, wapens, wapenrustingen en machinerieën uit ijzer of ijzerlegeringen. Bewerken Edelmetaal spitst zich daarentegen toe op veel nauwkeuriger werk, het gieten en vormen van schitterende kunstvoorwerpen uit halfedele en edele metalen zoals koper, zilver, goud en mithril en ook het zetten van edelstenen in deze stoffen.

Belangrijk

De SM mag de kunde Bewerken Edelmetaal eventueel aan het beroep smid toevoegen. Een smid die met edele metalen werkt noemt men een edelsmid.

Bewerken Edelstenen

Figuren met deze kunde zijn gespecialiseerd in het slijpen en polijsten van allerlei edelgesteenten. Hun kennis beperkt zich voornamelijk tot hoe de verschillende stoffen behandeld en geslepen moeten worden om een optimale kwaliteit te bekomen. Over de afkomst of vindplaatsen van de stenen, en andere mogelijke eigenschappen, weten ze weinig of niets, hiervoor is Steenkunde vereist. Bewerken Edelstenen heeft dus niets met Bewerken Steen te maken (Bewerken Steen wordt beschreven in het S&S regelboek blz. 32).

Belangrijk

Bij het beroep fortuinzoeker staat de kunde Bewerken Steen vermeld. Dit is een fout. Vervang de kunde door Bewerken Edelstenen.

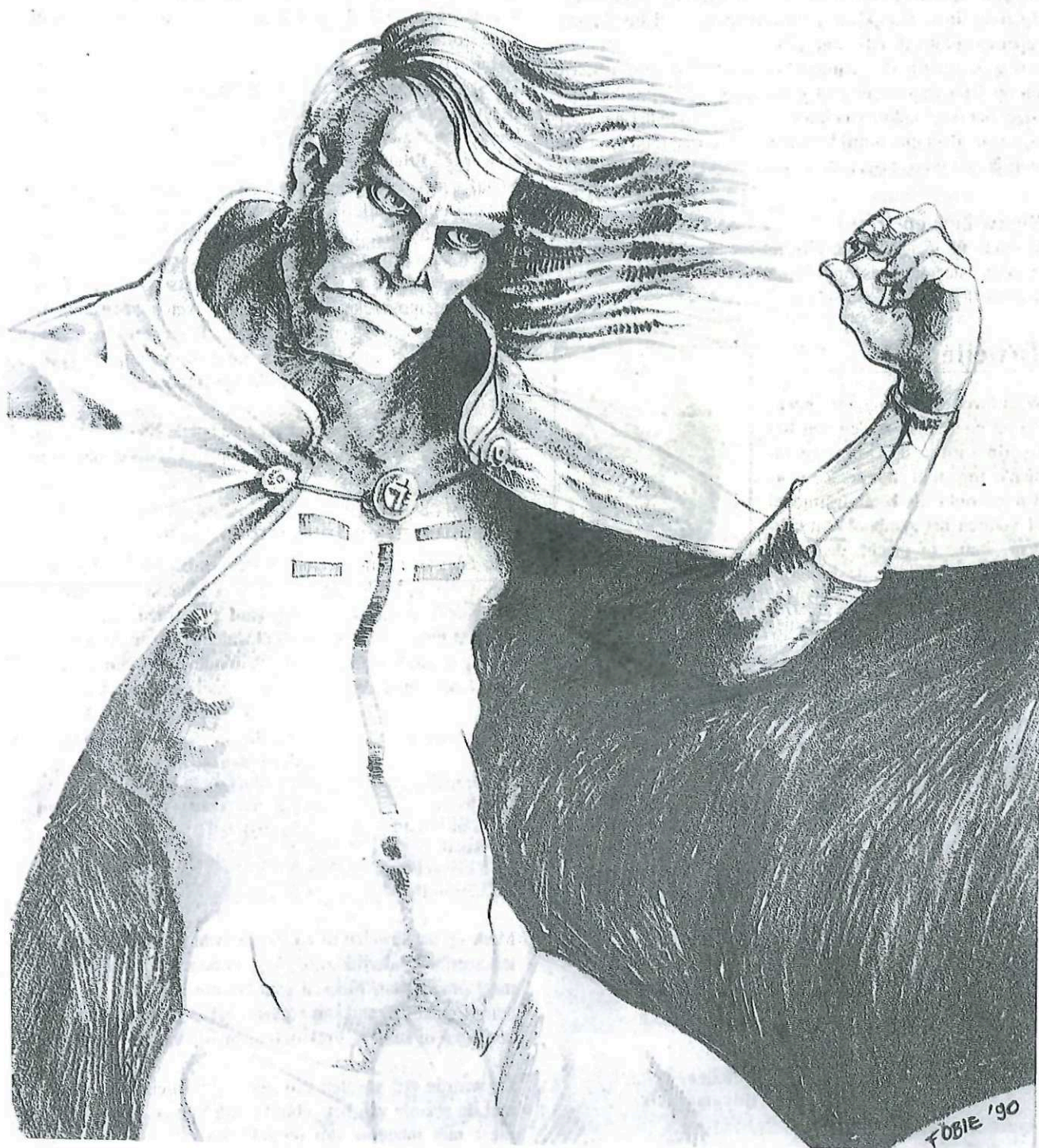
Edelstenen en juwelen

Wat edelstenen en juwelen vooral gemeenschappelijk hebben is dat bij beiden de waarde sterk afhankelijk is van het vakmanschap waarmee ze vervaardigd worden. Voor stenen gaat het hier vooral om de slijpkwaliteit, bij sieraden om de kwaliteit van het smeedwerk. Hieronder volgt een tabel die de invloed van de kwaliteit op de waarde weergeeft.

Kwaliteit	Waarde (edelstenen)	Waarde (juwelen)
Ongeslepen	x 0.2 (deel dr 5)	
Slecht	x 0.5 (halveren)	Ongewijzigd
Gemiddeld	Ongewijzigd	x 1.5
Goed	x 2	x 3
Zeer goed	x 3	x 5
Uitmuntend	x 5	x 10

Merk op dat juwelen of edelstenen van uitmuntende kwaliteit zeer uitzonderlijk zijn. Op gewone markten zijn ze normaal onvindbaar. Meestal gaat het om magische voorwerpen of prachtige stukken vervaardigd in opdracht van grote koningen of keizers. Praktisch allen zijn van dwergenmakelij.

De waarde van juwelen van slechte kwaliteit komt overeen met de waarde van het gebruikte edelmetaal, eventueel iets meer met inbegrip van produktiekosten en winstmarges. Alle gewone voorwerpen uit edelmetaal kunnen we eigenlijk als juwelen van slechte kwaliteit beschouwen.



Het slijpen van edelstenen

Het slijpen van edelstenen is een riskant karwei. Als het slordig wordt uitgevoerd kan het immers tot waardeverlies of zelfs volledige waardeloosheid van de behandelde steen leiden.

Het slijpen van een steen vereist een Bewerken Edelstenen proef. Naargelang de slijpkwaliteit van de steen hoger ligt wordt het steeds moeilijker, en riskanter, om het slijpwerk verder te verbeteren. Dit wordt weergegeven op onderstaande tabel.

Kwaliteit steen	Nadeel op Bewerken Edelstenen
Ongeslepen	Geen
Slecht	-10
Gemiddeld	-20
Goed	-30
Zeer goed	-50

Indien de proef mislukt verliest de steen 10 kar aan gewicht (stenen waarvan het kar onder nul zakt zijn vernietigd) én daalt de slijpkwaliteit met één niveau. De slijpkwaliteit van ongeslepen stenen kan natuurlijk niet dalen.

• Voorbeelden

In een diepe grot ontdekt onze Gorth tot zijn groot jolijt een ruwe diamant van 50 kar en zeer goede zuiverheid (2500 Dkt). Eens thuisgekomen besluit Gorth het kleinood, na aankoop van de nodige werktuigen, zelf te slijpen. Gorth heeft echter maar Bewerken Edelstenen 38% en pas bij de vijfde poging lukt de proef. Gorth heeft nu een miezerig stukje diamant van 10 kar en slechte kwaliteit (1250 Dkt). Gorth wil echter gemiddelde kwaliteit en slijpt verder. Hier-voor moet hij nu lager dan 28 rollen (Bewerken Edelstenen -10), wat mislukt. Van de steen resten nu enkel waardeloze splinters. Was hij maar naar een vakman gegaan!

Koroman, de befaamdste edelsteenslijper uit het land, wordt door de koning opgeroepen om zijn persoonlijke lieveling, een prachtig blauw bergkristal van 200 kar, zeer goede zuiverheid en zeer goede kwaliteit (24000 Dkt) tot nog grotere hoogten te verheffen. Koroman moet het slijpwerk uitmuntend maken. Maar hij heeft een -50 nadeel op zijn kunde-proef en mislukt. Het gehavende bergkristal is nu 190 kar en slechts van goede kwaliteit (15200 Dkt). De volgende ochtend rolt Koromans hoofd.

Waarde edelstenen

Naast de slijpkwaliteit wordt de waarde van edelstenen bepaald door het gewicht en de zuiverheid van de steen.

Gewicht en basiswaarde

Het gewicht van edelstenen wordt gewoonlijk uitgedrukt in karaat, waarbij 1 karaat ongeveer 0.2 gram is. Een kleine steen weegt 1-25 karaat, een middelmatige is 26-100 karaat en een grote 101 karaat en meer (stenen groter dan 150 à 200 karaat zijn nagenoeg onbestaande).

Hieronder volgen de waarden, per karaat, van de verschillende stenen. De gegeven waarden zijn basiswaarden, namelijk voor geslepen stenen van gemiddelde zuiverheid en gemiddelde slijpkwaliteit. Ook gegeven zijn de waarden voor respectievelijk een typisch kleine (10 kar of 2 gram), middelmatige (50 kar of 10 gram) en grote (100 kar of 20 gram) steen, voor snelle referentie.

Edelsteen	Dkt (1 kar.)	10 K	50 K	100 K
Aquamarijn	12	120	600	1200
Bergkristal	8	80	400	800
Diamant	50	500	2500	5000
Jade	10	100	500	1000
Onyx	10	100	500	1000
Opaal	15	150	750	1500
Parel	20	200	1000	2000
Robijn	40	400	2000	4000
Saffier	25	250	1250	2500
Topaas	12	120	600	1200
Turkoois	5	50	250	500

Zuiverheid

De invloed van de zuiverheid op de waarde, alsook de vindbaarheid van stenen van de betreffende zuiverheid, wordt op de volgende tabel weergegeven.

Zuiverheid	Basisprijs	Vindbaarh.
Slecht	x 0.5 (halveren)	Zeldzaam
Gemiddeld	Zie vorige tabel	Zeldzaam
Goed	x 2	Zeldzaam
Zeer goed	x 5	Zeer zeldz
Uitmuntend	x 10	Zeer zeldz

Merk op dat stenen van uitmuntende zuiverheid zeer uitzonderlijk zijn en dikwijls aangewend worden voor magische doeleinden. Op gewone markten zijn ze normaal onvindbaar. De enig bekende instantie die een klein aanbod in voorraad heeft is de Alchemistengilde.

Waardebepaling

Het berekenen van de kostprijs van een willekeurige edelsteen is nu erg simpel.

- 1 Kies het soort van gesteente
- 2 Kies het gewicht (in karaat) en vermenigvuldig dit met de basiswaarde per karaat van het gesteente. Je hebt nu de waarde van de steen (met gemiddelde zuiverheid en slijpkwaliteit) in Dukaten.
- 3 Wil je een steen van een andere zuiverheid, wijzig de berekende waarde dan op basis van je nieuwe keuze.
- 4 Kies tot slot eventueel ook een andere slijpkwaliteit voor de steen en wijzig de prijs weer op basis van de nieuwe keuze.

• Voorbeelden

Een ongeslepen diamant van 45 kar en slechte zuiverheid is 225 Dkt waard. Ze wordt echter op vakkundige wijze geslepen (zeer goede slijpkwaliteit) zodat de waarde nu 3375 Dkt (!) bedraagt.

Een robijn van 50 kar, uitmuntende slijpkwaliteit en uitmuntende zuiverheid heeft een waarde van 100000 Dkt! Dezelfde robijn kost ongeslepen "maar" 8000 Dkt.

Waarde juwelen

De waarde van juwelen wordt, naast de kwaliteit van het smeedwerk, vooral ook bepaald door het gewicht aan edelmetaal waaruit ze bestaan. Hieronder volgen de waarden van enkele veel voorkomende juwelen in goud en zilver. De gegeven waarden zijn basiswaarden, namelijk voor juwelen van gemiddelde smeedkwaliteit.

Juweel	Kg (goud)	Dkt	Kg (zilver)	Dkt
Armband	0.2	300	0.2	30
Halsketting	0.4	600	0.4	60
Kroon	1.0	1500	1.0	150
Medaillon	0.2	300	0.2	30
Oorbellen (1 paar)	0.1	150	0.1	15
Ring	0.08	120	0.08	12
Sierspeid	0.1	150	0.1	15

Zoals je al vlug zult opmerken is de prijs van de juwelen op het tabelletje juist 1.5 keer (gemiddelde smeedkwaliteit) de waarde van het betreffende edelmetaal (goud aan 1000 Dkt per kg, zilver aan 100 Dkt per kg). Vergeet niet dat de vermelde zilveren juwelen eigenlijk iets groter zijn dan de gouden versies (zie onderlinge dichtheden van de metalen).

Waardebepaling

Het berekenen van de kostprijs van een willekeurig juweel is dus erg simpel.

- 1 Kies het soort edelmetaal
- 2 Kies het gewicht van het juweel en bereken de waarde op basis van het gekozen edelmetaal (waarde x 1.5 voor gemiddelde smeedkwaliteit).
- 3 Wil je een juweel van een andere smeedkwaliteit, wijzig de berekende waarde dan op basis van je nieuwe keuze.

• Voorbeelden

Een gouden scepter van 3 kg en zeer goede smeedkwaliteit heeft een waarde van 15000 Dkt.

Een zilveren scepter van 3 kg en gemiddeld vakmanschap heeft een waarde van slechts 450 Dkt. Dezelfde scepter van slechte smeedkwaliteit kost 300 Dkt, dit is dezelfde waarde als de 3 kg zilver waaruit hij bestaat, je kan hem dus net zo goed omsmelten!

Juwelen met edelstenen

Het merendeel van de juwelen is natuurlijk bezet met één of meerdere edelstenen. In dit geval tel je de waarden van alle materialen samen.

• Voorbeeld

De legendarische kroon van Therb I van Atumbar bestond uit 0.5 kg mithril uitmuntend smeedwerk (50000 Dkt) en was bezet met een parel van 100 kar, zeer goede zuiverheid en uitmuntende slijpkwaliteit (50000 Dkt), alsook 4 robijnen elk van 50 kar, zeer goede zuiverheid en zeer goede slijpkwaliteit (4 x 30000 Dkt). De totale waarde van dit pronkstuk bedroeg aldus 220000 Dkt. De huidige lokatie van deze kroon, indien ze nog bestaat, is onbekend.

10.19 Het inhuren van NSK's

Wanneer de helden bepaald werk te vuil of gevaarlijk vinden of gewoon professionele hulp nodig hebben, of misschien ekstra mankracht voor een hachelijke expeditie, dan kunnen ze altijd beroep doen op NSK's. De vergoeding die een NSK voor zijn diensten vraagt komt overeen met het loon en/of het inkomen van die NSK.

Loon en inkomen zijn niet hetzelfde. Een loon ontvangt men enkel als men werkt, een inkomen heeft men altijd, ook als men geen arbeid verricht.

Loon

We geven eerst de basislonen van de verschillende beroepen. Het basisloon is het gemiddelde loon dat iemand met de betreffende functie in Dor normaal ontvangt.

Om de zaken te vereenvoudigen delen we de basislonen in in vijf niveaus, gaande van laag naar hoog. Aldus kunnen we het basisloon van elk beroep in één van deze niveaus onderbrengen.

Het loon verkrijgt men dus alleen als men een beroep uitoefent (bemerkt dat edelman daarom nergens vermeld wordt, we veronderstellen dat de gemiddelde edelman louter van zijn inkomen leeft).

Het basisloon kan verder variëren naargelang de beroepsbekwaamheid van de werknemer, zijn bekendheid en de aard van de uit te voeren opdracht.

We geven het loon per dag en per maand (25 werkdagen per maand).

Basisloon	Dag (Dkt)	Maand (Dkt)
Niveau 1	0.5	12.5
Niveau 2	2	50
Niveau 3	4	100
Niveau 4	10	250
Niveau 5	20	500

Niveau 1

Het loon van bedelaars, dienaars, heremieten, landlopers, mollenvangers en fortuinlijke slaven.

Niveau 2

Dit is wat de beul, boer, ceremoniemeester, herder, hout-hakker, nar, schildknaap, soldaat, stadswacht, straatfilosoof, straatvechter, stroper, struikrover, toneelspeler, verteller, vogelvrije en zakkenroller als verdienste kunnen verwachten.

Niveau 3

De verdienste van de gemiddelde advocaat, apotheker, boodschapper, bootbouwer, boswachter, charlatan, dief, drakoniër, druideleerling, fortuinzoeker, genezersleerling, handelaar, herbergier, kleermaker, klerk, koetsier, kok, kunstenaar, matroos, priester, schoenmaker, smid, stapper, tovenaarsleerling, valsspeler, vervalser en wijze.

Niveau 4

Het loon van menig avonturier, drakenslachter, genezer, huurdoer, huurling, juwelier, lager officier, lijfwacht, nachtschaduw, orkslachter, premiejager, prijsvechter, rechter, spion of toernooiridder.

Niveau 5

Dit verdient een gemiddeld diplomaat, heksenjager, hoger officier, magiëgebruiker (van gelijk welke magieklasse), een ridder, scheepskapitein of signa sirdaka.

Inkomen

Een inkomen is iets waarover men steeds vast kan beschikken, of men werkt of niet. Heel wat personen met een vast inkomen beoefenen trouwens geen beroep.

Het inkomen bestaat uit allerlei taksen op onderdanen, opbrengsten van verhuurde landen of andere goederen, interest op leningen, enzovoort. Het is duidelijk dat enkel welstellenden een inkomen kunnen bezitten.

Het inkomen is mede bepalend voor de vergoeding die voor een dienst geëist wordt. Hoe rijker men is, hoe groter het bedrag zal zijn dat men als beloning verwacht. Zo zouden we het inkomen als een soort van loon kunnen beschouwen, in die zin dat we ons ook op het inkomen, zoals het loon, baseren om de vergoeding te berekenen. Maar inkomen wordt niet door beroepsbekwaamheid of bekendheid beïnvloed, alleen de aard van de opdracht blijft hier een rol spelen.

Edelen, prinsen, koningen en andere hooggeplaatsten stellen hun diensten zelden ter beschikking van anderen. Zo ze het toch doen, dan eisen ze gewoonlijk astronomische bedragen aangezien ze sowieso al over een heel vermogen beschikken.

Hieronder volgt een overzicht van de gemiddelde inkomens van de verschillende sociale klassen in Dor. Zoals bij het loon is het maandinkomen 25 keer het daginkomen (dit lijkt misschien wat vreemd (een maand telt meer dan 25 dagen) maar het maakt de zaken veel eenvoudiger en is deels wel juist, want aangezien het inkomen grotendeels door de prestaties van derden (bijvoorbeeld via belastingen op het loon) gevormd wordt, zal het dus alleen aangroeien als er gewerkt wordt, dus op werkdagen (25 per maand)).

Sociale klasse	Inkomen (Dkt)	
	Dag	Maand
Lage adel, grootgrondbezitter	50	1250
Adel, baron, graaf	100	2500
Hoge adel, koninklijke familie, prins, sheik	500	12500
Koning, emir	2000	50000
Keizer (heerst over meerdere rijken)	5000	125000

Prijs van de NSK

De kostprijs van een NSK wordt dus berekend op basis van het basisloon of het inkomen. Zoals we al vermeldde zijn er een aantal factoren die dit basisloon en inkomen kunnen beïnvloeden. We zetten ze even op een rijtje.

- De beroepsbekwaamheid beïnvloedt het loon.
- De bekendheid beïnvloedt het loon.
- De aard van de opdracht beïnvloedt het loon en inkomen.

Beroepsbekwaamheid

We maken een onderscheid tussen kundebekwaamheid en beroepsbekwaamheid.

Op basis van het kundeprocent dat men in een kunde bezit, beschouwen we een vijftal kundebekwaamheidsklassen, van debutant tot grootmeester.

Bekwmh.	Kunde %	Loon	Vindbaarh.
Debutant	01-50	x 0.5	Overal
Vakman	51-70	Zie tabel	Overvloedig
Specialist	71-80	x 1.5	Algemeen
Meester	81-90	x 3	Schaars
Grootmst.	91+	x 5	Zeldzaam

De kundebekwaamheid is dus de bekwaamheid van een persoon in één bepaalde kunde. Iemand kan bijvoorbeeld debutant zijn in Akrobatie Evenwicht, meester in Gokken of grootmeester met de knots.

De beroepsbekwaamheid daarentegen, is de bekwaamheid van een persoon in zijn beroep. We gebruiken dezelfde bekwaamheidsklassen als bij de kundebekwaamheid. Zo spreken we bijvoorbeeld over een meester smid, een debutant herbergier, een specialist huurling.

Het loon is dus afhankelijk van de beroepsbekwaamheid van de persoon. Naargelang de beoefenaar van een bepaald beroep beter werk levert, beter is in zijn beroep, stijgt het rendement en de marktwaarde van zijn prestaties of producten en zal hij dus meer verdienen.

Bemerk wel dat bij een aantal beroepen, staatsfuncties zoals ambtenaar, diplomaat, burgemeester, officier, enzovoort, het loon grotendeels van de beklede post kan afhangen. Toch zullen ook hier de bekwaamere werknemers meestal van grotere vergoedingen genieten, zij het onder de vorm van een hogere benoeming of bijkomende premies (althoewel door de vriendjespolitiek niet altijd de besten de hoogste functies vervullen).

De grote vraag is natuurlijk welke beroepsbekwaamheid iemand nu heeft. Is een smid met Volksomgang 92 (grootmeester) maar Bewerken Metaal 75 (specialist) een grootmeester in zijn vak? Mag je een handelaar die Charmeren 85 heeft maar slechts vakman is in al zijn overige kundes als een meester beschouwen?

Duidelijk niet. Zo is een premiejager geen grootmeester omdat hij een grootmeester in Martelen is. Integendeel, wanneer hij in al zijn overige kundes slechts debutant is, is hij ook een debutant, hoogstens misschien een vakman, in zijn beroep. Dezelfde redenering geldt voor de overige beroepen. Voor een edelsmid is Bewerken Metaal weliswaar het belangrijkste, maar een grootmeester in Bewerken Metaal die niet over de nodige sociale vaardigheden beschikt om klanten te lokken (Volksomgang) en geen flauw benul heeft van de waarde van zijn materialen (Waarde schatten), zal zijn vakmanschap nooit ten volle kunnen ten toon spreiden en zijn zaken slecht beheren. Kortom, hij verdient dan waarschijnlijk hetzelfde als een vakman of specialist, ondanks zijn grote kunde in Bewerken Metaal.

Bepalen van de beroepsbekwaamheid

Elk beroep omvat dus meerdere kundes die allen een grote of minder grote rol spelen bij de uitoefening ervan. Bij het bepalen van de beroepsbekwaamheid moeten we dus rekening houden met praktisch alle kundes die van het beroep deel uitmaken. In principe is het mogelijk hiervoor een doordacht berekeningssysteem in te voeren. Omdat de speelbaarheid echter de voorrang krijgt beperken we ons tot het geven van een aantal richtlijnen die door de SM met de nodige flexibiliteit dienen gehanteerd te worden.

Richtlijnen

De beroepsbekwaamheid van een NSK komt ongeveer overeen met het gemiddelde van al diens kundebekwaamheden. Heel strikt hoeft je hier niet in te zijn, een ruwe schatting kan volstaan. Houd er eventueel wel rekening mee dat niet alle kundes altijd even zwaar doorwegen. Het spreekt vanzelf dat voor de smid Bewerken Metaal veruit het belangrijkste is. Als hij hierin grootmeester is mag je hem dus best als een meester of grootmeester smid beschouwen, ook al is zijn bedrevenheid in andere kundes minder.

Anderzijds kunnen sommige kundes ook helemaal niet relevant zijn. Een advocaat die een grootmeester is met de dolk is daardoor geen beter advocaat, met deze kunde mag je dan ook geen rekening houden bij het bepalen van zijn beroepsbekwaamheid.

Zodra je de beroepsbekwaamheid, op basis dus van de kundes die bij het beroep horen, bepaald hebt, kan je het loon aanpassen. Dit loon dient steeds gerespecteerd te worden, voor minder dan zijn normale, alledaagse verdienste werkt een NSK niet. Het speelt geen enkele rol op welke of op hoeveel kundes van de NSK een beroep wordt gedaan. Indien een NSK in meer dan één beroep bedreven is, reken dan altijd aan het best betaalde beroep. We geven enkele voorbeelden.

• Voorbeelden

De SK's huren een grootmeester magiër in om voor hen te koken. Of de magiër debutant of grootmeester in Koken is onbelangrijk, het loon dat de magiër eist is wat hij normaal als grootmeester magiër verdient (100 Dkt per dag of 2500 Dkt per maand (het niveau 5 basisloon x 5)).

Een NSK is zowel meester zakkenroller als meester kunstenaar. De SK's vragen hem om iemand te bestelen. Alhoewel de NSK hiervoor beroep doet op zijn kundes als zakkenroller eist hij hiervoor toch het hogere loon van een kunstenaar. Immers, als de SK's hem niet zouden inhuren zou hij sowieso als kunstenaar werken omdat hij hiermee het meeste verdient.

Realisme

Het gebruik van de bekwaamheidsklassen laat ook een meer realistische benadering van het kundebegrip toe. Het is immers duidelijk dat, alhoewel kundes procentueel worden weergegeven, uitdrukkingen zoals "Ik heb Spoorzoeken 57" of "We gaan op zoek naar een NSK met Chameren 83" in werkelijkheid onzin zijn. Het is wel mogelijk een idee te hebben van hoe goed men iets beheerst, maar nooit met dergelijke precisie. We raden de SM daarom aan nooit het kundepercentage van NSK's bekend te maken. Hoogstens kunnen de SK's de bekwaamheidsklasse van anderen ken-

nen (bijvoorbeeld een debutant in Chemie of een vakman apotheker).

Tot slot nog dit. Wanneer de SK's slechts op één specifieke kunde van een NSK beroep willen doen, bijvoorbeeld Sloten openen om ergens in te breken, of Bewerken Metaal om een paard te laten beslaan, zullen ze waarschijnlijk liever een specialist in Bewerken Metaal zoeken, in plaats van een specialist smid. Zoiets biedt immers meer zekerheid, want gezien beroepsbekwaamheid een ruw gemiddelde van de kundebekwaamheden is kan het best dat een specialist smid slechts een vakman in Bewerken Metaal is (als hij in zijn overige kundes meester of grootmeester is). Het uitzoeken van iemand met een specifieke bekwaamheid in één bepaalde kunde is normaal echter heel wat moeilijker (je zou bijvoorbeeld alle smeden moeten aanspreken en hen vragen wie onder hen als de beste in de vereiste kunde beschouwd wordt).

Bekendheid

Een tweede faktor die bepalend is voor iemands loon is diens bekendheid. De beroemdste edelsmid van het land kan zijn diensten vanzelfsprekend duurder verkopen dan zijn onbekende kollega, zelfs al is deze laatste even bekwaam. Veel mensen zijn nu eenmaal bereid meer te betalen voor het werk van een befaamd persoon, deels in de overtuiging dat dit beter is, deels uit prestige. Het is inderdaad wel zo dat bekwaamheid en bekendheid over het algemeen hand in hand gaan, een reputatie verwerft men immers vooral op basis van geleverde prestaties. Zo zijn de meeste bekende personen meesters in hun vak. Beroemde of legendarische figuren zijn bijna altijd grootmeesters.

Bekendheid heeft geen invloed op het inkomen. De meeste personen uit hogere klassen, belangrijke edelen, graven, prinses, enzovoort, zijn natuurlijk wel bekend en koningen en keizers zijn gewoonlijk beroemd of worden door hun daden soms zelfs legendarisch. Maar dit maakt hen niet rijker. Het spreekt echter vanzelf dat als een koning bijvoorbeeld schoenen zou maken, mensen onmiddellijk heel wat meer voor het werk zouden willen betalen, gewoon omdat die koning ze vervaardigd heeft.

Bekendheid	Loon
Gewoon, alledaags	Geen aanpassing
Bekend	x 2
Beroemd	x 5
Legendarisch	x 10

Bekend

Deze persoon is gekend in heel het dorp of heel de stad en waarschijnlijk ook in naburige dorpen. Het is de beste koetsier, spion, bakker, genezer, enzovoort, uit de streek en de plaatselijke bevolking kent hem daarom goed. Tot bekende personen behoren ook burgemeesters en de voorzitters, leiders of bevelhebbers van allerlei plaatselijke religieuze, magische, militaire of politieke organen.

Beroemd

Een beroemd persoon is befaamd in heel het rijk, tot in de naburige rijken toe. Koningen en keizers doen dikwijls beroep op hem of nemen hem in permanente dienst. Typisch

beroemde personen zijn hofmagiërs, hogepriesters van sekten, legeraanvoerders en dergelijke meer.

Legendarisch

Personen wiens roem tot in de verste uithoeken van Dorrikt. Zelfs na hun dood leven hun daden dikwijls voort, in legenden en sprookjes, in sagen en epen die hun avonturen beschrijven en niet zelden spelen ze een grote rol in de geschiedenis. Legendarisch waren, of zijn, groten zoals Therb I, stichter van Atumbar, Illis-Thran, Rothin, Quawk. Ook velen wiens naam nu nog hoogstens vaag bekend klinkt, de Kletal en Taskiriae, of magiërs zoals Zoltogon Tur de Treiteraar en Zorgul de Sluwe en nog talloze anderen behoorden tot de legendarische personen.

De SM dient het begrip bekendheid dus te hanteren om het loonverschil tussen bijvoorbeeld een sektelid en de sekteleider, een priester en een hogepriester, een kok en de koninklijke kok, enzovoort, mede te bepalen. Bekendheid hoeft niet noodzakelijk ten opzichte van de buitenwereld te zijn. De leider van een geheime groepering demonenmagiërs kan gerust bekend zijn, zij het dan enkel binnen de eigen kring.

Aard van de opdracht

De laatste faktor die de kostprijs van een NSK beïnvloedt is het soort werk waarvoor je hem aanneemt. Het spreekt vanzelf dat risikovolle opdrachten een grotere vergoeding rechtvaardigen. Gebruik de onderstaande tabel.

Belangrijk

Een opdracht is altijd ofwel normaal, ofwel riskant, ofwel gevaarlijk, ofwel dodelijk. Combinaties zijn niet mogelijk. Een riskante opdracht die tevens gevaarlijk is wordt beschouwd (en vergoed) als een gevaarlijke opdracht (x 50). Magische spreuken kunnen wél met de andere opdrachten gekombineerd worden.

Voorbeelden

Voor een normale spreuk van niveau 2 vraagt een nekromantisch magiër het twintigvoudige van zijn gebruikelijk loon (x 10 (illegaal) x 2 (niveau 2 spreuk)).

Voor het oproepen van een niveau 3 demoon (een gevaarlijke spreuk) vraagt een demonenmagiër 150 maal zijn gewone verdienste (x 50 (gevaarlijk) x 3 (niveau 3 spreuk)).

Het oproepen van een niveau 5 demoon zonder "De kalme golven van controle" (zie S&S blz. 136) mag zelfs als een dodelijke spreuk beschouwd worden, te vergoeden dus aan het vijfhonderdvoudige van het loon (x 100 (dodelijk) x 5 (niveau 5)).

Opdracht	Loon
Normaal (alledaags werk)	Geen aanpassing
Riskant (iets met een financieel risico of iets illegaals)	x 10
Gevaarlijk	x 50
Dodelijk	x 100
Magische spreuk	Geen aanpassing
niv 1	x 2
niv 2	x 2
niv 3	x 3
niv 4	x 4
niv 5	x 5

Riskant

Tot de riskante opdrachten behoren deze die niet onmiddellijk een gevaar voor lijf en leden inhouden maar die toch nare gevolgen kunnen hebben als er iets verkeerd gaat.

Er zijn ten eerste de financieel riskante opdrachten, dit zijn deze waarbij de uitvoerder van de taak een financieel risico loopt. Typische voorbeelden hiervan zijn de restauratie van een waardevol kunstobject of het slijpen van een edelsteen waarbij het kontrakt inhoudt dat de uitvoerder voor de kosten moet opdraaien als het misloopt. Bemerkt dat ambachtslieden zelden tot zulke overeenkomst bereid zijn, ondanks de grotere verdiensten.

Daarnaast vallen ook de illegale opdrachten onder deze categorie. Dit zijn alle opdrachten die een inbreuk vormen op de geldende wetten en tot boetes of gevangenisstraffen kunnen leiden. Typische voorbeelden zijn spionage, het vervalsen van documenten of kunstwerken, diefstal, handel in verboden goederen, enzovoort. Ook alles wat met nekromantische of demonische magie te maken heeft is illegaal.

Bemerkt dat als de risico's groot zijn (met een reële kans op de verwonding of dood van de uitvoerder, bijvoorbeeld bij vergrijpen waarop de doodstraf staat) de illegale opdracht eerder als een gevaarlijke of misschien zelfs dodelijke taak beschouwd moet worden (zie verder).

Illegale opdrachten worden soms om morele redenen geweigerd. Elfen en reuzen (beiden goed) aanvaarden zulke taken bijvoorbeeld nooit.

Gevaarlijk

Een opdracht waarbij de kans op lichamelijk letsel niet denkbeeldig is. Merk op dat heel wat beroepen sowieso als gevaarlijk bestempeld kunnen worden (soldaat, struikrover, dief, lijfwacht, enzovoort). Dit is echter eigen aan het beroep (alledaags werk). Enkel als het om een specifieke taak gaat die duidelijk gevaarlijker is dan wat men elke dag doet, mag ze als dusdanig bestempeld en vergoed worden.

Dodelijk

Opdrachten waarbij de overlevingskansen als klein kunnen beschouwd worden (zowat 50% of minder). Goede voorbeelden zijn het doden van een draak, het stelen van de toverstaf van een machtig magiër, een aanslag tegen de koning van Atumbar of een partijtje schaak met een boomgruwel (vooral als de gruwel verliest).

Magische spreuken

Basismagie en alle niveau 1 spreuken maken deel uit van het alledaagse werk van de magiër. Voor krachtiger spreuken, die grotere inspanningen vergen, eisen tovenaars echter grotere vergoedingen, afhankelijk van het niveau van de spreuk.

Duur en vergoeding

De duur voor riskante, gevaarlijke, dodelijke of magische opdrachten moet altijd tot op een dag afgerond worden. De vergoeding voor zulke opdrachten is dus altijd minstens gelijk aan één dagloon, zelfs al vergt de uitvoering in werkelijkheid heel wat minder tijd. De betaling wordt bovendien, op basis van de verwachte duur, gewoonlijk volledig vooraf geëist.

Bij alledaags werk mag de SM, wanneer de duur van de taak vrij nauwkeurig bepaald kan worden, eventueel ook

met uurlonen rekenen. Het uurloon is één tiende van het dagloon. We rekenen immers 10 werkuren per dag, ook voor NSK's die dag en nacht in dienst zijn, zoals lijfwachten, soldaten, gidsen, enzovoort. De uitbetaling van dergelijke NSK's kan per dag gebeuren, per week of per maand. Indien tijdens de dienst riskante, gevaarlijke of dodelijke opdrachten opduiken moeten deze natuurlijk wel als dusdanig vergoed worden.

• Voorbeelden

De SK's vragen een vakman kok om een maaltijd voor hen te bereiden. De kok is er drie uur mee bezig. De SK's hoeven hem dan slechts voor 3 uur werk te betalen, 1,2 Dkt in totaal (3 uur aan het basisloon van 4 Dkt per dag).

De SK's huren een vakman dief in om hen op hun tocht te vergezellen. Iedere avond betalen ze hem zijn loon, 4 Dkt, uit. Na enkele weken reizen bereiken ze een grot waar een draak een waardevolle schat bewaakt. Ze vragen de dief de schat te stelen. Natuurlijk doet deze dit niet aan zijn loon van 4 Dkt per dag. Het gaat nu om een dodelijke opdracht zodat hij er onmiddellijk 400 Dkt (loon x 100 en minimum één dagloon, al duurt het stelen van de schat veel korter) voor eist.

Kostberekening

Een overzicht van hoe de kostprijs voor de diensten van een NSK berekend moet worden.

Indien de NSK een loon heeft:

- 1 Kijk wat het basisloon van het beroep van de NSK is.
- 2 Bepaal de beroepsbekwaamheid van de NSK en pas het basisloon aan indien nodig.
- 3 Bepaal de bekendheid van de NSK en pas het loon eventueel verder aan.
- 4 Kijk voor welke opdracht de NSK ingehuurd wordt en maak eventueel opnieuw de nodige aanpassingen.

Indien de NSK een inkomen heeft:

- 1 Kijk wat het inkomen van de NSK is.
- 2 Kijk voor welke opdracht de NSK ingehuurd wordt en maak eventueel de nodige aanpassingen.

Vergeet niet dat voor riskante, gevaarlijke, dodelijke en magische opdrachten altijd minstens een dagloon betaald moet worden!

Kombinaties

Als de NSK zowel een loon als inkomen heeft (bijvoorbeeld een graaf die als advocaat werkt) bereken dan het loon en inkomen eerst volledig apart en maak daarna de som van beiden om de kostprijs te bekomen.

• Voorbeelden

De SK's willen een bekend, meesterlijk ridder inhuren om voor hen een zwarte draak te doden. Ze weten echter niet waar de draak precies verblijft. De ridder moet hem dus eerst zoeken, wat hij doet aan zijn alledaags loon van 120 Dkt per dag (20 Dkt basisloon x 3 (meester) x 2 (bekend)). Voor het doden van de draak zelf moeten de SK's nog eens 12000 Dkt neertellen (een dodelijke opdracht (dagloon x 100)).

De SK's vragen de koning van Orvalve om een soepje voor hen te koken. Laten we terwille van het voorbeeld veronderstellen dat deze hen niet laat radbraken voor hun onbeschaamdheid maar de taak aanvaardt. Na twee uren is de (mislukte) soep klaar. Dit kost de SK's 400 Dkt (het uurinkomen van een koning is 200 Dkt).

Stel dat diezelfde koning een meesterlijk (en automatisch beroemd, het is de koning) kok is. Het loon van de koning als kok is dan 60 Dkt per dag (basisloon kok x 3 (meester) x 5 (beroemd)), zijn totale daginkomen (loon en inkomen samen) 2060 Dkt. Voor diezelfde soep moeten de SK's dan 412 Dkt neertellen (206 Dkt per uur).

De SK's vragen een graaf, die tevens als diplomaat (een specialist) werkt om een gevaarlijke opdracht voor hen uit te voeren. Het totale daginkomen van de graaf is 160 Dkt (een loon van 60 Dkt per dag (specialist, bekend diplomaat) en 100 Dkt inkomen per dag). Mist het een gevaarlijke opdracht is bedraagt het uiteindelijk te betalen bedrag 8000 Dkt (160 x 50 (de aard van de opdracht beïnvloedt zowel het loon als inkomen)).

Ekstra kosten

We hebben het tot nog toe enkel over de vergoeding voor het werk zelf gehad. Alle bijkomende kosten, materiaal-kosten, reiskosten, ingrediënten voor spreuken, enzovoort, zijn hier nog niet bij inbegrepen! Dergelijke kosten zijn normaal ook voor de rekening van de opdrachtgever. Wanneer SK's bijvoorbeeld een boot willen laten bouwen moeten ze zowel de lonen van de arbeiders en specialisten (ontwerpers, bootbouwers) als de kosten van het hout, zeil, de nagels, pek, de huur van speciaal materieel (zoals kranen), enzovoort, betalen.

Andere vergoedingen

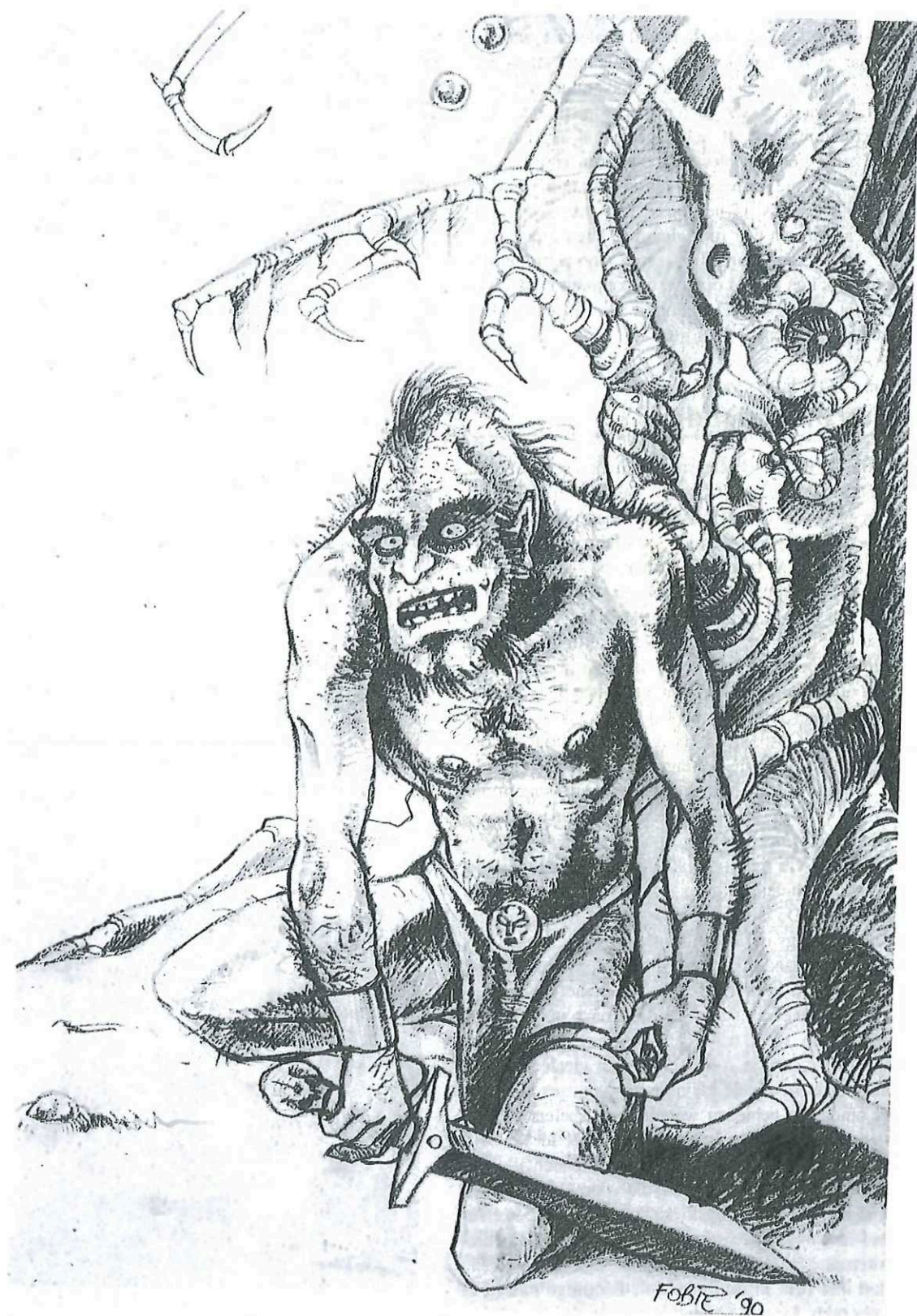
Geld is natuurlijk lang niet de enig mogelijke vergoeding. Sommige NSK's zullen pas bereid zijn te helpen mits hen in ruil een wederdienst bewezen wordt. In hogere kringen zijn dergelijke regelingen erg gebruikelijk. Voor iets hoort iets. De uitschakeling van een rivaal, het bemachtigen van een waardevol object, het doden van een monster, in ruil voor dingen zoals een politieke benoeming, geheime informatie, militaire steun, de vrijlating van een gevangene, enzovoort. De mogelijke combinaties zijn schier onuitputtelijk. Vooral magiërs zijn berucht om de dikwijls onmogelijke opdrachten, bijvoorbeeld het vinden van zeldzame ingrediënten of bepaalde magische voorwerpen, die ze voor hun hulp durven eisen.

10.20 Medische hulp

Omdat de SK's waarschijnlijk regelmatig een geneesheer nodig zullen hebben, geven we hieronder een overzicht van de gemiddelde kostprijzen voor medische hulp: de basislonen van de verschillende medici.

Beroep	Basisloon (Dkt per dag)
Genezersleerling	4
Genezer	10
Heler	20 x niveau van de spreuk

Avonturen



1. Aard van de avonturen

Hoewel sommige van de avonturen in dit hoofdstuk zich op een welbepaalde plaats situeren is het niet altijd noodzakelijk om ze ook daadwerkelijk op die lokatie te laten afspelen. Eén van de bedoelingen van deze Sagen & Legendes is om de SM en de spelers een heleboel materiaal voor te schotelen waar ze zelf mee kunnen doen wat ze willen. Zo is het aan de SM om te bepalen waar een avontuur zich precies afspeelt. Indien de spelers zich op dit moment in Lir bevinden en het avontuur speelt zich zeggend af in Atumbar, dan zou het zeker geen probleem moeten zijn voor de SM om, mits enkele kleine aanpassingen, het avontuur in Lir te laten plaatsvinden. Ook is het misschien interessant om door al deze avonturen een rode draad te laten lopen (een belangrijke NSK, een centraal magisch voorwerp, enzovoort). Natuurlijk kan de SM ook deze avonturen inlassen in een reeds door hem gemaakt avontuur als een extra bijavontuurtje of gebeurtenis.

2. It-Quawk en Quawk

Enkele avonturen uit deze kollektie spelen zich af in en rond het rijk It-Quawk. Vermits It-Quawk niet beschreven staat in het basisregelboek is het misschien interessant om een zeer korte beschrijving te geven van de streek en de cultuur. In een latere Sagen & Legendes zullen we waarschijnlijk meer informatie geven over deze boeiende streek.

It-Quawk is een groot, zeer dun bevolkt, rijk in West Dor. Het grootste deel van het grondgebied wordt ingenomen door een groot moeras en de legendarische Grijze Zandzee. It-Quawk is op slechts enkele manieren te bereiken. De gemakkelijkste manier is vanuit met het schip: vanuit een belangrijke haven in Oost Dor is het bijna altijd mogelijk om een reis te boeken naar de belangrijke havenstad Quawk. Deze reis is evenwel vol onbekende gevaren (watermonsters, stormen, piraten, spookschepen, enzovoort) zodat ze meestal alleen door moedige types ondernomen wordt. Een tweede manier is via de zuidelijke landen van West Dor, maar vermits daar helemaal niets over gekend is, raden we dit ten sterkste af. De derde, en voor de SM meest interessante, manier is langs de Mithrilroute. De Mithrilroute was vroeger een oude handelsweg die Gulnave en Quawk met elkaar verbond (zie kaart bladzijde 219 in het basisregelboek: de Mithrilroute verlaat het land Gulnave in het grensstadje Embla). De tocht naar Quawk duurt dan wel een drietal maanden maar dat is inisschien een ideale gelegenheid voor de SM om enkele kleinere avontuurtjes in te lassen, zeker omdat de gebieden waardoor de spelers moeten reizen bijzonder wild en onbewoond zijn, het ideale oord voor duistere en vreemde wezens (zie De grote tocht).

De stad Quawk is een vreemde stad, die vooral bekend staat voor zijn leider, de demoon Quawk. Zeggend is de heerser van de stad een grote, machtige demoon, maar vermits niemand hem ooit gezien heeft geloven de meeste bewoners van de stad niet echt in dit "fabeltje". Sommige maken er zelfs grapjes over. De stad Quawk is nochtans niet zoals an-

dere steden in Dor, de architectuur is er bijzonder vreemd (scheve hoeken, veel vreemde monsters en figuren op huizen en sombere kleuren) en in het midden van de stad staat een gigantisch paleis dat aan de koning van de stad toebehoort. Wat bijna niemand weet, is dat de demoon echt bestaat. Quawk is een machtige demoon (zie hoofdstuk 1) die zich niet echt interesseert aan al de onbeduidende stervelingen die zijn stad bevolken. Zijn echte doel is het veroveren van de demonenwereld. Dit doel wil hij bereiken met het maken en uitspreken van een machtige spreuk, waar hij veel ingrediënten (vooral spiratoplexi) voor nodig heeft. Al deze ingrediënten worden in zijn paleis verzameld waar ze door een magische poort naar de demonenwereld verscheept worden. Quawk is een zeer belangrijke handelsstad waar eigenlijk alles mag zolang het maar geld opbrengt en niet indruist tegen de belangen van de regerende demoon. Indien de SM besluit om avonturen in Quawk te laten afspelen dan moet hij bijzonder de nadruk leggen op de vreemde architectuur, het grote duistere paleis, de vrije handelshouding van de stad, de legende rond de demoon en de strikte straatcontrole door zwart geklede stadswachten. Meer informatie over Quawk zal waarschijnlijk verschijnen in een volgende compilatie.

Paniek in Delversdorp

Door David Van Dijk

Inleiding

Merk op dat alle gegevens van NSK's en monsters terug te vinden zijn bij de beschrijving van de lokatie waar ze zich gewoonlijk bevinden. Zo woont en werkt de klerk Vespra bijvoorbeeld in het dorps huis (B), hier vind je dus ook alle info, inclusief skores, betreffende zijn persoon. De krils vertoeven daarentegen in tunnel T8, hun skores staan dus bij T8 vermeld. Het doel van dergelijke organisatie is om storend zoekwerk te minimaliseren. In principe hoeft de SM slechts na te kijken op welke plaats de SK's zich bevinden om alle relevante informatie bij de hand te hebben.

SK sterkte

Het avontuur is bedoeld voor een 4-tal SK's van gemiddeld niveau (niveau 2 à 3). Zijn de SK's echter veel sterker dan kan je de oppositie altijd wat taaier maken door het aantal tegenstanders op bepaalde lokaties te vergroten, of de skores van sommigen, bijvoorbeeld de handlangers van Kobaldis (zie lokatie F) een beetje te verhogen.

Richtlijnen

Moordlustige SK's

Als de spelers geneigd zijn hun problemen steeds met het zwaard op te lossen, en iedereen die hen niet gediensig is met dreigementen of marteling tot meewerking trachten te dwingen, maak hen dan duidelijk dat dit niet echt van vindingrijk rollenspel getuigt. Bedenk immers hoe veel interessanter de zaak wordt als men iemand op een geweldloze manier tot iets wil overhalen. Dan moet men immers inspelen op mogelijke verlangens of zwakheden van de persoon, hem op een passende manier benaderen, misschien met hem onderhandelen, een wederdienst bewijzen, enzovoort. Wat niet betekent dat een agressieve handelswijze geen vruchten kan afwerpen, ze is soms zelfs noodzakelijk. Een goed rollenspeler beseft echter dat geweld evengoed de moeilijkheden kan vergroten, of de goede afloop van het avontuur in gevaar kan brengen, en beschouwt het dus als een allerlaatste toevlucht, te mijden waar mogelijk.

Als de SK's het te gortig maken, bijvoorbeeld betrappt worden op het vermoorden van dorpingen (op straffe van op hanging), handel het avontuur dan af zoals achteraan beschreven (openlijk gevecht).

Spelmeestertips

In dit avontuur is inventiviteit en samenwerking met NSK's erg belangrijk. Zo kan immers heel wat nuttige info verzameld worden. Lees de beschrijvingen van de NSK's grondig totdat je een goed beeld van hen in het hoofd hebt. Onderstreep eventueel belangrijke delen (een avonturenboek is er tenslotte om er gebruikt te worden!).



Alles wat door NSK's verteld wordt is kursief gedrukt. Je hoeft deze stukken niet per se letterlijk voor te lezen, zolang je alles maar zegt. Let er wel op dat de SK's alles gehoord hebben, niets is immers frustrerender dan dat spelers die er niet in slagen iets op te lossen achteraf beweren dat je vergeten bent hen een of ander belangrijk gegeven mee te delen.

Tot slot nog een opmerking over het tijdsverloop. Aangezien dit avontuur met een tijdslijn werkt, is tijd dus erg belangrijk. De SK's hebben maar een beperkt aantal dagen om de zaak tot een goed einde te brengen. Houd dus goed bij hoeveel tijd de verschillende akties van de SK's in beslag nemen en respecteer min of meer de tijdsduren waar deze vermeld staan.

Situering

Land of streek waarin dit avontuurtje zich afspeelt worden door de SM bepaald naargelang wat hij meest wensbaar acht. Wel dient opgemerkt dat het dorpje (Delversdorp), waarrond de gebeurtenissen zich afspelen, vrij afgezonderd moet liggen van de buitenwereld (weeral) en in een bergachtig gebied (om redenen die zodra duidelijk zullen worden). Het avontuur kan op zich gespeeld worden maar is evenzeer in te passen in een groter geheel.

Delversdorp

De naam Delversdorp getuigt niet van een overdreven originaliteit onder haar stichters, Delversdorp is immers een mijn-dorp, gebouwd op een ijzermijn die al enkele decennia over haar hoogtepunt heen is maar nog voldoende erst levert om het merendeel van de inwoners in het levensonderhoud te voorzien.

De huisjes van het dorp zijn erg simpel, meestal bestaande uit een gezellige leefkamer met haardvuur, een keukentje en één of twee slaapkamers. Allen zijn ze in donkere natuursteen, overvloedig in de streek aanwezig, opgetrokken en voorzien van eiken deuren en luiken, geschilderd in frisse tinten groen, rood of blauw. De enige gebouwen die door hun grootte en uitzicht verschillen zijn de opslagplaatsen, de herberg en het dorps-huis van de burgemeester en dorpsraad. Opvallend is het ontbreken van een kerk of ander religieus gebouw. Dit komt omdat de dorpelingen, afkomstig van heinde en verre, er elk hun eigen religie en bijhorende gebruiken op na houden, en de bouw van een gemeenschappelijk geloofshuis, gezien het ontbreken van een grote, homogene groep gelovigen, nooit echt als dwingend ervaren werd. Godsdienstige ceremonies worden dus thuis of in het dorpsgebouw gehouden.

Het aantal inwoners van Delversdorp is gering, ongeveer 500, het merendeel mensen, maar ook een klein aantal dwergen, die nu eenmaal niet van mijnen weg te denken zijn.

Aanvang

Waarom de SK's Delversdorp aandoen kan velerlei oorzaken hebben. Misschien zijn ze na vele onzwerfingen aan rust toe, en waar kan die beter gevonden worden dan in een rustiek gehuchtje in de majestueuze, ruwe natuur? Tot andere mogelijke motiveringen kunnen het opvangen van geruch-

ten behoren, gaande van vertelsels over vreemde ("onnatuurlijke") gebeurtenissen in het dorp, tot zelfs volledig misplaatste verzinsels, bijvoorbeeld over de aanwezigheid van een fabelachtige schat, diep in de mijnschachten verborgen. Of de SK's kunnen misschien op een erts-konvooi, dat op de terugweg naar het dorp is, botsen. De wanhopige dorpelingen die deel uitmaken van dit konvooi vertellen hen dan over de verschrikking waaronder het dorp gebukt gaat (de "rode magiër", zie verder) en beloven 300 Dkt als de SK's willen helpen (zie dag 2 (ochtend)).

Voorgeschiedenis

De ontdekking van natuurlijke rijkdommen leidt zeer dikwijls tot de geboorte van een nieuwe nederzetting op, of nabij, de vindplaats. Delversdorp, gegroeid uit de tijdelijke optrekjes van de eerste fortuinzoekers, tot een volwaardig dorp, vormt hierop geen uitzondering. Er is geen Delfdorpenaar die eraan twijfelt dat de heuvel waarop zijn dorp ligt nog steeds onaangeroerd zou zijn, ware er geen ijzerlaag gevonden. Maar niet zelden zijn dergelijke vestigingen, afhankelijk van wat de grondstoffenbron voortbrengt, een kort leven beschoren. Als de bron eenmaal is opgedroogd, is een snelle uittocht meestal onvermijdelijk en vervalt de nederzetting al gauw tot een echte spookstad. Gelukkig is Delversdorp dit droeve lot bespaard gebleven. Na de eerste euforie werd het immers snel duidelijk dat de ijzermijn onder het dorp lang niet onuitputtelijk was. Slechts na enkele jaren waren de eerste van de mijnschachten al uitgeput en aan sluiting toe. Een deel van de bewoners vertrok om hun geluk elders te beproeven, maar de meeste Delfdorpenaars, velen avontuurlijke lieden gelokt door verhalen over makkelijk te vergaren rijkdom, bleven echter niet bij de pakken zitten. De grond van de heuvel was immers erg vruchtbaar. Aldus werd op de zonnige zuidflank gestart met de aanleg van landerijen en zelfs een kleine wijngaard, om voor de daling in de ertsopbrengsten te compenseren. Het werd nu ook duidelijk dat een centraal beheer van de dorpsproductie noodzakelijk was, wilde men overleven. Daarom werd de dorpsraad opgericht en een burgemeester verkozen, een eer die Losperis Lullerkoek, een fortuinzoeker van middelbare leeftijd, scherp van geest en glad van tong, uiteindelijk te beurt viel.

Delversdorp bestaat ruim 40 jaar als de avonturiers er aankomen. Lullerkoek is nu aan zijn tiende jaar burgemeesterschap toe (hij won de driejaarlijkse verkiezingen al viermaal overtuigend). Op twee mijnschachten na, die nog een redelijke produktie leveren, is heel de mijn gesloten, maar de geleidelijke omschakeling naar de agrikultuur verloopt wenselijk. Kortom, de toekomst lacht Delversdorp toe, dat goed op weg is om een welvarend landbouwdorp te worden, of tenminste zo zou het moeten zijn, ware het niet dat enige dagen geleden een vreemde man ten tonele verscheen, het begin van de terreur...

Kobaldis de Krachtige

Aan de basis van het probleem waarmee Delversdorp geconfronteerd wordt ligt een leerling in de elementenmagie, Kobaldis de Krachtige. Alhoewel de titel "leerling" bij vele

mensen makkelijk het beeld zou kunnen oproepen van een door ambitie gedreven, en vooral jong, persoon, is dit bij Kobaldis eerder het tegenovergestelde. Immers, met een leeftijd die de vijftig jaar benadert heeft de man reeds lang de lente van zijn leven achter zich gelaten. En wat de studies in de magie betreft, beperkt hij zich hoogstens nog tot het onderhouden van zijn kennis, die voor een leek misschien nog indrukwekkend kan lijken, maar die elk rechtgeaard elementenmagiër op slechts enkele jaren tijd onder de knie heeft.

Dat dit bij Kobaldis vele jaren meer heeft gevegd, of beter gezegd, dat Kobaldis nooit hogere kunde verworven heeft, heeft zeker niets met een gebrek aan kansen te maken maar is eerder te wijten aan zijn onrustig karakter. Kobaldis' vader, Grotobaldis, was trouwens zelf een elementenmagiër, en een van hoog niveau. Nog voor Kobaldis vijf was vatte Grotobaldis met diens inwijding in de principes der elementen aan, hopen dat zijn zoon ooit zijn macht zou evenaren of overstijgen. Helaas, Kobaldis bleek erg wispelturig van gemoed en ongeduldig, twee eigenschappen moeilijk te verzoenen met een succesvolle studie van de magie. Grotobaldis liet zich echter niet ontmoedigen en zette door, ondanks het feit dat de grote inspanningen die hij leverde in geen verhouding stonden tot de schrale vooruitgang die Kobaldis, tegen wil en dank, boekte.

De dood van zijn vader betekende voor Kobaldis een verlossing. Hij was nu twintig en eindelijk vrij om te doen wat hij wou. Verbitterd omdat zijn jeugd niets meer dan een lange periode van saaie studie was geweest besloot hij voortaan het beste te maken van het leven, wat voor hem hetzelfde betekende als zoveel mogelijk rijkdom en gemak met zo weinig mogelijk inspanningen. Zijn gebrek aan geduld maakte hij ruimschoots goed in sluwheid zodat hij redelijk in zijn bestaan wist te voorzien, louter met wat hij van anderen afhandig maakte. Hij bekwaamde zich snel in, doorgaans door de openlijke orde minder geapprecieerde, kundes zoals valsspelen, vervalsing en zakkenrollen en trok zo de wereld rond, nu eens aangesloten bij een bende struikrovers of dieven, dan weer als inbreker of charlatan. Maar naarmate hij ouder werd voelde hij stilaan dat dit werk hem te veeleisend en gevaarlijk werd. Hij kwam tot het inzicht dat het tijd werd om aan zijn oude dag te denken en besloot aldus uitsluitend nog uit te kijken naar zaakjes met een relatief klein risico en potentieel grote winst. Indien hij er zo enkele, of misschien zelfs maar één, tot een goed einde kon brengen, bedacht hij, zou dit waarschijnlijk al voldoende opleveren om zijn leven verder in aanvaardbare welvaart te slijten.

Enige weken geleden kwam Kobaldis, voorzien van een valse rosse baard en gehuld in een groene mantel (met een met gouddraad bestikte zoom), in Deltersdorp aan. Hij stelde zich er voor als "Tenobias", vertegenwoordiger van een belangrijke ontginningsmaatschappij op zoek naar nieuwe delfgebieden, en wist zo de sympathie van Lullerkoek te winnen en logement in het dorps huis te bemachtigen. Onder dit mom kon hij zonder enige argwaan te wekken een grote interesse in het dorp en de mijn ten toon spreiden, terwijl hij in werkelijkheid overal uitkeek naar mogelijkheden tot diefstal of afzetterij.

Tijdens het inspekteren van de in onbruik geraakte mijngangen viel het hem op hoe enkele van de tunnels, op slechts geringe diepte, zelfs tot onder de huizen van het dorp reikten. Onmiddellijk riep dit bij hem de vraag op of zulks geen overdreven instortingsgevaar inhield, zeker als de steunbalken van de gangen het na verloop van tijd moesten begeven. En Kobaldis zou Kobaldis niet zijn indien hij, hierover reflecterend, niet tot het inzicht was gekomen dat hier voor hem misschien een uitzonderlijke kans op winst voor het grijpen lag. Nog steeds doorgaand voor handelsvertegenwoordiger slaagde hij erin toelating te krijgen tot de, in de dorpsarchieven opgeslagen, info over de mijn. Hier stootte hij op een gedetailleerd grondplan van de mijntunnels (uitknipsel 4) dat hij prompt kopieerde.

Sleutel tot het ingenieuze plan dat Kobaldis voor ogen had, vormden immers deze mijngangen. In essentie kwam dit er op neer dat hij, gebruik makend van zijn initiële kennis van de elementen en alchemie, en van zijn akteertalent, zichzelf zou voorstellen als een machtig elementenmagiër gebrand op de genadeloze vernietiging van Deltersdorp tenzij hem een royaal bedrag in baar geld uitbetaald werd. Natuurlijk zou hij zulks toneel moeilijk in zijn eentje tot een goed einde kunnen brengen. Hier kwamen Kobaldis' konnekties met allerhande schurken goed van pas. Het zou hem weinig moeite kosten om, mits de nodige vergoeding, de juiste mensen te vinden om zijn onderneming te ondersteunen.

Kobaldis vertrok daarop om de nodige voorbereidingen te treffen en een week later begon hij met zijn spelletje. Met veel uiterlijk vertoon, gekleed in rode gewaden en kap, verscheen hij 's avonds (vier dagen voor het arriveren van de SK's) nabij de kruising (I), te paard en vergezeld van twee in het wit gekapmantelde helpers. De werkdag zat er net op zodat heel wat landarbeiders en mijnwerkers, op het punt huiswaarts te keren, van de onverwachte verschijning van het drietal getuige waren. Kobaldis' woorden wekten prompt verbazing en onrust:

"Hoort mij aan, vermaledijde stervelingen! Hier weerklinkt de stem van Kobaldis de Krachtige, de Alwetende! Binnen één week (dit is dus ten laatste op de avond van dag 4 (zie kronologische gebeurtenissen)) zult gij mij voorzien van de ronde som van 1000 Dkt, in zadeltassen opgeborgen en aan deze kruising (I) bij valavond te overhandigen! Zoniet zal uw schamele nederzetting het doelwit worden van mijn onuitputbare energieën! Geef mij mijn boodschap door aan Losperis en aanschouwt thans mijn macht, dat gij mijn woorden niet zult loochenen!"

Nu gooide Kobaldis ongemerkt een glazen bolletje (gevuld met een chemisch mengsel) op de grond stuk, met een enorme knal, een lichtflits en blauwe rook tot gevolg. En nauwelijks enkele ogenblikken later stortte een huis aan de oostkant van het dorp in elkaar (door toedoen van Kobaldis' huurlingen, na het horen van de knal (zie verder)).

"Slechts een kleine aansporing om u tot spoed aan te zetten! En wee u indien gij poogt mij te dwarsbomen, dan zal ik uw bouwsels, het eerste tot het laatste, tot miezerige kiezelhoopjes vergruizen!"

Zijn paard omkerend, verdween hij daarop met zijn handlangers in westelijke richting, om na een omweg bij G de rivier over te steken en zich naar het kamp (F) te begeven.

Het plot

De hoofdtak van de SK's, als zij op de noodkreet van de dorpelingen ingaan, is eenvoudigweg het dorp te beschermen en van een mogelijke ondergang te redden. Die ondergang zal zich immers, ten gevolge van Kobaldis' akties, op dag 6 (middag) onder de vorm van een massale bevolkingsuittocht voltrekken, tenzij de SK's tijdig ingrijpen en Kobaldis' opzet dwarsbomen. In principe is het hiervoor voldoende om de magiër uit te schakelen zonder meer. Ekstra EP worden echter toegekend naargelang de SK's de bijzonderheden van Kobaldis' plan achterhalen.

Hoe de uitschakeling gebeurt, door Kobaldis te doden, door hem gevangen te nemen of te verjagen, is dus onbelangrijk. Als hij ontkomt blijft zelfs de mogelijkheid open om hem in een later avontuur te laten terugkeren, waar de SK's dan eventueel opieuw met een van zijn vindingrijke pogingen tot afpersing of misleiding kunnen gekonfronteerd worden. Merk op dat de 1000 Dkt die Kobaldis eist nooit betaald zullen worden, eenvoudigweg omdat het dorp zulk bedrag niet kan opbrengen. Let erop dat ook de SK's geen 1000 Dkt bij zich hebben, raad hen aan hun grote bedragen thuis te laten (dat is veiliger), of zorg er desnoods voor dat ze het geld verliezen (door hen bijvoorbeeld te laten bestelen)).

Subplot 1 (Krils)

Een tweede, zij het minder dringende, plaag waarmee het dorp zit, is het mysterie aangaande het bos. Reeds verscheidene malen hebben dorpelingen, altijd na het vallen van de duisternis, akelige geluiden, sommigen beweren zelfs mensachtige gestalten, in de bossen ten zuiden van het dorp waargenomen. Dit zou op zichzelf nog niet zo verontrustend zijn, ware het niet dat er onlangs enkele incidenten plaatsvonden met fatale afloop. Twee kinderen (Gerlinda en Sophia) keerden op zekere avond niet huiswaarts nadat zij hout waren gaan sprokkelen. De volgende ochtend werden hun lichamen, zwaar verminkt, aan de bosrand nabij het kerkhof (K) aangetroffen. Nog geen week later onderging een mijnwerker op de zuidelijke weg (nabij L) hetzelfde lot. In beide gevallen leken de gruwelijke wonden toegebracht door klauwen of tanden, alsof door een wolf of een ander wild, vleesetend dier. Het feit dat er in de omliggende heuvels geen wolven vertoeven heeft de resulterende angst en geruchten alleen maar doen toenemen, zodat tegenwoordig niemand zich na valavond op z'n eentje nog dicht bij het woud waagt.

De werkelijke uitvoerders van deze bloedige wandaden zijn een troep hongerige krils die van de meest oostelijke mijn-tunnel (T8) hun woonplaats hebben gemaakt. Kobaldis is tijdens zijn eerste mijninspekties zelf niet op de monsters gestoten eenvoudigweg omdat zij er toen nog niet vertoefden. Een vluchtige blik leerde hem dat de onafgewerkte tunnel hem toch van geen enkel nut was en daar hij er onverklaarbare geluiden meende te horen (afkomstig van het naburige krilhol (zie T8)) was hij maar al te blij hem spoedig links te laten liggen.

Uitschakeling van de krildreiging vormt aldus een tweede uitdaging voor de SK's, alhoewel ze waarschijnlijk niet di-

rekt zullen beseffen dat het kwaad vanuit twee hoeken komt en niet alleen bij Kobaldis te zoeken is.

Subplot 2 (Rogo's blauwwier)

Relatief onbelangrijk, draagt dit tweede subplot hoofdzakelijk bij tot aandikking van het avontuur. Niettemin wordt het oplossen ervan beloond en kunnen de verwickelingen erom erg plezierig of verwarrend zijn.

Rogo en Ogeki Akkordia (zie verder) zijn helemaal niet zo onschuldig als de dorpelingen wel denken. Om royale winsten te verzekeren heeft Rogo, met medeweten van Ogeki, een heel subtiel plannetje bedacht. In het midden van de gelagzaal van de herberg werd een gietijzeren schaal geplaatst waarin tijdens de openingsuren (tussen 6 uur 's avonds en 2 uur 's ochtends) een wierookmengsel wordt aangestoken. Zijn nomadengewoonten en cultuur als dekmantel gebruikend, kostte het Rogo weinig moeite zijn gasten te overtuigen dat zulks heel gebruikelijk is onder zijn volk.

Wat verzwegen wordt is dat onder de wierook ook een stevig snuifje blauwwier zit. Het effect hiervan is dat wie de blauwige walm inhaleert onherroepelijk onder invloed van het drogerende middel komt en zich snel in hemelse sferen voelt. Met als resultaat dat geld kwistig gebruikt wordt, de duurste wijn (Keringer, afkomstig van het dorp Kalinggrad, 100 km ten zuiden van Delversdorp) veelvuldig besteld wordt (en de vrolijke klanten in de plaats daarvan dikwijls nog goedkope wijn geserveerd krijgen ook, daar ze het verschil toch niet meer merken), overdreven grote tips gegeven worden en, kortom, iedereen die na een avondje in de herberg uit zijn gedrogeerde toestand ontwaakt blut is en zich ronduit beroofd voelt. Lullerkoek heeft hieromtrent reeds meerdere klachten ontvangen maar onthoudt zich voorlopig van ingrijpen daar hij Rogo op niets illegaals kan betrappen en de dorpelingen tenslotte uit vrije wil naar de herberg trekken (waarbij men weliswaar kan argumenteren dat wie vertier wil ook uitsluitend in deze herberg terecht kan).

Zelf hebben Rogo en Ogeki, door het op regelmatige tijdstippen innemen van kleine hoeveelheden van het wier, hun lichaam bewust aan de stof doen wennen zodat hun immuniteit ervoor verhoogd is en zij er niet meer door beïnvloed worden, althans niet door de hoeveelheden die hier aangewend worden (zie ook lokatie A: Herberg "t Gevonden Fortuin").

Kronologische gebeurtenissen

Eerst een overzicht van gebeurtenissen die plaatsgehad hebben vóór het arriveren van de SK's.

• 3 weken voordien

Kobaldis arriveert, vermoed als "Tenobias", vertegenwoordiger van een ontginningsmaatschappij, en inspekt aldus het dorp en de mijn, beraamt zijn plan en vertrekt weer.

• 2 weken voordien

De krils breiden hun hol uit tot in tunnel T8 (zie beschrijving T8).

• 12 dagen voordien

Twee kleine meisjes worden vernist en later dood (verscheurd door krils) aangetroffen (bij K).

• 7 dagen voordien

Een mijnwerker wordt dood teruggevonden nabij L (verscheurd door krils).

• 6 dagen voordien

Kobaldis arriveert met zijn handlangers en installeert zich op lokatie F en bij tunnel T7.

• 3 dagen voordien

Kobaldis voert zijn eerste toneeltje op en laat een eerste huis instorten (zie beschrijving Kobaldis (na Voorgeschiedenis)).

Nu een opsomming van de gebeurtenissen vanaf de dag dat de SK's aangekomen zijn (dag 1). Vergeet niet dat het dorp de 1000 Dkt niet zal betalen.

• Dag 1 (avond)

Kobaldis (en twee helpers) verschijnt opnieuw bij I om de druk op de dorpelingen te vergroten. De SK's kunnen deze keer zelf getuige van de gebeurtenis zijn (desnoods worden ze door een opgewonden dorpeling op de hoogte gebracht), maar zorg ervoor dat ze Kobaldis niet kunnen bedreigen (ze bevinden zich nog te veraf, worden gehinderd door de menigte of kunnen niet tijdig hun paarden bereiken). Kobaldis blijft hoe dan ook op veilige afstand. Er heerst een beklemmende stilte onder de toehoorders (eventuele reacties van SK's negeert hij):

"Aandacht, luizige weekdieren! Nog steeds geen geld? Gebrek aan motivatie misschien? Wees gerust, dat kan verholpen worden!"

Gepaard met wat dramatisch vertoon laat hij weer een glasbolletje ontploffen (Zien-50 om te merken dat hij iets op de grond werpt), er volgt een knal en lichtflits en enkele ogenblikken later stort er weer een huis in (nabij C, drie dorpelingen komen om).

"Wees snel, lievelingen! Dwing mij niet mijn volle macht te gebruiken of het zal jullie berouwen! Nog drie dagen resten er! Als de betaling dan niet is gebeurd volgt de vernietiging!"

Hierop rijden Kobaldis en zijn gezellen in volle galop westwaarts tot ze uit het zicht verdwenen zijn (waarna ze via G (hun sporen zorgvuldig wissend) naar hun kamp terugkeren).

• Dag 2 (ochtend)

Zo de SK's nog niet "officieel" in dienst van het dorp zijn, zoekt de burgemeester hen op en vraagt hen om hulp tegen de magiër, desnoods in ruil voor de 300 Dkt die het dorp reeds vergaard heeft.

• Dag 2 (avond)

Een handlanger rijdt langs I om te controleren of het geld er al is (hij wordt opgemerkt door enkele dorpelingen die eventueel de SK's op de hoogte brengen).

• Dag 2 (nacht)

Verveeld omdat de betaling nog op zich laat wachten gaat

Kobaldis weer tot de aktie over. Met enkele mannen sluipst hij naar het kerkhof om er een bloedstollend toneel op te voeren. Eén van zijn handlangers, gekleed als gewone dorpeling begint te schreeuwen tot het lawaai volk (en de SK's) trekt. Kobaldis staat op een grote zerk, verlicht door een flikkerende toorts, dicht bij de bosrand (bemerkt dat de toeschouwers uit angst minstens 50 meter van hem verwijderd blijven):

"Boeten zullen jullie! Boeten! Vanaf nu zal er elke dag dat er getalmd wordt met de betaling een onschuldige op verschrikkelijke wijze sterven! En vandaag heeft het noodlot hem aangeduid! (Kobaldis wijst nadrukkelijk naar zijn handlanger, die nu schreiend om genade begint te smeeken, en begint dan mompelend ingewikkelde gebaren in de lucht te maken) Ik richt mij tot de de duistere dimensies! Dat de dienaar opstaat en zijn taak vervult!"

Hierop verschijnt een tweede handlanger, verkleed in een zwart pak met hoorns en klauwen, uit het bos. De duisternis maakt hem moeilijker zichtbaar zodat hij des te gemakkelijker als een echte, angstaanjagende (niveau 4) demoon beschouwd wordt (angstproeven (Veroorzaakt angst (4) (-50 op proef)) moeten zoals normaal afgelegd worden). Het grootste deel van de dorpelingen vlucht in paniek of blijft verstijfd staan. De demoon stapt traag op zijn slachtoffer af en zet zijn klauwen in diens borst en buik zodat het bloed hoog opspat (de handlanger wordt natuurlijk niet echt gedood: onder zijn kleding zijn een paar leren zakjes met dierenbloed bevestigd die door de klauwen opengescheurd worden). Dan verdwijnt het monster met het verminkte lichaam terug in het bos (waar beide handlangers zich van hun vermomming ontdoen en hun paarden bestijgen). Kobaldis speelt nog even door:

"Haarhaarhaar! Verdoemden! Gehoorzaam of dit valt jullie allemaal te beurt! Haarhaarhaar!"

Dan verdwijnt hij eveneens in het woud om samen met zijn helpers ongemerkt weg te rijden.

Merk op dat je er weer voor moet zorgen dat de SK's het gebeuren kunnen volgen maar niet met de wapens tussenbeide komen (misschien worden ze sowieso al verstijfd door schrik, anders worden ze bijvoorbeeld tegengehouden door dorpelingen of struikelen over een grafsteen, kortom ze zijn te laat).

Onderzoek

Als de SK's het bos doorzoeken naar het lichaam van de vermoorde persoon vinden ze alleen wat bloedsporen en, mits Spoorzoeken-20, wat voet- en hoefafdrukken (lijken ruwweg westwaarts te leiden maar zijn slechts over een korte afstand te volgen). Navraag onthult dat niemand van de aanwezigen het slachtoffer herkend heeft. Zo de SK's eraan denken zal men controleren of er wel iemand in het dorp vernist wordt, dit vergt wel een hele dag tijd (tot dag 3 (avond)) en dit blijkt dan vreemd genoeg niet het geval.

• Dag 3 (nacht)

Een laat werkende boer wordt op zijn veld (J) door een kril beslopen en gedood. Het aangevreten lichaam wordt 's ochtends teruggevonden. Klauwsporen kunnen in oostelijke richting tot aan de bosrand gevolgd worden, dieper in het woud raakt men ze kwijt.

• Dag 4 (ochtend)

Een twintigtal dorpelingen besluit het zekere voor het onzekere te nemen en verlaat met hebben en houden het dorp. Losperis roept de SK's bij zich en waarschuwt hen dat er snel resultaten geboekt moeten worden, wil men een algehele bevolkingsuittocht vermijden.

• Dag 4 (middag)

Een verloren gelopen kril strompelt toevallig het kamp van Kobaldis binnen. Met wat geluk slagen de rovers erin het door het daglicht verblinde monster levend te vangen. Ze binden het met kettingen aan een boom.

• Dag 4 (nacht)

Kobaldis en zijn mannen sluipen naar het dorp (bij C) en laten er hun uitgehongerde kril los. Op de deur van een huis spijkeren ze een dreigbriefje:

"Dit is een laatste waarschuwing! Betaal of sterf! Je krijgt nog één dag tijd!"

De kril zaait paniek in het dorp, verwondt of doodt enkele mensen en zal uiteindelijk de SK's tegen het lijf lopen en aanvallen.

• Dag 5 (ochtend)

De uittocht begint. Een groot deel van de Delfdorpse bevolking (ruim 100 mensen) vlucht het dorp uit. Ook Rogo vertrekt, samen met Ogeki en zijn kist geld (waaronder ook zijn kostennota's, zie beschrijving herberg (slaapkamer)). Lullerkoek roept de SK's opnieuw bij zich en vertelt hen dat dit weliswaar een zware klap voor het dorp is (het verlies aan werkkrachten betekent de sluiting van één van de twee resterende mijntunnels, wijn- en andere oogsten komen in het gedrang, enzovoort), maar dat er nog niet gewanhoopt mag worden:

"Ik ben ervan overtuigd dat als jullie de zaak alsnog kunnen oplossen, ik de meeste vluchtelingen kan overhalen om terug te keren! Zet jullie onderzoek dus alstublieft met verhoogde spoed verder!"

• Dag 5 (avond)

Zoals op dag 2 (avond) rijdt er een handlanger naar I om te kijken of het geld er ligt (hij blijft op veilige afstand van aanwezige dorpelingen of SK's en verdwijnt dan opnieuw westwaarts, sporen zorvuldig wissend).

• Dag 5 (nacht)

Woedend omdat het plan mislukt is (het dorp heeft niet betaald), brouwt Kobaldis een zeer ontvlambaar chemisch mengsel en geeft twee van zijn handlangers met een volle kruik van het goedje de opdracht zoveel mogelijk Delfdorpse huizen in lichterlaaie te zetten. De rovers slagen erin een tiental woningen aan de noordkant (nabij C) in brand te steken voordat de vlammen bemerkt worden en ze zich snel (ongemerkt) uit de voeten maken.

Alarm

Binnen de kortste keren staat het hele dorp in rep en roer. Iedereen wordt opgetrommeld, ook de SK's, om te helpen met het bluswerk. Van de vuurhaarden tot aan de dichtstbijzijnde bronnen en waterputten worden menselijke kettingen gevormd om emmers water door te geven. Anderen gaan het inferno met takkenbossen of spaden te lijf. De verwoede

inspanningen van de blussers werpen vruchten af en na enkele uren heeft men de zaken onder controle.

Toch is de balans triest. Zeven huizen zijn tot smeulende hopen zwartgeblakerde steen en as herleid. En vijf mensen, verrast in hun slaap, zijn in de vlammen omgekomen.

Kwaad opzet

Als de SK's de omgeving afzoeken naar mogelijke oorzaken van de brand zullen ze mits Zien (of Opmerking-20), aan de buitenkant van de afgebrande gebouwen een aantal gelijkaardige, verschroeide plekken ontdekken. Blijkbaar werd het vuur hier aangestoken. Trouwens, alleen al het feit dat meerdere huizen, weliswaar in elkaars buurt, tegelijk vlam vatten zou reeds alle twijfels omtrent toeval of opzet moeten wegnemen. Voor zover de daders nog enige sporen nalieten, werden deze alleszins tijdens het bluswerk gewist.

• Dag 6 (ochtend)

Om zijn wraak te voltooien roept Kobaldis nu zijn niveau 2 aardelement op en stuurt het naar het dorp. Rol pas voor mogelijke onstabiliteit als het monster de SK's ontmoet (de vorige testen worden als gelukt beschouwd).

Paniek

Het element verrast een grote groep dorpelingen, vooral vrouwen met kinderen, die zich net voor het dorps huis verzameld hebben om hun ongenoegen over de situatie aan de burgemeester kenbaar te maken.

Het resultaat is regelrechte chaos. Mensen botsen op elkaar, struikelen, schreeuwen of wenen, spurten, duwen, kruipen blindelings weg, alles om uit de greep van de aardman te blijven die, wild om zich heen slaand, de massa voor zich uit drijft. Overal waar men het monster ziet aankomen sluit men angstig de deuren of zet men het op een lopen. Uiteindelijk botst het element natuurlijk op de SK's (die het rumoer opmerken, door de dorpelingen ter hulp geroepen worden, of, als ze buiten het dorp verblijven, met enkele vluchtelingen, achtervolgd door het monster, gekonfronteerd worden).

Het is aan de avonturiers om het wezen uit te schakelen. Lullerkoek, met strijdbijl, zijn volledige wapenrusting (zie dorps huis (B) voor skores) en 1D4 man volksmilitie arriveert pas als het element verslagen is (of eventueel iets vroeger als de SK's het echt te moeilijk krijgen).

Na afloop blijken er drie doden, waaronder twee kindjes, gevallen te zijn, en minstens twintig gewonden, sommigen zeer ernstig.

• Dag 6 (middag)

De brand en de verschijning van het element vormen voor velen de druppel die de emmer doet overlopen. In een paniekerige stemming worden de belangrijkste bezittingen gepakt en praktisch iedereen die nog in Delversdorp vertoeft (zowat 350 personen) vertrekt.

Aldus wordt de bevolkingsuittocht voltooid. Een spookachtige stilte valt over het dorp. Lullerkoek, Vespra en een twintigtal andere moedige zielen zijn de enigen die voorlopig nog in het lege dorpscentrum achterblijven. Ontnoegd en kwaad wijst de burgemeester in de richting van de SK's:

"Klunzen, klungelaars! Jullie hebben mijn vertrouwen beschaamd! We hadden de zaken beter zelf in handen geno-

men in plaats van ze aan zo'n troepje beginners over te laten! Hoe kon ik zo naïef zijn? Doe dan iets! 't Is misschien nog niet te laat! Besef je niet dat Delfersdorp zonder haar inwoners ophoudt te bestaan?"

De vluchtelingen, die zo snel mogelijk zuidwaarts (naar Kalingrad) trekken, zullen pas aan terugkeren denken als er een concreet bewijs geleverd wordt dat het gevaar inderdaad bedwongen is.

Laatste kans

De SK's hebben nog tot 's nachts de tijd om dergelijk bewijs te bekomen (door Kobaldis zelf, dood of levend, of diens kamp (F) te tonen).

Lukt dit dan rijdt Lullerkoek (als de SK's het niet zelf doen) de gevluchte inwoners achterna om het goede nieuws te verkondigen. Hierop vestigen praktisch allen (op Rogo na), zich opnieuw in Delfersdorp en herneemt het leven er wel dra zijn gewone gang.

Als de krils nog niet uitgeschakeld werden kan je verder spelen tot ook dit gebeurd is (laat dan af en toe een nachtelijke krilaanval plaatsgrijpen tot de SK's, bijvoorbeeld door de krilsporen (Spoorzoeken!) te volgen, T8 ontdekken). Alhoewel dit natuurlijk nog tot onrust kan en zal leiden, zijn de meeste mensen er nu (terecht) van overtuigd dat met de verdwijning van Kobaldis het grootste onheil voorbij is. Als de SK's niet ingrijpen zullen de dorpelingen vroeg of laat zelf de kriltunnel (T8) ontdekken en de monsters verdrijven.

Bij mislukking

Wordt Kobaldis niet onmaskerd dan betekent dit toch niet het echte einde van Delfersdorp. Vergeet immers niet dat vele Delfdorpenaars avonturiers of fortuinzoekers zijn, of waren, en wel iets meer durf hebben dan de gemiddelde mens. Een 100-tal van de inwoners zal zo, ondanks alles, na enkele weken alsnog terugkeren. Maar het zal tientallen jaren van harde arbeid vergen voor het dorp de klap te boven komt en men er de toekomst weer met een gerust hart tegemoet kan zien. De hoofdopdracht van de SK's, het dorp en diens inwoners te behoeden voor het ergste, is dus alleszins mislukt, zodat de spelers hiervoor geen EP ontvangen.

• Dag 6 (nacht)

Kobaldis en zijn compagnons verlaten in stilte de streek om hun geluk elders te beproeven.

De dorpelingen

Hieronder volgt algemene informatie, te gebruiken als de SK's met gewone dorpelingen contact zoeken.

Logement

Delfersdorp bezit geen hotel en ook in de herberg is er geen slaapgelegenheid voorhanden. Daarom wordt bezoekers altijd een onderkomen in het huis van een dorpeling aangeboden. Ook de SK's zullen bij Delfdorps families terecht kunnen, zij het met maximaal drie personen per huishouden. Zijn ze met meer, dan worden ze verdeeld over verschillende woningen, wel in elkaars buurt gelegen.

De SK's zullen over het algemeen vriendelijk, zij het misschien wat argwanend, ontvangen worden, maar zo ze zich

beleefd en openhartig gedragen zullen ze weinig moeite hebben om bij de Delfdorpenaars, die gebrand zijn op verhalen en nieuwtjes over de buitenwereld, in de smaak te vallen.

Avonturiers die onbeschoft of beledigend handelen worden prompt naar de deur verwezen en moeten voortaan hun nachten buiten doorbrengen.

Stallen

Hun paarden kunnen de SK's in opslagplaats O1 kwijt. Overigens worden hier alle paarden van het dorp, slechts een vijftal, op stal gezet.

De volgende scores kunnen voor alle dorpelingen gebruikt worden.

Dorpeling, mens

Scoren

BEH 41	KRA 14	WEE 41	CHA 41
INT 41	MOE 31	OPM 41	SPI 41
OMV 18	BEW 5		
LEP 39	AK 0	KB 0	

Dorpeling, dwerg

Scoren

BEH 36	KRA 15	WEE 51	CHA 31
INT 31	MOE 41	OPM 31	SPI 46
OMV 13	BEW 4		
LEP 39	AK 0	KB 0	

Alle dwergen in Delfersdorp hebben Bewerken Steen 70 en Steenkunde 50.

Wapenkundes

Riek (R) 65, 1 aanval, schade 1D6+1
 Houweel (R) 60, 1 aanval, schade 2D6+1
 Kortzwaard (R) 65, 1 aanval, schade 1D8+3
 Zwaard (R) 70, 1 aanval, schade 2D8+3

In een gevecht zullen dorpelingen één van bovenstaande wapens hanteren. De meesten kunnen behoorlijk met een kortzwaard of zwaard omgaan, gezien hun avontuurlijke verleden.

Uitrusting

Wapen, lichte kleding (eventueel ook platen helm, hemd in lichte maliën en leren broek (vooral de volksmilitie)), buidel met 1D6 Dkt en 2D10 Sh

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	0 (+1D4+5)
LA	4-7	4 (10%)	1 (+1D4+2)
RA	8-11	4 (10%)	1 (+1D4+2)
Lichaam	12-16	14 (35%)	1 (+1D4+2)
LB	17-18	6 (15%)	1 (+1D4)
RB	19-20	6 (15%)	1 (+1D4)

Volksmilitie

Praktisch alle dorpingen bezitten een platen helm (mijnwerkershelm), sommigen ook een maliën hemd en/of leren broek uit vroegere omzwervingen. De SM beslist hoeveel wapenrusting een eventuele volksmilitie (10 tot 20 man) draagt maar ieder lid moet minstens met helm uitgerust zijn.

Geruchten

Algemene geruchten zoals zij van een willekeurige dorping vernomen kunnen worden:

"Onderdak? Dat moet je in het dorps huis aanvragen, Lullerkoek, onze burgemeester, zal je wel bij iemand onderbrengen. Bezoekers zien we bijna nooit snap je. Vandaar dat we geen hotel hebben, 't zou niet renderen! En in de herberg kan je evenmin terecht. Och ja, je paarden kan je in de opslagplaats kwijt (wijst de weg naar O1). Daar is een stal. Tot ziens!"

Over de herberg:

"De herberg wordt uitgebaat door zo'n zwarthuid uit het zuiden. Rogo heet hij. Laat me je een goede raad geven. Blijf er weg als je geld je lief is! Konden we kiezen, dan kwam er waarschijnlijk niemand meer over de vloer, maar ja, 't is de enige drankgelegenheid in 't dorp, waar kan je anders terecht als je een avondje uit wil?"

"Niet dat de wijn er te duur is, tenminste niet de gewone wijn. Maar voor je 't weet kan niets je nog schelen en zit je geld te verkwisten aan lukse wijn. Zolang je je maar amuseert zul je misschien zeggen. Wel, het rare is dat dit na een tijdje nu juist altijd het geval is. En dan blijf je weer hangen en geld uitgeven, ook al had je je voorgenomen op je kosten te letten! Er zijn al heel wat klachten bij Lullerkoek neergelegd, maar de burgemeester doet voorlopig niets."

Als de SK's naar mogelijke oorzaken van het bovenstaande vragen:

"Er zijn er die beweren dat Rogo z'n klanten op een of andere manier betovert, maar dat is natuurlijk onzin. Mogelijk is het gewoon de wijn die je snel zat maakt, hij komt trouwens niet van hier maar wordt ingevoerd uit Kalinggrad, een dorp in het zuiden."

Als er gevraagd wordt waarom Rogo de wijn uit Kalinggrad invoert:

"Waarom wijn uit Kalinggrad? Dat vraagt iedereen zich af! Rogo beweert dat wijn uit een andere streek beter verkoopt omdat het voor de mensen hier iets speciaals is. Soms heeft hij zelfs het lef te suggereren dat Delfdorpse wijn van mindere kwaliteit is! Heel de zaak is een doorn in het oog van onze wijnbouwers, dat begrijp je wel!"

Mevrouw Spiriana

Als de SK's mevrouw Spiriana (mens, 33 jaar), de moeder van de vennoorde meisjes Gerlinda en Sophia (12 dagen voordien) opzoeken, reageert zij als volgt:

"Och, bij Fuzgel! (Fuzgel is de zomergod die in het noorden vereerd wordt) Heeft het leven nog wel zin? Twee jaar geleden is mijn man tijdens een bergbeklimming omgekomen. En nu dit! M'n hartediefjes! Negen en tien jaar! Zo onschuldig! Bij Fuzgel, wat een wreedheid! De daders moeten ge-

straft worden, het koste wat het wil! Jullie moeten ervoor zorgen! Alstublieft! Dit onrecht mag niet ongewroken blijven! Wacht, ik geef jullie de kostbaarste bezittingen van mijn man, in ruil voor jullie hulp!"

Spiriana toont de SK's een stalen kist (op slot). Indien de avonturiers beloven te helpen, overhandigt zij de sleutel. De kist bevat een paar platen armstukken (voor één arm dus), een zwaar maliën hemd met mouwen, een potje gele vloeistof (helingseliker (+2D4 LEP)) en een ongewoon basardaardzwaard.

Schaduwzwaard

Het wapen voelt onnatuurlijk koud aan en is volkomen glansloos. Meer nog, het diepe zwart van het lemmet lijkt het licht eerder op te slorpen dan te weerkaatsen. Het heft is in puur zilver gegoten en bezet met fraaie runen. Eén woord, in het midden van de tekens, is Atumbariaans: Songotor. Aan het zwaard is een niveau 1 schaduw gebonden (Songotor is zijn naam) zodat het 2D8+6+1D6+1D4 (de +1D6 is dankzij de schaduw, de +1D4 omdat het hier om een kwaliteitswapen gaat) schade doet.

Spiriana weet niet dat het wapen een schaduwzwaard is, ze kan de SK's enkel vertellen dat haar man er erg aan gehecht was en het zelden of nooit door anderen liet aanraken.

A. Herberg "t Gevonden Fortuin"

Een robuust gebouw dat wat betreft structuur identiek is aan de gewone huisjes rondom, zij het iets groter. Het valt echter onmiddellijk op door de kitcherige versieringen die haar eigenaars erop hebben aangebracht. Bovenaan alle muren, haast onwrikbaar bevestigd met zware nagels, hangen ijzeren en koperen gebruiksvoorwerpen waaronder potten en pannen, een kleine spade, enkele houwelen, een zware ploegschaar, een riek, hark, sikkels, zelfs een zeis en een kromzwaard. Alles is duchtig opgepoetst zodat als de zon haar stralen op het glimmende metaal laat vallen het lijkt alsof de herberg een kroon van schitterend goud en zilver licht draagt.

Openingsuren

De herberg is elke dag open van 6 uur 's avonds tot 2 uur 's ochtends, maar wie gewoon wat eten of drank wil kopen kan er ook op andere uren aankloppen.

Rogo en Ogeki Akkordia

Uitbaters van 't Gevonden Fortuin zijn Rogo Akkordia en diens vrouw Ogeki, twee donkerhuidige mensen afkomstig uit het zuiden van Zilkandor. Beiden behoorden er vroeger tot een rondtrekkende nomadenstam en ze hechten zich nog steeds erg aan de kulturele tradities van hun volk, wat tot uiting komt in hun ongewone klederdracht. Zowel Rogo als Ogeki dragen een lang gewaad samengesteld uit vertikale stroken gekleurd linnen, afwisselend smaragdgroen en azuurblauw, en zijn overladen met koperen en zilveren juwelen. Hun hoofd is omwikkeld met een rood hoofdhoeke en sandalen beschermen hun voeten. Daar dergelijke kleding

niet veel warmte biedt in het frisse bergklimaat van Delversdorp, verkiezen ze zoveel mogelijk binnen te blijven in de herberg, waar een stevig brandend haardvuur voor een hoge temperatuur zorgt.

Rogo Akkordia, mens, 38 jaar

Skores

BEH 55	KRA 16	WEE 46	CHA 37
INT 42	MOE 30	OPM 45	SPI 35
OMV 17	BEW 6		
LEP 40	AK 0	KB 0	

Kundes

Brouwen 79, Chammeren 56, Drinken 78, Grappen 67, Kamoeftage Nat 54, Koken 81, Oriënteren 89, Proeven 75, Rijden Paarden 91, Verhaalkunde 66, Volksomgang 70, Waarschatten 74, Zien 90, Heel Behendig (2)

Wapenkundes

Vuist (R) 55, 4 aanvallen, schade 1D6
Kortzwaard (R) 64, 2 aanvallen, schade 1D8+3

Uitrusting

Kortzwaard, zware kleding, buidel met 12 Dkt en 56 Sh, sleutelbos (met sleutels voor de wijnkelder, de kist in Rogo's slaapkamer en de voor- en achterdeur van de herberg)

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	1
LA	4-7	4 (10%)	1
RB	8-11	4 (10%)	1
Lichaam	12-16	14 (35%)	1
LB	17-18	6 (15%)	1
RB	19-20	6 (15%)	1

In een gevecht geeft Rogo zich over zodra hij geraakt wordt. Als Ogeki in de buurt is probeert ze hem onmiddellijk met Genezen Mens Wonden te helpen.

Karakter

Uiterlijk is Rogo vriendelijk, beleefd en vooral vol van vleierijen en complimentjes voor de personen waarmee hij omgaat, zodat de meeste mensen door hem gecharmeerd worden. Soms overdrijft hij hierin zodanig dat de voortdurende uitingen van goedkeuring en bewondering niet alleen aan het irritante beginnen te grenzen, maar men zich (terecht) zelfs begint af te vragen of dit kruiperig gedrag niet de dekmantel zou kunnen vormen voor heel wat minder fraaie bijbedoelingen. En dit laatste is inderdaad het geval. In werkelijkheid interesseert Rogo zich nauwelijks aan de mensen rondom hem, zolang hij er financieel maar wel bij vaart. Gierigheid is het enige wat hem voorlopig nog in het dorp houdt. Zijn enige doel is, met behulp van het blauw-wier, een zo groot mogelijk fortuin te vergaren en dan naar meer luksueuze oorden te verdwijnen.

Ogeki Akkordia, mens, 39 jaar

Gebruik voor Ogeki de skores van een dorpeling (mens). Ogeki heeft geen wapenkundes en draagt lichte kleding over heel het lichaam (1 BEP).

Kundes

Genezen Mens Wonden 81, Koken 95, Oriënteren 61, Proeven 83, Rijden Paarden 72, Volksomgang 60

Karakter

Ogeki is eerder stilzwijgend en volgzaam. Zij heeft zich voorgenomen dat het in de eerste plaats haar taak is een goede vrouw te zijn voor haar man. Volgens de haar van jongsaf aangeleerde nomadengebruiken komt dit er op neer nederig te zijn, hem nooit tegen te spreken en zijn doen en laten steeds te steunen zonder het in vraag te stellen. Daar zij echt van Rogo houdt heeft zij hier trouwens helemaal geen moeite mee. Indien Rogo bedreigd wordt zal zij hem desnoods met haar eigen leven beschermen.

Geruchten

Als de SK's Ogeki ondervragen zal ze zich verontschuldigen en hen beleefd naar Rogo doorsturen, hen erop wijzend dat de ideeën en meningen van haar man ook de hare zijn en het volgens hun gebruiken niet passend zou zijn indien ze zijn woorden in zijn plaats overnam.

Zoals het dus geheel in Rogo's aard ligt zal hij, in verband met de recente gebeurtenissen, eerst en vooral aan zichzelf denken en jammerend zijn beklag doen over de (financiële) gevolgen die hij erdoor moet verduren.

"Het is een ramp! Dat zoiets mij nu nog moet overkomen, net nu ik mij hier thuis begon te voelen! Gelukkig zijn de meeste mensen hier niet van een kleintje vervaard, praktisch allen vroegere avonturiers of fortuinzoekers, snap je, maar het zijn barre tijden en het zal waarschijnlijk niet lang meer duren alvorens de eersten op de vlucht slaan. En eens het hek van de dam is mag je alles verwachten, misschien zelfs een algehele uittocht! Dat zou het einde betekenen van mijn zaak! Ik smeeke jullie, doe iets!"

Rogo gelooft niet echt dat de SK's het dorp nog kunnen redden en bereidt zich inmiddels stilaan voor op een eventueel vertrek. In de hoop echter dat zulks uiteindelijk niet nodig zal zijn vertelt hij de SK's graag wat hij over de magiër (Kobaldis) heeft vernomen:

"Naar 't schijnt een kerel helemaal in het rood, met ogen vlamdend als 't heetste hellevuur! Na 't stellen van zijn eisen hief hij de armen in de lucht, er volgde een verschrikkelijke knal, ik hoorde hem zelfs tot hier! En een lichtflits, of zoiets, en blauwe rook en dan stortte het huis van Muldermans in. Allemaal dood als pieren, Muldermans, zijn vrouw en drie onschuldige kindertjes! Bedolven onder het puin! Vervloekt zij die rode duivel!"

"En dan weet je nog niet alles! 's Nachts laat hij zijn monsters los, en wee wie zich dan te ver buiten waagt! Ongeveer twee weken geleden, de dochtertjes van Spiriana, verscheurd! Hun lichaampjes werden bij 't kerkhof gevonden. En zowat een week terug Karolus de Rode! Ja, nu is 't Karolus de Dode, wees maar zeker! Ze zeggen dat er nog nauwelijks vlees aan z'n botten hing toen ze hem terugvon-

den op 't bospad! En te bedenken dat die rooie moordenaar toen zijn eisen zelfs nog niet bekend had gemaakt! Zijn bloeddorst kent geen grenzen! Hoe hadden we de dood van deze drie onschuldigen ooit kunnen verhinderen als we nog niet eens wisten wat die kerel wou?"

Rogo denkt dat alles, dus ook de moorden gepleegd door de krils, het werk is van één en dezelfde persoon. Vandaar dat het niet bij hem opkomt een onderscheid te maken tussen de nochtans erg verschillende voorvallen.

Als de SK's Rogo naar recente bezoeken van andere vreemdelingen vragen, vertelt hij het volgende:

"Effie denken, ja, natuurlijk! Een goeie drie weken terug is hier nog 'n bezoeker geweest. Goed gekleed, 'n mooie groene mantel had hij, met gouddraad omzoomd! Vertegenwoordiger van een of andere onderneming. Rosse baard. Ik geloof dat hij Tenobiqs heette. Hij is hier een dag of twee, drie gebleven, heeft wat rondgekeken en is 't dan afgestapt. Hij kon goed om met Losperis, hij verbleef trouwens in het dorps huis, de burgemeester zal er wel het fijne van weten."

Subplot 2: ontmaskering

Rogo's blauwwierpraktijk kan op verschillende manieren aan het daglicht blootgesteld worden.

Methode 1: persoonlijke beschuldiging

Het is best mogelijk dat de SK's Rogo eerst persoonlijk informeren over hun vermoedens omtrent zijn oneerlijke handeltje, omdat ze bijvoorbeeld bij gebrek aan concreet bewijs nog geen openlijke verdachtmaking willen uiten. Rogo zal alles ontkennen en weigert kordaat elke toegang tot andere kamers van zijn herberg (als de SK's hem bedreigen haalt hij Lullerkoek erbij en komt het tot een openlijke konfrontatie (zie methode 2)). Toch zal de wetenschap dat men onraad ruikt Rogo zodanig van zijn stuk brengen dat hij zijn vertrek niet langer uitstelt. Zodra de herberg leeg is sluit hij de zaak en begint overhaast te pakken. Als de volgende nacht ten einde loopt probeert hij met Ogeki en zijn kist geld (waarin ook nog zijn kostennota's steken) weg te sluipen, gebruik makend van de laatste duisternis en nog voor het dorp ontwaakt (als de SK's hem hierbij snappen, bijvoorbeeld omdat ze de herberg nauwkeurig in het oog houden, zie dan Gerechtigheid).

Methode 2: openlijke beschuldiging

De SK's maken hun verdenkingen in de nabijheid van anderen zonder omhaal bekend. Weerom zal Rogo met klem ontkennen, maar de discussie trekt onmiddellijk de nieuwsgierigheid van de aanwezige dorpelingen, waarvan er heel wat al een tijdje misnoegd zijn over het feit dat het grootste deel van hun inkomen als sneeuw voor de zon lijkt te verdwijnen telkens ze de herberg bezoeken. Al gauw klinken er instemmende kreten uit de steeds groeiende groep onstaanders:

"Ze hebben gelijk, die Rogo zuigt ons plat, z'n prijzen zijn belachelijk!"

"En dan weigert hij nog Delfdorpse wijn in te doen! Een schande is het! Helemaal uit Kalinggrad laat hij z'n leveringen komen, en waarom? Dat zou ik wel eens willen weten!"

"'t Is niet verantwoord dat één kerel kan beslissen over wat

't bier en onze wijn kost! Om 't half jaar doet hij er 'n schepje bij, maar toch betalen we zonder klagen, elke keer opnieuw! We zijn zeker zot!"

"Ik zeg je dat het niet normaal is! Twee dagen terug, ik had me voorgenomen maar 'n half uurtje te blijven, twee pintjes of zo, dat had je gedacht! Tot sluiting heb ik er gezeten, m'n geld, allemaal op! 't Lijkt wel alsof je wilskracht ontnomen wordt als je er komt!"

"En waarom niet? Een duivelskunstenaar is 't, zeg ik je! Hij heeft z'n truukjes geleerd van z'n donkere broeders uit 't zuiden! Hem opknopen, dat zeg ik!"

Het rumoer trekt de aandacht van Lullerkoek die nog net op tijd arriveert om de gemoederen te bedaren en de zaak verder min of meer rechtvaardig te laten verlopen.

Gerechtigheid

Lullerkoek zal de SK's de kans geven hun beschuldiging met bewijzen te staven en, gezien de algemene ontstemming, hen zelfs toestaan de herberg grondig te doorzoeken, ondanks Rogo's kreten van verontwaardiging. Rogo wordt pas onder arrest geplaatst als de SK's met tastbaar materiaal uitpakken.

Tot dit tastbare materiaal kunnen behoren de potjes blauw-
wier uit de keuken, de, met water verdunde, zogenaamde kwaliteitswijn in de kelder of het verbazend grote fortuin, vergezeld van kostennota's (waarop vooral de aankoop van goedkoop bier en wijn terug te vinden zijn, en slechts een zeer kleine hoeveelheid kwaliteitswijn, in geen verhouding tot de hoeveelheden die Rogo elke avond verkoopt (want aan de gedrogeerde klanten die kwaliteitwijn bestellen serveert hij eveneens het met water verdunde mengsel, daar ze het verschil toch niet merken (zie verder)), te vinden onder Rogo's bed.

Mer op dat het formuleren van verdenkingen omtrent bedwelmende stoffen of kruiden in het wierrookmengsel al voldoende is om Rogo onder voorlopig arrest te plaatsen om inmiddels verder onderzoek naar de samenstelling van het wierrook toe te laten.

Denk eraan dat de SK's alles zelf moeten zoeken. Er zijn voldoende mogelijkheden voorhanden om aan te tonen dat er iets niet pluis is in de herberg, indien zij desondanks toch niets vinden, laat de zaak dan verder onbemoeid!

(1) Gelagzaal

Het is hier altijd erg heet, tot het onaangename toe, zodat de meeste gasten, zelfs na het uitdoen van hun bovenkleding, er zwetend bijzitten en de verfrissende wijn overal rijkelijk vloeit.

Het interieur weerspiegelt, de eenvoudige houten stoelen en tafels uitgezonderd, onmiskenbaar nomadeninvloeden. Alle wanden van de gelagzaal zijn bedekt met dikke tapijten, overwegend in rode en paarse tinten, doorweven met goudkleurige symmetrische figuurtjes. Aan de eiken balken van het lage plafond hangen een tiental koperen lantaarns die een oranje lichtgloed verspreiden. In het midden van de ruimte staat een grote ijzeren schaal gevuld met een smeulend mengsel wierook en kruiden (waaronder ook wat blauw-
wier om tot het algemene "welvoelen" van de gasten bij te dragen (zie subplot 2)) vanwaar een welriekende,

blauwe walm opstijgt. Boven de haard prijken een klein, mooi versierd, rond schild en twee kromzwaarden. De tonnen tegen de oostmuur bevatten allen goedkope (onverdunde) wijn, op één na, die met drinkwater gevuld is.

Zalig gevoel

Zodra de SK's binnentreden komen zij onder invloed van het wier. De dosis die in de lucht hangt is echter zodanig klein dat ongeveer een half uur in de gelagzaal vereist is alvorens de effecten zich doen gelden. SK's die vroeger reeds met blauwwier in contact gekomen zijn mogen een Ruiken-10-proef afleggen, bij succes nemen ze een vaag aroma in de lucht waar dat hen inderdaad doet denken aan de geur van blauwwier.

Pas na een half uurtje dus worden de SK's stilaan bevangen door een gevoel van intens geluk en opgewektheid. Voor zover de oorzaak hiervan hen, nu half gedrogeerd, nog interesseert kunnen ze slechts tot algemene veronderstellingen komen. Zoals bijvoorbeeld dat het misschien aan de vrolijke sfeer, de gezellige omgeving, de vriendelijke bediening van Ogeki of de heerlijke wijn ligt dat ze zo goedgezind zijn. Hoe dan ook, de aangetaste SK's zullen de rest van de avond met de andere aanwezigen een uitbundig bacchanaal houden. Iedere SK zal minstens 5 Dkt besteden (indien ze minder bezitten doen ze alles op) en slechts onder dwang (bijvoorbeeld van nog niet beïnvloede SK's) de herberg verlaten.

Vreemde wijn

Rogo serveert altijd wat de klanten vragen tot het blauwwier effect heeft. Vanaf dan zal hij, om zijn winsten nog verder te vergroten, steeds het goedkoopste bier en de goedkoopste (met water verdunde) wijn op tafel zetten, zelfs als de klant om het beste en duurste (de Keringer) vraagt (wat dan gewoonlijk het geval is).

Natuurlijk is dit soms riskant. Immers, het is altijd mogelijk dat een nuchter persoon zich bij een tafel voegt die Keringer besteld heeft maar waterwijn gekregen heeft. Het is duidelijk dat de nieuwkomer bij het proeven van de wijn onmiddellijk zal vaststellen dat zijn vrienden helemaal geen Keringer gekregen hebben. Het voorkomen van dergelijke incidenten is de hoofdtak van Ogeki. Voorzien van enkele kruiken echte Keringer slaat zij aandachtig het komen en gaan van de gasten gade. Wanneer zich ergens het voorgenomde dreigt af te spelen begeeft ze zich haastig naar de tafel in kwestie om er de waterwijn te vervangen met de Keringer, uitleggend dat er in al de drukte per ongeluk een vergissing gebeurd is. Dat nog niemand echt bedenkingen bij deze voorvallen gehad heeft ligt onder meer aan het feit dat weinigen het gebeurde zich aan het einde van de avond nog herinneren.

Beïnvloede SK's krijgen eveneens waterwijn in plaats van Keringer geserveerd en zullen, als ze door nuchtere kompanions vervoegd worden dus ook een andere kruik krijgen. Wie nuchter is mag trouwens altijd een OPM-20-proef afleggen, bij succes wordt men gewaar hoe Ogeki af en toe naar sommige tafels snelt om er kruiken te wisselen. Onthoud dat het blauwwier pas na een half uur een uitwerking begint te hebben.

Sluiting

Om 2 uur in de ochtend sluit de zaak. Zoals elke avond sleept of duwt Rogo iedereen willens of onwillens naar buiten. Sommigen slepen zich dan nog huiswaarts maar de meesten (inklusief eventuele SK's) worden 's ochtends op een hoopje voor de herberg aangetroffen, waar ze door de vrouwen van het dorp met ijskoud water uit hun roes gehaald worden. Het enige wat de feestvierders nog aan de vorige avond herinnert is een ronduit misselijk gevoel (veroorzaakt door de combinatie van het uitgewerkte blauwwier en een stevige kater) en een lichte beurs.

(2) Keuken

De kasten en rekken zijn volgestouwd met allerhande voedingswaren (vlees, fruit en brood) en ook een groot aantal potjes en flesjes met kruiden, waaronder heel wat minder bekende eksotische stoffen, sommige ronduit walgelijk, andere uiterst verfijnd.

Vreemde vondst

Achterin een van de kasten, door de overige inhoud aan het zicht onttrokken, staan drie kunstig gegraveerde zilveren vaasjes (elk 15 Dkt waard). De stoffen die ze bevatten kan men eigenlijk moeilijk tot het normale spijzenarsenaal van de kok rekenen. In één ervan zit een grijze pasta (bereid op basis van steenslanggif (LEP/5)), de twee andere zijn gevuld met een bouw poeder (fijngemalen blauwwier) enerzijds, en droge stukjes blauwzwart wier (onbewerkt blauwwier) anderzijds.

• (3) Voorraadkamer

Deze is tot barstens toe gevuld met eetwaren, droog brandhout, vaten drinkwater, enkele lantaarns, een 10-tal flessen lampolie, borstels, emmers, een oude slede, 20 meter touw, houten en metalen eetgerei, een kist koperen drinkbekers, een enorme ijzeren ketel (ruim 1 meter diameter) en nog vele andere alledaagse gebruiksvoorwerpen, zodat er nauwelijks enige bewegingsruimte overblijft.

Voorzichtigheid geboden

Als de SK's deze plaats betreden laat hen dan een BEH-proef+10 afleggen. Mislukking resulteert in het omstoten van een of ander voorwerp met een ware lawine van omvallende dingen rondom en luid lawaai tot gevolg. Rogo zal hierop onmiddellijk komen toesnellen en een schadevergoeding eisen (er blijken inderdaad heel wat voorwerpen gebroken of geblutst te zijn) ten bedrage van 100 Dkt. Hij probeert deze (veel te hoge) som voor de SK's als rechtvaardig te doen overkomen door jammerend van het ene naar het andere beschadigde voorwerp te stappen en telkens een overdreven pleidooi over de waarde ervan te houden, in de stijl van:

"Nee! Nee! Niet mijn Zilkandoriaanse kookpan, die minstens 25 Dkt waard is! Zie deze bluts! (wijst op een nauwelijks merkbaar deukje) Ze is geruïneerd, een erfstuk van mijn overgrootmoeder! En wat zie ik hier? (neemt een gebroken vaas van eenvoudig aardewerk in de hand) Zeker 20 Dkt zeg ik je! Zeker 20 Dkt is dit prachtstuk, een ode aan de pottenbakkerskunst, waard! Oh, goden, welk ongeluk is op mij nedergedaald!"

Waarde schatten onthult dat de werkelijke schade hoogstens 20 à 30 Dkt kan bedragen. Indien de SK's weigeren te beta-

len (of slechts 20 of 30 Dkt willen betalen), stuurt Rogo Ogeki om burgemeester Lullerkoek erbij te halen (die zichzelf zal laten vergezellen door zijn wacht en een 10-tal gewapende Delfdorpenaars). Lullerkoek zal onmiddellijke betaling eisen, hetzij van 100 Dkt, hetzij van 25 Dkt (dit laatste enkel als de SK's Lullerkoek inlichten dat de echte waarde maar 20 à 30 Dkt kan zijn). Het alternatief is gevangenneming door de dorpsroepen en gedwongen afgave van het verschuldigde bedrag, of van bezit met een overeenstemmende waarde. Indien geen van beiden voorhanden is, dienen de SK's een schriftelijke schuldbekentenis aan Rogo te ondertekenen (dit moet je dan als SM alleszins onthouden, het kan altijd een leuke verrassing zijn als de SK's deze bekentenis in een van hun volgende avonturen onverwachts door een reizende Delfdorpenaar, of misschien door Rogo zelf, onder de neus geduwd krijgen).

Als het voorval zich tijdens een nachtelijke inbraakpoging van de SK's afspeelt, schrikken Ogeki en Rogo natuurlijk wakker door het lawaai. Ogeki loopt dan via de gelagzaal en voordeur om hulp (Lullerkoek en 20 gewapende dorpingen arriveren na een kwartier), terwijl Rogo (ongewapend) naar de voorraadkamer gaat om de inbrekers te konfronteren (hij probeert de SK's op sluwe manier bezig te houden (tot Lullerkoek aankomt) door hen te negeren en zich schijnbaar enkel om de voorwerpen en geleden schade te bekommeren (zoals hoger)). Tenzij de SK's een zeer aannemelijke verklaring voor hun daad hebben (bijvoorbeeld het onthullen van Rogo's blauwwierpraktijken (subplot 2)), zal hun straf nu ernstiger zijn. Niet alleen een schadevergoeding van wat Rogo eist (100 Dkt), tevens een boete van nogmaals 100 Dkt en inlevering van alle wapens zolang zij deze niet direct nodig hebben voor hun opdracht (de SK's vormen momenteel nog de enige hoop voor de dorpingen om Delversdorp van het onheil te redden, zodat Lullerkoek hen niet wil opsluiten).

Indien de SK's willen overgaan tot een gevecht, wijs hen dan niet alleen op hun geringe overlevingskansen (10 tot 20, zij het zwakke, tegenstanders), maar bovendien op het feit dat ze opdracht in dienst van het dorp dan wel kunnen vergeten. Blijven ze toch vastberaden, aarzel dan niet het gevecht uit te voeren en handel het avontuur verder af zoals achteraan beschreven (openlijk gevecht).

(4) Toilet

Een sobere stenen zitplaats met een opening die uitgeeft op een diepe put. Het toilet wordt wekelijks door een boer geleid. Aan de wanden hangen bosjes welriekende kruiden die de onaangename geurtjes neutraliseren.

(5) Wijnkelder

Een vierkante ruimte (staat niet op het grondplan) met een oppervlakte van ongeveer 10 vierkante meter, steeds afgesloten met een groot hangslot (Rogo heeft de sleutel altijd bij zich). Het is er fris en erg vochtig. Tegen de muren staan een zestal grote vaten, één met water (volgens Rogo drinkwater, maar in werkelijkheid om wijn te verdunnen), één met bier, één met verdunde, goedkope Kalinggradse wijn (heeft een waterig smaakje, een Proeven+30-proef bevestigt dat er water aan is toegevoegd), drie met onverdunde wijn. Verder staan er twee kisten met flessen Keringer (dure kwa-

liteitswijn uit Kalinggrad) en over de vloer verspreid liggen lege flessen, 3 emmers, 5 toortsen en een lantaarn.

De reden waarom Rogo zijn wijn exclusief uit Kalinggrad, 100 km ten zuiden van Delversdorp, laat komen is omdat zijn bestellingen niet overeenkomen met wat er in de herberg gebruikt wordt. Immers, Rogo verdunt heel wat wijn en verkoopt ook heel wat gewone wijn als lukse wijn. Indien hij zijn wijn in Delversdorp zou aanschaffen, zouden zijn Delfdorpsse leveranciers waarschijnlijk vroeg of laat tot de verdachte vaststelling komen dat Rogo heel wat meer, vooral van de kwaliteitswijn, schijnt te verkopen dan ze hem leveren.

(6) Slaapkamer

Het slaapvertrek van Rogo en Ogeki. Wanden en vloer zijn bedekt met dikke tapijten. De kasten bevatten linnen, een ruim assortiment aan kleurrijke nomadenkleding, zilveren en ivoren flesjes eksotisch parfum (gezaamenlijk 50 Dkt), een licht maliën hemd met mouwen en een rood kistje gevuld met koperen en zilveren juwelen (samen 30 Dkt).

Rogo's schat

Onder Rogo's bed, het westelijke, staat een mooi versierde kist in zwart ralkhout, afgesloten met een stevig hangslot (Rogo draagt de sleutel). Erin bevindt zich een zak met 320 Dkt en 890 Sh, de winsten van Rogo's handeltje, vergezeld van een stapeltje perkamenten die vol staan met allerlei berekeningen. Dit zijn Rogo's kostennota's. Mits de SK's de rekeningen bestuderen kunnen ze met een succesvolle Wiskunde-proef+10, of OPM-30, vaststellen dat Rogo veel meer wijn verkoopt, vooral Keringer, dan hij aankoopt. Indien ze hierin mislukken kunnen ze de perkamenten altijd nog aan Vespra doorspelen, hij merkt het geknoei altijd onmiddellijk.

B. Dorpshuis

Het dorps huis steekt uit boven de rest van het dorp, het is immers het enige gebouw dat twee verdiepingen hoog is. Het uiterlijk is duidelijk geïnspireerd op traditionele Doriaanse tempels. Halve schijnpilaren ondersteunen een driehoekig, stenen venster dat opgevuld is met beeldhouwwerk. Het tafereel dat hier wordt voorgesteld is niet religieus van aard, maar toont een groep mijnwerkers, mensen en dwergen, tijdens de erstontginning. Brede, arduinen treden leiden naar de houten poort die van twee bronzen, ringvormige handgrepen is voorzien.

De wacht

In het dorps huis verblijft, naast de burgemeester en de dorpsklerk, ook een wachter. Dit is een dorpling die om de week wordt afgelost. De wachter slaapt tijdens de dag en waakt 's nachts. Tijdens deze wacht doet hij om het uur een korte ronde, een klein kwartiertje, in het dorpscentrum. SK's die in het dorps huis willen inbreken moeten dus slim spelen. Ofwel kunnen ze de wacht in stilte trachten uit te schakelen, of af te leiden, ofwel wagen ze een snelle inbraak tijdens diens ronde.

Gebruik voor de wacht de skores van een dorpling (mens of dwerg), met de platen helm, maliën hemd en leren broek.

Gevangenis

Misdadigers worden opgesloten in een huis met getraliede ruiten, een 10-tal meter van het dorps huis verwijderd. Slechts zelden moet het gebruikt worden, en dan meestal maar voor korte periodes. Momenteel is het leeg, Losperis draagt de sleutel.

Dorpsraad

In de dorpsraad zetelen vijf dorpingen die elk jaar opnieuw op democratische wijze verkozen worden. De raad wordt geleid door de burgemeester en komt maandelijks, of telkens de omstandigheden het rechtvaardigen, samen. Haar voornaamste taak is het bespreken van allerlei voorstellen, die door iedereen ingediend mogen worden, en het voorleggen ervan aan de burgemeester. Verder dient de burgemeester al zijn beslissingen, vóór ze uitgevoerd worden, aan de raad bekend te maken, zodat zij hierover een instemmend of afkeurend oordeel kan vellen. De burgemeester hoeft de mening van de raad geenszins op te volgen, de uiteindelijke beslissingsmacht ligt volledig bij hem. Wanneer een burgemeester echter regelmatig de opinies van de raad negeert, kan de raad een openbare volkszitting bijeenroepen om haar grieven aan het volk, de dorpingen, voor te leggen. Daarna wordt een nieuwe burgemeesterverkiezing gehouden, waaraan de oude burgemeester wel nog steeds mag deelnemen. In praktijk is zo iets nog nooit voorgevallen, over het algemeen stoken de meningen van de burgemeester toch met die van de raad, of past hij zijn besluiten deels of geheel volgens de wensen van zijn raad aan. Dit gebeurt vooral in de rechtspraak, waar de burgemeester zijn straffen regelmatig verzwakt of verlicht naargelang de opinie van de raad. *Moord wordt echter altijd met ophanging bestraft.*

Losperis Lullerkoek

De echte naam van Losperis Lullerkoek is Jarl Renowulf. Hij is afkomstig uit het hoge Analtese noorden, waar hij op jonge leeftijd de bloedige oorlog tussen zijn volksstam, de Normanna, en hun voornaamste rivalen, de Germanna, ontvluchtte. Met de bedoeling een volledig nieuw leven op te bouwen, en definitief met het verleden te breken, veranderde hij zijn identiteit. Voortaan zou hij zich voordoen als Losperis Lullerkoek, fortuinzoeker uit Davilaat. En met de jaren vereenzelfdigde hij zich meer en meer met dit verzinzel, zodat zijn echte naam hem uiteindelijk niet meer dan een vage herinnering, een droom, toescheen, en fictie stilaan realiteit verdrong. Kortom, Losperis, die niemand ooit over zijn ware achtergrond verteld heeft, is nu stilaan zelf gaan geloven dat hij inderdaad Losperis Lullerkoek uit Davilaat is.

Losperis is nu 51 jaar oud. Toch zou men hem makkelijk tien of vijftien jaar jonger schatten. De vele jaren die hij als zwervend fortuinzoeker onder de blote hemel heeft doorgebracht hebben zijn barbaarse weerstand alleen maar versterkt, zodat hij, alhoewel nu hij bijna de herfst van zijn leven voorbij is, nog bijzonder stevig op zijn benen staat. Hij is groot, ruim 2.20 meter, en zwaar gebouwd. Uiterlijk straalt hij vooral brute kracht uit, alhoewel zich achter zijn heldere, zeeblauwe ogen een schrandere geest verschuilt.

Zijn lange, gekrulde haren en volle baard zijn zwart, enkele bosjes zilvergrijs uitgezonderd.

Losperis Lullerkoek, mens 51 jaar

Skores

BEH	36	KRA	20	WEE	53	CHA	58
INT	44	MOE	36	OPM	40	SPI	40
OMV	22	BEW	6				
LEP	49	AK	0	KB	0		

BEH, KRA en WEE van Losperis zijn aan de lage kant gezien zijn gevorderde leeftijd.

Kundes

Charmeren 68, Diplomatie 53, Drinken 89, Lez/Schr Atumbariaans 69, Rijden Paarden 65, Volksomgang 90, Heel Sterk (2), Heel Taai (2), Sterke Persoonlijkheid (2)

Wapenkundes

Vuist (R) 57, 3 aanvallen, schade 1D6
Dolk (L) 60, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Strijdbijl (R) 78, 1 aanval, schade 3D6+2

Uitrusting

Dolk, lichte kleding, licht maliën hemd met mouwen, sleutel tot de gevangenis, beurs met 25 Dkt en 20 Sh

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	1 (+1D4+5)
LA	4-7	5 (10%)	1D4+3
RA	8-11	5 (10%)	1D4+3
Lichaam	12-16	17 (35%)	1D4+3
LB	17-18	7 (15%)	1 (+1D4+3)
RB	19-20	7 (15%)	1 (+1D4+3)

De strijdbijl, platen helm en zwaar maliën broek (BEP tussen haakjes vermeld) liggen op Losperis' kamer. Hij draagt ze enkel indien hij een gevecht verwacht en hij ze in zijn kamer kan gaan halen.

Karakter

Losperis is een pragmatisch man. Hij laat zich bij de uitoefening van zijn ambt zelden leiden door persoonlijke emoties of voorkeur, zijn beslissingen zijn hoofdzakelijk gebaseerd op wat het meeste nut, voor het dorp, oplevert. Hij is beleefd en vriendelijk, zij het wat koel, beredeneerd en niet erg spontaan, iets wat deels aan zijn gevorderde leeftijd te wijten is. Hij houdt van openheid en klare, ondubbelzinnige taal en is ervan overtuigd dat ieder persoon in de grond een goede aard heeft, bijgevolg oordeelt hij eerder mild over overtredingen, soms tot ongenoegen van de dorpsraad. Aan vriendjespolitiek doet hij niet en omkoperij, chantage of dreigementen hebben geen enkele invloed op hem.

Geruchten

Als de SK's informatie over de mijn of mijntunnels vragen: *"Wat hebben onze mijntunnels met die tovenaars te maken? Maar goed, jullie zullen wel weten wat jullie doen. In de bibliotheek, daar kan je wat algemene info over mijnbouw vinden. Als je echter specifiek in onze Delfdorpse mijn geïnteresseerd bent, kan je beter het dorpsarchief raadplegen,*

wacht ik schrijf even een briefje dat je mijn toelating hebt, anders laat Vespra je er niet in. Zoek onder "Ekonomie" of "Geschiedenis" (bemerkt dat Lullerkoek weet waar uitknipsel 4 ligt, als de SK's dus naar een mijnkaart vragen zal hij deze zelf onmiddellijk voor hen gaan halen)

"En nog iets, je kan de mijntunnels die nog in gebruik zijn bezoeken als je dat wil, maar dan moet er wel iemand met je mee, ikzelf of iemand van onze dorpsraad, om je te begeleiden, vooral om veiligheidsredenen"

Het enige interessante dat de SK's bij een bezoek aan de mijntunnels kunnen vernemen is hoe en waarom goopies en fluofungi gebruikt worden. De begeleider vertelt hen ook de typische uitdrukkingen "Zo kostbaar als je goopie", "Hij gooit zijn goopies voor de krokodillen" en "Zieke goopies hebben" (zie beschrijving voorraadkamer (3)).

En als de SK's over recente bezoekers of Tenobias vragen:

"Tenobias is de enige bezoeker die we hier, op jullie na, de laatste vijf, zes maanden gehad hebben. Rosse baard, chique gekleed. Vertegenwoordiger van een belangrijke ontginningsmaatschappij. Sprak over grote investeringen, mogelijk zelfs de uitbouw van een heel nieuw mijngebied. In de omliggende heuvels, met ons dorp als basis."

"Nochtans scheen hij over mijnbouw niet veel af te weten, maar zijn taak beperkte zich eigenlijk louter tot het opsporen van vindplaatsen vertelde hij. Ik heb hem de vrije hand gegeven en hem laten rondkijken waar hij wou. 't Was een sympathieke kerel. Ik vertrouwde hem op zijn woord, hij heeft me trouwens nooit een officieel document, een kontrakt of zo, voorgelegd. En ja, na een paar dagen is hij vertrokken, vóór dag en dauw, zonder me iets te laten weten. Ik hoop dat ik nog van hem hoor maar ik betwijfel het. Jammer."

Als de SK's vragen stellen in verband met herbergier Rogo: *"Zal ik je eens zeggen wat ik van Rogo denk? Beweringen dat hij klanten betovert of zo lijken me dikke onzin. Volgens mij kunnen de meesten gewoon niet tegen die Kalinggradse wijn. Dat is trouwens het enige wat ik eigenaardig vind. Waarom moet hij per se zijn wijn allemaal uit Kalinggrad invoeren? Niet dat hij slecht is, ik drink hem ook af en toe, vooral de Keringer. Maar we maken hier toch ook wijn?"*

"En mag ik jullie bovendien waarschuwen dat als jullie Rogo van iets verdenken je best zorgt dat je eerst bewijzen hebt! Valse beschuldigingen vallen hier niet in goede aarde. Bovendien geloof ik dat er momenteel dringerder problemen aan de orde zijn, of heeft Rogo misschien ook al iets met die tovenaars te maken?"

Vespra Vistatianus

Vespra Vistatianus is een grijsharige, kalende man van tegen de vijftig. Hij is afkomstig van Atumbar waar hij vroeger les gaf in talen en wiskunde. Op zijn veertigste besloot hij ermee te stoppen en zijn spaarcenten te gebruiken om rondreizend nog zoveel mogelijk van de wereld te zien. Daar hij ongehuwd was stond trouwens niets dit in de weg. Vier jaar geleden belandde hij in Delfersdorp. Lullerkoek, net op zoek naar een nieuwe dorpsklerk, omdat de oude stilaan aan pensioen toe was, bood hem op grond van zijn bekwaamheden terstond de job aan. Vespra, bijna blut en moegereisd, aarzelde niet lang.

De taak van Vespra is driedelig. Vooreerst moet hij voor de nauwkeurige boeking van de in- en uitvoer van alle goederen zorgen, en problemen of ongunstige toestanden onmiddellijk aan Lullerkoek of diens dorpsraad melden, zodat zij dan over mogelijke ingrepen kunnen beslissen. Ten tweede moet hij het dorpsarchief onderhouden en aanvullen en tot slot is hij ook nog verantwoordelijk voor het toezicht op de bibliotheek.

Vespra Vistatianus, mens 49 jaar

Skores

BEH 34	KRA 14	WEE 38	CHA 47
INT 42	MOE 25	OPM 42	SPI 40
OMV 17	BEW 3		
LEP 36	AK 0	KB 0	

Kundes

Kryptografie 69, Lez/Schr Atumbariaans 91, Lez/Schr Og Akh Dimorth (dwergentaal) 80, Linguïstiek 70, Steenkunde 63, Wiskunde 88

Uitrusting

Lichte kleding, beurs met 10 Dkt en 8 Sh

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	1
LA	4-7	4 (10%)	1
RA	8-11	4 (10%)	1
Lichaam	12-16	13 (35%)	1
LB	17-18	5 (15%)	1
RB	19-20	5 (15%)	1

Karakter

Vespra is nogal perfektionistisch ingesteld en streeft er steeds naar alles tot in de details korrekt af te handelen. Gezien zijn functie kan men dit bezwaarlijk een negatieve eigenschap noemen, maar ook in de omgang met anderen is precisie voor hem het belangrijkste, zodat hij dikwijls saai, van elke emotie verstoken, soms zelfs vervelend, overkomt. Toch zijn zijn intenties altijd goed en is hij betrouwbaar en eerlijk. Pogingen tot omkoperij of chantage verafschuwt hij en zal hij steeds aan Lullerkoek melden. Klare bedreigingen met marteling of de dood kunnen daarentegen wel erg overtuigend werken, Vespra is immers niet van de moedigsten en kan geen pijn verdragen.

Geruchten

Als de avonturiers informeren naar recente bezoekers of Tenobias:

"Inderdaad, was 't nu twee of drie weken geleden? M'n geheugen laat het tegenwoordig wel eens afweten snap je. Wacht, 'k zal even m'n dagboek raadplegen..." (stapt naar zijn bureau en slaat een dikke bundel perkamenten open) *"Hier is het... Weet je wat? Neem het anders gerust maar even mee, als het zo belangrijk is... Dan kan je het rustig doorlezen of eventueel kopiëren. Hoe dan ook, ik wil het natuurlijk wel terug en liefst in dezelfde staat!"* (Vespra overhandigt een perkament uit de bundel (geef de spelers uitknipsel 1, zoals bij de beschrijving van het kantoor van Vespra)).

Meer dan wat in dit dagboek staat weet Vespra overigens niet te vertellen.

(1) Hal

De hal, voorzien van een vloerbetegeling van goedkoop manner, zoals overigens heel het dorps huis, is leeg. De deuren die op de bibliotheek en het kantoor van klerk Verspa uitgeven staan steeds open. Links en rechts leidt een stenen trap naar boven.

Ontvangst

Zodra bezoekers de hal betreden treedt Verspa tevoorschijn en stelt zichzelf voor:

"Vespra, de officiële klerk van dienst, beste mensen! Waar-mee kan ik behulpzaam zijn? Wenst u de bibliotheek te raadplegen of wilt u de burgemeester spreken?"

Voor het raadplegen van de bibliotheek vraagt Vespra slechts dat de SK's hun naam, of een kruisje voor wie niet schrijven kan, op de gebruikerslijst in zijn kantoor invullen.

Als de SK's Lullerkoek willen spreken zal Vespra hen persoonlijk naar de vergaderzaal (9) begeleiden, waar de burgemeester zijn dagdagelijkse taken vervult.

Toegang tot het dorpsarchief (5) zal Vespra enkel verlenen indien de SK's hiervoor een persoonlijke goedkeuring van Lullerkoek kunnen voorleggen (Vespra bewaart de sleutel tot het dorpsarchief in zijn kantoor).

(2) Kantoor van Vespra

De kast bevat bundels perkamenten met allerlei financiële en economische gegevens over het dorp.

Sleutels

De lade van het bureau bevat de sleutels tot het dorpsarchief (5) en de voorraadkamer (3), schrijfveren, een potje met fijn zand en een met zwarte inkt.

Gebruikerslijst

Het bureau zelf is met talloze papieren bedekt, waaronder een lange perkamentrol. Dit is de gebruikerslijst, waarop kronologisch de namen van al wie de bibliotheek raadpleegt worden bijgehouden, om bij eventuele beschadiging van de waardevolle boeken het opsporen van de daders te vergemakkelijken. Het spreekt vanzelf dat dit meer een psychologisch afschrikkingsmiddel is dan van enig reëel nut, daar vele Delfdorpenaars niet schrijven kunnen en bijgevolg hun naam met een onpersoonlijk kruisje markeren.

Uitknipsel 1

Naast de gebruikerslijst ligt een lijvige perkamentenbundel, het persoonlijke dagboek van Vespra, waarin hij nauwkeurig de belangrijkste gebeurtenissen van iedere dag optekent (dagen waarop niets noemenswaardig te berichten valt slaat hij over). Als de SK's de bundel raadplegen trekt het perkament met de recentste aantekeningen hun aandacht (overhandig uitknipsel 1).

Uittreksel uit het dagboek van Vespra:

• Dag 10, maand 10, 2095

Het is al een hele tijd geleden, maar vandaag werd ons dorp opnieuw vereerd door het bezoek van een rosbaardige vreemdeling. Tenobias is zijn naam. Afgaande op zijn dure kleding, een prachtige groene mantel versierd met gouddraad, hemd en broek in lichtblauwe zijde en zwarte, lede-

ren laarzen met zilveren gesp, lijkt het me een man van hoog aanzien.

• Dag 11, maand 10, 2095

Tenobias en Lullerkoek kunnen goed met elkaar overweg. Een belangrijk vertegenwoordiger van een grote ontginningsmaatschappij heeft Losperis me verteld. Hij is erg geïnteresseerd in de activiteiten van ons dorp. Ik hoop dat er iets positiefs uit de bus komt.

• Dag 12, maand 10, 2095

Vandaag heeft hij de dorpsarchieven doorgekeken. Hij had de toelating van Lullerkoek, dus ik aarzelde geen moment. Iets betreffende het onderzoeken van het economisch potentieel van het dorp zei hij. Natuurlijk heb ik erop gelet dat er niets beschadigd of ontvreemd werd. Hij kopieerde er een grondplan van de mijn (uitknipsel 4).

• Dag 14, maand 10, 2095

Losperis lijkt erg teleurgesteld. Begrijpelijk, Tenobias is deze ochtend onverwachts betrokken zonder een contactadres achter te laten. Waarschijnlijk vond hij de zaak uiteindelijk toch niet de moeite waard. Pech gehad.

• Dag 16, maand 10, 2095

Twee goopies zijn losgebroken. Ik had hun kooi blijkbaar slecht dichtgemaakt. De spitsvondigheid van die diertjes is soms verbazingwekkend.

• Dag 17, maand 10, 2095

De goopies zijn weer terecht. Eéntje zat nog in de voorraadkamer, verstopt onder een mijnwerkershelm. De andere vond ik in de bibliotheek, knabbelend aan een stuk perkament. Gelukkig viel de schade nog mee. Wat ik me vooral afvraag is hoe hij daar geraakt is. Misschien tussen mijn benen geglipt terwijl ik de deuren open deed of zo.

• Dag 18, maand 10, 2095

Gerlinda en Sophia, de dochtertjes van mevrouw Spiriana zijn deze avond niet naar huis teruggekeerd. Ze waren hout gaan sprokkelen in het zuidelijke bos. Zodra het weer licht wordt zal er een grote zoekactie plaatsvinden.

• Dag 19, maand 10, 2095

Het is verschrikkelijk. Nog vóór het optrekken van de ochtendnevels heeft men de ontzielde lichaampjes van de meisjes bij het kerkhof gevonden. Ze waren op barbaarse wijze toetgetakeld, verscheurd door een of ander wild beest. De vraag is welk, want wolven en andere vleeseters zijn nagenoeg onvindbaar in deze heuvels. Sommigen beweren dat er een weerwolf in ons midden huist.

• Dag 21, maand 10, 2095

Een vrouw die paddestoelen ging plukken beweert een mensachtige gestalte gezien te hebben, in de schaduw van een troepje dicht bij elkaar groeiende dennebomen. Toen ze naderde merkte ze plots twee ogen, rood als gloeiende sintels, die haar vanuit de schemerige plek doordringend aanstarden. Er volgde een onheilspellend gegrom. Daarop is ze zonder omkijken weggerend, zo snel haar benen haar dragen konden.

• Dag 23, maand 10, 2095

Het lijk van Karolus de Rode werd aangetroffen op de weg naar het zuiden. Blij dat ik het niet was die het ontdekte. Het schijnt dat er niet veel overbleef, op wat afgeknauwde boten na. Weer een naam voor lijst der overledenen in het archief. Karolus was een stevige kerel, wat voor monster hem ook gepakt heeft, het moet dus erg gevaarlijk zijn.

• Dag 24, maand 10, 2095

De hysterie neemt toe. Niemand die zich na het duister nog buiten het dorpscentrum waagt. Ik geef ze geen ongelijk. Zonder Losperis en de wachten zou ik het hier nooit uithouden.

• Dag 27, maand 10, 2095

Op het moment dat het niet erger lijkt te kunnen slaat het grootste kwaad toe! Een onbekend magiër is bij valavond bij de kruising (I) verschenen. Zijn stem galmde over de velden. Hij eist 1000 Dkt, binnen een week te betalen, of zal ons dorp met de grond gelijk maken. Dat hij ertoe in staat is heeft hij bewezen door het huis van de Muldermans te laten instorten. Heel de familie, in koelen bloede omgebracht! Wat Losperis gaat ondernemen weet ik niet. Mij lijkt het althans duidelijk, zo rap mogelijk het geld vergaren, al moeten we er honger door lijden, vóór er nog meer onschuldigen sterven!

• Dag 28, maand 10, 2095

De spanning stijgt. Voorlopig heeft de rode tovenaars zich nog niet vertoond. We hebben al 300 Dkt bij elkaar, iedereen geeft wat hij missen kan. Er was een klein opstootje in de herberg over de, volgens velen ronduit schandelijk, kleine bijdrage van Rogo. Lullerkoek is tussenbeide gekomen om handgemeen te vermijden. Het is waar dat Rogo niet minder gegeven heeft dan de gemiddelde dorpeling, maar het is waarschijnlijk ook waar dat hij de momenteel de rijkste man in het dorp is, zelfs al beweert hij, aan de hand van allerlei verhaaltjes over hoog oplopende kosten, het tegenstelde. Jammer genoeg hebben we geen tijd om onze ertsvoorraden te verkopen. Het zou zeker een paar honderd Dkt ekstra opleveren, maar de tocht heen en terug naar de plaats ze verhandeld worden duurt minstens twee of drie weken.

• Dag 29, maand 10, 2095

Een late thuiskomer heeft verdachte beweging opgemerkt nabij de bosrand achter het kerkhof (K), hurkende, mensachtige schaduwen. Opnieuw zijn het vooral de ogen die opvielen, brandende rode lichtpuntjes in een poel van nachtelijk zwart. Allerlei speculatie over de aard van het waargenomen bleef weer niet uit, spoken, weerwolven, zombies, vampieren, volgens sommigen zelf zielestellers, zoekend naar de achtergebleven zielen van overledenen. Zelf denk ik er liever niet te veel over na, wie weet ga ik dan nog in deze veronderstellingen geloven!

• Dag 30, maand 10, 2095

Een groepje rondtrekkende avonturiers is in het dorp aangekomen. Hopelijk zijn hun bedoelingen te goeder trouw. Misschien kunnen ze hulp bieden?

Belangrijke opmerkingen

De tijdsrekening is natuurlijk N.A. (Na Atumbar, met de stichting van Atumbar als het jaar 0). Dag 30 komt overeen met de dag dat de SK's in het dorp zijn aangekomen (dag 1 bij kronologische gebeurtenissen).

(3) Voorraadkamer

Bevat vaten met drinkwater en wijn, gedroogde vis en fruit en gezouten vlees. Andere aanwezige goederen zijn beddegoed, 20 toortsen, 2 lantaarns, 5 flessen lampolie, 2 zwaarden, 1 grootzwaard (2H), 2 lange bogen en 50 pijlen, 3 mutsen in zware maliën, een zwaar maliën hemd met mouwen, 1 paar platen beenstukken, 1 platen borstplaat, 2 grote schilden, 5 spaden, 5 houwelen, 5 houten palen (3 meter lengte), 50 meter touw, 20 meter ketting, een leren buidel met 3 zilveren flesjes (20 Dkt per stuk) elk gevuld met een magische helingszalf (+2D6 LEP en geneest 1 KLEP op de behandelde lokatie).

De voorwerpen die bijzondere aandacht verdienen zijn een kist met 8 platen mijnwerkershelmen, 2 kisten fluofungi (50 stuks elk) en 6 kooien, waarvan er 5 een goopie bevatten.

Mijnwerkershelm

De mijnwerkershelm heeft dezelfde eigenschappen als een gewone platen helm maar is vooraan voorzien van een klein, stalen kooitje waarin 2 à 3 fluofungi kunnen geplaatst worden om als lichtbron te fungeren.

Fluofungi

De witte fluofungi, of fluozwammen, komen veelvuldig voor in bergachtige streken waar ze in vochtige, bij voorkeur donkere, spleten, holen en grottenstelsels groeien. Fluofungi zijn vooral bekend, en hebben trouwens hun naam te danken, aan het feit dat ze fluorescent zijn. Het nuttige is dat de stof die hiervoor verantwoordelijk is zelfs nadat ze afgestorven zijn (als men ze bijvoorbeeld plukt) in hun bolvormige lichaam aanwezig blijft. Dit laat toe ze te gebruiken als alternatieve lichtbron. De blauwwitte gloed die ze verspreiden is zelfs erg krachtig, vergelijkbaar in sterkte met kaarslicht. Met meerdere fluofungi kan men dus makkelijk een hele ruimte verlichten. Het enige nadeel is dat dode fluofungi slechts voor een beperkte tijd licht uitstralen, zij het toch nog gemiddeld 4 à 5 uur. Daarna moet men ze dubbel zo lang aan het daglicht blootstellen voordat ze voldoende energie hebben opgeslorpt om opnieuw 4 tot 5 uur licht te verschaffen. Het spreekt vanzelf dat als men ze minder lang blootstelt ze verhoudingsgewijs ook minder lang zullen fluoresceren. Andere lichtbronnen (toortsen, haardvuur, enzovoort) zijn onvoldoende om fluofungi van nieuwe energie te voorzien.

Goopies

Alhoewel de goopies goed verzorgd worden, Vespra voorziet ze iedere avond van vers water en voedsel, zitten ze er, bij gebrek aan bewegingsruimte, toch maar triestig bij.

Goopies vormen een belangrijk instrument voor de mijnwerker. Ze zijn heel gevoelig voor mijngas en worden aldus als waarschuwingsmiddel gebruikt. Zodra een goopie gas gewaar wordt gaat het diertje heftig springend en krijsend tekeer, een duidelijk teken dat er iets in de lucht hangt. Bovendien is het algemeen bekend dat goopies instinkmatig dikwijls ook andere gevaren voelen aankomen, nakende instortingen, zelfs overstromingen, aldus de getuigenissen van heel wat mijnwerkers. Het wekt dan ook geen verbazing dat velen na verloop van tijd een speciale band met hun goopie opbouwen, in die mate dat ze zelfs weigeren met een andere goopie in de mijn af te dalen en werkelijk beginnen te geloven dat hun welzijn onder de grond volledig in handen ligt

van hun persoonlijke goopie. Jammer genoeg hebben goopies een korte levensduur (20 tot 30 jaar). Bijgevolg kweken mijnwerkers hun diertjes meestal zelf, zodat wanneer hun geluksgoopie komt te overlijden ze tenminste over een van diens afstammelingen kunnen beschikken om de taak over te nemen. Het mijnwerkersjargon bevat een aantal typische uitdrukkingen die vanuit bovenstaande opvattingen en gebruiken stammen:

"Zo kostbaar als je goopie" (iets onbetaalbaars, iets waarvan je leven kan afhangen).

"Hij gooit zijn goopies voor de krokodillen" (hij speelt met zijn leven).

"Zieke goopies hebben" (ongeluk hebben).

De goopies hier zijn reservegoopies, voorbehouden voor noodgevallen of eventueel om mee te kweken (er zitten twee vrouwtjes tussen, te herkennen aan hun staart die in blauwkleurige haren uitloopt (bij mannetjes is hij geheel bruin)).

(4) Bibliotheek

De bibliotheek bevat ongeveer vijftig in leer gebonden boeken, allen individueel met kettingen aan de eiken boekenrekken bevestigd, alsook een groot aantal perkamenten, stevig tot dikke bundels samengelijmd en eveneens via kettingen aan de rekken vastgemaakt, dit om diefstal te voorkomen. Op één van de rekken ligt ook een grote stapel onbeschreven vellen, vergezeld van schrijfpennen en potjes inkt, om bezoekers toe te laten interessante gegevens te kopiëren.

Het merendeel van de boeken en perkamenten zijn voormalig eigendom van de stichters van het dorp, voornamelijk van de dwergen, of werd aangekocht om specifieke leemten omtrent de kennis van mijnen en aanverwante zaken op te vullen. Het materiaal is bijgevolg hoofdzakelijk in Og Akh Dimorth (dwergentaal) geschreven en behandelt nagenoeg uitsluitend, voor de leek overigens moeilijk begrijpbare, onderwerpen zoals mineraal- en ertssoorten, hun vindplaatsen, ontginningsmethoden, tunnelbouwkunde, enzovoort. Slechts sporadisch is er een ander werkje terug te vinden zoals een oud sprookjesboek, een kookboek of een handleiding voor het maken van wijn.

Uitknipsel 2

Als de SK's in de bibliotheek rondsnoeffen zal bij het doorbladeren van één van de bundels een vel loskomen en op de grond vallen. Bij nadere inspectie blijkt dit in het Atumbariaans geschreven te zijn en bovendien erg nuttige informatie te bevatten (overhandig uitknipsel 2).

Grokko's onmisbare handleiding voor veiliger mijnwerken:

Fluofungus

De fluofungus voorziet je van licht, zonder gevaar op gasontploffingen. Ten zeerste aan te raden!

Goopie

Het onmisbare instrument voor iedere mijnwerker. Deze diertjes waarschuwen je tijdig als er mijngas aanwezig is. Verlies je goopie dus niet uit het oog, je leven kan ervan hangen!

Grondwater

Graaf nooit waar het vochtig is. Sijpelend water kan op de aanwezigheid van een ondergronds reservoir wijzen, en wie onvoorzichtig is kan makkelijk door een overstroming verast worden.

Houweel

Een mijnwerker zonder houweel is een vis zonder water. Het houweel is het werktuig bij uitstek om je doorheen de rots te kappen.

Mijnhelm

Draag steeds een helm als je je ondergronds begeeft, zo bescherm je je hoofd beter tegen instortingen. Wie maximale veiligheid wil trekt ook een maliën muts onder zijn helm aan.

Stut

Draag altijd enkele stevige stutten mee, bij instortingen kunnen ze je leven redden.

Voedsel

Voorzie je van voldoende voedsel en drinkwater, je weet immers nooit hoelang je onder de grond zult verblijven.

(5) Dorpsarchief

De deur tot het archief is steeds op slot en is voorzien van een zilveren plakaat waarin het woord "Dorpsarchief" gegraveerd staat. Houten bordsjes bovenaan de kasten geven de drie hoofdonderwerpen aan waaronder alle informatie terug te vinden is. Deze zijn "Economie", met alle gegevens betreffende economische groei en de economische activiteiten in het dorp en de mijn, "Geschiedenis", met algemene feiten over hun achtergrond en ontwikkeling, en "Registers", met bevolkingsevolatie, de geboorte- en huwelijkslijsten, enzovoort.

Alle aanvullingen, nieuwe geboorten, huwelijken, benoemingen, overlijdens, uitbreiding of verbouwing van eigendommen, nieuwe gebouwen, enzovoort, gebeuren door Verspra.

Uitknipsels 3 en 4

Op zijn eentje vergt het bestuderen van alle info onder één van de onderwerpen een hele dag (met drie kan men dus op één dag heel het archief doornemen). Met meer mensen zal dit natuurlijk verhoudingsgewijze sneller gaan. Uitknipsels 3 en 4 zitten in de kast "Geschiedenis".

Uitknipsel 3 trekt de aandacht omdat het, in tegenstelling tot de overige informatie, als enige gewag maakt van een onnatuurlijk verschijnsel. Het maakt deel uit van een reeks ingenieursrapporten over het graafwerk in T8. Odro G. is de naam van de dwerg die het heeft opgesteld (Odro Gulek, terug te vinden in het bevolkingsregister, inmiddels overleden).

Uitknipsel 3

Odro G., rapport 23, onderwerp oosttunnel, dag 03, maand 02, 2067

Ondanks het feit dat we nu al verder gegraven hebben dan oorspronkelijk bedoeld was, is er nog nergens een spootje van ijzererts te bekennen. Ik hoop daarom dat je mijn advies eindelijk zult opvolgen en geen mankracht of materialen meer aan deze onderneming zult verspillen. Het lijkt me duidelijk dat er geen sprake kan zijn van een oostelijke ver-

takking van de ader. Het wordt trouwens steeds moeilijker de mannen te motiveren voor een werk waarvan ze zelf ook de zinloosheid inzien.

Odor G., rapport 24, onderwerp oosttunnel, dag 05, maand 03, 2067

Je besluit komt geen moment te vroeg. We zijn al met de ontruiming begonnen. De sfeer was hier de laatste dagen erg gespannen, deels omdat iedereen wel wat ongeduldig begon te worden, maar ook vanwege enkele onverwachte geruchten. Naar 't schijnt zouden sommige van de mannen tijdens het werk vage geluiden, mogelijk stemmen, vanuit de rots hebben horen komen. Ik ben zelf een kijkje gaan nemen maar kon niet echt iets opmerken. Even meende ik wel een zachte kreet te horen, maar die kwam waarschijnlijk van buiten, of misschien was het slechts verbeelding. Hoe dan ook, rots is rots en de tunnel wordt nu toch gesloten, dus breek je hoofd er maar niet over (de geluiden waren natuurlijk afkomstig van het krilhol (zie T8)).

Uitknipsel 4

Uitknipsel 4 is een oud grondplan van de mijn. Interessant is dat het de nauwkeurige ligging weergeeft van alle mijn-tunnels, ook deze die inmiddels in onbruik geraakt zijn (T3, T4, T5, T6 en T7) of nooit gebruikt werden (T8). Hiermee hebben de SK's een duidelijk overzicht van alle eventueel te onderzoeken plaatsen.

(6) Eetkamer

De ruimte geeft een slordige indruk. De tafel is bedekt met etensresten. Stoelen en krukken staan ordeloos verspreid. De kasten bevatten proviand, houten en metalen eetgerei, een tonnetje drinkwater, enkele flessen Delfdorpsse wijn en een fles Keringer (luksewijn).

(7) Kamer van Losperis

Het bureau is bedekt met documenten betreffende het dorp. De kasten bevatten linnen, kleding, een zware maliën broek, een gehoornde platen helm, strijdbijl en een kistje met een zegelring (het officiële Delfdorpsse zegel, voorstellende twee gekruiste houwelen), 2 Kro en 47 Dkt. Overdag zit Losperis in de feestzaal (9).

(8) Kamer van de wacht

Hier slapen Vespra en de dorpswachter. De kasten bevatten beddegoed en kleding. In die van de wacht, in de ZO-hoek, liggen ook 2 platen helmen, een borstplaat in schub en een kruisboog met 20 pijltjes.

(9) Feest- en vergaderzaal

Hier vertoeft Losperis het grootste deel van de dag, verdiept in zijn administratief werk. De zaal wordt ook gebruikt voor de dorpsvergaderingen, voor rechtszittingen en voor sociale evenementen zoals huwelijks- en begrafenisceremonies of belangrijke feestjes. Een kast bevat documenten, de andere een waardevol zilveren servies (150 Dkt) en een assortiment likeuren.

C. Instortingen

Alle instortingen van huizen vinden plaats binnen een omtrek 100 tot 150 meter van dit punt. Immers, verder onder het dorp reiken de mijngangen van tunnel T7 niet, en het is vanuit deze tunnel dan Kobaldis' handlangers de instortingen veroorzaken (zie T7).

Toon de SK's duidelijk op de kaart, zonder doorzichtig te doen, waar de vernielingen gesitueerd zijn, het is best mogelijk dat zij hierdoor een verband leggen met de tunnels of dat mogelijke vermoedens hierover gesterkt worden.

D. Aardverschuiving

Tien jaar geleden is door hevige regenval een deel van de heuvel hier in NO richting naar beneden geschoven. De spoorweg naar O4 en T7 werd volledig met een dikke laag modder bedekt. Daar T7 toen al niet meer gebruikt werd, liet men de zaak ongemoeid. Struiken en jonge bomen hebben de plek inmiddels opnieuw ingepalmd zodat het lijkt alsof het bos er nooit is aangeroerd (zie ook T6).

E. Oversteekplaats

Aan beide oevers ligt onder de struiken een vlot verstopt, te ontdekken mits een Zien-proef-10 of als men de rivierzijden grondig uitkamt. Het vlot biedt maximaal plaats aan twee paarden of vier personen en wordt met houten palen, 5 meter lengte, gestuurd.

F. Kamp Kobaldis

Geheimhouding is van het grootste belang, wil het plan van Kobaldis slagen. De tenten en kar van het kamp zijn gekamoufléerd met takken en struiken, kampvuren worden er nooit aangestoken.

Aantal

Merk op dat Kobaldis in totaal acht helpers heeft. Op twee na (de wachten bij T7) verblijven ze allemaal hier. Het kamp wordt gewoonlijk dus door zes man bewaakt. Als een deel van hen reeds uitgeschakeld werden zal dit natuurlijk minder zijn (houd dus goed bij hoeveel er sneuvelen).

Handlangers

De handlangers van Kobaldis, acht dus, zijn struikrovers en dieven. Kobaldis heeft uitsluitend mannen uitgekozen die hij persoonlijk kent en vertrouwt. Hij heeft hen elk een voorschot van 10 Dkt betaald en er nog eens 50 bovenop beloofd als het opzet slaagt. Het enige wat ze hiervoor moeten doen is hem een handje toesteken bij het werk en voor bescherming zorgen, alleszins makkelijk verdiend.

Kobaldis heeft de mannen, met behulp van wat basismagie, ervan overtuigd dat hij een groots magiër is, maar dat zijn specialisatie niet van pas komt bij de activiteiten die ze uit-

voeren, vandaar het toneel, en hij zijn krachten trouwens wil sparen voor noodgevallen. Alle handlangers dragen lange, witte gewaden en een puntige kap, toepasselijk voor de helpers van zo'n magiër en bovendien erg opvallend.

Marteling

De rovers krijgen een +30 bonus op hun WEE tegen Marteling. In hun middens staat spreken immers gelijk met verraad en daar verraders zonder pardon worden afgemaakt hebben ze geleerd te zwijgen. Lukt het martelen toch dan geven ze eerst alleen de ligging van hun kamp prijs. Pas bij een tweede geslaagde poging vertellen ze (als ze dan nog leven) dat ze werken voor een magiër en ze op zijn aanwijzingen de instorting veroorzaakten (en na dag 2 ook dat de demoon (dag 2 (nacht)) vals was). Meer info geven ze niet prijs. Wel zullen ze volhouden dat Kobaldis, ondanks de toneeltjes, ook echt een machtig magiër is, maar dat zijn kunde zich voornamelijk op andere domeinen toespitst (zoals hij hen heeft wijsgemaakt).

Skores

BEH 45	KRA 18	WEE 55	CHA 38
INT 40	MOE 35	OPM 52	SPI 40
OMV 17	BEW 7		
LEP 45	AK 0	KB 0	

Kundes

Luisteren 75, Rijden Paarden 55, Sluipen 76, Volksomgang 80, Waarde schatten 70, Zien 85, Heel Opmerzaam (2), Heel Snel (3), Heel Taai (2)

Wapenkundes

Vuist (R) 45, 2 aanvallen, schade 1D6
Zwaard (R) 68, 1 aanval, schade 2D8+3
Kruisboog 65, schade 2D6+4

Uitrusting

Zwaard, wit gewaad en kap, zwaar maliën muts, broek en hemd met mouwen in zacht leer, lang hemd met mouwen in lichte maliën, buidel met 1D4 Dkt en 1D20 Sh

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	1D4+4
LA	4-7	5 (10%)	2D4+3
RA	8-11	5 (10%)	2D4+3
Lichaam	12-16	16 (35%)	2D4+3
LB	17-18	7 (15%)	2D4+3
RB	19-20	7 (15%)	2D4+3

De wapenrusting wordt onder het witte gewaad gedragen en is dus niet zichtbaar. De mannen bewegen zich normaal te voet en hebben slechts een kruisboog bij zich als het ergens vermeld wordt.

Kobaldis de Krachtige, mens 48 jaar

Kobaldis is een kale, baardloze en magere man. Zijn gevorderde leeftijd komt zijn fysiek natuurlijk niet ten goede maar toch is het duidelijk dat hij ook in zijn jonge dagen niet tot de sterksten moet behoord hebben.

Skores

BEH 33	KRA 9	WEE 37	CHA 80
INT 57	MOE 36	OPM 42	SPI 45
OMV 18	BEW 5		
LEP 37	AK + 5	KB -1D4	MP 40

Ouderdom heeft de BEH, KRA en WEE van Kobaldis wat verzwakt.

Kundes

Akteertalent 87, Brouwen 80, Chemie 69, Gifkunde 76, Lez/Schr Atumbariaans 89, Kamouflage Nat 62, Luisteren 70, Magiegevoelig 90, Magiekennis Spr Basismag 85, Magiekennis Spr Elementenmag 55, Magiekennis Perkament 55, Magiekennis Voorwerpen 56, Memorisatie 88, Okkulte taal Witte mag 89, Sluipen 66, Spreuken Basismag (5), Spreuken Elementenmag Aarde (1), Vermommen 79, Vervalsen 60, Volksomgang 92, Waarde schatten 80, Wiskunde 66, Zien 87, Heel Slim (2), Heel Snel (2), Sterke Persoonlijkheid (4)

Wapenkundes

Dolk (R) 72, 3 aanvallen, schade 1D6+2 (-1D4) +gif
Glasbolletje (L) 50, 1 aanval, schade 1 GR -20 op AA en de getroffen mag niet aanvallen

De dolk is ingesmeerd met een, zelf aangemaakt, plantaardig gif (LEP-5). De glasbolletjes heeft Kobaldis zelf gemaakt. Ze zijn gevuld met een chemisch mengsel dat, blootgesteld aan lucht, met een enorme knal en lichtflits ontvlamt (de getroffen tegenstander wordt verdoofd (hij kan gedurende 1 GR alleen afweren en met een nadeel van -20 op AA)).

Uitrusting

Dolk, rood gewaad en kapmantel, lang hemd met mouwen en muts in zacht leer, zak met ingrediënten, 3D4 ontplofbare glasbolletjes, potje tegengif, sleutels (van de kisten in het kamp), magisch perkament, 40 Sh en 25 Dkt.

De ingrediënten zijn 1 zombiehant, wat zachte aarde, wit zand en een trommeltje. De zak hangt aan Kobaldis' gordel, altijd binnen handbereik. Het tegengif neutraliseert het gif van de dolk.

Magisch perkament

Op het magisch perkament staat de spreuk "De roep van de draak" om een niveau 2 aardelement op te roepen. Het perkament is afkomstig van Kobaldis' vader (Grotobaldis). Kobaldis zelf kent immers alleen maar elementenmagie van niveau 1. Bemerkt dat voor het controleren van een element normaal nog een SPI-proef afgelegd moet worden (S&S blz. 143), de proef van Kobaldis lukt echter sowieso.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	1D4+7
LA	4-7	4 (10%)	1D4+7
RA	8-11	4 (10%)	1D4+7
Lichaam	12-16	13 (35%)	1D4+7
LB	17-18	6 (15%)	1D4+7
RB	19-20	6 (15%)	1D4+7

Ook het hemd en de muts in zacht leer van Kobaldis behoorden vroeger toe aan Grotobaldis. Ze zijn versierd met rode tekeningetjes van ruwe, mensachtige figuren (aardelementen). Aan muts en hemd is een niveau 3 aardelement gebonden (geeft +6 BEP en de uitrusting is immuun voor het element aarde). De bepantsering is daardoor natuurlijk magisch en kan dus alleen door magische aanvallen geschaad worden. Merk dat de SK's zelf de eigenschappen ervan moeten ontdekken.

Door de wapenrusting moet Kobaldis per spreuk 6 MP meer verbruiken (zacht leer, 1 MP extra per lokatie, 6 lokaties in totaal).

Karakter

Dat hij zich heeft weten te handhaven dankt Kobaldis vooral aan zijn zelden falende intuïtie en geslepenheid, gecombineerd met een groot charisma. Velen die met hem omgaan hebben het moeilijk om geen sympathie, gegrond of ongegrond, voor de man te voelen. Licht het aan zijn elegante gelaatstreken, zijn mysterieuze blik, zijn vlotte omgang? In elk geval heeft hij zijn uitstraling altijd ten volle uitgebuit. Weliswaar kan hij moeilijk tot rust komen. Lange verblijven in dezelfde omgeving maken hem snel prikkelbaar en ongeduldig, rondzwerven is voor hem het enige echte leven.

Grootspraak

Kobaldis speelt zijn rol van magistraal magiër bijzonder overtuigend. Begrijpelijk, hij kent inderdaad iets van magie en is bovendien een goed acteur. Met grootspraak en dramatische gebaren probeert hij anderen, zijn eigen handlangers inclusief, voortdurend te overbluffen. Ook tegenover SK's zal Kobaldis zich desgelijks gedragen, zeker in gevechtssituaties, om zichzelf machtiger voor te doen dan hij is. Hieronder volgen enkele typische voorbeelden van het soort taal dat hij verkoopt. Aarzel niet om ze met gelijkaardige uitspraken aan te vullen naargelang het de situatie past.

Als Kobaldis een spreuk gebruikt:

"Haarhaarhaar! Idioten! Dachten jullie mij, Kobaldis de Ongenaakbare te tarten? Ziedaar! Dat mijn machten jullie onwaardige levens beëindigen!"

Zijn reactie op een aanvalspoging:

"Wat? Tegenstand? Werkelijk amusant! Onbeschaamde wormen! Niets zijn jullie, niets! En tot niets zal ik jullie herleiden!"

En als hij het aardelement oproept:

"Onnozele dwazen! Geen schijn van kans hebben jullie! (heft de armen teatral omhoog) O, machten der aarde aanhoort mij! Ik beveel u! Verdelgt mijn vijanden, dat zij tot u kunnen terugkeren, want uit stof zijn ze ontstaan en tot stof zullen ze vergaan!"

Gevecht

Kobaldis verdedigt zich met spreuken tot al zijn MP zijn opgebruikt. Dan pas gebruikt hij zijn dolk en glasbolletjes (het lawaai van de ontploffingen wordt tot in het dorp gehoord: 2D6 gewapende dorpelingen trekken op onderzoek uit en zullen het kamp binnen 2D4 uren ontdekken). Vergeet ook de grootspraak van Kobaldis niet (zie boven).

De eerste spreuk die hij uitsprekt is altijd "De vibraties der verlorenen". Hij heeft de spreuk vooraf geïnternaliseerd (zo-

dat deze hem maar 1 (+6) MP kost) en gebruikt hem zodra de SK's een dreigende houding aannemen of hem te dicht benaderen. Hierdoor zal hem nog genoeg tijd resten om zijn tweede spreuk, "De schok van Iliisg", uit te spreken vóór de SK's een lijf aan lijf gevecht aangaan. Hij zal zich dan met "De schok van Iliisg" blijven verweren tot hem nog maar 7 MP (of iets meer) resten of hij zwaar getroffen wordt. Op dit moment roept hij de hulp van het aardelement in (met het magisch perkament van zijn vader (1 GR uitspreektijd, kosten 1 (+6) MP)).

Als Kobaldis gewond wordt tracht hij altijd te vluchten (hij gooit al zijn overblijvende glasbolletjes richting SK's (20% trefkans per bolletje)). Resten er geen kansen op ontsnapping meer dan probeert hij de avonturiers met alle middelen te overhalen om hem te sparen. Hij biedt hen geld, zijn bezittingen, hulp en biecht desnoods alle details van zijn plan op. Of hij speelt in op hun emoties, vertelt hen snikkend over zijn ongelukkige jeugd, de ontberingen die hij heeft moeten doorstaan en de hoop die hij had om zijn oude dag rustig te kunnen slijten. Kortom, overleven telt vóór alles.

Spreuken

Hier volgt een korte opsomming van de belangrijkste spreuken die Kobaldis gebruikt (en waarvoor hij dus de ingrediënten bezit). Vergeet bij de MP kost niet het extra MP verbruik wegens wapenrusting (6 per spreuk) bij te tellen.

"De lichte weg" (niveau 1 elementenmagie aarde), S&S blz. 147.

"De vibraties der verlorenen" (niveau 1 elementenmagie aarde):

Kosten 10 MP, duur 1D10 GR, uitspreektijd 1 GR, ingrediënten 1 zombiehant. De spreuk doet de grond hevig trillen: tegenstanders die zich binnen 5 meter van de magiër bevinden krijgen -20 op WK.

"De schok van Iliisg" (niveau 1 elementenmagie aarde):

Kosten 7 MP, duur onmiddellijk, uitspreektijd 1 GR, ingrediënten: wit zand en een trom. De spreuk creëert een magische vuist die 3 keer aanvalt (WK 60, afweer onmogelijk, schade 1D8+1).

Niveau 2 aardelement

Skores

BEH 50	KRA 50	WEE 50	CHA -
INT -	MOE -	OPM 50	SPI 50
OMV 15	BEW 10		
LEP 40	AK -20	KB +4D4	

Speciale eigenschappen

Ademaanval Bliksem (3)	Kwetsbaar Vuur (5)
Immuun Elem Aarde (5)	Nachtzicht (5)
Immuun Giffen (5)	Onstabiel (3)
Immuun Niet-magie	Veroorzaak angst (2)
Immuun Psych effecten	

Ademaanval Bliksem (3): treft 3 lokaties, schade per lokatie is 3D6+3 en 2 aan de BEP op de getroffen lokatie. Kwetsbaar Vuur (5): +1D12 extra schade door vuur. Onstabiel (3): onstabieleit op een rol van 1 met 1D10 (in een gevecht elke GR rollen). Zo ja, zie onstabiel tabel S&S blz. 272. Veroorzaak angst (2): angstproef afleggen met -10 nadeel.



Wapenkundes

Vuist 60, 3 aanvallen, schade 1D6+4D4
Ademetaanval Bliksem (3) 70 (zie hoger)

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	4
LA	4-7	4 (10%)	4
RA	8-11	4 (10%)	4
Lichaam	12-16	14 (35%)	4
LB	17-18	6 (15%)	4
RB	19-20	6 (15%)	4

(1) Uitkijkpost

Een handlanger met een kruisboog loert vanuit de boom op ongewenst bezoek. Mits een Zien-proef ziet hij naderende SK's (en schreeuwt luid alarm), tenzij deze lukken in Sluipen. De SK's zelf moeten slagen in Zien-40 of OPM-60 om de wachtpost te merken. Tijdens een gevecht blijft de man bij voorkeur in de boom om de SK's te beschieten.

(2) Huifkar

In de huifkar bevindt zich de werkplaats van Kobaldis. Hier maakt hij de ingrediënten voor zijn spreken aan en doet ook wat aan chemie. Er staat een klein tafeltje met kruk en aan de wanden zijn een aantal kastjes en rekjes bevestigd. Deze bevatten potten en pannen, glazen instrumenten en tal van flesjes gevuld met onbekende poeders en vloeistoffen in vele kleuren. Een potje is met een doodskop gemerkt (het bevat plantaardig gif (LEP-5)), op een ander staat "Tegen-gif" vermeld (tegen dit gif).

Gevaarlijk spul

Met chemie of gifkonde kunnen de SK's respectievelijk een explosief goedje (met effecten gaande van verdoving (zoals de glasbolletjes) tot 3D6 schade op 3 lokaties van de getroffen, afhankelijk van de gebruikte hoeveelheid) of een gif (maksimaal LEP-8, eventueel ook tegengif) aanmaken. Mislukt dit of bezitten de SK's de nodige kunde niet, dan is er 50% kans dat er iets fout loopt: het mengsel ontvlamt hevig of ontploft (2D6 schade op 2 lokaties) of verspreidt een grote gifwolk (bij inademing wordt men ziek: ieder uur LEP-4 (tenzij WEE lukt), na 5D6 uur is het gif uitgewerkt).

Kisten

Twee grote kisten (op slot, Kobaldis heeft de sleutels) staan op de grond. Eén bevat reizigerskledij, waaronder een lichtblauw, zijden hemd en een groene mantel met een met gouddraad versierde boord (dit is inderdaad de mantel die Kobaldis tijdens zijn vermomming als Tenobias droeg), als ook inbrekersgerief, schmink, pruiken en een valse, roodharige baard (eveneens gebruikt als Tenobias). In de andere zit een zak met wit zand en een met donsveertjes van uilen, een trommel, een kleine harp, nog 20 van de glasbolletjes en een buidel met 55 Dkt.

(3) Tent handlangers

De tent biedt plaats aan vier man. Er staat een vat drinkwater en een kist met volgende inhoud: proviand, 10 meter ketting, 10 toortsen, 1 zwaard, 2 kleine schilden, 1 kruisboog met 50 pijltjes en 5 wollen dekens.

(4) Tent Kobaldis

Hier slaapt Kobaldis samen met nog twee van de rovers. Proviand, flessen wijn, enkele witte gewaden en een lang hemd met mouwen in lichte maliën liggen in een hoek.

Duivelspak

Een grote kist achteraan de tent is afgesloten met een stevig hangslot (Kobaldis heeft de sleutel). Erin zit een volledig zwart pak, voorzien van koehoorns en ijzeren klauwen, dat de drager ruwweg het uitzicht van een demon geeft (voor het toneel van dag 2 (nacht)), vergezeld van een paar leren zakjes gevuld met dierenbloed.

(5) Paarden

De paarden zijn stevig aan een boom vastgebonden, drie in totaal. Ze worden uitsluitend gebruikt voor ritjes naar het dorp (I).

G. Doorwaadplaats

Een Zien-proef+20 onthult een brede zandbank onder het heldere water. Het is hier slechts 1 meter diep, zodat men er makkelijk door kan waden.

Een succesvolle KRA>15-proef is vereist om de krachtige stroming te weerstaan en niet languit neer te plonsen. Bij mislukking moet men een WEE-proef tegen de verlammen-de koude afleggen (zie H) en wordt de falende SK van het ondiepe deel weggesleurd (zie H) tenzij hij zich met touw of met andere middelen heeft beveiligd.

H. Rivier

De rivier, 15 meter breed en ruim 3 meter diep, stroomt in oostelijke richting naar een lager gelegen dal. Het water is helder maar ijskoud en de stroming is erg sterk.

Gevaar

Wie over de rivier wil zwemmen moet niet alleen tegen de stroming vechten maar loopt bovendien het gevaar door het koude water verlamd te worden.

Zwemmen

Een SK kan de overkant bereiken mits hij lukt in een Zwemmen-proef (mislukt ze, zie dan verdrinking). Hierbij is echter ook een KRA>20-proef (om aan de stroming te weerstaan) en een WEE-proef (tegen de verlamdende kou) vereist.

Mislukt de KRA>20-proef dan wordt de SK een tiental meter door de stroming meegesleurd, en moet hij opnieuw Zwemmen (en ook weer de KRA en WEE-proef) afleggen. Mislukt de WEE-proef dan wordt de SK door de koude verlamd. Hij wordt hulpeloos met het water meegevoerd en begint te verdrinken.

Verdrinking

Gebeurt als de Zwemmen-proef mislukt, de SK verlamd wordt of een niet-zwemmer in het water terecht komt.

Gebruik de regels uit S&S blz. 84: elke GR (gevechtsronde) een WEE-proef afleggen, eerst met een nadeel van 0 en dan, telkens de proef lukt, met -10 toenemend: zodra de proef mislukt 1D4 schade per GR tot de dood volgt. Zwemmers mogen elke GR een nieuwe Zwemmen-proef afleggen (met een -10 nadeel voor elke 1D4 eventueel opgelopen schade) om de oever te bereiken.

SK's die verdrinken hoeven niet noodzakelijk dood te zijn. Vind je een dergelijk einde niet echt heroïsch, of heeft de SK echt onverdiend pech gehad, dan kan je als SM iets milder zijn. Pás bovenstaande regels toe als normaal (rol de schade effectief tot de LEP tot nul gezakt is, al is het maar om de spanning erin te houden), maar laat de SK ergens aanspoelen waar hij door andere SK's of NSK's (misschien Kobaldis, die hem dan gevangen neemt) wordt teruggevonden. Hij blijkt nog lichtjes te ademen maar vertoef in een diepe koma (die minstens tot het einde van het avontuur duurt) met 50% kans op lichte hersenschade (-20 op AA tot magische heling).

I. Splitsing

Hier splitst de weg zich in twee. Langs de ene kant loopt hij recht naar het Delfdorpse centrum, langs de andere maakt hij een omtrekkende beweging noordwaarts, naar de mijn-tunnels en opslagplaatsen.

Kobaldis heeft deze plaats gekozen voor het opvoeren van zijn toneel omdat hij de dorpelingen zo kan doen geloven dat hij vanuit de westelijke heuvels komt, terwijl zijn kamp aan de oostkant ligt. Bovendien kan hij er makkelijk een groot deel van de Delfdorpse populatie aanspreken, de mijnwerkers van T1 en T2 en de arbeiders op de landerijen, en

vormt deze westkant, die slechts schaars bebost is, een veel beter terrein voor snelle ontsnappingen te paard.

J. Landerijen

Hoofdzakelijk wijngaarden, die op deze zuiderse flank goed gedijen, daarnaast vooral graangewassen. De wijnboeren zijn nogal misnoegd omdat de herberg geen Delfdorpse wijn afneemt. De Delfdorpse wijn wordt bijgevolg vooral thuis en in het dorps huis gedronken, de rest wordt opgeslagen voor uitvoer.

K. Kerkhof

Het kerkhof getuigt onweerlegbaar van de grote verscheidenheid in afkomst, en bijhorende cultuur en gebruiken, van de Delfdorpse bevolking. De variatie aan religieuze symbolen en herdenkingsstenen die erop terug te vinden zijn is enorm. Praktisch allen zijn in sobere natuursteen vervaardigd, hier en daar op wat glimmend manner of roestig ijzer na, maar toch geeft het geheel een indruk van ongelooflijke wanorde. Manshoge urnen, kunstig bewerkte monolieten, zerken, groot en klein, eenvoudige zandheuvels, zelfs een piramidevormig mausoleum bedekken het veld.

L. Overvalplaats

Nabij dit punt loeren, na het vallen van de duisternis, dikwijls krils vanuit het dichte struikgewas op prooi, bij voorkeur eenzame voorbijgangers. Op deze plaats werd trouwens Karolus de Rode aangevallen.

Als de SK's zich hier 's nachts begeven is er 50% kans dat ze opgemerkt worden door 1D4+1 krils. Bezitten de SK's toortsen of een andere felle lichtbron dan trekken de monsters zich behoedzaam terug. Mits een succesvolle Luisteren-proef hoort men toch het lichte ritselen van enkele bladeren, of het kraken van een takje, vanuit hun richting komen. Een Zien-proef-20 is ook mogelijk, bij succes meent de SK in kwestie heel even een paar rode ogen, of een vage gestalte, tussen de donkere bomen te merken.

Alleen als de SK's onmiddellijk reageren en de bossen induiken zien ze de krils wegvlugten. De monsters rennen naar T8 (BEW 5) en vechten pas terug als ze in hun schuilplaats zijn (waar ze door hun soortgenoten bijgestaan worden, zie T8, ook voor scores) of als ze ingehaald worden.

Als de SK's de omgeving afzoeken ontdekken ze tussen de struiken aan de oostkant van de weg een aantal klauwachtige afdrukken. Spoorzoeken+30 laat hen toe de sporen recht naar T8 te volgen.

O1-O4. Opslagplaatsen

Alle opslagplaatsen zijn opgetrokken in steen, met houten dak, twee verdiepingen hoog, en voorzien van grote poorten, een spoor om erts uit de mijn rechtstreeks binnen te rijden en een stal met paarden voor verder vervoer per kar. Een katrol helpt bij het verplaatsen van de vracht (zie ook grondplan O1).

O1

De enige opslagplaats die nog in gebruik is. In de stal staan een vijftal trekpaarden voor het vervoer van goederen en het werk op het land. Tegen de Z-muur van de opslagplaats ligt een enorme berg erts opgehoopt, tegen de W-muur staan twee lege karren, op het spoor staat een leeg mijnwagentje. De bovenverdieping is volgestouwd met vaten Delfdorpse wijn, zakken graan, een stapel landbouwerswerktuigen, twee grote ploegscharen, houwelen, spaden, stutten, kisten fluofungi en een klein aantal zwaarden, speren en schilden.

O2-O3

Beide opslagplaatsen verkeren in een verregaande staat van verval. De houten daken zijn verrot en staan op instorten, puin en gruis van de afbrokkelende muren liggen overal. De opslagplaatsen zijn leeg, op wat klompen ijzererts of een verroest mijnkarretje na.

O4

Deze opslagplaats wordt door Kobaldis en zijn handlangers gebruikt en is er, zo mogelijk, nog erger aan toe dan O2 of O3 (zie T7, tunnel Kobaldis).

T1-T6. Tunnels

Op T8 na, lopen alle mijntunnels ruwweg in de richting van het dorp. Delversdorp ligt immers op het hoogste punt van de heuvel, recht boven de ertsader.

T1-T2

Als enigen nog in gebruik, zijn deze tunnels goed onderhouden en wordt hun veiligheid nauwgezet door dwergen gecontroleerd. Elk van de tunnels wordt 's nachts door twee dorpelingen bewaakt. Bezoekers worden slechts toegelaten onder begeleiding van Lullerkoek of een lid van de dorpsraad.

Wie de mijnwerkers gadeslaat merkt onmiddellijk de gekooide goopies die velen meedragen, en de vreemde witte paddestoelen op de helmen.

T3-T5

Bij al deze tunnels staat een duidelijk zichtbaar bord met volgende tekst:

"Instortingsgevaar! Binnentreden op eigen risico!"

De waarschuwing is niet ongegrond. Wie toch naar binnen gaat moet zich een weg banen door gangen bedekt met stuk-

ken rots en puin en stoot weldra op doorzakkende of geheel ingestorte delen. Proberen de SK's ergens een doorgang te kappen laat hen dan duidelijk merken dat zo iets waarschijnlijk nieuwe instortingen zal veroorzaken: de stutten rondom hen beginnen te kraken onder het gewicht van het verzakkende plafond en het gruis regent naar beneden. Gaan ze toch door dan stort de zaak inderdaad in (gebruik dezelfde regels als bij tunnel Kobaldis (T7), lokatie 12).

Reuzenratten

Eén van de tunnels (kies zelf) wordt door een troep reuzenratten bevolkt. Als de SK's hem betreden worden ze door 2D4 van de monsters besprongen.

Skores

BEH 27	KRA 19	WEE 35	CHA -
INT 2	MOE 28	OPM 47	SPI 2
OMV 15	BEW 6		
LEP 33	AK 0	KB 0	

Speciale eigenschappen

Nachtzicht (2)

Stank (1)

Stank (1): -10 op AA, en een WEE-proef afleggen of 3D6 GR misselijk (gedurende deze tijd kan men dan alleen maar afweren).

Wapenkundes

Beef 52, 2 aanvallen, schade 2D4

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-6	10 (30%)	2
LVP	7	2 (5%)	2
RVP	8	2 (5%)	2
Lichaam	9-18	17 (50%)	2
LAP	19	2 (5%)	2
RAP	20	2 (5%)	2

Steenslangen

In een andere tunnel bevindt zich een nest van 5 steenslangen die, verscholen onder een hoop stenen, de gang versperren. Mits een Zien-proef-10 kan men de monsters tijdig opmerken, anders wordt een van de SK's het slachtoffer van een verrassingsaanval (-30 op zijn BEH, de slang (BEH 49) zal dus waarschijnlijk eerst toeslaan en de SK mag slechts afweren als hij een wapen in de hand klaar heeft).

Skores

BEH 49	KRA 10	WEE 30	CHA -
INT 3	MOE 38	OPM 56	SPI 2
OMV 8	BEW 5		
LEP 23	AK +5	KB -1D4	

Speciale eigenschappen

Giftig Beef LEP/5

Zeer snel (2)

Zeer snel (2): -20 nadeel op de WK van de tegenstander.

Wapenkundes

Beet 60, 2 aanvallen, schade 1D4+1 + gif

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	3 (15%)	3
Lichaam	6-20	20 (85%)	3

Suggesties

De tunnels bieden je als SM een mooie gelegenheid om een eigen uitbreiding aan het avontuur toe te voegen. Je kan bijvoorbeeld zelf een tunnelkompleks uittekenen en voorzien van bijkomende schatten of bewoners. Let hierbij liefst wel dat het geheel logisch in elkaar zit, alles wat in de tunnel zit moet er immers ooit in afgedaald zijn, en dit pas nadat de mijnaktiviteit er gestaakt werd en waarschijnlijk zonder dat de dorpelingen er iets van gemerkt hebben.

Goede voorbeelden zijn een eenzame beer, een weerwolf of zelfs een trol, die er zijn woonplaats van gemaakt heeft. Misschien liggen er ook ergens waardevolle voorwerpen, bijvoorbeeld de vroegere bezittingen van een groepje reizigers die terwijl ze voor onweer in de tunnel gingen schuilen door de onverwachte bewoner verrast en gedood werden.

T6

Ook hier staat een waarschuwingsbord en kunnen er reuzenratten of andere gevaren schuilen, zoals bij T3-T5.

Oorspronkelijk was deze tunnel via een spoorlijn met O4 en T7 verbonden. Een aardverschuiving heeft het grootste deel van de lijn echter bedolven en het bos heeft na verloop van tijd alles overgroeid.

Nog slechts een kort stuk roestige rails, van T6 tot aan de bosrand, ligt bloot. Op het eerste zicht lijkt het dan ook alsof het spoor aan het bos stopt. Enkel als de SK's de plek grondig doorzoeken en deels uitgraven zullen ze merken dat het spoor onder de bosgrond verder loopt. Mits heel wat graafwerk kan men de ligging van de bedolven rails bepalen en ze zo traag volgen (na ongeveer een volle dag werk bereikt men dan lokatie T7). Een andere mogelijkheid is natuurlijk het uitkammen van de westelijke bossen, maar ook dit zal heel wat tijd vergen (3D4 uur).

T7. Tunnel Kobaldis

De tunnelingang en opslagplaats (O4) liggen goed verscholen in het dichte bos. Van een open plek is nauwelijks sprake. Jonge boompjes, struikgewas en klimplanten kamoufleren de ruïne van O4. De SK's zullen deze lokatie bijgevolg alleen ontdekken als ze de bossen rondom grondig uitkammen (na 3D4 uur) of diens preciese ligging kennen. De tunnel zelf loopt in ZW-richting tot onder het dorp (nabij C).

(1) Opslagplaats

Een grondverzakking, veroorzaakt door de aardverschuiving (D) heeft de opslagplaats deels vernield. Van het dak blijft niets meer over, en de houten vloer van de bovenverdieping, jaren blootgesteld aan weer en wind, is op vele plaatsen ingezakt.

De uitkijk

Op het eerste zicht lijkt de plaats verlaten, er brandt nergens een kampvuur en op het geluid van nachtelijke bosdieren na is het stil. Kobaldis en zijn mannen willen hun aanwezigheid natuurlijk geheim houden.

Twee handlangers verschuilen zich bovenop de opslagplaats (Zien-30 om ze op te merken). Ze zijn gewapend met kruisbogen en houden de omgeving nauwlettend in het oog. Desondanks is het niet zo moeilijk ongemerkt te naderen, zeker 's nachts niet, vanwege de dichte bebossing rondom. De rabauwen mogen een Zien-proef-20 ('s nachts -40) afleggen om naderbij sluipende SK's op te merken, tenzij deze SK's lukken in Sluipen+10 (+20 's nachts).

Als ze de SK's tijdig zien, schieten ze en proberen dan ongemerkt, elk in een andere richting, weg te komen (BEW 7, Sluipen 76). Als ze zeker zijn dat ze niet achtervolgd worden lopen ze naar het kamp om hulp te halen. Merk op dat het niet de bedoeling is dat de SK's de rovers tot in het kamp (F) kunnen volgen, als de SK's hen niet te pakken krijgen verdwijnen ze spoorloos in het woud (wil je de SK's toch eerlijke kansen geven laat hen dan, om het kamp alsnog te ontdekken, eventueel Spoorzoeken-40 proberen, of de rovers schaduwen (deze mogen dan wel een Zien-proef afleggen om dit op te merken).

Bereikt een handlanger het kamp, dan ruikt een groep van vier (te voet) uit naar T7, waar ze binnen het kwartier zullen arriveren. Ze doorzoeken er de omgeving, tunnel inclusief, en zullen de SK's op het zicht aanvallen. Zodra een nederlaag onvermijdelijk lijkt slaan ze echter in willekeurige richtingen (niet naar het kamp!) op de vlucht.

(2) Kisten

De kisten bevatten proviand, een vaatje drinkwater, 50 meter touw, 3 mijnhelmen en wat fluofungi. In de buurt liggen houwelen, spaden en stutten.

(3) Hoofdruimte 1

De mijngang die naar deze ruimte leidt is onverlicht, ongeveer 1 km lang, en helt lichtjes naar beneden tot een diepte van 50 meter. Er loopt een spoorweg door. De ruimte zelf wordt zwak verlicht door een hoopje fluofungi in een van de mijnkarretjes. Op deze plaats werd vroeger het erts en afval ingeladen voor de rit naar buiten. De stutten, alhoewel wat roestig, lijken overal nog in goede staat. Vier ruw uitgegraven tunnels boren zich dieper in de ertslaag.

Ligging

SK's die lukken in Oriënteren-10, of een kaartje van de omgeving hebben (bijvoorbeeld uitknipsel 4) en lukken in Kartografie+20, zullen vaststellen dat ze zich nu ongeveer onder het dorp moeten bevinden.

Raadsel

Aan de W-kant liggen een aantal enorme brokken rots. SK's die slagen in een INT-proef vragen zich verbaasd af hoe zulke zware blokken hier geplaatst werden. Immers, nergens zijn er sleep- of hefwerktuigen te bekennen en bovendien zou er voor dergelijke machinerieën waarschijnlijk niet genoeg ruimte zijn. In werkelijkheid werden de blokken, afkomstig van (4), (5), (6) en (7), er opgestapeld door Kobaldis en zijn mannen met behulp van de spreuk "De lichte weg" (elementenmagie aarde niveau 2, S&S blz. 147).

(4)-(8) Zijtunnels

Op een aantal plaatsen vertakt de erstader zich naar boven toe. Ook hier werd het erts opgedolven zodat er een aantal sterk stijgende zijtunnels ontstonden die op sommige plaatsen erg dicht bij de oppervlakte komen.

Lokaties (4) tot en met (7) zijn met "De lichte weg" verder uitgehold en met een paar stutten ondersteund, klaar voor de instorting (wat ook gebeurt als men de stutten wegslaat (gebruik dezelfde regels als bij (12)). Bij (5) zijn er touwen aan de steunbalken bevestigd zodat men vanop veilige afstand het zaakje met een stevige ruk kan doen inzakken. Bij (6) is dit trouwens al gebeurd (de eerste instorting (zie kronologische gebeurtenissen, 4 dagen voordien)), en (7) laat men instorten op dag 1 (avond). Tunnel (8) is als enige nog ongemoeid gelaten: hij eindigt bruusk waar de ertsvertakking stopt. Er ligt wel al wat gereedschap (touwen, houwelen, spaden, toortsen) om er met het werk te beginnen.

(9) Hoofdruimte 2

Op deze plaats bevond zich vroeger de kern van de ertslaag. Wat roodbruin stof is het enige wat er nu nog overblijft. De stutten verkeren in goede staat.

In de ZO-hoek bevindt zich een diepe (ruim 3 meter), donkere plas. Water, afkomstig van een onderaardse bron, druppelt er van de wanden en plafond. Het is koud maar drinkbaar. De gang naar (12) is afgesloten door een roestig hekken versterkt met houten planken (een KRA>15-proef verschaft toegang).

(10) Mijngas

Als de SK's goopies met zich meedragen dan beginnen de diertjes hier onrustig op en neer te springen en te piepen (na enkele minuten verliezen ze het bewustzijn). Aan de N-kant van de ruimte liggen de karkassen van een paar reuzenratten, gestikt door het aanwezige mijngas. Een houten bord ligt omgekeerd op de grond. Erop staat een doodshoofd geschilderd met daaronder een waarschuwing:

"Doodsgevaar! Mijngas!"

Een Luisteren-20 proef onthult een nauwelijks merkbaar gas (ontsnappend gas).

Ontploffing

Zo de SK's vuur bijhebben ontploft de boel (om het plezier te vergroten laat je de ontploffing best pas plaatsgrijpen op het moment dat het plakaat gelezen wordt). De SK's worden naar buiten geslingerd en lopen 2D6 schade, en 2 schade BEP, op aan elk van hun lokaties. Gebruik bij KT's de tabellen voor slagwapens. SK's die buiten staan, op een afstand kleiner dan 10 meter, ondervinden nog de helft van de schade (1D6 en 1 aan BEP per lokatie). De ruimte stort volledig in.

Vertstikking

Als de SK's nachtzicht of fluofungi gebruiken kunnen ze nog altijd door het gas stikken. In de ruimte beginnen ze zich plots draaierig en loom te voelen en moeten elke GR een WEE-proef-20 afleggen. Bij mislukking verliest men het bewustzijn. Bewusteloze SK's verstikken langzaam (elke GR 1D4 schade).

(11) Overstroming

Dit is de diepste ruimte van de mijn, de gang die toegang verschaft daalt gevaarlijk naar beneden. Het eerste wat de

SK's opvalt als ze de ruimte betreden is een schittering in de ZW-hoek. Deze is afkomstig van een groot aantal bergkristallen die er in de wand vaszitten.

Diamant

De kristallen lijken bijzonder veel op diamant, slechts bij nadere inspectie en mits een succesvolle Steenkude-proef zullen de SK's ze als bergkristal herkennen (totale waarde zowat 100 Dkt (de stenen zijn immers ongeslepen en van slechte zuiverheid)). Onder de kristallen bevindt zich een plas water, 1 meter diep. Van de vochtige wand druppelt water naar beneden. Een Oriënteren-proef leert de SK's dat deze grot dichtbij (9) moet liggen, weliswaar op grotere diepte.

Overstroming

Het weggappen van de kristallen kan gewoon met het houwelen gebeuren. Zodra de wand echter hard geraakt wordt begeeft hij het volledig en worden de SK's weggespoeld (het water is afkomstig van een onderaards reservoir waarmee ook de plas van (9) in verbinding staat). Per SK is er 50% kans dat deze hard tegen een wand slaat of door een meegesleurd rotsblok wordt getroffen (2D6 schade, rol voor lokatie). Heel de ruimte loopt in een mum van tijd tot aan het plafond onder. Niet-zwemmers beginnen onmiddellijk te verdrinken maar kunnen in 4D10 GR spartelend toch de hoger gelegen uitgang bereiken (als ze niet eerst sterven). Zwemmers bereiken de uitgang mits een Zwemmen-proef (eventueel kunnen ze een niet-zwemmer meesleuren, ze krijgen dan wel een -20 nadeel op de proef). Regels voor verdrinking staan vermeld bij (H) Rivier, of in S&S blz. 84.

(12) Instorting

Een Zien-proef of OPM-proef-10 doet de SK's al bij hun eerste stappen in deze grot de grote scheuren in het plafond bemerken. De stutten zijn hier en daar doorgebogen onder het gewicht van verzakkingen. Het is duidelijk dat de plaats op instorten staat (vandaar ook dat de toegang met tralies afgesloten was). Begeven de SK's zich toch verder dan krijgen ze de boel op het hoofd.

Instorting

Op vier lokaties krijgen de SK's 2D6 schade te verwerken (dezelfde lokatie kan meerdere malen geraakt worden). Omdat de stenen van bovenaan komen is de kans dat het bovenste deel van het lichaam getroffen wordt groter. Gebruik daarom de onderstaande tabel voor het bepalen van de getroffen lokaties (als de SK's niet rechtop staan is natuurlijk de normale raaktabel van toepassing):

Lokatie	Raak
Hoofd	1-6
LA	7-10
RA	11-14
Lichaam	15-18
LB	19
RB	20

Eventueel kan je enkele SK's ook tijdelijk laten vastzitten (KRA>20-proef om zich te bevrijden, een hongerige reuzenrat of de dreiging van een nieuwe instorting kan hierbij de spanning helpen opdrijven). KT's worden uitgerold op de tabel voor slagwapens.

T8. Tunnel krils

Vermoedens omtrent een belangrijke oostelijke vertakking van de ertsader leidden tot het graven van deze tunnel. Zodra deze veronderstelling echter ongegrond bleek werd de arbeid gestaakt en de tunnel verlaten. Dit tot opluchting van de meeste mijnwerkers, want sommigen beweerden er tijdens het graven af en toe vreemde geluiden waargenomen te hebben, zodat stilaan het geloof geroeid was dat er spoken of andere onnatuurlijke wezens in de buurt huisden (waarover in uitknipsel 3 bericht wordt).

De geluiden waren natuurlijk afkomstig van het naburige krillhol dat men, zo men nog enkele meters verder graven had, trouwens zou ontdekt hebben.

Uitbreiding

De krils van hun kant hebben gedurende vele jaren nooit iets van de aanwezigheid van tunnel T8 vermoed, tot zij er tijdens een recente uitbreiding van hun hol toevallig terecht kwamen (zie kronologische gebeurtenissen).

(1) Ingang

Het woud maakt hier plaats voor een modderige, kale plek, cirkelvormig, ruwweg 10 meter in diameter. Ze is bedekt met talloze klauwsporen en beenderen van kleine dieren. De toegang tot de tunnel zelf ligt deels verscholen achter enkele braamstuiken.

Het lijk

Half leunend tegen een stronk ligt ook het afgeknauwde karkas van een mens (een onfortuinlijk reiziger (magiër)). Het is gekleed in, nu grotendeels verrotte, grijze gewaden. Aan een van de handen zit een gouden ring met een prachtige, groene smaragd (waarde ruim 200 Dkt). Een leren rugzak hangt nog half op zijn rug. Deze bevat etensresten, een roestige dolk, een aarden potje met witte zalf (helingszalf (+2D4 LEP als het op wonden gesmeerd wordt)), een vermolmd, onleesbaar geworden toverboek (demonenmagiërs of SK's met Okkulte taal Demonen herkennen de overblijfselen van het schrift als demonentaal) en wat geldstukken (1 Kro, 3 Dkt, 16 Sh).

Demonenmaliën

Onderaan de rugzak steekt ook een, nog netjes opgeplooid, licht maliën hemd met mouwen. Dit hemd lijkt al op het eerste zicht ongewoon. Het is immers van zuiver goud (naar schatting 3000 Dkt waard), wat misschien verklaart waarom er geen spatje vuil of roest op te bekennen valt, maar de SK's zullen onmiddellijk bedenken dat dit metaal onmogelijk een sterke bepantsering kan opleveren, waarom er dan maliën van smeden? Aan het hemd is echter een niveau 1 demon (met BEP 3) gebonden, waardoor het niet alleen onmogelijk door niet-magische wapens beschadigd kan worden, maar bovendien 1D4+5 BEP geeft (1D4+2 + de BEP van de demon).

Het is aan de SK's zelf om de eigenschappen van het hemd te achterhalen, zij het met de kunde Magiegevoelig, met spreken, door pogingen om het te beschadigen, of het in een gevecht uit te testen. De wetenschap dat het aan een (demonen)magiër toebehoorde (af te leiden uit de vondst van het toverboek) zal het vermoeden dat het magisch is waarschijnlijk nog doen toenemen.

De aanval

Enkel als het donker is en ze hun angst voor eventuele lichtbronnen van de SK's overwinnen (MOE krils is 38, rol één keer voor de hele groep, niet voor elke kril afzonderlijk, de angstproeftabel vind je in S&S blz. 79), zullen de krils (die de geur van de SK's al lang opgemerkt hebben) hier aanval len (1D4+2 krils, komend vanuit de tunnel en het struikgewas rondom).

Opmerking: de angstproef moet elke GR opnieuw afgelegd worden tot de krils erin lukken (ze hebben hun angst dan voor de rest van het gevecht overwonnen). In de nabijheid van lichtbronnen vechten de krils wel met een -10 tot -20 nadeel op hun WK (bij daglicht -30).

Kril

Skores

BEH 38	KRA 28	WEE 52	CHA 5
INT 10	MOE 38	OPM 48	SPI 10
OMV 17	BEW 5		
LEP 43	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

Dodenroes (2)

Nachtzicht (4)

Dodenroes (2): SPI-proef-10 als er bloed vloeit, bij mislukking gaat het wezen in een dodenroes, het krijgt +10 op zijn WK en negeert de gevolgen van KT's tot en met +6 (S&S blz. 268).



Wapenkundes

Klaauw 48, 3 aanvallen, schade 2D6+1D4

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	4
LA	4-7	4 (10%)	4
RA	8-11	4 (10%)	4
Lichaam	12-16	15 (35%)	4
LB	17-18	6 (15%)	4
RB	19-20	6 (15%)	4

• (2) Grot

Hier treft men 1D4+1 krils aan die onmiddellijk zullen aanvallen (omdat de krils nu hun eigen territorium moeten verdedigen krijgen ze een +30 bonus op al hun angstproeven tegen licht).

De grot is bedekt met overblijfselen van dieren, waaronder zelfs een half opgegeten kril, stro en gedroogde struiken, gebruikt om op te slapen, en stukken steen en puin, blijkbaar afkomstig van het afbrokkelende plafond.

Ontbrekende stutten

Opvallend is dat de ruimte, zoals trouwens ook de rest van de tunnel, nog maar door enkele stutten tegen instorting gevrijwaard wordt. De meeste van de palen zijn immers door de krils, die ze erg hinderlijk vinden en geen benul hebben van hun functie, verwijderd en weggesleept. Bovendien verkeren de weinigen die nog voor ondersteuning zorgen in een slechte staat, verroest en deels verbogen of scheef getrokken door de verwoede inspanningen van de monsters. Het moet voor de SK's duidelijk zijn dat ze stutten best ongemoeid laten, willen ze niet onder een rotslawine bedolven worden.

(3) Hoofdgrot

De eigenlijke woonplaats van de krils. Hier zitten de vrouwtjes met hun jongen. Een voorraad stinkend vlees ligt tegen de W-muur, de vloer is bedekt met een dikke laag droge struiken, stukken rots en enkele roestige stutten. In de NW-hoek is een deel van de grot ingestort en naar het op vele plaatsen gebarsten plafond te oordelen lijkt het alsof de rest van de grot elk ogenblik kan volgen. Een gat in de N-wand leidt naar het verder gelegen krilhol (niet op het grondplan).

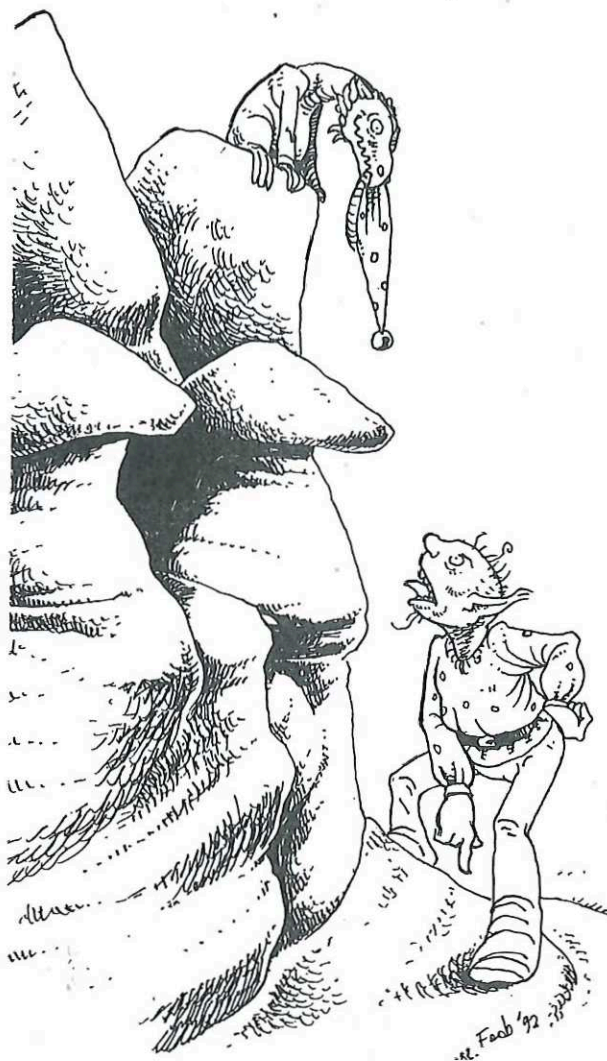
Onverwachte tegenstand

Zodra de SK's deze ruimte betreden komen ze oog in oog te staan met een 20-tal strijdlustige krils. De monsters kijken de SK's eerst verbaasd aan en komen dan traag maar vastberaden op de SK's toegestapt, een onheilspellend gegrom uitend (daar de verdediging van hun jongen voor hen een kwestie van overleven is, krijgen de krils hier een +50 bonus op hun angstproef tegen licht).

Ontsnapping

De SK's kunnen op verschillende manieren aan deze benarde situatie ontsnappen.

Door de naburige stutten weg te slaan verzakt het plafond. Overal vertonen zich dan grote scheuren in de rots en alles begint in te storten. Als de SK's wegspruten kunnen ze, op de voet gevolgd door een meute hysterische krils, nog net de uitgang bereiken voor deze door zand en stenen afgesloten wordt. Alle monsters worden bedolven op een groepje van 1D4+1 na dat samen met de SK's ontsnapt en, woedend



omwille van het gebeurde, terstond in dodenroes overgaat en aanvalt.

Anderzijds is het ook mogelijk, met wat lampolie of toortsen, de struiken op de vloer aan te steken. De blaadjes en takjes vormen een ideale voedingsbodem voor het vuur zodat de ruimte in een mum van tijd in lichtervlaai zal staan. Het gevolg is een totale wanorde onder de krils. Sommige vrouwtjes en jongen proberen naar het krilhol te ontkomen, anderen worden gek van de vlammen, botsen tegen elkaar, vallen soortgenoten aan of proberen het vuur op lachwekkende wijze te doven door erop te dansen of te springen tot ze brandend neerzakken. Hoe dan ook, in het gewoel zullen tevens enkele stutten door de monsters losgerukt worden, met het gevolg dat alles begint in te storten (handel de zaak verder af zoals hierboven).

Tot slot kan men ook gewoon vluchten. Onthoud dat de krils hierdoor een ekstra aanval mogen uitvoeren waarop niet kan afgeweerd worden. Natuurlijk geldt dit enkel voor krils die dicht genoeg staan om de SK's te raken. De krils (BEW 5) volgen de SK's tot op een 50-tal meter buiten de grot, waarna ze naar hun hol terugkeren. SK's die trager zijn dan de monsters zullen, voordat ze kunnen ontkomen, natuurlijk nog enkele aanvallen meer inkasseren (gemiddeld drie, of iets meer als de BEW van de SK zeer laag is (gebruik eventueel de omzettingstabel BEW, S&S blz. 76)). Hulpeloze SK's worden in de grot gesleept om later opgepeuzeld te worden.

Het moet duidelijk zijn dat het niet de bedoeling is alle krils uit te moorden. Als de spelers dit toch lijken te proberen laat hen het dan in de grot uitvechten (in de gangen kunnen hoogstens twee personen naast elkaar staan, als de SK's zich hier opstellen kunnen ze dus makkelijk een groot aantal vijanden tegenhouden). Op het dramatische hoogtepunt van de strijd, zodra de SK's in moeilijkheden komen, stoot een kril zich in het strijdgewoel tegen een stut, met de instorting tot gevolg.

Suggesties

De SM kan het krilhol, dat uitgaat op een diepe vallei ten oosten van Delversdorp, eventueel uittekenen en van bewoners en andere inhoud voorzien. In dit geval moet je het aantal krils in de hoofdgrot natuurlijk verminderen, opdat men tot het hol zou kunnen doordringen. Mogelijk valt er ook wat in de vallei zelf te beleven.

Openlijk gevecht

Als de SK's, om welke reden ook, de wapens opnemen tegen de inwoners (volksmilitie) van Delversdorp (zie scores dorpelingen) is het avontuur in principe ten einde. Eventueel kan je de SK's toch nog laten verder spelen. Het uitschakelen van Kobaldis en de krils leveren immers nog een deel EP op.

Klopjacht

De dorpelingen beschouwen de avonturiers voortaan echter als een moordlustige bende en zullen in de omgeving een klopjacht organiseren (verdeeld in groepjes van ongeveer 10 man) om hen op te sporen (per uur is er 10% kans dat de

SK's ontdekt worden, te verhogen met 10% (tot maximaal 50%) voor ieder uur dat ze op een zelfde plaats verblijven (als ze dus ergens 4 uur vertoeven is er het 1ste uur 10%, het 2de 20%, het 3de 30% en het 4de uur 40% kans dat ze gezien worden)). Merk op dat het tijdens deze klopjacht best kan dat de dorpelingen zelf de tunnel van Kobaldis ontdekken (50% kans per uur (T7)). De groep dorpelingen overwint er dan alle eventueel aanwezige handlangers van Kobaldis, maar komt om in de tunnel (door mijngas of een instorting). Anderzijds kunnen de dorpelingen ook op de krils stoten (10% kans per uur (T8)), de helft van de groep wordt dan verscheurd, de rest vlucht in paniek naar huis en de klopjacht wordt afgelast. De rivier wordt niet door de dorpelingen overgestoken, Kobaldis zelf (op lokatie F) zullen ze dus nooit vinden.

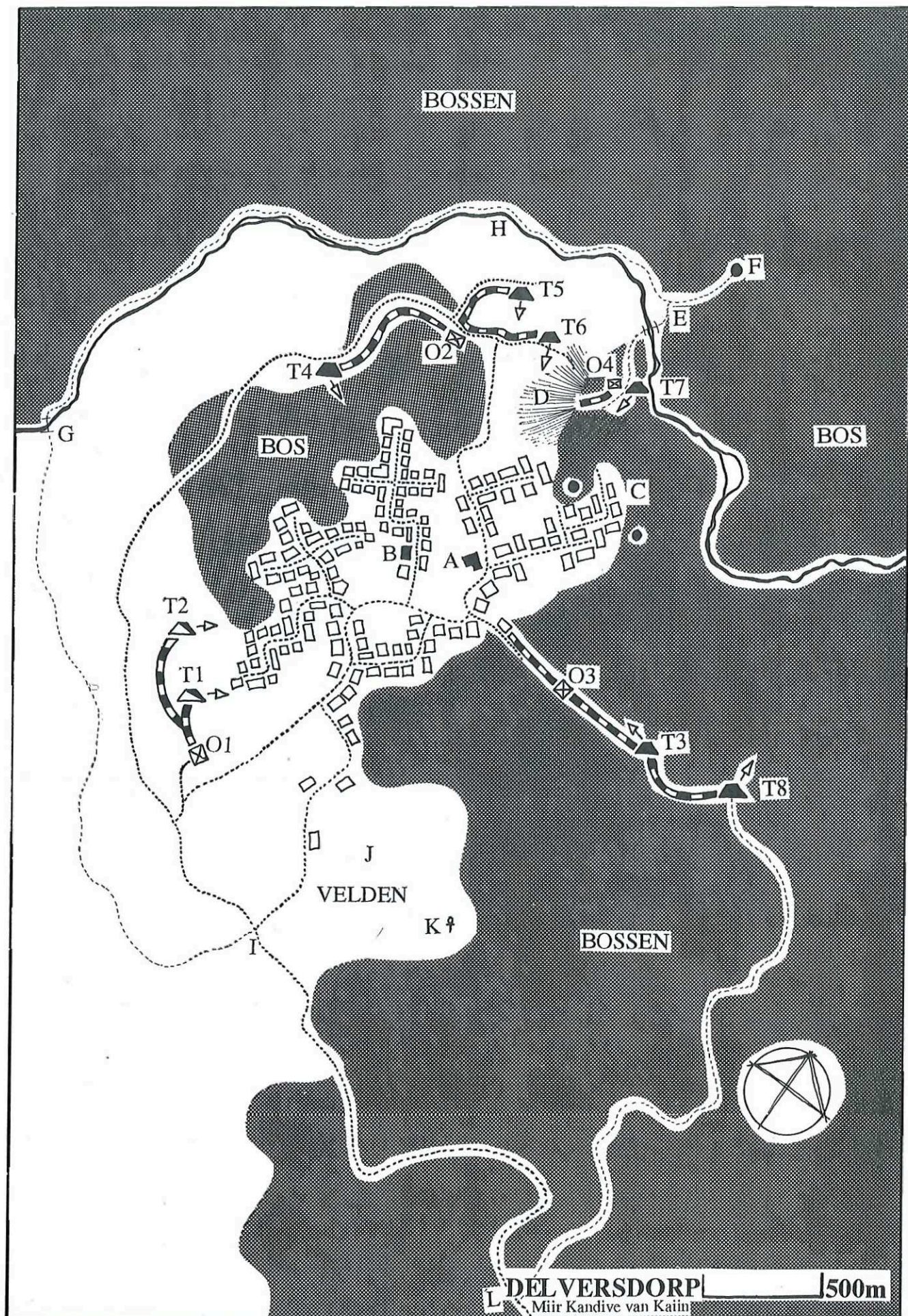
Ervaringspunten

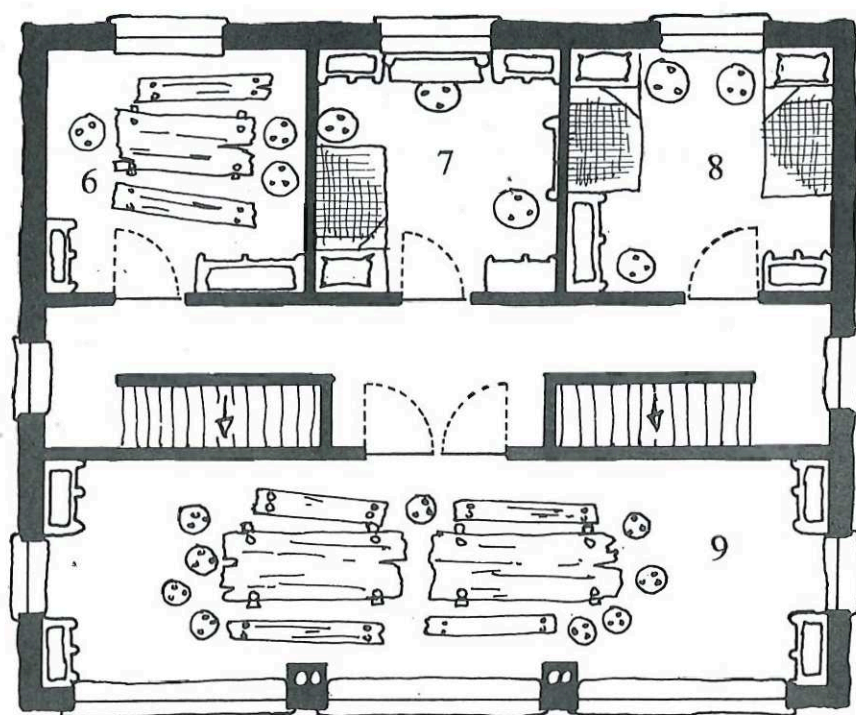
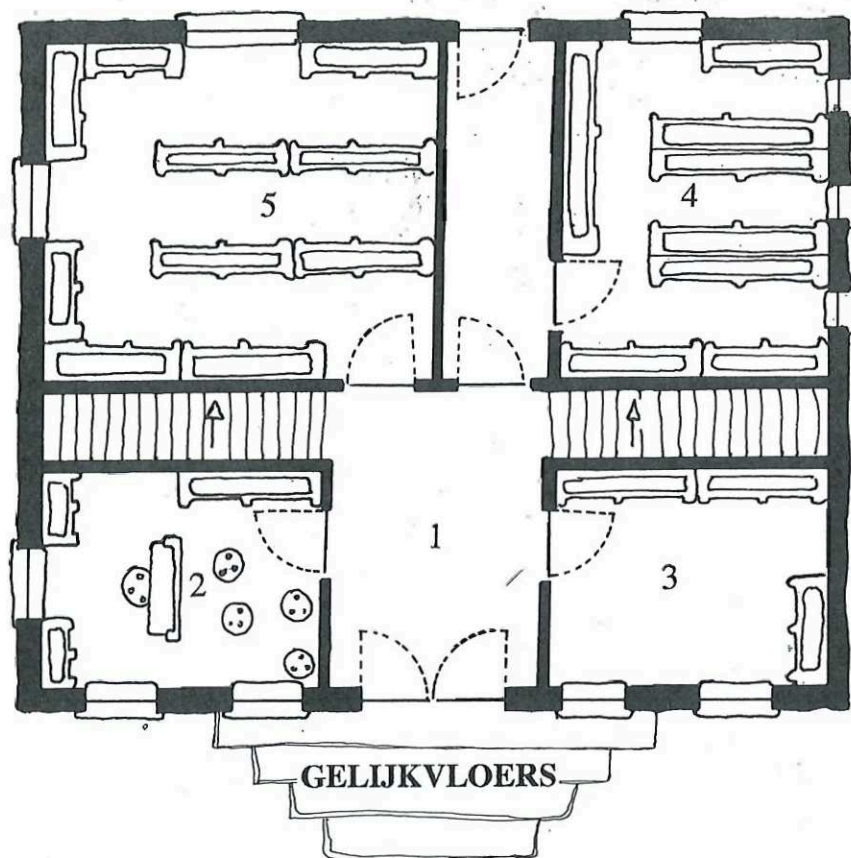
Voor het redden van Delversdorp (dus het uitschakelen van Kobaldis) vóór dag 5 (nacht): **400 EP**.

Voor het redden van Delversdorp (dus het uitschakelen van Kobaldis) na dag 5 (nacht): **300 EP**.

Naargelang de SK's het plot ontsluit (dat Tenobias en Kobaldis dezelfde persoon zijn, dat de instorting door Kobaldis' handlangers werden veroorzaakt, dat de demoon (kronologische gebeurtenissen, dag 2 (nacht)) nep was, enzovoort) mag de SM tot **200 EP** meer geven. Wees hierin niet te strikt: als de spelers over het algemeen een goed vermoeden hebben omtrent de samenhang van de zaken, geef dan gerust 100 à 150 EP extra, slaan ze de nagel op de kop, dan 200 EP. Spelers die Kobaldis gewoon opsporen en in de pan hakken zonder een flauw benul van wat er aan de hand is, of die gewoon niet in een opheldering van de gebeurtenissen geïnteresseerd zijn, ontvangen natuurlijk niets extra. Het blootleggen van Rogo's blauw wierpraktijken: **150 EP**. Het blootleggen van Rogo's gesjoemel met wijn: **100 EP**. Het uitschakelen van de krildreiging (in tunnel 8): **200 EP**. Halveer bovenstaande EP als de SK's met de dorpelingen vechten (zie hoger). Het eigenlijke doel van het avontuur is immers het helpen van het dorp, niet bijdragen tot diens moeilijkheden!

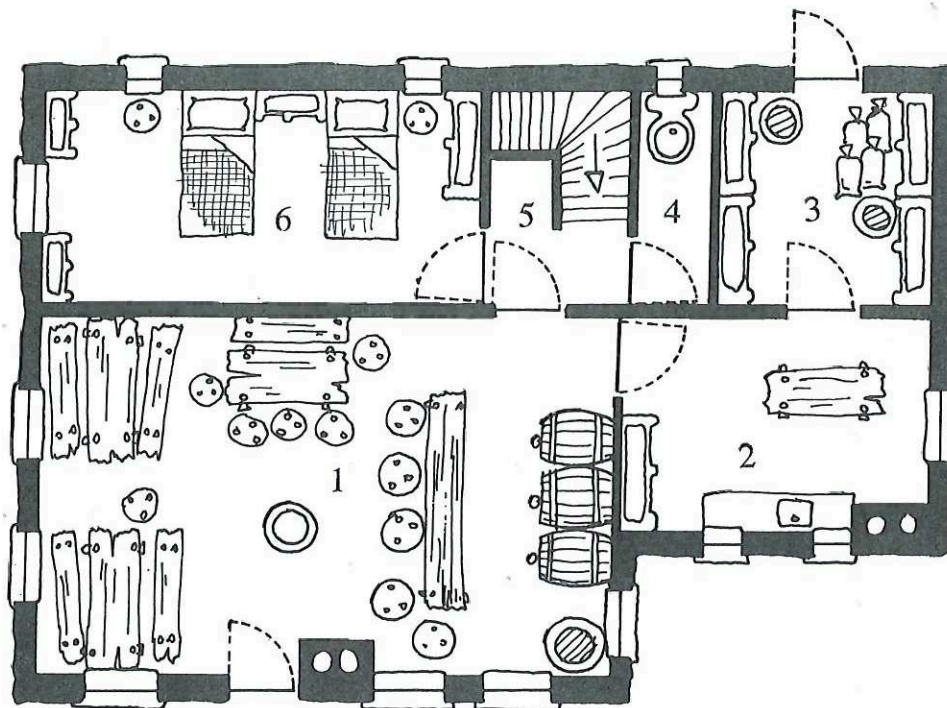
De SM mag bovendien extra EP toekennen aan spelers die zich treffend in hun rol inleven, een goede inval hebben, of blijk geven van uitzonderlijke durf en initiatief (maximaal **100 EP**).



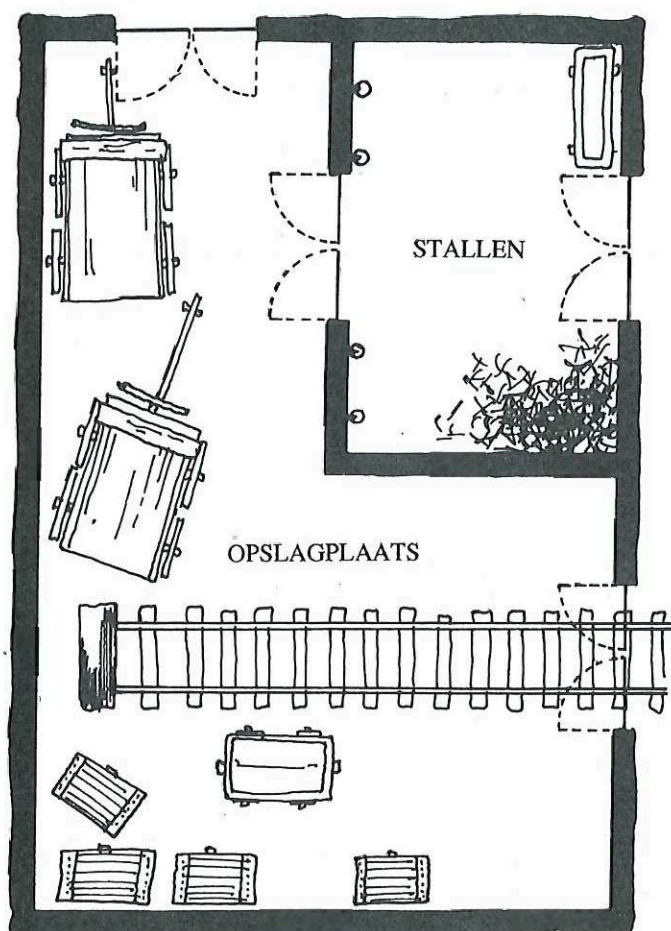


EERSTE VERDIEPING

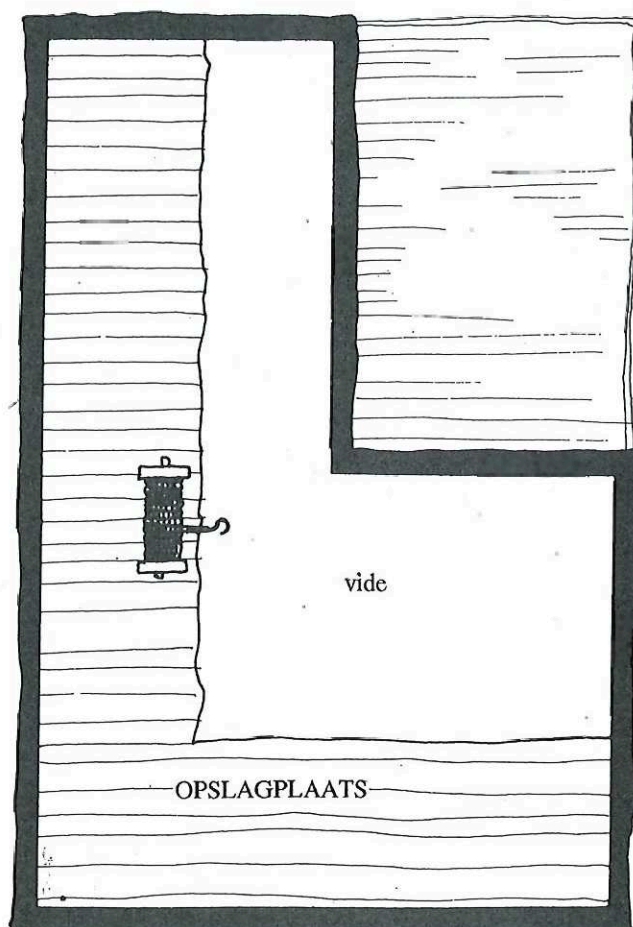
DORPSHUIS
Miir Kandive van Kaiin



HERBERG



GELIJKVLOERS



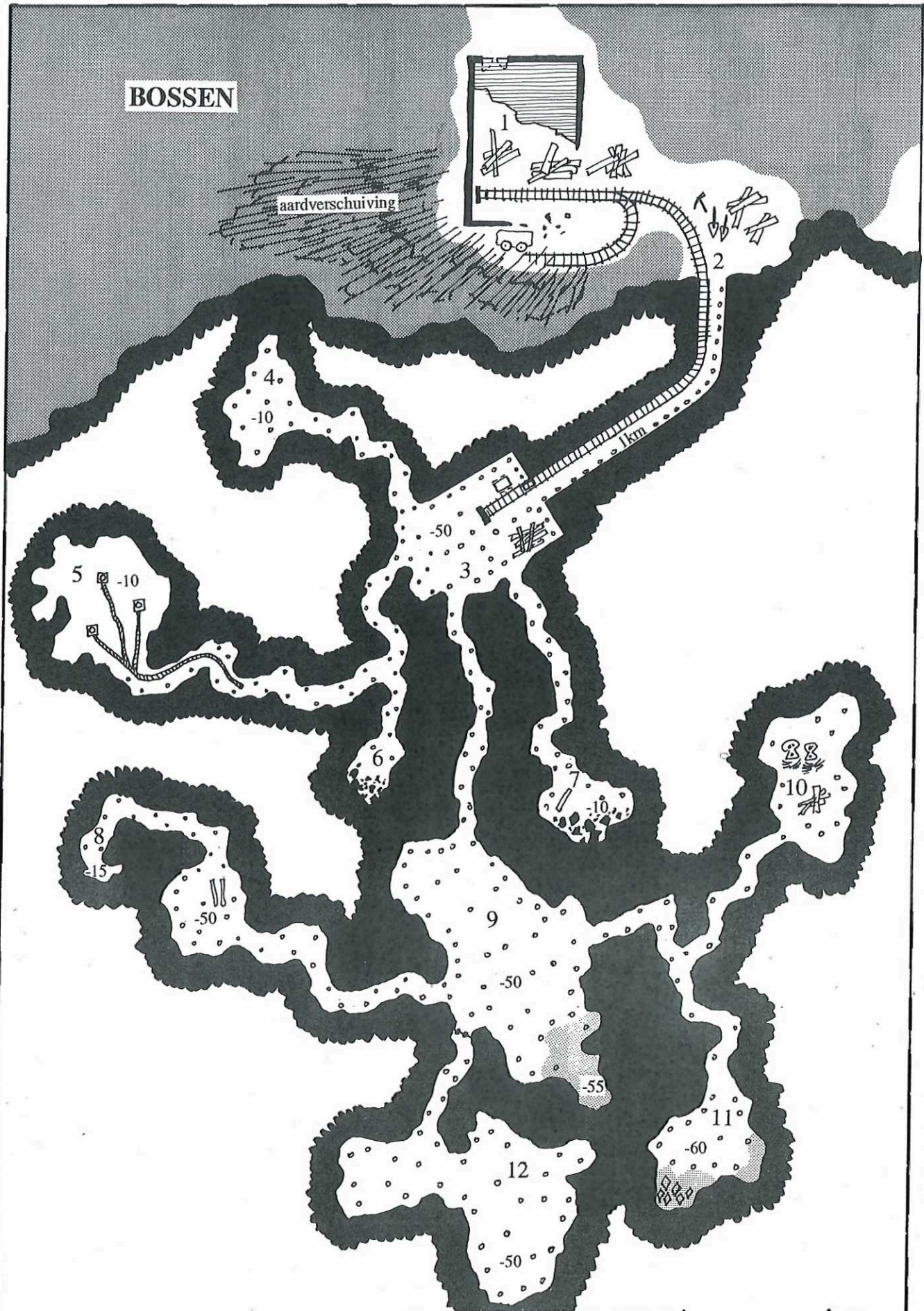
EERSTE VERDIEPING

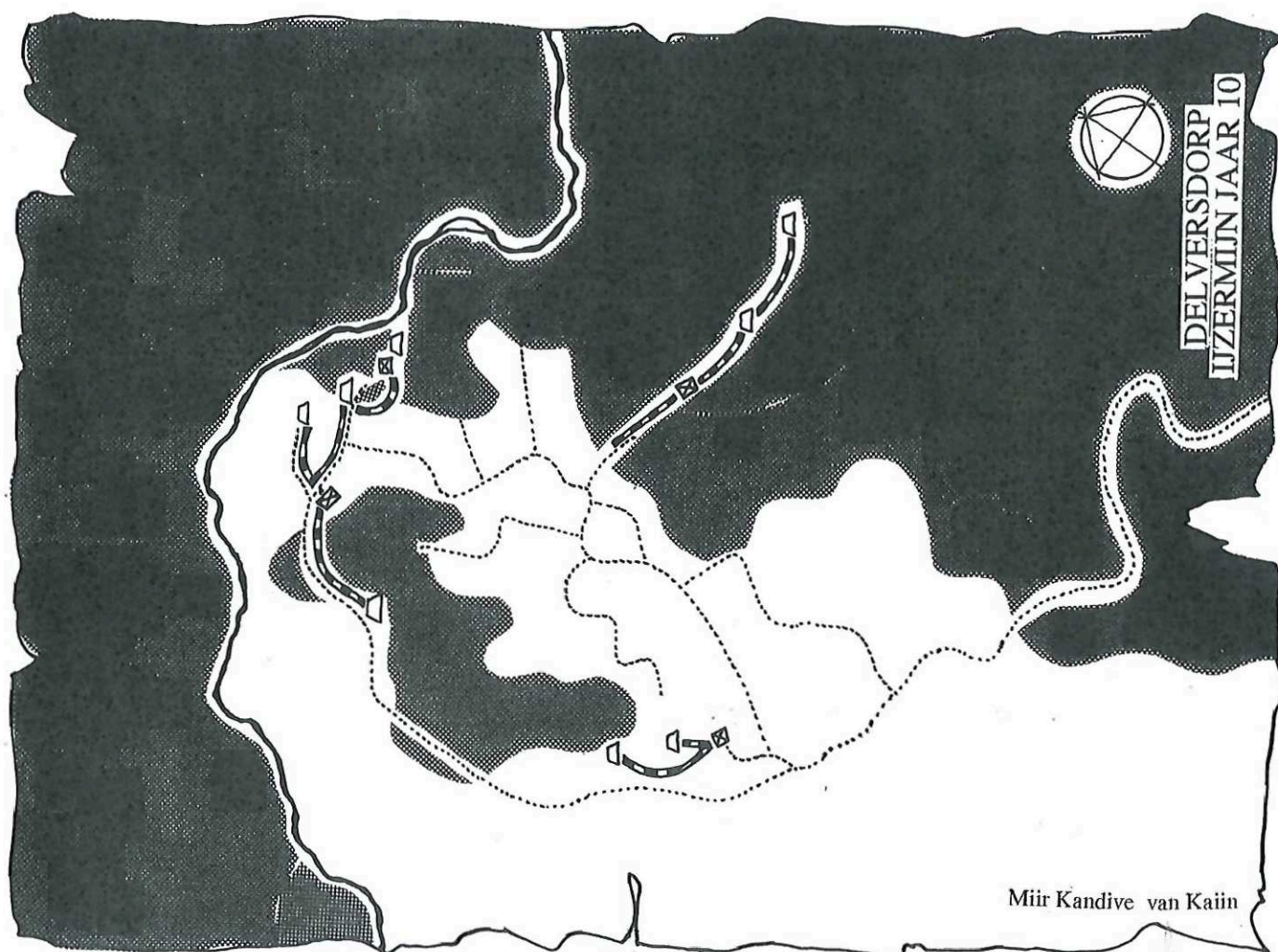
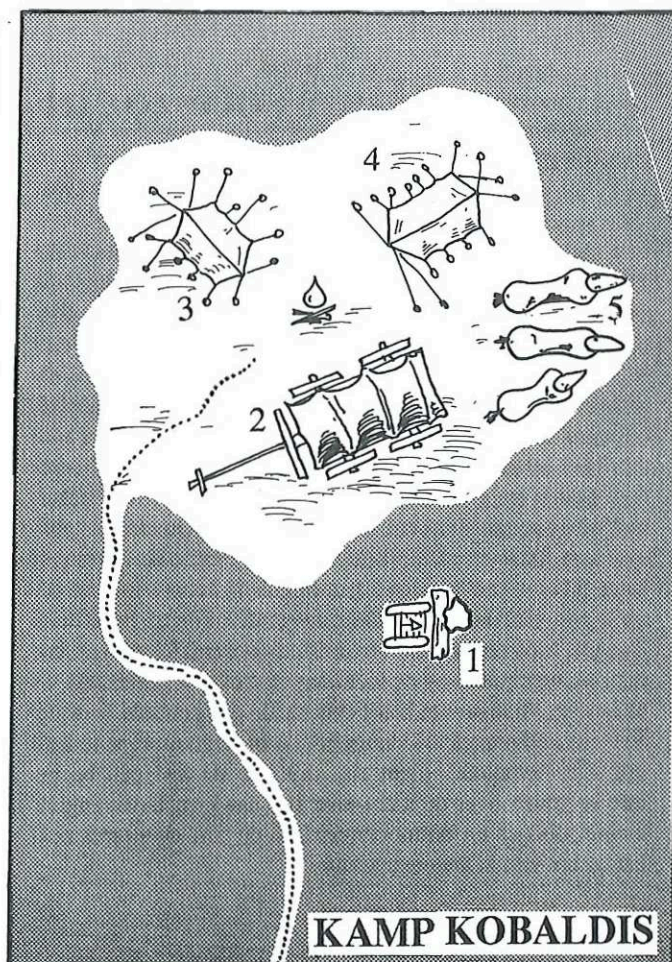
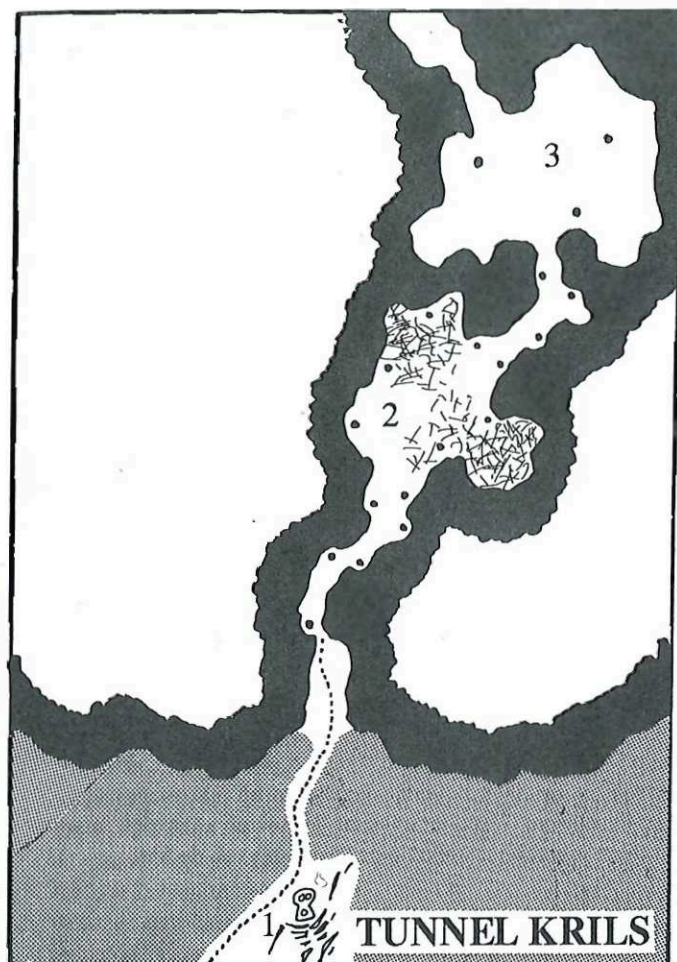
OPSLAGPLAATS

Miir Kandive van Kaiin

BOSSEN

aardverschuiving





De grote tocht

Door Dirk Vandenheuvel

Een van de manieren om It-Quawk te bereiken is langs de Mithrilroute. De Mithrilroute is een eeuwenoude handelsweg die vroeger veel gebruikt werd om kostbaar mithril te transporteren naar Oost-Dor. Indien de SK's besluiten om It-Quawk langs deze weg te bereiken (of te verlaten) zal de tocht een kleine twee maanden duren als ze te voet gaan of ongeveer een maand met een paard. Onderweg kan er natuurlijk veel gebeuren. Tegenwoordig wordt de Mithrilroute nog weinig gebruikt door handelaars. Mithril wordt zeker niet meer getransporteerd sinds de demoon Quawk het rijk overnam maar af en toe komt men nog wel enkele handelaars in zeldzame kruiden tegen of enkele avonturiers die op zoek zijn naar faam en fortuin langs de route of in de stad Quawk. Monsters en andere duistere wezens liggen natuurlijk ook regelmatig op de loer naar eten of een gemakkelijke prooi. De Mithrilroute biedt een ideale gelegenheid voor de SM om zelfgemaakte ontmoetingen of avonturen in te lassen. Dit "avontuur" dient eigenlijk om de SM een beetje info te geven over de tocht naar It-Quawk en bevat enkele kleine ideetjes en ontmoetingen die de SM eventueel ook kan gebruiken in andere avonturen.

Maancirkels

Op verschillende plaatsen langs de Mithrilroute bevinden zich kleine cirkels (doorsnede meestal rond de 8 meter) van hoge menhirachtige stenen. Deze geheimzinnige magische cirkels stammen nog uit oudere tijden, toen ze gebruikt werden door reizigers om bescherming te zoeken voor de vele boosaardige kreaturen die de routes en omstreken onveilig maakten. Reizigers en handelaars trokken van cirkel tot cirkel. 's Nachts werd er meestal kamp opgeslagen in een van de cirkels waar men veilig was voor kwaadaardige krachten. Vele van de cirkels zijn nu verdwenen maar op sommige plaatsen staan ze nog, half verzonken in het moeras of overwoekerd door dikke mossoorten en klimplanten. Wat wel opvalt is dat binnen de stenen geen onkruid of andere planten groeien. De cirkels hebben heel wat van hun krachten verloren maar vormen nog steeds een meer dan volwaardige schuilplaats voor chaotische en/of slechte wezens. De cirkels hebben volgende eigenschappen:

- Slechte of chaotische figuren voelen zich in de buurt van de cirkels erg ongemakkelijk. Ze worden er snel loom en moe, alsof een onbekende macht er hun krachten opsloopt.
- Indien een figuur of kreature met een chaotische moraal de cirkel wil betreden moet hij een SPI>100-proef afleggen, indien deze lukt kan hij ongehinderd voorbij de stenen menhirs. Zoniet dan wordt hij gewelddadig achteruitgeworpen en krijgt hij een +1D10 KT op twee willekeurige lokaties.
- Indien een persoon of kreature (ook een slecht of chaotisch wezen dat de cirkel is binnengedrongen) een ma-

gisch wapen bezit dan zal dit wapen tweemaal zoveel schade doen als normaal.

- Angst en haatproeven hoeven niet afgelegd te worden door wezens die zich binnen de cirkel bevinden omdat de stenen een magische, rustgevende aura uitstralen.
- Indien iemand de stenen tracht te beschadigen dan zal hij (telkens wanneer hij dit probeert) een SPI>100-proef moeten afleggen om te zien of hij de magische krachten van de stenen kan weerstaan. Indien hij mislukt in zijn proef krijgt hij een +1D8 KT.
- Iemand met de kunde magiegevoelig zal onmiddellijk aanvoelen dat de stenen een krachtig, magisch aura uitstralen.
- Indien er een maanmagiespreuk binnen de stenen wordt uitgesproken dan zal deze slechts de helft van de MP kosten.

Maancirkels komen vooral langs de Mithrilroute voor, ze zijn zeer zeldzaam in de rest van de wereld.

Voorvallen op de Mithrilroute

De nu volgende voorvallen zijn slechts een greep uit de vele dingen die de SK's kunnen overkomen op hun tocht langs de Mithrilroute. Wanneer en waar deze voorvallen zich juist afspelen is eigenlijk volledig de beslissing van de SM.

1. De maancirkel

De SK bevinden zich op de Mithrilroute en mijlen in de omgeving is er niets speciaals te zien behalve, op een honderdtal meter, een vreemde maancirkel. Indien dit de eerste keer is dat de SK's zo een cirkel tegenkomen is het belangrijk dat de SM dit verschijnsel op een geheimzinnige wijze beschrijft. De stenen zijn helemaal zwart en op sommige plaatsen rond de cirkel liggen, meestal niet-menselijke, skeletten die in vreemde houdingen verwrongen zijn. De meeste van de skeletten hebben versplinterde of gebroken botten (effekt van de KT's). De SK's zullen ook, misschien tot hun verbijstering, kunnen vaststellen dat er in het midden van de cirkel niets groeit en dat te midden van een weelderige grondbegroeiing. Indien een SK slaagt in een Zien-proef dan ontdekt hij vreemde zwarte plekken op de grond binnen de cirkel (kampvuurresten van reizigers die de nacht binnen de steencirkel hebben doorgebracht). De kans is groot dat de SK's de cirkels een bijzonder vreemde, en potentieel gevaarlijke konstruktie vinden maar spijtig genoeg hebben ze niet veel tijd om hier lang over na te denken. Terwijl de SK's de cirkel aan het onderzoeken zijn verschijnt plotseling een afgrijselijk monster ten tonele. Welk monster dit is hangt af van de SM, maar zorg er voor dat het gevaarlijk en indrukwekkend genoeg is om de haartjes van de SK's recht te laten staan. Indien de SK's een redelijk sterke groep zijn staat niets je in de weg om een troepje monsters ten tonele te laten verschijnen. Houd het wel een beetje realistisch, dus geen niveau 5 demoon die toevallig een avondwandelingetje aan het maken was. Enkele sappige suggesties (alle monsters zijn in dit geval slecht of chaotisch): een moerasdraak (slik), een moerasluiper, een zielesteler, een hele boel zom-

bies of moeraslijken die plots uit het moeras te voorschijn rijzen, een zombiedraak (moerasdraak in zombieversie), een troepje weerwolven of indien er een bos in de buurt is, een boomgruwel. De SM kan deze situatie altijd gebruiken om eens een paar zombie- of skeletmonsters te maken met de S&S spelregels en die ten tonele laten verschijnen.

Dergelijke tegenstand kan weliswaar tot de volledige uitroeiing van de SK's leiden maar de SM moet de aanval van de monsters zo proberen te spelen dat alles er in het begin hopeloos uitziet (enkele SK's zwaar gewond enz.) zodat de SK's uiteindelijk, met de moed der wanhoop, de stenen cirkel zullen moeten betreden. Indien de SK's de cirkel onmiddellijk betreden dan hoeft de SM natuurlijk geen dramatisch gevecht te laten plaatsvinden. Het monster of de monsters zullen in ieder geval de cirkel proberen te betreden zodat de SK's de magische eigenschappen van de stenen in actie kunnen zien. Wezens die door de stenen teruggedrongen worden zullen nog een paar uur in de buurt blijven rondhangen maar het dan voor bekeken houden en de SK's met rust laten. Na dit voorval zullen de SK's in ieder geval meer weten over de beschermende krachten van de stenen en ze zullen deze waarschijnlijk opnieuw gebruiken wanneer ze in de buurt van een maancirkel komen.

Dit kleine voorval kan natuurlijk voor komplikaties zorgen als er een slechte of chaotische SK bij het gezelschap is. In dat geval zal de SM zijn verbeelding moeten gebruiken om de situatie op te lossen. De SK kan misschien na enkele KT's gekregen te hebben door andere SK's binnen de cirkel worden getrokken of misschien moeten de andere SK's hulpeloos toekijken hoe de slechte SK door het monster in stukjes wordt gebeten. Het succesvol oplossen van dit voorval levert de SK's 150 EP op.

2. De karavaan

De SK's stoten op de overblijfselen van wat een handelskaravaan lijkt te zijn. Twee wagens zijn in het moeras gereden en steken half boven water. Kleren en andere bezittingen zijn in het rond gestrooid en liggen op de weg of drijven op het moeraswater. In het midden van de weg ligt het lijk van een figuur, de rest van de handelaars drijft aan het oppervlakte niet ver van de half gezonken wagens. Als de SK's het lijk op de weg onderzoeken merken ze dat het een man is van rond de 40, zijn kleren zijn van goede kwaliteit en hij draagt een paar dure juwelen (70 Dkt). Alles lijkt erop dat de man gewurgd is want hij heeft grote blauwe plekken in zijn nek. Eigenlijk is de karavaan van handelaars overvallen door 3 moeraslijken (zie het monsterhoofdstuk). De moeraslijken hebben iedereen vermoord en een lijk in het midden van de weg laten liggen als lokmiddel voor andere reizigers. De moeraslijken hebben de kleren van de vermoorde handelaars aangetrokken en drijven nu rond de wagens aan de oppervlakte in de hoop dat eventuele reizigers tussen de lijken of karren naar goud of andere waardevolle dingen op zoek zullen gaan.

Indien de SK's de wagens willen onderzoeken zullen ze natuurlijk eerst tot daar moeten geraken. Dit kunnen ze door ernaar te springen, door een brug aan te leggen met eventuele takken of door het moeras door te waden (gevaarlijk,

30% kans dat ze vast zullen geraken en door het moeras opgezogen worden (gebruik de regels voor verstikking (S&S blz. 84), het slachtoffer kan eventueel nog bevrijd worden mits een KRA>50-proef waarbij natuurlijk meerdere personen kunnen helpen met trekken)). In de wagens is niets van waarde te vinden, alleen maar kleren en opengescheurde zakken met kruiden. Als iemand de paarden die voor de wagens drijven, onderzoekt merkt hij dat hun keel op een gruwelijke en gewelddadige manier is opengereten. Wanneer iemand de lijken rond de wagens onderzoekt zal het moeraslijk onmiddellijk aanvallen (liefst met wurgaanval). De andere moeraslijken zullen dan ook dadelijk in actie schieten en uit het moeras omhoogreizen om andere SK's aan te vallen (desnoods op het land). Als een SK in het moeras bewusteloos wordt genepen zal het moeraslijk hem mee onder water sleuren om hem daar rustig op te peuzelen. Indien SK's in het moeras met een moeraslijk vechten zullen ze tot aan hun oksels in het moeras zakken en een -30 krijgen op AA. Indien een SK achter een andere SK, die onder water is gesleurd, duikt dan krijgt hij -50 op AA en moet hij natuurlijk zijn adem inhouden (zie basisregelboek blz. 84, verstikking). Als de SK's deze kleine ontmoeting succesvol overleven dan krijgen ze hiervoor 100 EP.



Bloedwraak!

Door Dirk Vandenheuvel

Inleiding

"Bloedwraak" en "De terugkeer van het kwaad" zijn twee avonturen die eigenlijk met elkaar in verbinding staan. In het eerste deel van het tweeluik komen de spelers oog in oog te staan met een gevaarlijk nekromantisch magiër, die zeer waarschijnlijk één van de SK's met een vreemde spreuk vervloekt. In het tweede deel gaan de SK's op zoek naar een manier om de vloek terug op te heffen en zo hun eigen leven (of dat van hun vrienden) te redden. Deze zoektocht leidt naar een noordelijk dorp, waar een oud kwaad op het punt staat om weer op te duiken. Een oude legende staat eigenlijk centraal in deze twee avonturen: de legende van Ginsburg (uitknipsel 1, te vinden in de dorpsbibliotheek of te vernemen van een herbergier, een handelsreiziger of een rondtrekkend troubadour).

"De inwoners van Ginsburg waren verdorven, hun ouders hadden jarenlang gezweet om het dorpje op te bouwen tot een welstellende plaats waar het goed en rustig was om te leven. Sommige vreemdelingen vestigden zich soms in dit kleine dorp, duidelijk een getuigenis van de welvarendheid van ons kleine gehucht. Maar de jongeren, zonen en dochters van de oude eerlijke dorpsbewoners, wendden zich tot het Duistere pad. Ze zongen, dansten, aten veel vlees en hadden geen respect meer voor de oude gewoonten. Maar toen, op die duistere nacht, beefde de aarde, en weende de lucht. De grond spleet op verschillende plaatsen open, om wraak te eisen van de verdorven zielen. Wee ons, wee ons, nu zouden we boeten voor de duistere en gure daden die onze jongere voortbrengsels bedreven hadden. De wraak van de aarde was op ons! Koeien, schapen paarden en andere dieren verdwenen spoorloos rond het dorp. De toren van de oude Bran werd door spoken bewoond en Bran verdween voor goed van de aardbodem. Gedurende een jaar leefde ons dorp onder het juk van de aardwraak. Precies een jaar later beefde de aarde weer, de bevolking kroop angstig bij elkaar, dit zou het einde van ons dorp worden. Maar nee, we bleven die dag niet alleen gespaard voor de bevende en verzwelgende aarde maar de vreemde dierenmoorden en mysterieuze verdwijningen hielden op. De aarde had ons eindelijk vergeven voor onze zonden."

Samenvattend ekstrakt uit "De aardwraak" van Julius Degubant, dorpsoverste van Ginsburg (31 jaar geleden).

Een zeer groot deel van deze legende slaat op niets, maar er zit toch een kleine kern van ware gegevens in. De legende zelf is eigenlijk van weinig belang in dit eerste deel maar meer informatie kan je vinden in "De terugkeer van het kwaad".

1. Het plot en informatie voor de spelmeester

Anastramos is een zeer machtig en ervaren nekromantisch magiër. Enkele jaren geleden besloot hij zich in de stad (Quawk) te vestigen omdat de wetten tegen nekromantische tovenaars daar iets soepeler zijn. Dit komt natuurlijk omdat de demon die de stad regeert zelf nekromantische magie gebruikt en zich dus niet bedreigd voelt door andere nekromantische magiegebruikers (Quawk kent de nekromantische spreuken en weet wat hij moet doen om zich er tegen te beveiligen). Demonenmagiërs zijn daarentegen volledig verboden in de stad omdat die wel eens een bedreiging zouden kunnen vormen tegenover de demon. De autoriteiten zijn dus redelijk welgezinnd tegenover nekromantische magiërs maar de bevolking van de stad natuurlijk niet (zij vrezen en haten alles wat hen vreemd is, en zeker als het nekromantische trekjes heeft). Daarom besloot Anastramos zich voor te doen als dokter, zodat hij niet zou verdacht worden door de lokale bevolking en zo ongestoord zijn onderzoeken en experimenten kon voortzetten. Anastramos besloot om een andere dokter (A. Dorzhin) te vermoorden door een vreemd nekromantisch gif in zijn eten te doen. De ongelukkige dokter Dorzhin begon langzaam af te takelen en af te sterven zodat hij zijn praktijk niet meer kon verderzetten. Op dat moment kwam de rijke Anastramos opdagen om het huis (en de hele inboedel) van de stervende voor een royale som over te kopen.

Zo gebeurde het dat Anastramos zich vestigde in Quawk. Hij nam onmiddellijk een meid in huis en startte zijn praktijk. Anastramos was een goede dokter, vele mensen waren onder de indruk van zijn gaven (Anastramos had voor de gelegenheid helingsmagiespreuken van niveau 1 aangeleerd) en zijn praktijk draaide goed. Dit kon Anastramos weinig schelen zolang hij in zijn geheime kelder verder kon doen met zijn vreemde experimenten. Een jaar geleden ontdekte Anastramos een boek in de bibliotheek van het paleis van de demon (alleen open voor mensen die persoonlijk aangeduid worden door een van de priesters van Quawk), waarin de legende (zie hoger) van het dorpje Ginsburg beschreven staat. Anastramos was bijzonder geïntereerd door deze legende en vooral door de bespookte toren, omdat hij wist dat een machtig demonen- en nekromantisch magiër enkele jaren in dat dorp gewoond had. Anastramos besloot om de gevaarlijke reis naar het hoge noorden te ondernemen in de hoop dat hij nog waardevolle informatie in de ruïnes van de toren zou ontdekken. Tot grote spijt van zijn cliënteel sloot hij zijn praktijk voor onbepaalde duur om "even op vakantie" te gaan.

De praktijk van de dokter bleef gesloten voor vijf maanden tot plots de dokter terugkeerde en zijn praktijk weer opende (de meeste patiënten van de dokter kunnen wel iets vertellen over de lange afwezigheid van de dokter). De zoektocht van Anastramos was niet zonder vruchten geweest, want hij had namelijk twee volledig onbekende nekromantische spreuken gevonden (beiden oude inkantaties van niveau 4). Nu was de tijd aangebroken om iets meer te leren over deze nieuwe spreuken. Terwijl de dokter overdag zijn patiënten bleef be-



handelen (alhoewel hij wel meer aderlatingen deed), hield hij zich 's nachts bezig met het eksperimenteren met de nieuwe spreuken. Een van de twee spreuken bleek een gevaarlijke aanvalsspreuk te zijn die slachtoffers langzaam begon aan te tasten totdat zij uiteindelijk een pijnlijke dood stierven. De andere spreuk gaf zich niet zo gemakkelijk gewonnen aan de experimenten van de magiër. De spreuk stelde Anastramos in staat om een totaal onbekend soort ondode op te roepen. Deze ondode bleek een soort van kruipende bloedplas te zijn die zijn tegenstanders aanviel met een verlamdend gif. Maar hoe Anastramos ook probeerde hij slaagde er niet in om het kruipende bloed langer dan 15 minuten in "onleven" te houden. De fout die Anastramos op het moment van het avontuur nog altijd niet ontdekt heeft, is dat hij bloed van zijn patiënten gebruikt in de plaats van bloed van een lijk. Wat Anastramos ook niet weet is dat, telkens hij kruipend bloed wil maken met het bloed van een levende patiënt, deze hevige pijnen en stuiptrekkingen ondergaat (gedurende 15 minuten). Dit nevenverschijnsel brengt de SK's in contact met een vreemde zaak: aderlatingen, mysterieuze stuiptrekkingen van een aantal mensen tot het avontuur tot een dramatische klimaks komt wanneer de SK's oog in oog komen te staan met Anastramos terwijl deze een van zijn experimenten aan het uitvoeren is in zijn duistere kelder. Het wordt in ieder geval een ontmoeting die de SK's niet zo gauw zullen vergeten (het avontuur gaat trouwens verder in "De terugkeer van het kwaad").

2. Het begin

Het begin van dit avontuur kan verschillende vormen aannemen, het belangrijkste is dat de SK's in contact komen met de vreemde neveneffecten van de experimenten van dokter Anastramos. Telkens Anastramos het kruipend bloed wil oproepen krijgt de patiënt, waarvan hij het bloed bekomen heeft, vreemde stuiptrekkingen en andere lugubere bijwerkingen te verduren. Hoe de spelers met dit fenomeen in contact treden hangt af van de SM: de SK's kunnen met iemand die plots deze aanval krijgt op straat gekonfronteerd worden, ze kunnen zelf (als ze door de dokter behandeld zijn geweest) onderworpen worden aan een aanval of (en dit is de gemakkelijkste en hieronder behandelde mogelijkheid) een van hun vrienden kan het slachtoffer worden van de vreemde experimenten van de dokter.

Alles wat hieronder verschijnt, beschrijft het avontuur zoals het zou verlopen als de SK's in contact komen met Anastramos via een vriend.

Op een of andere manier komen de SK's in contact met een vriend (een oude kennis die hen op straat tegen het lijf loopt, een familielid dat hen uitnodigt om een paar dagen bij hem te blijven of een oude kennis uit een vorig avontuur: de SM laat hier zijn verbeelding werken). Deze vriend is Ben Zedaja (of iemand anders door de SM gekozen). Ben loopt de SK's tegen het lijf op de markt, hij is zeer verheugd om hen te zien en nodigt hen uit om enkele dagen bij hem te logeren om zo de stad beter te leren kennen en om een paar oude gedeelde verhalen terug op te frissen. Ben vertelt de SK's dat hij een paar dagen erg ziek is geweest maar dat de

dokter hem een goede gezonde aderlating heeft voorgeschreven waardoor hij nu terug volledig in orde is (Ben houdt nogal van de traditionele methodes maar eigenlijk heeft Anastramos hem genezen met helingsmagie). De SM kan de SK's ook bij Ben laten aankomen juist op het punt dat de dokter buitenkomt. Dit zorgt ervoor dat de SK's de dokter al eens gezien hebben en legt meer de nadruk op de belangrijkheid van deze persoon. Welke methode de SM gebruikt is zijn eigen keuze. 's Avonds stelt Ben voor om iets gaan te drinken "op vroeger". terwijl de SK's rustig zitten te babbelen in een kroeg gebeurt er iets met Ben. Ben spuwt zijn bier uit en begint wild om zich heen te slaan terwijl hij steeds roept: "Aarghh, het brandt, het brandt..". Ben zijn ogen puilen uit en geraken met bloed doortrokken. De aders op zijn armen zwellen op en zijn ledematen wringen zich in de meest bizarre kronkelingen. Deze effecten worden veroorzaakt door de spreuk die Anastramos in zijn kelder aan het uitspreken is (zie toverspreuken). De meeste mensen in de kroeg springen verschrikt recht en wijzen naar Ben, sommige roepen "De bloedwraak! Het is de bloedwraak!" (dit zijn mensen die het fenomeen al meer hebben gezien, een 20-tal mensen zijn al door de bloedwraak getroffen). Na 15 minuten wordt Ben terug rustig, hij zweet nog fel, voelt zich misselijk en koortsig maar het ergste is duidelijk voorbij. Indien een SK een medische achtergrond heeft zal hij er zeker van overtuigd zijn dat deze zogenaamde bloedwraak geen gewone ziekte is. Ben zal toch enkele dagen in bed moeten blijven om te bekomen van zijn schrikwekkende ervaring.

3. Hoe verloopt het verder

De SK's zullen zeker verschrikt zijn door deze vreemde gebeurtenissen. Hoe ze nu te werk gaan hangt van hun werkwijze af. Hier zijn enkele ideeën die hen op het goede spoor kunnen brengen.

Indien de SK's in de stad navraag doen over de bloedwraak, dan blijkt dat er reeds een twintigtal mensen door deze vreemde ziekte getroffen zijn. Ze kregen allemaal stuiptrekkingen gedurende een 15-tal minuten en hebben er sindsdien geen last meer van gehad. Indien de SK's meer gedetailleerde vragen stellen kunnen ze te weten komen dat al die mensen na elf uur 's avonds getroffen werden (dan doet Anastramos meestal zijn experimenten) en dat ze allemaal behandeld werden door Anastramos (deze info krijgen ze alleen als ze specifiek zijn naam vernoemen).

Als de SK's geen (of weinig) aandacht aan het fenomeen besteden kan de SM hen altijd met nog meer gevallen van de bloedwraak konfronteren. Denk er wel aan dat de wraak zich steeds na elf uur manifesteert. Als de SK's vroeg gaan slapen wordt hun rust bijvoorbeeld verstoord door de kreten van iemand die in een nabijgelegen straat, huis of kamer door de wraak wordt getroffen. Of de wraak slaat weer toe in de gelagzaal van de herberg, of op een feestje, of waar de SK's zich om dat uur ook mogen bevinden.

Vroeg of laat (waarschijnlijk zeer vroeg) zal de aandacht van de SK's op dokter Anastramos vallen. Ze kunnen natuurlijk navraag doen naar de dokter en een boel dingen te weten komen:

- De dokter is een tijdje geleden op een lange reis geweest. Een tijdje daarna begonnen de vreemde bloedwraakaanvallen (deze informatie is alleen verkrijgbaar als de SK's er specifiek naar vragen). Indien de SK's op zoek gaan naar gedetailleerde informatie over de reis dan vinden ze verscheidene papieren bij een lokale transportfirma waarin vermeld staat dat de dokter een koets heeft gehuurd naar een klein dorpje in het noorden, Ginsburg genaamd. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat de SK's nu al naar Ginsburg trekken, probeer hen als SM wel op het goede spoor te houden.
- Margo, hulp van de dokter, kan hen ook wat info verschaffen. Als ze vragen over het huis krijgt zal ze het huis beschrijven als een "mooi en deftig huis, het enige spijtige is dat er geen ijskelder is". Margo vindt de dokter een aardige man (die trouwens goed betaalt) en vindt niets vreemd aan hem (Margo slaapt 's nachts wel niet in het huis maar in haar eigen huis).
- Als ze op zoek gaan naar informatie over het huis dan komen ze op het spoor van de oude eigenaar (A. Dorzhin). Ze komen ook te weten dat het huis wel degelijk een kelder heeft en zelfs met de riolering in contact staat (iets wat niet zo ongewoon is voor grote huizen).
- Als ze de persoon weten te vinden die het huis verbouwd heeft dan komen ze te weten dat er een geheime deur in de konsultatiekamer van de dokter is. Ze is daar gebouwd "om zijn wijnvoorraad veilig te stellen voor andere fijnproevers".
- Informatie in verband met Dorzhin is moeilijk te vinden maar vertelt de SK's dat Dorzhin in zijn late dertiger jaren was toen hij aan een mysterieuze ziekte stierf. Enkele dagen daarvoor had Anastramos het huis gekocht.
- Indien de SK's het huis van Anastramos in het oog houden dan merken ze dat de dokter blijkbaar om een uur of tien gaat slapen (alle lichten uit) en rond een uur of twee terug even opstaat (de SK's kunnen door middel van de verlichting volgen hoe de dokter van zijn benedenverdieping naar de tweede verdieping loopt).

Indien de SK's vertellen aan de dokter (ze maken een afspraak of zo) dat ze vermoeden dat hij iets met die mysterieuze bloedwraak te maken heeft dan lijkt Anastramos bijzonder geïnteresseerd (hij weet dit zelf ook nog niet). Hij luistert aandachtig, maakt notities en vertelt de SK's dan (met kalme blik) dat het allemaal wel zeer boeiend en spektakulair is maar dat ze duidelijk aan het verkeerde adres zitten: "Ik ben een man van genezing, niet van vreemde ziektes". In dit geval is Anastramos de SK's zelfs zeer dankbaar, ze hebben hem er immers op gewezen waar zijn fout zit bij het uitspreken van zijn spreuk. De dokter blijft altijd beleefd en zet hun dan vriendelijk (maar kordaat) het huis uit. Indien de SK's iets zeggen over de kelder dan wordt de dokter kwaad, hij zet hen (desnoods door de stadswacht te roepen) het huis uit en zal hen vanaf dan zeer goed in het oog houden (hij besluit om twee ekstra skeletten (zelfde skores als skelet in konsultatiekamer) in ruimte 2 van de geheime kelder te plaatsen.

Uiteindelijk zouden de SK's moeten besluiten om eens een kijkje in de kelder te gaan nemen (desnoods moedigt de SM

ze maar een beetje aan). Overdag is dit veel te riskant vermits er veel volk in en uit het huis loopt maar 's nachts... Er zijn verschillende manieren om het huis binnen te dringen (via de zolder, via de riolen (eigenlijk onmogelijk) en via de achter- of voordeur (door het slot te forceren of te openen met de kunde Sloten openen). Uiteindelijk zullen de SK's in de kelder terecht komen en oog in oog komen te staan met de dokter (zie volgende paragraaf).

4. Dokter Anastramos, I presume?

In dit deel dringen de SK's de geheime kelder binnen en komen oog in oog te staan met de met bloed doordrenkte Anastramos. De magiër heeft juist kruipend bloed opgeroepen en zit zonder magiepunten. Hij is natuurlijk bijzonder kwaad want hij kan niet veel beginnen tegen de SK's (buiten zijn zombies en kruipend bloed). Daarom besluit Anastramos het tafereel te verlaten, de SK's nog een smerige streek te lappen (de spreuk "De purperen wraak van Anastramos", die waarschijnlijk enkele SK's zal treffen) en het huis te vernietigen (door de olie onder de vloer in brand te steken). Uiteindelijk zullen de SK's de dokter niet kunnen volgen en zullen ze uit een brandend huis moeten ontsnappen!

De kans is groot dat de SK's de alarmtrede in werking stellen in ruimte 2 van de kelder. Als dit gebeurt (en anders waarschijnlijk ook) zal Anastramos zijn zombies op de SK's afsturen. Wanneer de SK's oog in oog komen te staan met de dokter zal hij op hen zijn gememoriseerde spreuken uitspreken (eerst natuurlijk "De purperen wraak van Anastramos"). Als deze spreuken uitgesproken zijn zal Anastramos snel wegluchten, aan de ketting in ruimte 4 trekken en ontsnappen langs de riolering. Als de SK's in de buurt van het altaar komen zullen ze door het kruipende bloed aangevallen worden. Na 4 gevechtsronden (de SK's zijn waarschijnlijk nog in gevecht met de zombies) zullen sommige SK's (Ruiken-proef) merken dat er een verbrand luchtje in de kelder begint te gaan hangen. Na nog eens 2 gevechtsronden begint er brandende olie langs barsten in het plafond naar beneden te lopen. Ontsnappen is nu bijna niet meer mogelijk, tenzij de SK's snel handelen. Ze hebben nog 10 gevechtsronden om langs de wenteltrap, door het brandende huis te ontsnappen. Als ze de kist in ruimte drie nog willen openen (dit is nochtans de moeite waard) dan kost dit hen 2 gevechtsronden per mislukte KRA-proef (zie beschrijving kist). De beste manier om uit het brandende huis te ontsnappen is zichzelf met natte doeken te omwikkelen en zo snel door de vlammen naar buiten te lopen. Doeken kunnen de SK's vinden in de zuidoostelijke hoek van ruimte 2 en om ze nat te maken zit er niet anders op dan ze in de bloedkuip te dompelen (ook in ruimte 2). SK's die gewoon door het vuur lopen krijgen 5D12 schade (BEP telt mee) en spelers die zichzelf in natte doeken wikkelen slechts 5D6. Indien de LEP van een SK onder 0 komt te staan door deze vuurschade zal hij niet direkt sterven. Hij zal ernstig verbrand zijn, vele opvallende lidtekens hebben en minstens 4D20 dagen in behandeling bij een geneesheer moeten gaan. Er bestaat dan nog altijd een kans dat hij sterft aan zijn verwondingen:

de procentuele grootte van deze kans is gelijk aan het aantal schadepunten dat hij geleden heeft. Voorbeeld: een SK heeft (met 5D10) 40 schade geleden en is hierdoor onder 0 LEP komen te staan. Hij zal een tijdje uitgeteld zijn en de kans dat hij bezwijkt aan zijn verwondingen is 40%.

5. Wat nu?

Anastramos is natuurlijk niet gelukkig met de inneming van de SK's (uiteindelijk is zijn huis afgebrand, zijn levenswerk tijdelijk onderbroken en enkele van zijn kostbare bezittingen voor altijd verloren gegaan) en als de SM dat wil kan hij hen misschien ooit nog bezoeken om de rekening te vereffenen. De SK's zullen waarschijnlijk al met genoeg problemen te kampen hebben.

- Ze zijn uit een brandend huis van een vooraanstaande dokter tevoorschijn gekomen (sommige zelfs met in bloed gedrenkte vooden om zich heen). De dokter is spoorloos verdwenen en zijn huis vernietigd. De autoriteiten van de stad zullen het de SK's niet gemakkelijk maken (tenzij de SM in een genadige bui is) en ze zullen een hoop uitleg moeten geven.
- Indien de SK's besluiten om het afgebrande huis te doorzoeken vinden ze niets echt waardevols terug. De meeste magische voorwerpen, perkamenten en boeken zijn volledig vernietigd maar indien de SK's slagen in een Zien-20-proef dan ontdekt een van hen nog een de verbrande resten van het dagboek van de dokter. Hier valt bijna niets meer in te lezen, alleen een klein hoekje van een bladzijde heeft de vuurzee overleefd. Hierop staat het volgende (uitknipsel 2):

*Dacht wel dat boek in...
ik niet vergis woonde...
Oggotan, waarschijnlijk...
toren. Zal Ginsburg toch...
waard zijn...*

Hieruit kunnen de SK's natuurlijk niet veel opmaken maar de naam van het dorpje Ginsburg geeft hier duidelijk een aanwijzing naar de reis van Anastramos. Indien de spelers nog niets over Ginsburg ontdekt hadden, dan zal deze ontdekking waarschijnlijk wel een aanleiding zijn om een reis te maken naar het noordelijk dorpje. Wat er allemaal gebeurt in het verre Ginsburg kan je vinden in het vervolgvontuur "De terugkeer van het kwaad". Indien een SK op zoek gaat naar wat extra informatie over Ginsburg kan je hem altijd uitknipsel 1 bezorgen, waarop de legende van Ginsburg vermeld staat (de tekst aan het begin van dit avontuur).

- De kans zit er ook dik in dat tenminste één van de SK's de mummificatie van A'chtu op zich heeft rusten. Deze vloek is uiteindelijk dodelijk en de SK's zullen waarschijnlijk naar een remedie zoeken. Indien ze de hulp van een helingsmagiër inroepen dan probeert deze één (of meerdere) spreuk(en) (SK's moeten hier natuurlijk voor betalen tenzij ze hem persoonlijk kennen) op hen uit zonder succes. Het ziet er niet goed uit voor de SK's. Om

van hun vreselijke vloek af te geraken zullen de SK's op zoek moeten gaan naar informatie over de reis van Anastramos (de helingsmagiër waar ze naartoe gaan zal zeggen dat de enige manier om van de vloek af te geraken is om "de oorsprong van deze veile inkantatie te ontdekken"). Deze reis ging naar een klein dorpje in het noorden van It-Quawk. Daar heeft Anastramos de spreuk gevonden die hij op de SK's heeft uitgesproken en alleen daar kunnen ze een middel vinden om hem ongedaan te maken (zie "De terugkeer van het kwaad"). Indien de SM dit avontuur niet gaat spelen dan kan hij de SK's laten sterven (lieft niet) of kan hij hen tegen een mooie som van hun ziekte laten genezen.

- Voor het beëindigen van dit avontuur mag de SM, naargelang de prestatie van de SK's, 600 tot 800 EP geven.

6. Huis van Anastramos

Gelijkvloers

1. Gang

De vloer van de gang bestaat uit grote, rode heksagonale marmeren tabletten. Op het einde van de gang is er een houten trap die naar boven loopt en de enige deur in de oostelijke muur loopt naar de wachtkamer van de dokter. Tussen de leuning van de trap en een haakje in de muur is er een koord gespannen met daaraan een plakkaatje waarop geschreven staat "Geen toegang! Privé".

2. Wachtkamer

Dit is de wachtkamer, een grote tafel in het midden van de kamer is bedekt met speelgoed voor kinderen en een korf met appels. Een negental ronde stoeltjes staan willekeurig tegen de muur van de kamer. Als de spelers de dokter tijdens zijn zittingen komen bezoeken dat zit hier een aantal klanten (een kindje van een jaar of 10 met zijn moeder en een oude man die steeds hoest). De deur naar het noorden leidt naar een klein buitenplaatsje. Aan de deur in het zuiden hangt een klein plakkaatje waar in handgeschreven letters "Dokter Anastramos" opgeschreven staat. Deze deur leidt vanzelfsprekend naar het kantoor van de dokter.

3. Binnenplaats

Een klein eikenboompje siert de noordoostelijke hoek van het door een 2 meter hoge muur omgeven binnenplaatsje. In de noordwestelijke hoek staan drie vaten gevuld met water, dat gebruikt wordt om te wassen, om van te drinken en om mee te koken. Vanaf dit binnenplaatsje kan men nog net de achtergevels zien van de nabijgelegen huizen.

4. Konsultatiekamer

De konsultatiekamer. In deze kamer ontvangt de dokter zijn patiënten. In de zuidwestelijke hoek staan enkele kamerplanten te baden in het licht dat door de twee grote ramen naar binnenvalt. Tegen de zuidelijke muur staat een kast met glazen deuren. De kast is gevuld met een heleboel vreemdgekleurde flesjes, zalfjes en andere medische fabrieken. Als iemand met de kunde Chemie of Plantkunde slaagt in een kundeproef dan zal deze te weten komen dat de drankjes en andere brouwsels er niet als bestaande ge-

neemsmiddelen uitzien, maar eerder als gewone "etalagebrouwsels". Wanneer iemand dit aan de dokter mededeelt dan zal deze even lachen en terwijl hij een wimpelend gebaar met zijn hand maakt, zeggen:

"Tja, dat zijn geen echte geneesmiddelen. Het zijn slecht gekleurde brouwsels die dienen om mijn patiënten een beetje gerust te stellen en ze erop te wijzen dat ze wel degelijk bij een dokter zijn. In deze tijden van magie en vreemde krachten, zijn de mensen altijd een beetje achterdochtig. Deze gekleurde dingen helpen om hun achterdochtigheid een beetje te verminderen. Mijn echte geneesmiddelen zien er zeker niet zo spektakulair uit en daarom bewaar ik ze niet in mijn konsulatiekamer".

Een opvallend schilderij siert de oostelijke muur (uitknipsel 3). Tegen de noordelijke wand staat een met medische boeken gevulde boekenkast. Iemand met een medische achtergrond (Genezen kunde(s)) zal deze boeken herkennen als echte, zij het een beetje oude, medisch literaire werken van bekende dokters. Het bureau (dat in het midden van de kamer staat) is schaars bedekt met onbeschreven perkament, een inktpot en een doosje met schrijfveren. In de laden (2 langs elke kant) zitten slordig geschreven documenten met informatie over patiënten. Iemand met een medische achtergrond merkt dat de dokter weinig informatie over de ziekte maar veel informatie over de bloedgroep van de patiënt opschrijft. In een van de laden zitten nog enkele officiële papieren waarin geschreven staat dat het huis wel degelijk van dokter Anastramos is. Blijkbaar heeft hij het een 7-tal jaar geleden van een zekere dokter Alhana Dorzhin overgekocht kort voordat deze stierf. Indien de spelers bij het gemeentehuis (of ze vragen informatie aan stadsbewoners) vragen naar dokter Dorzhin dan komen ze te weten dat Dorzhin al een paar weken leed aan een geheimzinnige en dodelijke ziekte toen Anastramos het huis overnam. In de noordoostelijke hoek van de kamer hangt een skelet dat beschreven is met medische benamingen. Dit skelet is eigenlijk een ondoord wezen dat iedereen, buiten de dokter, aanvalt die de geheime deur opent (skores staan bij Monsters). Vlak achter het skelet in de oostelijke wand is een zeer goed verborgen geheime deur. Iedereen die de wand van nabij onderzoekt zal moeten slagen in een Zien-10-proef om de geheime deur te ontdekken (de wand van nabij onderzoeken is natuurlijk niet mogelijk als de dokter aanwezig is). Wanneer iemand het skelet van naderbij bekijkt (bijvoorbeeld: "Hela dokter, wat is dit een prachtig exemplaar dat u hier heeft"), moet hij slagen in een Zien-20-proef om een geheime deur achter het skelet te ontdekken. De geheime deur is te openen door er goed tegen te duwen. De geheime deur leidt naar de verborgen kelders van het huis en naar de eksperimenteerruimte van Anastramos.

5. Opslagplaats

Een kleine opslagruimte waar enkele kasten staan waar vooral kleren van de dokter inzitten.

1ste verdieping

(1) Gang

De gang is hier bedekt met houten parket en de houten deur in het zuidelijke deel van de gang is versierd met kunstzinnige bladmotieven. Indien iemand de moeite neemt om de houten tegeltjes te onderzoeken of los te wringen dat zal hij merken dat onder de tegels allemaal zakjes met een olieachtige vloeistof zitten. Dit is een voorzorgsmaatregel die Anastramos nam toen hij het huis kocht, indien hij ooit ontdekt wordt door iemand (een heksenjager bijvoorbeeld!) dan kan hij, door middel van een ingenieus systeem, het hele huis in lichtervlaaiet zetten. Door aan een ketting te trekken in de kelder ontstaat er een vonkje onder deze tegels waardoor de olieachtige vloeistof zal laten ontvlammen. De brandende vloeistof zal snel door de vloer naar de eerste verdieping doorsijpelen en het hele huis in enkele minuten verzwellen in een vuurzee. Dit is natuurlijk precies wat de dokter zal doen nadat de SK's hem in de kelder konfronteren (voor meer info zie "Dokter Anastramos I presume?"). De gang geeft toegang tot de badkamer, keuken en eetzaal. Op het einde van de gang is er een houten trap die naar boven leidt.

(2) Eetkamer

De eetkamer is een stijlvol ingerichte kamer. Aan de muur hangen verscheidene schilderijen, vooral stillevens van natuurlijke taferelen, op ééntje na, een luguber werkje, geschilderd in sombere kleuren, dat aan de noordelijk wand prijkt (dit is uitknipsel 4). Een grote openhaard zorgt voor een comfortabele temperatuur. In de zuidoostelijke hoek van de kamer staat een grote kast waar vorken, messen, glazen en ander eetgerei in bewaard wordt. De grote ovaalvormige houten eettafel in het midden van de kamer is omringd door 10 comfortabele, met fluweel bedekte stoelen. In de zuidwestelijk hoek van de kamer staat een klein tafeltje dat gebruikt wordt om tijdelijk borden, flessen en plateaus op te plaatsen tijdens de maaltijd. De kamer is verlicht (zoals het hele huis trouwens) met grote olielampen die in ringen aan de muur hangen. De grote, rood en groenkleurige ramen zorgen voor een serene en kalmerende lichtschijn.

(3) Margo's kamer

Een grote kast tegen de zuidelijke wand zit vol met emmers, borstels en ander huishoudelijk materiaal. Verder dient deze ruimte als zitplaats van Margo die hier haar (zeldzame) vrije tijd probeert door te brengen zodat de rest van de kamer wordt opgevuld met een tafel (vol breiwerk, en breimateriaal), een klein kastje met enkele persoonlijke spullen van Margo (jas, winkelzak, kookboek...) en een comfortabele stoel.

(4) Badkamer

De badkamer bestaat uit een houten badkuip, een stenen waterbak en een stenen toilet. In de hoek van de kamer is een groot vat vol water en een kastje met toiletgerief (zeep...).

(5) Keuken

De keuken is goed uitgerust met twee kookfornuizen, een boel pannen aan de muur en een grote kast vol keukengerief (messen, potten, verschillende kruiden...). Een andere kast zit vol met etenswaren. Vlees moet echter regelmatig vers aangekocht worden omdat de ijskelder door de dokter in be-

slag is genomen voor zijn duistere experimenten. Als de SK's met Margo praten over het huis en het huishouden dat klaagt ze herhaaldelijk over het gebrek van een ijskelder, iets wat haar "vorige werknemers wel hadden". De deur in de westelijke muur leidt naar de rommelkamer en de private verblijfplaats van de huismeid Margo.

2de verdieping

(1) Gang

Een lange, donkere gang waarvan een deel van de zuidelijke muur bedekt is met een groot wandtapijt dat een zicht op de stad Atumbar voorstelt. Enkele deuren in het noorden leiden naar de studeerkamer van de dokter, de bibliotheek en de slaapkamer van Anastramos. De zuidelijke deuren leiden naar de gastenkamer en de woonkamer. De vloer van de gang op deze verdieping is bedekt met een soort tapijt (leer) en zijn niet "ondermijnd" met olie (zie de gang op de eerste verdieping). Tegen de westelijke wand, bevindt zich een wandkast met daarin nachtkleren, enkele kaarsen en vier paar pantoffels.

(2) Ladder

Helemaal op het einde van de gang staat een houten ladder die, via een luik in het plafond, toegang geeft tot de zolder.

(3) Slaapkamer Anastramos

De slaapkamer van Anastramos is sober ingericht. Een klein magisch kacheltje tegen de oostwand, geeft warmte zonder rook (waarde 1000 Dkt). Vlak voor het raam staat een groot tweepersoonsbed en tegen de oostelijke muur staat een kleine kast met kleren. Een klein nachttafeltje naast het bed bevat enkele kaarsen, een boek over Atumbars geschiedenis, enkele zakdoeken en een kruik met citroenwater.

(4) Slaapkamer

In deze slaapkamer staan twee bedden, twee kasten en een nachttafel. De bedden zijn niet opgemaakt en de kasten zijn leeg. In het nachttafeltje zitten de lakens en de kussens opgeborgen.

(5) Studeerkamer

Anastramos heeft geen van zijn nekromantische bezittingen in zijn studeerkamer liggen (alle magische spullen liggen in zijn echte studeerkamer in de kelders). Meestal is de deur naar deze kamer op slot (Margo en Anastramos hebben beide een sleutel). De studeerkamer ziet er niet erg bezocht uit. De muren zijn versierd met medische tekeningen en er staan enkele kasten met medische boeken tegen de muur. In het bureau van de dokter zitten vooral officiële papieren die betrekking hebben op de belastingen, aankopen, enzovoort, van de dokter. Als de SK's echt goed zoeken (Zien-30) dan vinden ze enkele papieren waarin de kosten voor een grote reis naar het noorden van It-Quawk neergeschreven staan. Een houten deur in het oosten van de kamer leidt naar de zitkamer.

(6) Zitruimte

In deze zitkamer vertoeft Anastramos vooral om boeken (niet-magische, vooral romans en geschiedkundige boeken over de wereld) te lezen. Wanneer hij iemand ontvangt voor een serieus gesprek dan zal hij hem hier ontvangen.

(7) Bibliotheek

Dit is een kleine bibliotheek. In de vier grote kasten zit een uitgebreid assortiment aan romans, gedichtenbundels en liederen. Er zitten geen verdachte werken of magische boeken tussen.

Zolder

De zolder is een grote, met spinnewebben doordrongen ruimte. Anastramos is hier al in geen jaren meer geweest. Hier liggen allemaal oude spullen die weinig of geen betekenis hebben. Indien de SM wil kan hij op de zolder een voorwerp leggen dat een aanwijzing zou kunnen geven naar het lot van de vorige eigenaar of hij zou deze ruimte kunnen bevolken met enkele kleine, doch gevaarlijke spinnen. Het is natuurlijk ook altijd mogelijk dat de SK's het huis langs het dak binnendringen. De vier kleine dakvensters zijn niet gemakkelijk open te wringen omdat ze volledig vastgeroest zijn. Iemand die slaagt in een KRA>10-proef zal het venster kunnen loswrikken. Indien de proef mislukt zal het venster breken en met een hels lawaai op de zoldervloer terecht komen. Anastramos en Margo horen dit niet, maar dit weten de SK's natuurlijk niet. De SM kan hiervan gebruik maken om van de inbraak van de SK's een spannend moment te maken.

De geheime kelder

Deze kelder diende oorspronkelijk om voedsel en andere bederfbare dingen in op te slaan. Toen Anastramos in het huis binnentrok liet hij onmiddellijk de toegang tot de kelders dichtmetselen en een geheime deur in zijn wachtkamer installeren. Indien de SK's op het stadhuis informatie gaan inwinnen over het huis dan zullen ze op oude plannen zien dat er een grote kelder onder het huis ligt. De kelder is op twee manieren te bereiken: langs de geheime deur en langs de riolen. In de riolen huizen echter verscheidene gevaarlijke wezens (misschien zelfs een zielesteler) en de toegang tot de kelder is afgesloten door een zwaar hekken (waarvan alleen Anastramos de sleutel heeft) dat niet te openen valt (tenzij met de grote middelen).

(1) Wenteltrap

Deze kleine wenteltrap leidt naar de donkere kelders. Een rode gloed (van de toortsen in ruimte 2) verlicht de treden, waardoor er een spookachtige sfeer heerst in de nauwe ruimte.

(2) Gang

Deze lange, brede gang leidt naar de experimenteertruimte van de dokter. Tegen de noorderwand staat een grote stenen kuip die gevuld is met bloed. De vaten tegen de zuiderwand zijn leeg en dienen vooral om ingrediënten in op te slaan (eventueel kan de SM er nog enkele gruwelijke nekromantische ingrediënten in plaatsen of één of ander gruwelijk beest dat met een geweldige sprong uit het vat springt). In de zuidoostelijke hoek van de gang liggen een paar oude lakens en andere voddens (deze voddens kunnen de SK's gebruiken als ze eventueel uit het brandende huis moeten ontsnappen). De hele gang wordt verlicht met toortsen. Vlak voor de deur naar de experimenteerkamer heeft Anastra-

mos een losse alarmtrede gelegd. Iemand die op deze trede stapt zal onmiddellijk een alarmbel in de aangrenzende kamer in actie brengen. De verlichting is zeer slecht (zeker zo dicht bij de grond) en indien de SK's zeer voorzichtig door de gang lopen mag een gulle SM, hen nog een Zien-40-proef toestaan om de trede te ontdekken.

(3) Laboratorium

De eksperimenteerkamer is een zeer grote ruimte die in het midden gescheiden wordt door een grote, stenen tafel. In het westelijke deel van de kamer staat een groot, uit twee verdiepingen bestaand, altaar dat volledig met bloed bedekt is. Rond het altaar ligt eveneens een grote plas bloed. Vier zombies (skores: zie Monsters) bewaken de gang naar de ruimte en zullen elke indringer aanvallen die de ruimte wil betreden. Als de SK's Anastramos in deze ruimte tegenkomen dan zal hij zich vlak achter het altaar bevinden (voor meer info zie "Dokter Anastramos, I presume?"). In het oostelijke deel van de kamer staan twee boekenrekken met nekromantische boeken, een kast met ingrediënten, een klein hoog tafeltje met daarop een perkament (de spreuk "De bloedige wederkomst vanaf de aarde") en een grote kist. De kist is op slot en indien de SK's ze willen openen zullen ze ze open moeten breken (KRA>15-proef). Iemand die de kist onderzoekt heeft bovendien 40% kans dat hij gebeten wordt door een (door Anastramos gekweekte) giftige houtworm (gif LEP-1). In de kist zit een kapmantel met allemaal kleine doodshoofdjes op (de mantel is magisch en geeft steeds 3 BEP, Anastramos prefereert zijn mantel van de nacht), verschillende ingrediënten (vooral basismagie), 360 Dukaten en 3 zwarte pijlen. Anastramos heeft zelf nooit ontdekt wat deze pijlen voor magische krachten hebben: aan elke pijl is een niveau 3 demon gebonden (de demonen zijn niet van hetzelfde type als die uit het basisregelboek maar zijn demonen van "Het vergeten tranenmeer" (zie hoofdstuk 1). Daarom doen de pijlen 5D4 ekstra schade. De pijlen kunnen wel maar één keer gebruikt worden, daarna zal de demon met een hels gelach uit de pijl verdwijnen).

Op de stenen tafel in het midden van de kamer staan allemaal vreemde flesjes, brouwsels en andere verdachte mengsels (er zit niets van belang bij voor de SK's). De halfronde opening in het noorden van de eksperimenteerkamer leidt naar ruimte 4.

(4) Wijnkelder

Deze halfronde, tongewelfachtige ruimte was vroeger de oude wijnkelder (hier en daar ligt er nog een lege, met stof bedekte fles). In het midden van de kamer is er een rond gat waardoor men met een ladder naar de riolen kan afdalen. Na een afdaling van een tweetal meter stuit men echter op een zwaar hekken dat de toegang blokkeert. Het zware slot aan het hekken kan alleen geopend worden met een sleutel die de dokter altijd met zich meedraagt. In de zuidoostelijke hoek van de kamer hangt een zwarte ketting, wanneer iemand aan deze ketting trekt zet hij een ingenieus mechanisme op gang dat heel het huis in lichterlaaie zet. Anastramos zal aan deze ketting trekken alvorens hij langs de ladder ontsnapt.

7. Monsters

Het skelet in de konsultatiekamer

Het skelet dat aan een haak hangt in de konsultatiekamer valt iedereen aan die ongewenst het geheime luik opent. Waarschijnlijk hebben de SK's het skelet moeten verplaatsen om de geheime deur te kunnen openen, zodat het skelet een geniepige verrassingsaanval zal kunnen uitvoeren op de onwetende SK's. Het lawaai van het gevecht zal normaal (tenzij de SK's nogal luidruchtige methodes gebruiken) niet doordringen tot in de kelders, zodat Anastramos voorlopig nog onwetend blijft over de aanwezigheid van de indringers (en dit waarschijnlijk tot als de spelers grotere tegenstand ontmoeten).

Skores

BEH 36	KRA 21	WEE 18	CHA -
INT -	MOE -	OPM 31	SPI 39
OMV 17	BEW 6		
LEP 26	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

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

Wapenkundes

Het skelet heeft natuurlijk geen wapens vast (een medisch skelet in de kamer van een dokter met een tweehandszwaard zou op zijn minst een beetje verdacht zijn) en vecht met zijn handen of met een wapen dat het van iemand kan bemachtigen.

Vuisten 30, 5 aanvallen, schade 1D6+1D4

Wapenrusting

Het skelet heeft geen bepantsering aan en zal dus op zijn natuurlijk BEP moeten rekenen.

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	4 (15%)	4
L arm	4-7	3 (10%)	4
R arm	8-11	3 (10%)	4
Lichaam	12-16	9 (35%)	4
L been	17-18	4 (15%)	4
R been	19-20	4 (15%)	4

De zombies in de onderaardse gang naar de kelders

Vier zombies zijn steeds aanwezig als Anastramos zijn nekromantische eksperimenten uitvoert. Anastramos hoeft geen magiepunten te besteden om de zombies te leiden vermits zijn Staf van Kontrollerende Macht dit voor hem doet. Wanneer Anastramos ontdekt dat de SK's tot in zijn kelder zijn doorgedrongen (door gevechtsgeluiden te horen, door het aktiveren van de alarmtrede of door ze te zien) zal hij zijn vier zombies op hen af sturen terwijl hij het op een lopen zet (voor meer info zie "Dokter Anastramos, I presume?"). De zombies dragen zwaar leer en zware maliën.

Skores (zombies niveau 2)

BEH 13	KRA 13	WEE 22	CHA -
INT -	MOE -	OPM 14	SPI 12
OMV 16	BEW 3		
LEP 27	AK 0	KB 0	

Speciale eigenschappen

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

Wapenkundes

Vuisten 25, 2 aanvallen, schade 1D6

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	4 (15%)	1D4+3
L arm	4-7	3 (10%)	1D4+1
R arm	8-11	3 (10%)	1D4+1
Lichaam	12-16	9 (35%)	2D4+4
L been	17-18	4 (15%)	1D4+1
R been	19-20	4 (15%)	1D4+1

Kruipende bloed (in de kelder)

Het kruipende bloed is een diabolisch wezen dat door nekromantische tovenaars tot "onleven" kan geroepen worden. Het kruipende bloed kan zich, zoals de naam reeds suggereert, traag voortbewegen. Iemand die in aanraking komt met het ondode bloed krijgt een gevaarlijk verlamrend gif in zijn bloedsomloop. Indien het slachtoffer bezwijkt dan

kan het bloed rustig zijn prooi omringen en ze langzaam verteren. Deze vertering zorgt ervoor dat de prooi langzaam KRA, LEP en BEH verliest. Als een van deze skores op 0 komt te staan sterft het slachtoffer. Kruipend bloed kan alleen maar verwond worden door vuur of ijs, door toverspreuken of door een op ijs of vuur gebaseerd magisch wapen. Het bloed kan zich ook ongehinderd door andere vloeistoffen begeven zoals bijvoorbeeld door een meertje en door kleine openingen of spleten.

Skores

BEH 5	KRA -	WEE 20	CHA -
INT 20	MOE -	OPM 60	SPI 65
OMV 6	BEW 2		
LEP 16	AK 0	KB 0	

Speciale eigenschappen

Absorptie BEH (2) (zelfde effect als Absorptie SPI)
 Absorptie KRA (2)
 Absorptie LEP (2)
 Giftig Aanraking BEW/2
 Immuun Giffen (5)
 Immuun Niet-magie
 Immuun Psychologische effecten
 Kwetsbaar Ijs en Vuur (3)
 Nachtzicht (5)
 Onstabiel (3)
 Veroorzaak angst (1)

Het gif van het kruipende bloed is bijzonder sterk zodat elke gevechtsronde gerold moet worden in de plaats van elke spelronde. Het is een deelgif dan inwerkt op de BEW-skore: wanneer deze tot 0 wordt herleid is het slachtoffer hulpeloos.



Wapenkundes

Aanraking 90, 1 aanval, schade absorptie + gif van type BEW/2*

Algemeen

MK: 4

Taal: -

Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-20	16 (100%)	0

* Aanvallen van het kruipende bloed kunnen niet echt afgeveerd worden, men moet ze ontwijken door opzij of achteruit te springen met een BEH-10 of Akrobatie Tuinelen-10 proef.

8. NSK's

Dokter Anastramos

(Niveau 5 nekromantisch magiër en niveau 1 helingsmagiër)

Skores

BEH 34	KRA 13	WEE 46	CHA 49
INT 81	MOE 76	OPM 38	SPI 78
OMV 18	BEW 6		
LEP 41	AK 0	KB 0	MP 56

Speciale eigenschappen

Telepatie (1)

Kundes

Dierkunde Land 77, Genezen Dier Wonden 75, Genezen Mens Wonden 80, Lezen/Schr Atumbariaans 92, Lezen/Schr Averillion 90, Magiegevoelig 82, Magiekennis Spr Basismagie 79, Magiekennis Spr Nekromantische magie 89, Magiekennis Perkament 84, Magiekennis Voorwerpen 81, Martelen 93, Memorisatie 80, Okkulte taal Démonen 78, Okkulte taal Duistere magie 75, Okkulte taal Onderwereld 86, Okkulte taal Runen 81, Okkulte taal Witte magie 79, Spreuken Basismagie (5), Spreuken Helingsmagie (1), Spreuken Nekromantische magie (5), Wiskunde 81, Heel Slim (5), Sterke Geest (5),

Wapenkundes

Demonendolk (R) 78, 5 aanval, schade 1D6+2+3D4
Staf van Kontrollerende Macht (2H) 85, 4 aanvallen, schade 1D8+2+pijn

Wapenrusting

Als Anastramos zijn Mantel van de Nacht niet aanheeft dan draagt hij gewone kleren en heeft hij slechts een BEP van 1 (op zijn hoofd 0).

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0 (+3D4 *)
L arm	4-7	4	3D4
R arm	8-11	4	3D4
Lichaam	12-16	14	3D4
L been	17-18	6	3D4
R been	19-20	6	3D4

* Als Anastramos zijn kap aan heeft.

Bezittingen

De belangrijkste bezittingen van de magiër zijn:

- Achtr'gg de demonendolk: Aan deze dolk is een niveau 3 demoon gebonden die de schade van de dolk met 3D4 verhoogt. Achtr'gg is een volledig zwart wapen met een ivoren heft in de vorm van een grijnzend demonenhoofd. Anastramos heeft deze dolk van een demonenmagiër afgekocht en bezit hem al jaren, het is zijn favoriete wapen.
- Staf van Kontrollerende Macht: Anastramos heeft zijn staf uit een zeldzame magische houtsoort uit de moerassen van het Verdrongen Water (Xalm) gemaakt. De staf doet evenveel schade als een gewoon wapen maar veroorzaakt ook nog een hevige pijn wanneer hij in aanraking komt met een tegenstander. De effecten van deze pijnaanval zijn identiek aan die van de speciale eigenschap Aura Pijn (1). De staf kan natuurlijk ook ondoden controleren, voor deze staf zijn dat: 4 zombies (1), 4 zombies (2), 4 zombies (3), 1 zombie (4), 6 skeletten (1), 3 skeletten (2), 1 skelet (3).
- Nachtaanse juwelen: deze kleine, groene magische bolletjes worden soms gebruikt door nachtschaduwen. Wanneer men een bolletje op de grond stuk werpt dan komt er een dikke groene wolk uit die gedurende 1 gevechtsronde (in een straal van 4 meter), iedereen in de wolk een -50 nadeel geeft op AA. Het vreemde aan deze bolletjes is dat de persoon die ze breekt geen last heeft van de groene wolk en rustig kan vechten of weglopen. Anastramos heeft 6 Nachtaanse juwelen. De juwelen zijn zeer zeldzaam en kosten 80 Dukaten per stuk.
- Mantel van de Nacht: Deze zeldzame mantel is ideaal voor een magiegebruiker. De mantel hindert het uitspreken van spreuken niet en geeft de drager een BEP van 3D4. De mantel kan ook (op kommando van de drager) spookbeelden op zichzelf projecteren die hetzelfde effect als de speciale eigenschap Veroorzaak angst (1) op eventuele toekijkers heeft. Anastramos draagt deze mantel niet als hij zich als dokter voordoet. Maar als hij in de kelder experimenten aan het uitvoeren is dan draagt hij zijn normale nekromatische klederdracht (hij is dan trouwens beter beschermd als een van zijn experimenten zou mislopen).

Spreuken

Normaal kent Anastramos alle spreuken van de nekromantische magie tot niveau 5. Hij kent bovendien nog twee uitzonderlijk zeldzame oude inkantaties waarvan hij de eerste naar zichzelf genoemd heeft: "De purperen wraak van Anastramos" en "De bloedige wederkomst vanaf de aarde". Ook kent hij alle spreuken van de helingsmagie niveau 1 behalve de spreuk "Galamaars kolkende nevel".

Anastramos heeft steeds de volgende spreuken gememoriëerd: "De kloven van Hoef" (basismagie niveau 2), "Orakels van de gele draak" (basismagie 5) en "De purperen wraak van Anastramos" (oude inkantatie nekromantische magie niveau 4).

9. Nieuwe spreuken

De onderstaande spreuken zijn oude inkantaties van de nekromantische magie niveau 4)

- De purperen wraak van Anastramos

- Kosten: 45 MP
- Duur: totdat het slachtoffer(s) sterft of genezen wordt
- Uitspreektijd: 6 gevechtronden
- Ingrediënten: windels van een mummie

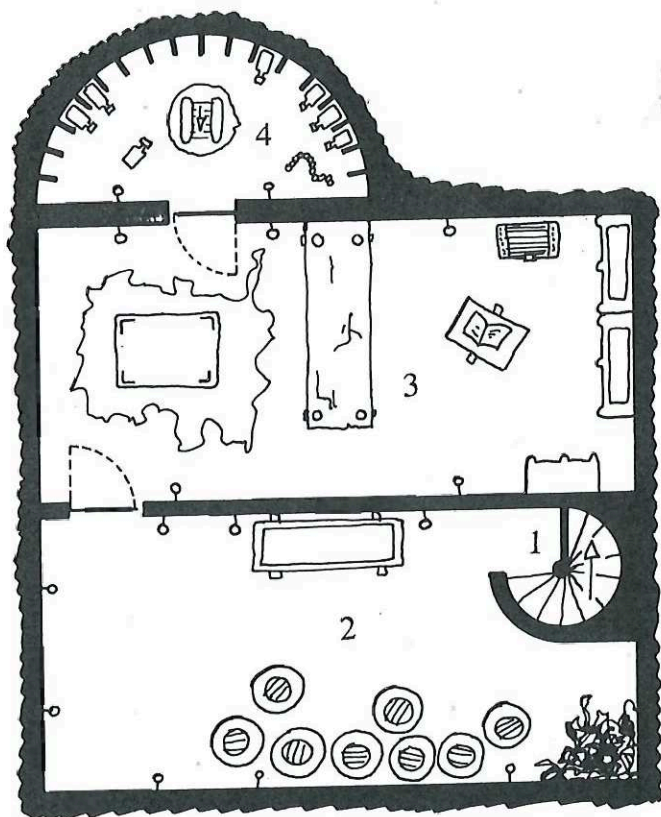
De magiër balt zijn beide vuisten, richt zijn armen in de richting van zijn doel en opent plots de handen. Uit zijn handpalmen zullen twee, kwaadaardig pulserende, blauw-purperen bollen schieten die zich in een vreemde kronkelende baan naar het punt van inslag begeven. Wanneer de beide bollen hun doel bereiken zullen ze exploderen in een bol van purper licht dat alles en iedereen binnen 4 meter diameter verblindt en omringt. Personen die zich binnen de explosie bevinden zullen voor 1D4 ronden verblind en gedisoriënteerd zijn (-20 op AA) en lopen de kans dat zij door een vreselijke vloek getroffen worden. Iedereen die door de purperen gloed is geraakt moet een SPI-10 proef afleggen, indien deze mislukt dan zal het slachtoffer vervloekt zijn met de Mummifikatie van A'chtu. Het slachtoffer krijgt onmiddellijk af te rekenen met hevige spiersamentrekkingen en verliest 1D10 CHA en BEH. Elke week moet het slachtoffer een SPI proef afleggen, indien deze mislukt verliest men weer 1D10 CHA en BEH. Als de BEH-skore nul bereikt dan sterft het slachtoffer en valt zijn lichaam in stof uiteen. Iemand die besmet is met deze vloek zal zijn huid langzaam zien vergelen en uitdrogen en zal elke dag pijnlijke stuiptrekkingen krijgen (die enkele minuten duren). De effecten van de spreuk kunnen door de magiër die hem heeft uitgesproken ongedaan worden gemaakt wanneer het hem belijft. Iemand die genezen wordt van de vloek wint zijn verloren skorepunten terug bij aan een tempo van 1 per dag. Gewone helingsmagie (uitgezonderd de oude inkantaties) staat machteloos tegen deze spreuk. De enige manier om iemand te redden is hem te doden (de vloek wordt hiermee ongedaan gemaakt en het lichaam zal onmiddellijk terug zijn normaal uitzicht aannemen. Het krijgt terug zijn oorspronkelijke kleur, enzovoort) en hem dan terug tot leven te wekken met helingsmagie.

-De bloedige wederkomst vanaf de aarde

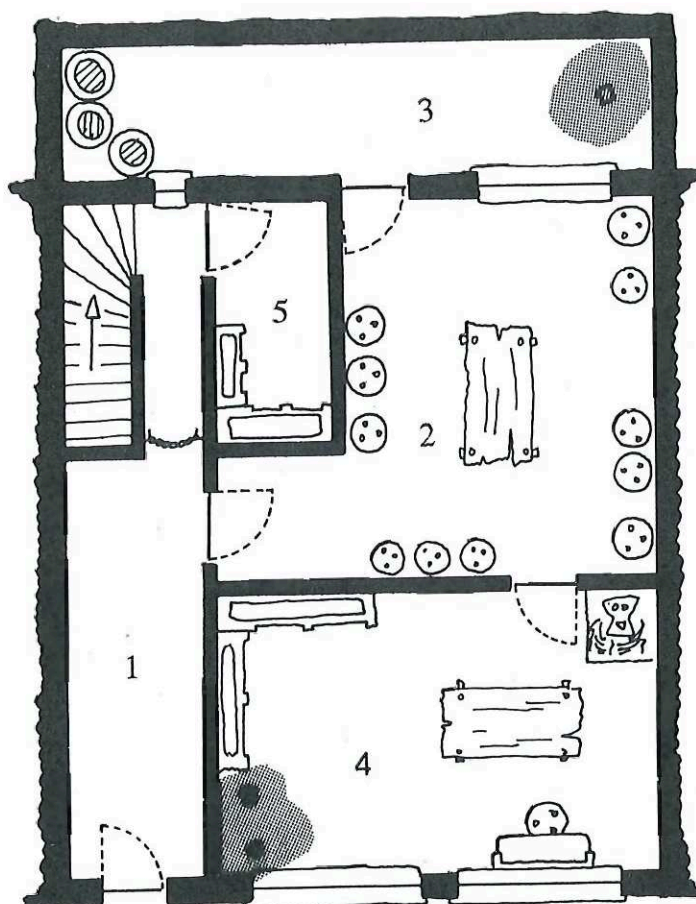
- Kosten: 30 MP
- Duur: zolang het kruipende bloed leeft
- Uitspreektijd: 10 spelronden
- Ingrediënten: 1/4 liter bloed van een (bij voorkeur dood) menselijk wezen, 6 liter bloed van een willekeurig wezen en gif in poedervorm

Met deze spreuk kan de magiër kruipend bloed tot onleven wekken. Het is voldoende dat hij een hoeveelheid bloed met het poedervormig gif bestrooit en dan de spreuk uitspreekt. Het kruipende bloed luistert naar niemand en kan niet gecontroleerd worden. Meestal is het dus aan te raden om het bloed in een fles of pot te bewaren. Van de ongeveer zes liter bloed die nodig zijn om de spreuk succesvol uit te spreken blijft slechts één liter over (het kruipende bloed zelf).

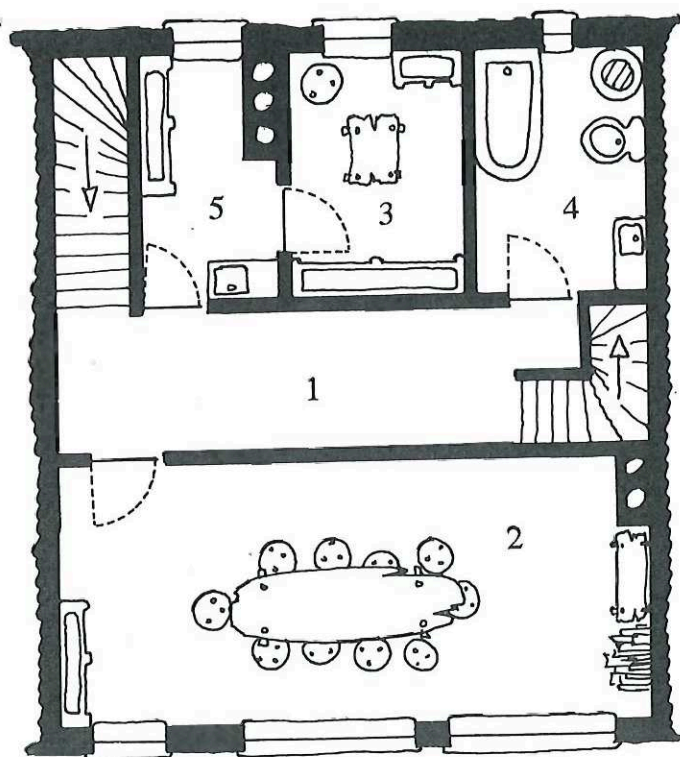
Als het bloed van een levende persoon komt dan zal het kruipende bloed na 15 spelronden terug veranderen in (giftig) bloed. De eigenaar van het bloed zal gedurende deze 15 spelronden gekweld worden door hevige spierkrampen en "brandend" bloed. Zijn ogen zullen uitpuilen en zijn aders zwellen op zodat ze duidelijk aan de oppervlakte van de huid zichtbaar worden.



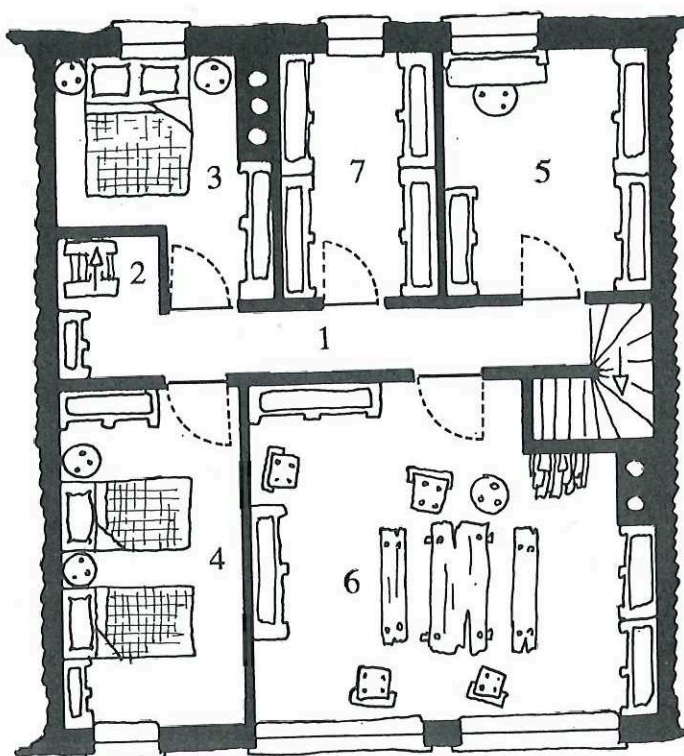
KELDERS



GELIJKVLOERS



EERSTE VERDIEPING



TWEDE VERDIEPING

HUIS VAN ANASTRAMOS

Miir Kandive van Kaiin

De terugkeer van het kwaad

Door Dirk Vandenheuvel

Inleiding

In "De terugkeer van het kwaad" reizen de spelers naar een klein dorpje in het noorden van It-Quawk. Indien de SK's het eerste deel (Bloedwraak) gespeeld hebben dan komen ze naar dit dorp met de hoop om een middel te vinden om de Mummifikatie van A'chtu ongedaan te maken of, indien niemand door deze vloek getroffen is, uit nieuwsgierigheid naar wat Anastramos hier is komen doen. Indien de spelers het eerste deel niet gespeeld hebben, dan zal de SM een andere reden moeten bedenken, suggesties kan je vinden in de volgende paragraaf. In dit avontuur bezoeken de spelers een rustig dorpje dat regelmatig geplaagd wordt door kleine aardbevingen. Deze aardbevingen zijn eigenlijk onrechtstreeks verantwoordelijk voor enkele dramatische voorvallen in het dorp. Uiteindelijk zullen de SK's afdalen in duistere, vervallen katakomben en oog in oog komen te staan met verscheidene angstaanjagende wezens.

"De terugkeer van het kwaad" als los avontuur

Om dit avontuur als een los verhaal te gebruiken zal de SM een reden moeten vinden om de SK's naar dit dorp te laten komen. Een goede reden is dat een van de SK's iets leest over de legende van Ginsburg (zie de inleiding en uitknipsel 1 van Bloedwraak). Deze vreemde legende is misschien vreemd en mysterieus genoeg voor de SK's om eens een kijkje te gaan nemen in het dorp. Ook is het mogelijk dat een oude kennis of familielid van een SK in het dorp woont. De SK kan dan na jaren nog eens op bezoek gaan en op de hoogte gebracht worden door zijn kennis in het dorp van de legende en eventueel aanverwante verhalen. Of misschien is een oude kennis (broer, zus, vader...) ooit eens naar het dorp getrokken om de vreemde legende te gaan onderzoeken maar is deze persoon nooit teruggekeerd, een voldoende reden voor de SK's om eens een kijkje te gaan nemen en de mysterieuze verdwijning te onderzoeken. Het is duidelijk dat het niet te moeilijk zou moeten zijn voor de SM om het dorp voldoende interessant te maken zodat de SK's waarschijnlijk wel op eigen beweging ginds zullen trekken.



Beknopte structuur van het tweeluik

Indien "Bloedwraak" en "De terugkeer van het kwaad" als een serie van twee avonturen gespeeld wordt dan is het natuurlijk handig indien de SM snel kan zien hoe de avonturen verlopen en met elkaar verbonden zijn. Hieronder staat een zeer korte, gestructureerde samenvatting van de twee avonturen. De samenvatting kan best door de SM gebruikt worden om het avontuur op het rechte pad te houden. Let wel, deze structuur geeft het ideale verloop weer. Waarschijnlijk zullen de SK's hier en daar wel duidelijk van het pad afwijken. Dit zou evenwel geen probleem mogen zijn voor een inventieve spelmeester.

Bloedwraak

1. SK's komen in stad aan en komen in aanraking met de bloedwraak.
2. SK's doen wat onderzoek in verband met dokter Anastramos
3. SK's dringen het huis van de dokter binnen en komen oog in oog met Anastramos. Waarschijnlijk houdt minstens één van de SK's er de vloek van A'chtu aan over.
4. SK's proberen de vloek ongedaan te maken door een magiër of helingsmagiër te bezoeken. Deze vertelt hen dat hij alleen maar iets kan doen indien hij meer weet over de gebruikte spreuk.

De terugkeer van het kwaad

5. SK's gaan naar Ginsburg in de hoop daar iets meer te ontdekken. Informatie over Ginsburg kunnen ze vinden door wat meer over Anastramos zijn reis te onderzoeken of door de verbrande resten van zijn huis te zoeken.
6. SK's komen in Ginsburg aan juist als er een kleine aardbeving is.
7. SK's gaan naar de toren buiten de stad.
8. Nieuwe bewoners van de toren blijken vermoord te zijn.
9. SK's dalen af in de oude kelders van de toren door eerst een ingang te maken.
10. SK's komen een hoop monsters tegen en vinden tenslotte toverboek van magiër waarin de spreuk "De bloedige wederkomst vanaf de aarde" beschreven staat.
11. SK's keren terug naar stad om genezen te worden van de Mummifikatie van A'chtu.

1. Het plot en informatie voor de spelmeester

Het dorpje Ginsburg ligt op een plaats waar aardbevingen nogal veel voorkomen. Toch heeft dit de lokale bevolking er niet van weerhouden om van Ginsburg een vruchtbaar en vreedzaam dorpje te maken. Vijfenvierzig jaar geleden besloot een machtig demonen- en nekromantisch magiër zich in het dorp te vestigen omdat het daar rustig was. Weinig heksenjagers en andere vijanden van de zwarte magie zouden in zo een dorpje op zoek gaan naar de beoefenaars van de duistere kunsten. Zo geschiedde het dat Melo Ogottan, alias Bran Beester voor de dorpsbewoners, een toren liet

bouwen in het heuvellandschap een paar kilometer ten noorden van het dorp. Aan de lokale bevolking deed hij zich voor als filosoof en levensgenieter maar eigenlijk hield hij zich bezig met duistere experimenten in zijn ondergrondse katakomben. Melo deed er alles voor om zijn geheime identiteit te verbergen, hij mengde zich regelmatig onder het dorpsvolk, zat regelmatig in de lokale herberg en vertelde op dorpsbijeenkomsten en feesten de meest boeiende en fantastische verhalen. De meeste oude dorpsbewoners kennen nog steeds verhalen die Melo hen ooit in hun jeugd verteld had. Melo vond het leven dat zijn alter-ego leidde eigenlijk wel leuk, hij genoot dan ook oprecht van zijn omgang met de bewoners van Ginsburg en het is waarschijnlijk daarom dat niemand ooit zijn geheime identiteit te weten is gekomen. Tot op de dag van vandaag kan geen enkele (oude) dorpsbewoner slecht spreken over Bran Beester. Melo verdiepte zich in zijn kelder in de studie van verscheidene demonische en nekromantische vloeistoffen. Zijn eerste triomf was de creatie van een toverspreuk om bloed tot onleven te wekken (zie "Bloedwraak"). Melo was bijzonder onder de indruk van deze ontdekking. Hij was zelfs zo blij dat hij een week niet in zijn kelder kwam en elke dag in het dorp ging feesten. Maar als hij van zijn eerste grote ontdekkings triomf gekomen was, begon hij onmiddellijk, met dubbele vlijt, te werken aan verdere creaties. Zo probeerde hij om een levende, groene, slijmachtige stof van de demonenwereld naar Dor te halen. Zo gebeurde het dat hij, nu juist 31 jaar geleden, er voor het eerst en laatst in slaagde om een demonisch slijmwezen naar deze wereld te halen. Melo had het wezen opgeroepen en stond op het punt om een bezweringsspreuk over het groene onding uit te spreken zodat het veile kreature naar zijn bevelen zou luisteren, toen een kleine aardbeving Ginsburg trof. Melo's spreuk mislukte en het slijmwezen, dat niet al te blij was met zijn aanwezigheid op deze vreemde wereld, viel hem aan. Melo had geen schijn van kans, hij had geen magiepunten meer en kon niet ontsnappen. Enkele minuten later lag Melo's levensloze lichaam in een groene plas van dik demonisch slijm. Het demonisch wezen was vrij! Het volgende jaar lag het wezen, op de loer in en rond de toren en doodde het verscheidene koeien en andere dieren van de dorpingen. Vreemde geruchten begonnen de ronde te doen over spoken en de wraak van de aarde. De dorpsbewoners leefden in angst en weinigen durfden 's nachts hun huis nog verlaten. Deze vreemde geruchten bereikten de oren van een groepje avonturiers die onmiddellijk besloten om eens een kijkje te gaan nemen in de vreemde toren. Hier had het verhaal kunnen eindigen indien de avonturiers het slijmerige monster hadden kunnen overwinnen en vernietigen, maar spijtig genoeg waren hun krachten niet groot genoeg en zij stierven allen in de donkere krochten onder de toren. Het slijmwezen besteedde de daarop volgende dagen in het verteren van de gevallen avonturiers. Toen nam het lot de teugels weer in handen, want terwijl het wezen in de kelders van een vleesfeest aan het genieten was, schudde en trilde de aarde rond Ginsburg weer. De aardbeving was iets sterker dan gewoonlijk en de kelders van de toren stortten in. Het wezen was opgesloten! Alles werd terug rustig in het dorp. De mysterieuze moorden en verdwijningen hielden op en de dorpsmensen begon-

nen terug aan hun dagdagelijkse leven alsof er nooit iets gebeurd was. Zeven maanden geleden kwam een vreemdeling van de stad op bezoek bij de dorpelingen. Zijn naam was Anastramos en hij vertelde hen dat hij hier was op een kuur, om even aan het drukke stadsleven te kunnen ontsnappen. Anastramos verbleef voor een vijftal maanden in het dorp en ging regelmatig wandelen omdat dat "goed was voor zijn gezondheid". In werkelijkheid ging Anastramos naar de oude toren in de hoop dat hij daar iets waardevols zou vinden. Anastramos slaagde erin om hier en daar nog waardevolle papieren uit de bovenverdiepingen van de toren te halen waarmee hij uiteindelijk terug naar de stad ging (zie Bloedwraak). Niet alleen Anastramos had interesse gekregen in de oude toren. Een oude alchemist, Mirlon Brundado genaamd, en zijn vrouw hadden besloten om de stad te verlaten en zich in de toren te vestigen. Mirlon kocht de toren en de omliggende gronden en een week geleden kwamen hij en zijn vrouw naar Ginsburg om de toren op te knappen en erin te gaan wonen. Op het moment dat dit avontuur zich afspeelt woont Mirlon al in de toren. De SK's komen in het dorp aan juist op het moment dat een aardbeving het dorpje treft. De vloer van de benedenverdieping van de toren barst zodat het groene demonische slijmwezen weer naar buiten kan. Het kwade is teruggekeerd naar Ginsburg en alleen de spelers kunnen het stoppen...

2. De legende van Ginsburg

De legende van Ginsburg die in "Bloedwraak" beschreven staat is nogal verkeerd neergepend door een oude man die het helemaal niet eens was met de nieuwe gebruiken van de jeugd. Hij vond dat er gewerkt moest worden en dat er geen tijd was voor plezier en andere levensvreugden. Daarom dacht hij dat de verdwijningen en aardbevingen duidelijk de toorn was van de aardgod om de jeugdigen en het dorp te straffen voor hun zondelijke daden. Natuurlijk is dit allemaal niet waar, maar toch staan er wat ware feiten in.

3. Het begin

Dit avontuur begint wanneer de spelers aankomen in Ginsburg. Ginsburg is een klein dorpje dat vooral leeft van de veeteelt en de landbouw. Op het moment dat de SK's aankomen, schijnt de zon en is het aangenaam warm. De dorpelingen die niet aan het werken zijn, zitten rustig voor hun huizen te kijken naar voorbijgangers en andere "opwindende" gebeurtenissen. De aankomst van de SK's is zeker een redelijk interessant onderwerp en de meeste dorpelingen zullen hen nieuwsgierig, doch niet bevreesd, aanstaren. Als de SK's er een beetje vreemd uitzien (tovenaars met gekke puntmutsen, schubblingen...) dan zullen sommige dorpelingen hun best moeten doen om een lachbui te onderdrukken. Als de SK's in het midden van het dorp staan en waarschijnlijk rond zich aan het kijken zijn om te zien naar waar ze nu moeten gaan, komt een vriendelijke, dikke man op hen af. Hij stelt zich voor als Bart Hoofsborg en vraagt hen

wat ze hier komen doen en waar ze naartoe willen. Bart is eigenlijk eigenaar van de enige herberg in het dorp en ziet deze vreemdelingen natuurlijk als potentiële klanten. Bart zal de vragen die de SK's hem stellen niet echt beantwoorden, hij zal proberen om ze naar zijn herberg te lokken door zinnen zoals: "Humm.. misschien moeten we dat rond een tafel met wat wijn bespreken" of "Dat is een lang antwoord, misschien kan ik jullie wat meer vertellen nadat jullie een plaats om te slapen hebben gevonden". Als de SK's vragen stellen over de toren zal Bart antwoorden dat die toch wel wat ver uit het dorp ligt, misschien kunnen ze beter morgen vroeg vertrekken en deze avond rustig uitrusten van hun lange reis en de vriendelijk dorps sfeer opsnuiven in de lokale herberg. Indien de SK's besluiten om onmiddellijk naar de toren te gaan, ga dan direct verder met paragraaf 4.

Als de SK's in de herberg verblijven kunnen ze daar wat navraag doen over de toren en andere interessante onderwerpen. De SM zou de spelers moeten aanmoedigen om de nacht in de herberg door te brengen om "een beetje te bekomen van de lange reis". De naam van de herberg is "De geschildte os" en is afkomstig uit een oud verhaal van een arme boer die zijn os niet wou doden maar toch zijn huid als leer wou verkopen. Daarom besloot hij zijn os te schillen. Volgens het oude verhaal groeide de huid van het beest na een paar maanden weer aan en kon de boer zijn dier terug "schillen". Uiteindelijk werd de boer rijk en mocht de os zijn oude dagen in rust en vrede doorbrengen. Indien de SK's iets vragen over de vreemde naam van de herberg, dan staan alle aanwezige gasten klaar om het verhaal aan de vreemdelingen te vertellen. De sfeer in de herberg is vrolijk en elke avond wordt er dan ook gezongen, straffe verhalen verteld en vooral veel gedronken. De herberg zit bijna volledig vol vermits de meeste mannelijke dorpelingen na een dagje arbeid wel wat ontspanning willen. Tijdens bier en wat eten kunnen de SK's, indien ze de juiste vragen stellen, het volgende van de dorpelingen te weten komen:

- Een paar maand geleden is hier een vreemdeling geweest die zichzelf Anastramos noemde. Hij was hier op kuur en heeft het meeste van zijn tijd gevuld met gezonde wandelingen in de omstreken van het dorp. Ook is er een maand geleden een andere vreemdeling geweest die zichzelf Goladrin noemde, hij was gekleed in een schitterend harnas en reed op een zwart paard. Goladrin heeft even iets gedronken in de herberg en heeft dan het dorp verlaten. Het verhaal van Goladrin heeft totaal niets met dit avontuur te maken. Goladrin is gewoon een rondtrekkende ridder die even in het dorp is komen rusten, hij heeft niets met de toren of Anastramos te maken.
- Deze streek wordt regelmatig geplaagd door kleine aardbevingen maar die zijn meestal niet sterk genoeg om blijvende schade aan te richten. De laatste redelijk sterke aardbeving was een 30-tal jaren geleden. Maar elk jaar krijgt het dorp wel een paar kleine aardbevingen, die gelukkig bijna nooit schade aanrichten.
- De oude toren bevindt zich op een paar kilometer buiten de stad. Vroeger woonde de oude Bran Beester erin, maar hij is dertig jaar geleden verdwenen, na de aardbeving. Bran Beester was een echte levensgenieter en een toffe

kerel. Niemand in het dorp vermoedt dat Bran eigenlijk een duistere magiër was en niemand zal kwaad over hem spreken. Integendeel, indien iemand kwaad over Bran spreekt zullen sommige dorpelingen kwaad worden en het desnoods uitvechten met de schuldige SK. Op dit moment woont de alchemist Mirlon Brundado en zijn vrouw Renhilde in de toren. Ze hebben hem een kleine maand geleden gekocht en zijn hem op dit moment nog aan het restaureren.

- Vroeger, toen de toren bespookt was, zijn er ooit eens een groepje van vijf vreemdelingen zoals de SK's naar de toren getrokken. Ze zijn echter nooit meer terug gezien.
- Over Mirlon Brundado weet niemand iets interessant te vertellen. Hij is nieuw hier, heeft een lange baard en een lieve vrouw. Hij wil blijkbaar niet meer in de stad wonen en heeft voor een rustig bestaan op het platteland gekozen. Hij zien er wel een beste kerel uit.
- Oudere dorpelingen geloven echt in de legende van het dorp. Ze denken er allemaal wel anders over. Sommige denken dat het spoken waren, andere denken dat er een draak in de buurt van de toren woonde, nog anderen geloven in de "wraak van de aarde" zoals die in de legende beschreven staat en sommige denken zelfs dat boeren van een nabijgelegen dorp koeien en schapen kwamen vermoorden uit jaloezie. De meeste jongere dorpsbewoners geloven helemaal niet in de legende en zeggen schertsend dat "die oude die de legende verzonnen heeft waarschijnlijk wat te diep in het glas had gekeken".

Terwijl de SK's met de bezoekers van de herberg aan het praten en drinken zijn begint de aarde plots te trillen. De trillingen zwellen aan en een dof gerommel begint langzaam het lawaai in de herberg te overtreffen. Pinten vallen van de tafels, borden kletteren op de grond, iedereen heeft grote moeite om zich vast te houden en hier en daar begint er een bangerik te gillen. Het is best dat de SM deze aardbeving zo wanordelijk en rumoerig mogelijk laat verlopen, met mensen die in alle richtingen vluchten, stof dat dreigend van het plafond naar beneden dwarrelt en alle losse voorwerpen die over de tafels glijden of tegen de vloer kletteren. Na een paar minuten stopt de aardbeving even plots als ze begonnen is. De herberg is een grote warboel. Overal liggen er pinten en borden op de grond, hier en daar ligt een persoon tussen de rommel. Bart staat recht achter de toog en zegt lachend: "Pff, dat was wel een sterke deze keer. Maar alles lijkt nog recht te staan. Ronde voor iedereen!". Bart probeert de sfeer weer aan de gang te krijgen maar de meeste aanwezigen willen snel naar hun huis en familie gaan kijken of alles in orde is. Na een paar minuten zitten de SK's alleen in de herberg. Ze kunnen nog een tijdje doorpraten, misschien nog wat gaan helpen in het dorp (rommel opkuisen, hier en daar wat zware balken opheffen en zo) of ze kunnen van een rustige nachtrust gaan genieten. Morgenvroeg moeten ze immers naar de toren reizen waar hun nog vanalles te wachten staat...

4. De reis naar de toren

Terwijl de SK's aanstalten maken om op weg te gaan naar de toren komt plotseling een lange, magere man op hen af gelopen. Hij stelt zich voor als Pieter Wurtsburk en vraagt de SK's of ze zijn kar met materiaal niet naar de toren willen brengen. Het materiaal is van de alchemist die in de toren woont en Pieter had beloofd dat hij het vandaag ging brengen. Pieter kon natuurlijk niet weten dat zijn vrouw juist vandaag ging bevallen en hij vraagt vriendelijk aan de SK's, die naar het schijnt toch naar de toren gaan, of ze hem niet willen helpen. Indien de SK's weigeren zal hij een beetje boos zijn en iets zeggen over "die stedelingen". Hij zal echter niet aandringen en al gauw weer verdwijnen.

Indien de SK's Pieter wel willen helpen zal hij voor een paar minuten verdwijnen en dan terugkomen met een kar met twee muilezels. De kar is volgeladen met kisten van ongeveer een halve kubieke meter waar in grote rode letters opstaat: "Voorzichtig! Breekbaar!" en daaronder, in zwarte, ingebrande letters: "Voor Mirlon Brundado, Ginsburg". Als de SK's om een of andere reden de kisten willen doorzoeken dan blijkt dat de meeste kisten verschillende lege glazen flesjes bevatten (Mirlon gebruikt die voor zijn alchemistisch onderzoek), op één na, die een mooi rood servies bevat. Nu kan de reis beginnen. De toren bevindt zich op 9 kilometer buiten de stad en de kleine weg die er naartoe leidt loopt door een mooi landschap van groene, rollende heuvels, tarwevelden en grote grasvelden waarop schapen, koeien en paarden staan te grazen.

Indien de SK's niet in de herberg zijn blijven overnachten maar onmiddellijk naar de toren zijn gegaan dan treft de aardbeving (zie het vorig hoofdstukje) hen terwijl ze op pad zijn. De effecten van de aardbeving zijn niet al te ernstig maar indien de SK's met een rijdier (ook kar) op weg zijn moet elke ruiters een Rijden-proef afleggen, indien deze mislukt dan raakt het dier in paniek en smijt zijn ruiters van zijn rug. De SK's die van een rijdier vallen krijgen valscha de naargelang de hoogte die ze vallen (zie S&S blz. 77). Deze hoogte hangt natuurlijk af van de hoogte van hun rijdier (bij een paard 2 meter, voor een kar 1 meter, bij een kameel ongeveer 3 meter enzovoort).

De laatste kilometer van de weg loopt door een wilder landschap waar de menselijke invloed al niet meer de bovenhand heeft. Hier en daar staan wilde bomen, groeien wilde bloemenvelden en grazen wilde paarden. De SK's zien af en toe nog wel een stukje ontgonnen land maar de invloed van het dorp begint toch duidelijk af te nemen. De toren wordt al gauw zichtbaar en groeit langzaam aan terwijl de groep nadert, in heel die tijd is er wel geen beweging in en rond het gebouw te zien.

5. De toren

Als de SK's aan de toren aankomen is er geen beweging te zien. De toren heeft blijkbaar drie verdiepingen. Op de midde-nde bevinden zich een paar grote glazen ramen en de bovenste verdieping is voorzien van een aantal schietgaten.

De linkerkant van de toren is tot boven begroeid met een grote, okerkleurige klimop. Naast de toren ligt nog wat materiaal dat duidelijk voor de restauratie van de toren bestemd is (spaden, emmers, cement, spatels, stenen...). Indien de SK's aankloppen, wat roepen of iets anders proberen om de aandacht te trekken dan blijft alles muisstil. Blijkbaar zijn de bewoners afwezig of horen ze de SK's niet om een of andere reden. Eigenlijk zijn de inwoners van de toren (Mirlon Brundado, zijn vrouw Renhilde en hun hond Gronzo) vermoord door een demonisch slijmwezen. Het wezen is nog aanwezig in de toren op het moment dat de SK's aankomen maar indien de spelers lawaai maken zal het monster terug in de kelder vluchten om de gebeurtenissen af te wachten en de nieuwelingen te bespieden en in te schatten. De SK's zullen op één of andere manier in de toren willen geraken. Hier zijn natuurlijk verscheidene mogelijkheden voor maar de meest voor de hand liggende oplossing is om gewoon de deur in te beuken. De SK's kunnen ook langs de klimop naar boven klimmen (Klimmen-proef) en zo langs een raam naar binnen glippen. De volgende tekst beschrijft de toren en wat de SK's daar kunnen vinden. Alhoewel er nog geen echte dreiging is in dit deel van het avontuur is het altijd leuk als de SM deze zoektocht door de toren zo spannend mogelijk maakt. Hier en daar liggen gruwelijk verminkte lijken, wie weet wat de SK's nog allemaal kunnen vinden? Misschien loopt er wel een rat of een kat rond die natuurlijk, met een passend geluid, op het juiste moment recht in de armen van een geschrokken SK's springt. De SM zou een sfeer van mysterieuze dreiging moeten proberen te beschrijven... de inwoners zijn pas vermoord, wie of wat dat gedaan heeft kan niet ver weg zijn. Misschien achter die kast daar? Of achter de deur? Laat de SK's maar wat zweten van spanning.

Gelijkvloers

De benedenverdieping van de toren is muisstil, in het midden van de kamer ligt een skelet dat lijkt op dat van een hond. Kleine druppels dik groen slijm druppen van de ribben naar beneden en vormen een kleine plas op de grote vierkante tegels die de vloer bekleden. Tegen de oostelijke muur staat een 5-tal kratten. De grond is opengespleten en door de barst stijgen vreemde, muffe geuren naar boven. Vlak naast de noordelijke muur staan een hoop omvergevalen werktuigen en daarnaast bevindt zich een houten luik. Een houten wenteltrap tegen de oostmuur leidt naar boven.

(1) Tegen de muur staan enkele kisten van hetzelfde type als deze die in de kar van Pieter liggen. De inhoud van de kisten bestaat vooral uit kookspullen en leesboeken (geen magische boeken). Eén van de kisten bevat iets dat van belang zou kunnen zijn voor magiegebruikers. In verscheidene glazen potten zitten verschillende ingrediënten voor toverspreuken. Welke ingrediënten er juist inzitten hangt af van de SM maar het is interessant als elke magiegebruiker onder de SK's een drietal nuttige ingrediënten vindt.

(2) Dit luik leidt naar de kelder maar vermits deze kelder 30 jaar geleden al is ingestort wordt dit luik nooit meer gebruikt. Indien de SK's toch proberen om het luik open te breken is er een KRA>20-proef voor nodig. Onder het luik

bevindt zich nog duidelijk een kamer maar de doorgang is tot aan de rand versperd door een barrière van grote en kleine stenen. Deze stenen zitten zo vast en zijn zo groot dat ze niet los te krijgen zijn met normale middelen. Een magiër met een geschikte spreuk kan ze misschien weg krijgen?

(3) De vreemde barst in de grond loopt ook nog wat verder langs de dikke muren van de toren. De barst is ongeveer 10 centimeter breed en lijkt redelijk nieuw want de grond langs de kanten is nog korrelig en vochtig. Indien een SK naar beneden kijkt (hij moet wel licht hebben) dan ziet hij onder de barst een deel van een kamer. De onderliggende kamer hangt vol met spinnewebben en is duidelijk al jaren niet meer door mensen betreden. Indien de SK in een Luisteren-proef lukt dan hoort hij vreemde druppende klanken zachtjes weergalmen in de onderaardse katakomben beneden hem. Indien hij lukt in een Zien-proef-20 dan ziet hij op de grond van de kelderverdieping kleine plasjes groen slijm.

(4) Hier ligt een hoop materiaal dat door Mirlon gebruikt werd om wat restauratiewerken mee uit te voeren. Er liggen hier enkele hamers, een schop, een tiental planken, een houweel, een paar ijzeren staven en een tiental meter koord. Als de SK's beslissen om naar beneden te gaan kunnen ze dit materiaal gebruiken om een tegel los te wrikken en dan een gat te hakken met het houweel. Eventueel kunnen ze dan met de koord afdalen (de grond is maar twee meter lager).

(5) Dit is het skelet van de arme Gronzo. Het hondeskelet is bijna volledig ontdaan van alle vlees maar hier en daar hangt er nog een klein stukje vel aan. De beenderen zijn allemaal intact en er is opmerkelijk weinig bloed te zien. Hoogstens hier en daar wat kleine druppeltjes. Op verschillende plaatsen van het skelet hangen nog kleine druppeltjes groen slijm. Deze slijmdruppeltjes zijn giftig als ze opgedronken worden (LEP-7 gif). De druppels moeten voorzichtig gehanteerd worden want indien ze in contact komen met de blote huid veroorzaken ze jeuk en uitslag zoals een brandnetel. Indien een van de SK's probeert te zien of het slijm magisch is dan blijkt dit inderdaad vreemd genoeg zo te zijn.

(6) Deze grote houten wenteltrap leidt naar de 1ste verdieping.

1ste verdieping

Deze verdieping van de toren werd duidelijk als keuken gebruikt. De grote tafel in het midden van de kamer is nog bedekt met enkele etensresten terwijl de stoelen bijna allemaal omver geworpen zijn. Tegen de muren staan enkele houten kasten en een deur leidt naar een kleinere ruimte waar het fornuis en ander kookgerei opgesteld zijn. Vlak naast de wenteltrap ligt, temidden van een aantal gebroken borden, een menselijk skelet. Het skelet ligt in een verwrongen houding en is, eveneens als het hondeskelet op de benedenverdieping, van alle vlees ontdaan. Het skelet is wel nog op verscheidene plaatsen bedekt met een groenig slijm en hier en daar hangen er nog wat gescheurde stukjes stof aan de beenderen.

(1) In de keuken is niet veel te zien. Er staat een fornuis en een kast met voedingswaar en potten en pannen. Als een SK het fornuis wat nader bekijkt merkt hij dat het nog een beet-

je warm is, er is blijkbaar nog niet zolang geleden gekookt. Een Ruiken-proef kan dit bevestigen.

(2) De twee kasten tegen deze muur bevatten een servies en een twintigtal glazen en ander keukenmateriaal.

(3) Dit is een grote eiken tafel waarop nog enkele borden staan met etensresten. De stoelen zijn omver geworpen en liggen wanordelijk rond de tafel.

(4) Dit is een kleerkast waarin enkele werkkledingstukken hangen en twee paar vuile schoenen (een paar voor een man en het andere paar voor een vrouw).

(5) Dit is het lijk van Renhilde. Ze was juist de tafel aan het afruimen toen het groene slijmwezen langs de trap naar boven sloop. Het skelet kan door een SK met een medische achtergrond herkend worden als een vrouwelijk skelet. Het slijm op de beenderen is nog iets verser en is nog niet allemaal naar beneden gedruppeld zoals bij de hond op de benedenverdieping. Als een SK, die het hondeskelet reeds gezien heeft, slaagt in een Memorisatie-proef dan zal hem dit opvallen, anders zullen de spelers het zelf moeten afleiden. Het slijm is gevaarlijk om aan te raken en heeft dezelfde eigenschappen als het dat op de benedenverdieping (zie beschrijving 5 van de benedenverdieping).

(6) De houten wenteltrap loopt verder naar de 2de verdieping.

2de verdieping

De wenteltrap op de tweede verdieping komt uit in een klein vertrek. De muren aan de oost en noordkant zijn van hout en duidelijk pas bijgebouwd om de torenkamer wat handiger in te delen. De enige deur in de noordelijke muur is gemaakt van een mooie rode houtsoort en staat op een kier. Een ijzige stilte hangt in de kamer achter de deur.

(1) Dit is de zit- en woonkamer. Er is hier niets bijzonders te vinden maar, indien de SM wil, kan hier nog een verschrikte kat onder een van de meubelstukken schuilen. De tafel in de kamer is bedekt met een rood tafeldoek en in het midden staat een stenen vaas met gele bloemen. De kast tegen de westmuur bevat wat kleine spullen zoals een pijp, naaigerei en andere, minder nuttige, gebruiksvoorwerpen. De twee boekenrekken zijn voor de helft gevuld en bevatten uitsluitend verhalenromans (geen magische of andere zeldzame werken). Aan de zuidelijke houten muur hangt een groot schilderij dat Atumbar bij ochtendmist voorstelt. In de zuidoostelijke hoek van de kamer is er een rode houten deur die naar de slaapkamer leidt.

(2) De slaapkamer is zeer sober ingericht. Een tweepersoonsbed en een klein nachtkastje zijn de enige twee meubelstukken in het vertrek. Het bed is netjes opgemaakt en op het nachtkastje staat een karaf water en twee glazen. Het nachtkastje is gevuld met propere lakens en een paar dekens.

(3) De wenteltrap loopt verder naar de derde en hoogste verdieping.

3de verdieping

De wenteltrap eindigt in een kleine kamer op de bovenverdieping. De muren zijn, net zoals op de lagerliggende verdieping, uit hout en zien eruit alsof ze nog maar net

geplaatst zijn. In de zuidelijke muur bevindt zich een dikke ijzeren deur die wijd open staat. Een menselijke arm ligt op de grond en steekt door de deuropening naar buiten.

(1) Het lijk van Brundado is nog niet volledig verteerd door het slijmwezen (dat is gevluht toen de SK's eraan kwamen). Bijgevolg is de hele rechterkant van zijn lichaam intact terwijl de linker kant een bloederige massa is van ingewanden, spieren en aders. Zeker geen smakelijk zicht zodat de SK die het lijk in deze toestand zien een WEE-10 proef moeten afleggen, indien deze mislukt worden ze miselijk en moeten ze overgeven. De zieke SK krijgt een -20 nadeel op AA gedurende 15 minuten (spelronden). Het half verteerde lijk van Brundado ligt in een grote bloedplas en heeft een afschrikwekkende gelaatsuitdrukking. Hier een daar bevinden zich dikke pakken groen slijm op de half verteerde linker helft. Het groene slijm beweegt af en toe alsof het een levend wezen is. Het slijm heeft dezelfde eigenschappen als het slijm dat beschreven staat op de benedenverdieping (5).

(2) De kamer is duidelijk een laboratorium of een studeerkamer van een alchemist. Op de grote tafel staan verscheidene, half uitgekakte, dozen met flesjes, poedertjes en fel gekleurde vloeistoffen. In de boekenkasten bevinden zich allerhande boeken over planten, metalen en gesteenten. De kast tegen de oostelijke muur zit vol met allerlei poedertjes, plantenekstrakten en zalfjes. Indien de SK's de kamer doorzoeken en slagen in een Gifkunde-proef dan vinden ze verscheidene giften en hun tegengiften (de SM kiest er 5 uit het basisregelboek bladzijde 81-82). Ook vinden ze een volledig nieuw min-gif van klasse 5 (!) namelijk: Doemwolk (zwarte bloemennectar), waarde 50 Kronen, LEP-13, verkrijgbaarheid zeldzaam. Indien de SM dat wil kunnen ze hier ook een aantal andere interessante dingen vinden zoals wat klompjes mithril, een geneeskrachtig zalfje, enzovoort.

(3) Dit vreemde meubelstuk (de SK's weten waarschijnlijk zelfs niet dat de maan rond is) is eigenlijk een bol die het oppervlakte van de maan weergeeft (zoals een aardbol). Een SK die in een Astronomie-proef lukt weet dat het om een maanbol gaat en dat het de maan Er'tyla voorstelt. Er'tyla is een van de twee manen van Dor en stelt de eeuwige strijd voor. Er'tyla is bezaaid met kraters maar als de SK's de bol zeer goed bekijken (en enkele keren volledig rond draaien) dan merken ze een fijne naad. De maanbol is eigenlijk hol en kan geopend worden door op een bepaalde krater te drukken. Indien de SK's op alle kraters beginnen te drukken zullen ze na een paar minuten een zachte klik horen en het topje van de bol zal openklappen. Indien de SK's dat geduld niet kunnen opbrengen kunnen ze de bol natuurlijk openbreken. In de bol bevindt zich een kleine staaf (25 centimeter lang) die uit rood glas lijkt te bestaan. De staf is magisch en een SK die slaagt in een Magiekennis Voorwerpen-proef zal te weten komen dat de staaf de spreuk "Orakels van de gele draak" bevat (basismagie niveau 5). Er zitten in totaal 10 van die spreuken in de glazen staaf. De staf kan die spreuken één voor één afschieten of meerdere tegelijk in een gevechtsronde (een SK kan bijvoorbeeld alle spreuken tegelijk uit de staf laten komen en dat allemaal in slechts één gevechtsronde). Wanneer alle spreuken opgebruikt zijn zal de staf in duizenden stukjes uiteen spatten.

(4) Op deze boekenstandaard ligt een boek waarin alle magische spreken uit het basisregelboek staan van de klasse basisinagie (niveau 1 tot 5).

6. Wat nu?

De SK's zullen zeker verbaasd zijn door de vreemde moorden die blijkbaar nogal recent in de toren hebben plaatsgevonden. Het kan zijn dat de SK's reeds doorhebben dat ze in de kelders moeten afdalen om de oorzaak van deze wandaden te vinden maar het kan ook zijn dat de SK's het spoor bijster zijn (ze kunnen zelf niet in de kelder geraken). Als SM is het dan nodig om de spelers een beetje hints te geven. Eerst en vooral kan je ze erop wijzen dat ze nergens een spoor hebben gevonden van de toverspreuk waarmee enkele onder hen kunnen "besmet" zijn (dit is toch wel het uiteindelijke doel van het avontuur: zie Bloedwraak), ook is het mogelijk dat vreemde klanken en geluiden plots vanuit de barst in de benedenverdieping naar boven rijzen. Er is duidelijk iets dat beweegt daar beneden!

Uiteindelijk zouden de SK's dan toch moeten besluiten om af te dalen. Indien ze daarvoor hun tijd willen nemen of versterking gaan halen weerklinkt plots een kinderstem vanuit de spleet in de grond. Het lijkt wel alsof er daar een kindje zit te huilen! Natuurlijk is dit kindjes gedoe alleen maar een manier om de spelers te beletten om versterking te gaan halen (ze zouden zo wel eens met een heel leger terug kunnen komen). Het geluid uit de katakomben is natuurlijk geen gehuil van een kindje, het leek er alleen maar op en wordt waarschijnlijk veroorzaakt door een vreemde windverplaatsing of door één of ander natuurlijk fenomeen. Indien de SK's nog van plan zijn om versterking te gaan halen is dat geen probleem, zorg er alleen maar voor als SM dat alle NSK's die de spelers kunnen optrommelen weigeren om in die vreemde katakomben af te dalen, NSK's zijn meestal geen helden als het op vreemde fenomenen aankomt. Afdalen in de katakomben is niet zo moeilijk, met wat rondslingerend gereedschap kunnen de SK's een tegel loswrikken en nog een beetje graven totdat ze een gat in de vloer hebben dat groot genoeg is. Ze kunnen ook de barst in de grond wat groter maken met een shop of houweel. Of misschien hebben de spelers wel een magische spreuk die het klusje voor hen kan klaren. Maak het hen in elk geval niet te moeilijk om de katakomben binnen te dringen.

7. De oude kelders

De oude kelders werden vroeger door Melo Ogottan gebruikt om duistere experimenten in te doen. De kelders bestaan uit een aantal kamers, cellen en opslagplaatsen die allen met dikke spinnewebben gesierd zijn. Hier en daar liggen enkele kleine rattenskeletten en kleine insecten huppen schuchter achter stenen of kruipen in de barsten van muren als ze het licht van toortsen zien. In de kelders hangt een muffe reuk die een vage scherpe, onbekende bijreuk heeft. Af en toe klinken er dreigende gorgelende geluiden

die van overal schijnen te komen en soms hoort men vreemde kloppende klanken alsof iemand opgesloten zit. Indien de SM dat wil kan hij het "Vreemde geluiden en dingen" tabelletje hier gebruiken. Natuurlijk zijn de oude kelders bevolkt. De sterkste en meest intelligente tegenstander die in de katakomben woont is het groene slijmwezen (zie verder voor meer info). Dit wezen is bijzonder sluw en wil de SK's eerst inschatten alvorens met hen af te rekenen. Daarom zal het wezen meestal uit de buurt blijven van de spelers en enkele skeletten op hen af sturen. Af en toe zullen de SK's wel een groene tentakel zien wegglijpen of een groene slijmplas tegenkomen. Als SM is het natuurlijk belangrijk om deze mysterieuze kaart goed te spelen: de spelers zien immers af en toe een glimp of een spoor van een geheimzinnig wezen dat blijkbaar al een heleboel mensen gedood heeft. Wat is het wezen van plan? Hoe sterk is het? Waarom laat het zich niet zien? Dit zijn allemaal vragen die in het hoofd van de SK's zouden moeten rondspelen terwijl ze de kelders doorzoeken. Een dertigtal jaren geleden kwamen enkele avonturiers naar deze toren om hem te onderzoeken, zij werden echter vermoord door het slijmwezen en hun geesten en geanimeerde skeletten dwalen nog steeds rond in de gangen. Ook hadden een paar krils zich in deze toren gevestigd in de hoop hier een rustig onderkomen te kunnen vinden maar die wens kwam niet uit en op een nacht werden ze door het slijmwezen verrast en gedood. Ook hun skeletten dwalen rond in de duistere gangen. Indien de SK's zeer sterk zijn kan de SM het aantal skeletten verhogen of enkele andere wezens in de gangen laten rondwalen (liefst skeletten omdat deze door het slijmwezen kunnen geanimeerd worden). Uiteindelijk zullen de SK's in de oude eksperimenteerkamer van Ogattan binnendringen en een spannend gevecht moeten leveren met het slijmwezen voordat zij het magische boek van Ogattan kunnen bemachtigen en zichzelf kunnen genezen van de door hem uitgevonden vervloekte spreuk. Hiermee is het avontuur ten einde, of niet?

(1) Opslagruimte

Deze kamer was duidelijk ooit een kelder waar vanalles opgeslagen werd. In de zuidelijke hoek van de kamer ligt een hoop vermolmd hout dat duidelijk nog de vormen heeft van oude kisten. Op de grond liggen de versplinterde overblijfselen van een houten trap en de rest van de vloer is bedekt met scherven en etiketten van wat, ooit, wijnflessen moeten zijn geweest. De noordelijke kant van de kamer is volledig bedekt met steengruis en dikke rotsblokken (dit is de instorting die het groene slijm dertig jaar geleden heeft opgesloten in de kelders en die de toegang via het luik in de toren verspert). In de oostelijke muur is een donkere deuropening waarachter zich een smalle trap naar beneden bevindt. In de kamer zweven vijf dwaalgeesten rond, ze nemen de vorm aan van wenende doorzichtige hoofden en stralen een geel spookachtig licht uit. De geesten zijn emotiegeesten (zie hoofdstuk 1 van dit boek) die de emotie droevigheid uitstralen. De geesten hebben 50 SPI (niveau 3) en vallen de SK's aan die de trap willen afdalen. Indien de geesten winnen in een geestesgevecht zullen de SK's die door de geesten overwonnen zijn overweldigd worden door een gevoel van intense droevigheid. Sommige SK's kunnen zelfs in tranen uitbarsten. De geesten zijn natuurlijk die van de vijf avontu-

riers die hier dertig jaar geleden om het leven kwamen. Zij zijn gedoemd om hier eeuwig rond te spoken. Indien een SK besluit om hen hun eeuwige rust te geven (door ze te bevrijden met de spreuk "De dans van de verloren zielen" (blz. 181 basisregelboek)) dan krijgen alle SK's hiervoor 300 EP. De dwaalgeesten zijn aan deze kamer gebonden en zullen de SK's niet volgen als ze langs de trap naar beneden gaan.

Trap

De trap gaat een vijftal meter stijl naar beneden en is bezaaid met skeletten van kleine knaagdieren. Op het einde van de trap bevindt zich een klein tussenplatformpje van waaruit een tweede trap in zuidelijke richting vertrekt. Als de SK's op het platform aankomen springt er plots een ratenskelet recht en loopt haastig naar beneden. Het tweede deel van de trap loopt eveneens stijl naar beneden maar is minder bezaaid met skeletjes en komt uit in een grote donkere kamer.

(2) Skeletruimte

Deze kamer is niet erg bijzonder. De zwarte muren zijn getooid met spinnewebben en hier en daar hangt er nog een stoppie van een lang uitgebrande toorts aan de muur. Tegen de zuidelijke muur staat een grote stenen bak die gevuld is met een zwart slijmachtig water. Er zijn twee uitgangen: een gesloten deur leidt naar het westen en een open deur naar het oosten. Als de SK's deze kamer betreden speelt er zich een angstaanjagend tafereel af. Twee hoopjes beenderen in het midden van de kamer rijzen krakend en knarsend omhoog en vormen twee volledige krikskeletten die even gedisoriënteerd heen en weer wiebelen en dan onmiddellijk aanvallen. Als de SK's snel reageren mogen ze één keer aanvallen terwijl de skeletten zich aan het vormen zijn (de skeletten mogen dan niet afweren). De scores vind je in paragraaf 7.

(3) Cellen

Dikke zwarte traliën sieren deze ruimte en verdelen het vertrek in drie cellen en een loopgang. De cellen zijn allemaal leeg en aan de westelijke muur van elke cel hangt nog een oud paar verroeste kettingen waar vroeger gevangenen mee vast gemaakt werden. De kettingen zijn allemaal leeg maar in de eerste cel ligt nog een dierlijk skelet in de hoek. De beenderen van het skelet zijn op verschillende plaatsen gebroken zodat de SK's niet moeten vrezen voor een aanval van dit hoopje gebroken beenderen. De grond in de kamer is met een dikke moslaag begroeid en een sterke muffe geur doordringt alles. Er is geen echte uitgang aan deze ruimte maar een SK die in een Zien+20-proef slaagt, zal een piepklein raampje (15 op 15 cm) in de meest zuidelijk cel opmerken. Als iemand door het raampje kijkt zal hij daarachter een kleine ruimte zien (zie de beschrijving van kamer 4). Er valt niet veel te beleven in deze kamer, de SK's kunnen een beetje rondzoeken in de cellen indien ze de vastgeroeste deuren kunnen openforcen (KRA>18-proef). Indien een SK in de dikke moslaag geïnteresseerd is en slaagt in een Plantkunde-proef dan merkt hij dat het mos een wilde versie is van Gondakruid. Gondakruid is een kruid waaruit men een tegengif kan maken dat het effect van Zanibah gif neutraliseert. Deze wilde mossoort (Eggomos genaamd) heeft dezelfde eigenschappen als het Gonda-

kruid maar is veel sterker. Indien van het Eggomos een tegengif gemaakt en ingenomen wordt dan neutraliseert dit niet alleen het Zanibah gif maar maakt het de persoon die het tegengif heeft ingenomen voor heel zijn leven immuun voor Zanibah. Deze immuniteit kan wel doorbroken worden wanneer de persoon Zanibah gif met een 16 maal sterkere dosis toegediend krijgt. Meer informatie over giften kan je vinden op bladzijde 80 van het basisregelboek.

(4) Studieruimte

Deze kleine ruimte werd vroeger door Ogattan gebruikt om zijn proefdieren in de cellen in het oog te houden en te bestuderen. De enige stille getuigen van het oorspronkelijke doel van deze kamer zijn het kleine schuifraampje in de noordelijke muur en de vermolmde overblijfselen van een houten stoel en een klein bureau op de vuile grond. In de oostelijke muur bevindt zich een dikke houten deur (die gesloten is indien de SK's door het raampje kijken) die de experimenteerkamer van de tovenaars (kamer 7) met deze observatiekamer verbindt.

Gang

Deze kleine gang heeft drie deuren. De deuren in de oostelijke en westelijke muur zijn uitsluitend van hout maar de deur in het zuiden is met ijzer beslagen. De drie deuren staan allemaal wijd open.

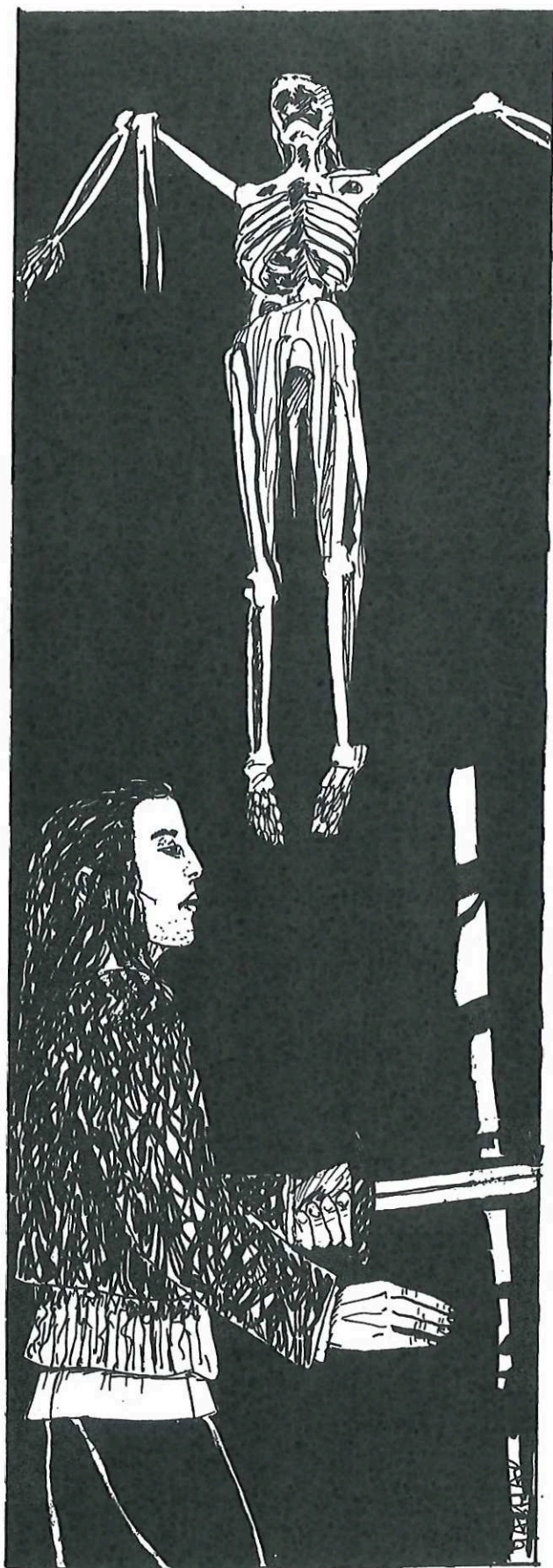
(5) Slaapruimte

Deze ruimte diende vroeger als rustplaats voor Ogattan, waar hij enkele uurtjes kon slapen of uitrusten na zijn ingewikkelde spreuken en experimenten. Nu blijft er van de kamer niet veel meer recht. De muren zijn op verschillende plaatsen gebarsten door de frekwente seismische activiteit. Vanuit de grotere barsten komt een hoop rode aarde tevoorschijn die op sommige plaatsen tot in het midden van de kamer reikt. Het bed in het midden van de kamer is helemaal vermold en bedekt met een dikke stoflaag. Naast het bed liggen nog enkele, met mos begroeide planken die duidelijk ooit deel uitmaakten van een klein kastje. Indien de SK's onder deze planken zoeken merken ze een oud, bijna volledig ontbonden boekje op. Dit was een notitieboekje van de oude demonenmagiër. Het kaft van het boek is in bruin leer en op de voorkant staan nog enkele, juist leesbare gouden letters die zeggen "Melo Ogattan". De meeste bladzijden zijn volledig onleesbaar maar enkele lijnen tekst op de derde laatste bladzijde zijn nog een beetje leesbaar. Hierop staat het volgende (uitknipsel 1):

"De experimenten met het bloed zijn nu volledig voltooid. Eigenlijk ben ik wel tevreden met de krachten van het wezen, maar het grote gebrek aan intelligentie druist in tegen mijn oorspronkelijke doel. Ik zie geen baat meer in het verderzetten van mijn experimenten in de nekromantische richting. Vanaf morgen zet ik mijn onderzoek voort in de demonenmagie. Ik vermoed dat daar nog een hoop raadsels op te lossen zijn die mij in de goede richting zullen leiden. Misschien moet ik het meer van de Gorgelende aarde eens beter onder de loep nemen. Waars..."

(6) Afvalruimte

Deze grote kamer is voor een groot deel leeg. Alleen enkele houten vaten tegen de noordelijke muur trekken de aan-



dacht. De vaten zijn allemaal leeg buiten één, dat volzit met afval (glazen scherven, doeken, beenderen...). Ogottan gebruikte deze kamer eigenlijk als opslagplaats voor het afval dat overbleef van zijn vele experimenten. Wanneer een magiegebruikende SK het afval met de kunde magiegevoelig onderzoekt merkt hij dat sommige stukjes van het afval nog een flauwe magische gloed uitstralen. Maar alvorens de SK's de vaten kunnen onderzoeken moeten ze afrekenen met een angstaanjagend probleem. De zuidelijke muur is bezaaid met beenderen en schedels (als de SK's slagen in een Zien-proef zien ze er ook wat wapens en wapenuitrusting tussen liggen). Als een SK de kamer betreedt zullen alle beenderen snel en met een zacht geknars oprijzen en tot leven komen. De SK's komen nu oog in oog met de vijf skeletten van de avonturiers die hier dertig jaar geleden omgekomen zijn. Indien de SK's snel zijn en onmiddellijk aanvallen kunnen ze 1 gevechtsronde aanvallen zonder dat de skeletten iets terug kunnen doen. Indien de SK's de emotiegeesten in kamer 1 van hun eeuwige kwelling bevrijd hebben zullen de skeletten een -10 nadeel krijgen op hun aanval en afweer. De volledige scores en bezittingen van de vijf skeletten kan je vinden in paragraaf 10. In de zuidwestelijke hoek van de kamer is een grote ijzeren deur. De deur staat op een kier en leidt naar de experimenteerkamer van Ogottan. Dit is het uiteindelijke doel van de SK's maar ook de schuilplaats van het slijmwezen.

(7) Laboratorium

Dit is de oude experimenteerkamer van Ogottan. Het is doodstil in de kamer en er hangt een duistere sfeer van spanning. Op de grond van de kamer liggen allemaal papieren en andere rommel. Tegen de oostelijke muur staat een grote boekenkast waarin verscheidene boeken staan met daarin alle spreken van nekromantische, demonen en basismagie uit het regelboek. Tegen de zuidelijke muur staat een grote, houten tafel met daarop een grote, dikke glazen cilinder (ongeveer 2 meter hoog en 1 meter breed). In het midden van de kamer, precies in het centrum van een demonisch pentagram dat volledig gemaakt blijkt te zijn van menselijke beenderen en schedels, bevindt zich een boekenstandaard met daarop een groot zwart boek. Naast de boekenstandaard ligt een skelet ten midden van een plas groen slijm. Het slijm bibbert en beweegt langzaam... plots verschijnen er overal tentakels en zonder waarschuwing komt het slijm vlug op de SK's af gegleden. Dit is het moment waarop het slijmwezen gewacht heeft, de finale afrekening met de SK's. De scores en enkele opmerkingen in verband met het slijmwezen kan je vinden in paragraaf 10.

Het zwarte boek in het midden van het pentagram is duidelijk het boek dat de SK's moeten hebben. In het boek staat de spreuk "De vloek van de Mummifikatie van A'chtu", ook beter bekend (zie bloedwraak) als "De purperen wraak van Anastramos". Indien de SK's dit boek naar een helingsmagiër brengen is deze in staat, na een aantal dagen koortsachtige studie, om SK's te genezen van de Mummifikatie van A'chtu. In het boek staan ook nog andere demonische spreken zoals "De bloedige wederkomst vanaf de aarde" (zie Bloedwraak) of andere, door de SM verzonden demonische spreken, of misschien enkele demonische spreken uit hoofdstuk 1 van dit boek.

Indien de SK's het slijmwezen verslaan kunnen ze rustig de kamer doorzoeken. Veel is er niet te zien buiten het skelet op de grond. Het skelet van Ogottan heeft een vreemd, zwart amulet rond zijn nek hangen en een kleine rode dolk in zijn benige hand. Indien de SK's de dolk uit het hand van het skelet willen halen lijkt het even alsof het skelet weerstand biedt, maar na een beetje trekken komt de dolk toch los. De dolk en het amulet zijn beiden magisch. Het amulet maakt de drager volledig immuun tegen de angst veroorzaakt door demonen, maar indien iemand met een goede moraal het amulet probeert aan te doen zal deze onmiddellijk 2D6 hersenschade krijgen. De rode dolk heeft een demon van niveau 3 aan zich gebonden waardoor hij 3D4 ekstra schade doet. De dolk is volledig rood en het heft bestaat uit een opgeblazen demonengezicht dat een dikke rode tong uitsteekt. Het enige nadeel van de dolk is dat, indien hij geworpen wordt, hij altijd naar wezens met een goede moraal zal vliegen. Voor de rest is er niet veel te vinden in de kamer, maar de SM kan natuurlijk nog hier en daar wat ekstra dingen voorzien als de spelers goed gespeeld hebben. Normaal zou de waaier aan magische en nuttige voorwerpen die de SK's, in de twee avonturen samen, kunnen vinden echter al ruim moeten voldoen.

8. Het einde

Met het zwarte boek van Ogottan begeven de SK's zich naar een heler om zichzelf of anderen te laten genezen van de Mummifikatie van A'chtu. Het dorpje Ginsburg is voor altijd bevrijd van een demonisch wezen dat al genoeg slachtoffers op zijn naam had staan. Gelukkig zijn er nog helden die de veile en stinkende wezens der duisternis bekampen...

De SK's krijgen EP voor de volgende dingen:

Voor het overleven van het avontuur en het bemachtigen van het boek: 700 tot 900 EP, naargelang de prestatie van de SK's (goed rollenspel, originele ideeën, enzovoort).

Voor het vernietigen van het slijmwezen: 400 EP

Voor het bevrijden van de dwaalgeesten: 300 EP

9. Epiloog

De kamera bevindt zich plots in de eksperimenteerkamer van Ogottan, langzaam zoomt hij in op de schedel van de gestorven tovenaars wiens levenloze lichaam in een vreemde verwrongen positie op de grond ligt. Plots komen de ogen in de schedel tot leven en een rode gloed straalt boosaardig naar buiten...

Tijdens het gevecht met het slijmwezen is het de SK's misschien opgevallen dat het skelet op de grond niet tot leven kwam (het groene slijm kon nochtans de doden terug animeren). Indien een magiegevoelige SK het skelet onderzocht had, had hij gemerkt dat er een bijzonder sterke magische energie in het skelet zat. Ogottan had enkele jaren voor zijn dood de spreuk "De heropstanding van het kwaad" (basisregelboek blz. 164) op zichzelf uitgesproken. Hier-

door is slechts zijn lichaam afgestorven maar zijn ziel zit nog steeds in het skelet. Ooit zal hij weer tot leven komen en zijn oude kelders weer bewonen. Maar ditmaal niet meer in de vorm van een menselijk wezen maar als gevreesde duisterschim. Het is natuurlijk aan de SM om een eventueel vervolgvontuur zelf te maken, maar misschien moeten de SK's ooit nog eens terugkeren naar Ginsburg om het dorpje wederom te redden van zijn grootste bedreiging ooit.

10. Monsters

Twee krilskeletten

Skores

BEH 19	KRA 31	WEE 17	CHA -
INT -	MOE -	OPM 24	SPI 5
OMV 17	BEW 6		
LEP 26	AK -10	KB +2D4	

Speciale eigenschappen

Immuun Giffen (5)

Immuun Psychologische effecten

Nachtzicht (5)

Onstabiel (2)

Veroorzaakt angst (2)

Wapenkundes

Klauwen 41, 4 aanvallen, schade 1D6+2D4

Wapenrusting

De krils hebben hun natuurlijke bepantsering (wegens hun vacht) verloren en hebben dus alleen nog maar de 4 BEP die alle skeletten genieten.

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	4 (15%)	4
L arm	4-7	3 (10%)	4
R arm	8-11	3 (10%)	4
Lichaam	12-16	9 (35%)	4
L been	17-18	4 (15%)	4
R been	19-20	4 (15%)	4

Vijf avonturierskeletten

Deze skeletten zijn afkomstig van avonturiers die ooit in de katakomben zijn afgedaald op zoek naar fortuin en schatten. Daarom zijn de skeletten beter in hun wapenkundes en bezitten ze meer uitrusting dan gewoonlijk. Het skelet van de leider van de groep is nog sterker en heeft een magisch zwaard en een magische wapenrusting.

Skores

BEH 44	KRA 29	WEE 28	CHA -
INT -	MOE -	OPM 45	SPI 59
OMV 17	BEW 6		
LEP 31	AK -10	KB +2D4	

Speciale eigenschappen

Immuun Giffen (5)

Immuun Psychologische effecten

Nachtzicht (5)

Onstabiel (2)

Veroorzaakt angst (2)

Wapenkundes

De skeletten van de vier "gewone" avonturiers vechten met zwaarden en het skelet van de leider vecht met een magische strijdbijl en een kortzwaard.

Gewone avonturiers

Zwaard (R) 60, 3 aanvallen, schade 2D8+3+2D4

Leider

Strijdbijl (R) 65, 3 aanvallen, schade 3D6+2+3D4*

Kortzwaard (L) 60, 4 aanvallen, schade 1D8+3+1D4*#

De leider van de skelettenbende vecht met twee wapens zodat hij dus 2 aanvallen per segment kan uitvoeren. Meestal gebruikt hij zijn strijdbijl om aan te vallen en zijn kortzwaard om af te weren.

* Vermits de leider met twee wapens vecht heeft hij een -4 nadeel op zijn KRA zodat hij maar een AK van -5 en een KB van +1D4 heeft.

De strijdbijl doet 2D4 ekstra schade omdat er een vuurelement aan gebonden is. In de donkere katakomben licht het wapen rood op en doet het ekstra schade aan wezens die kwetsbaar zijn voor vuur.

Uitrusting

De skeletten hebben niets bij zich maar een van de gewone skeletten draagt nog een mooie gouden ring. Deze ring is magisch en bevat nog een spookgeest van niveau 4 (SPI 65). Vermits het skelet een door magie geanimeerd wezen is heeft het geen eigen intelligentie en weet het dus bijgevolg ook niet dat hij die ring kan gebruiken. Daarom laat het skelet in een gevecht de spookgeest nooit aanvallen. Meer informatie over spookgeesten en hun eigenschappen kan je vinden in het basisregelboek op bladzijde 177.

Wapenrusting

De skeletten zijn allemaal gekleed in zacht leer en zware maliën. Hun bepantsering is helemaal versleten en indien ze beschadigd wordt zal ze onmiddellijk op de getroffen lokatie stuk gaan en geen verdere bescherming meer bieden (eigenlijk heeft de bepantsering op alle lokaties slechts 1 weerstandspunt). Vergeet niet dat eerst de zware maliën beschadigd worden en dan pas het zachte leer. De zwakke plek van de skeletten is hun hoofd waar ze alleen maar zware maliën aanhebben.

De leider van de bende heeft nog een zwarte, zijden magische mantel aan die geen BEP bijgeeft maar waarop duistere spookachtige beelden (lachende schedels, kerkhoven, spoken enz.) staan. De mantel heeft een hypnotisch effect en iedereen die ernaar kijkt zal denken dat de beelden bewegen en spookachtige geluiden maken. Een figuur die naar de mantel kijkt zal een SPI-proef moeten afleggen, indien deze mislukt zal hij een -10 nadeel op zijn afweer hebben. Indien de SPI proef gelukt is zal die persoon voor altijd immuun zijn voor de effecten van de mantel. Wezens die immuun zijn voor psychologische effecten kunnen niet door de mantel beïnvloed worden. De mantel kan vernietigd worden en hij heeft 10 weerstandspunten (vermits de mantel het hele lichaam buiten het hoofd bedekt zal alle schade aan de BEP altijd eerst naar de mantel gaan). De mantel kan gerepareerd worden door een strijdmagiër. De reparaties nemen onge-

veer twee dagen per verloren weerstandspunt in beslag. Na die periode zal de mantel terug volledig hersteld zijn en terug 10 weerstandspunten hebben (de eigenaar zal dan ook wel wat Dukaten armer zijn). De prijs van de reparatie zal minstens een paar honderd Dkt per hersteld weerstandspunt bedragen.

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	4+1D4+3
L arm	4-7	3 (10%)	4+2D4+3
R arm	8-11	3 (10%)	4+2D4+3
Lichaam	12-16	11 (35%)	4+2D4+3
L been	17-18	5 (10%)	4+2D4+3
R been	19-20	5 (10%)	4+2D4+3

Demonische slijmwezen van de Gorgelende Aarde

Melo Ogottan was geobsedeerd door de magische eigenschappen van verschillende vloeistoffen. Zou het niet wonderbaarlijk zijn als hij een vloeistof kon creëren met een eigen intelligentie en de mogelijkheid om zichzelf voort te bewegen? Zo een vloeistof zou een bijzonder interessante aanwinst zijn. Zo kwam het dat een geoefend nekromantisch- en demonenmagiër zichzelf wierp op het ontdekken van een intelligente vloeistof. Jarenlang sloofde Ogottan zich uit in zijn kweeste naar het ultieme vloeistofwezen. Zijn eerste suksessen kwamen in het domein van de nekromantische magie. Hij slaagde erin om een nieuw soort ondode te creëren die de vorm aannam van ondoord geanimeerd bloed van een overleden persoon (meer info: zie Bloedwraak). Maar Ogottan was niet helemaal tevreden met dit wezen, het was inderdaad een uit zichzelf beweegbare vloeistof maar het ondoord wezen had niet de intelligentie die de tovenaars ervan eiste. Het kruipende bloed was overigens een beetje te gemakkelijk te vernietigen met vuur. Aldus besloot Ogottan zijn onderzoek meer te richten op het domein van de demonenmagie (wat kon hij nog animeren door nekromantische magie buiten het bloed van een dode?). Door duistere rituelen en vreemde spreken slaagde Ogottan erin om een plaats in de demonenwereld te lokaliseren waar een groot, met slijm gevuld meer lag. In dit slijmeer woonde verschrikkelijke demonen met vreemde onbekende eigenschappen. Ogottan, die al eerder met demonen gehandeld had, besloot om deze wezens voorlopig met rust te laten en zich een beetje meer op het slijm, dat blijkbaar vreemde kenmerken vertoonde, te richten. Uiteindelijk had hij een spreuk in elkaar gestoken waarmee hij een deel van het vreemde slijm naar de wereld van Dor kon halen. Het enige wat hij dan nog zou moeten doen was het slijm in een grote glazen buis op te sluiten en met magische inkantaties te bezweren. Maar het lot besliste er anders over...

Het demonische slijm dat Ogottan naar Dor haalde is een deel van een gigantisch zelf bewust wezen uit de demonenwereld. Het wezen is zo groot dat het eigenlijk een meer is. Het kleine deel dat de oude kelders bewoont is toch nog redelijk sterk omdat het wezen immuun is voor niet magische aanvallen en nog enkele speciale eigenschappen heeft die het de spelers nog wel moeilijk kunnen maken. Het wezen

ziet eruit als een grote plas dik groen slijm waaruit zich hier en daar tentakels vormen, die met een wilde ferociteit kunnen aanvallen. Een bijzonder mysterieuze en krachtige eigenschap van het wezen is dat het elke persoon die het zelf doodt tot onleven kan wekken (zombie of skelet) om aan de zijde van zijn meester mee te helpen vechten. Het demonisch slijm is ook voor een deel immuun tegen magische aanvallen zodat deze altijd hun minimum aan schade zullen doen (een magisch zwaard dat 2D8+3+1D6 schade doet zal aan het slijmwezen maar 6 (2+3+1) schade berokkenen, hetzelfde geldt ook voor toverspreuken). De enige zwakte van het wezen is koude, indien een op koude gebaseerde aanval het wezen treft zal deze niet alleen de volle schade doen maar ook extra schade (zie speciale eigenschap Kwetsbaar Koude niveau 5 op bladzijde 270 van basisregelboek).

• Voorbeeld

Als iemand een ijsbal-spreuk op het wezen uitsprekt die 3D8 schade doet zal deze ijsbal de volle schade doen (3D8) en ook nog eens een extra schade van 1D12 (wegens speciale eigenschap). Dit geeft dus een totale schade van 3D8+1D12.

De SM moet met het wezen voorzichtig spelen, indien de SK's geen magische wapens bezitten zitten ze duidelijk in serieuze problemen. Probeer in dat geval aan de spelers duidelijk te maken (tijdens het gevecht) dat hun aanvallen het wezen niets doen, ze kunnen misschien beter het magische boek (het uiteindelijke doel van avontuur (zie beschrijving kamer 7)) proberen te grijpen en er als de bliksem vandoor gaan. In een gevecht met de SK's zal het wezen wild om zich heen slaan en zoveel mogelijk SK proberen te raken. Denk eraan dat de aanvallen van de elastische slijmtentakels een bereik hebben van 4 meter, het wezen kan enkele spelers al een mooie klap verkopen zonder dat ze terug kunnen aanvallen. De uittrekbare tentakels laten het wezen ook toe een op de achtergrond verborgen magiegebruiker enkele rake klappen te verkopen. Vergeet ook niet dat de magische staaf die de SK's kunnen vinden op de bovenste verdieping van de toren een bijzonder interessant wapen is tegen het groene slijmwezen. Indien een speler tijdens het gevecht met het slijmwezen om het leven komt is het misschien leuk als het wezen zijn speciale eigenschap gebruikt om de doden terug tot leven te wekken. Zo kunnen de spelers plots oog in oog komen te staan met een zombieversie van hun pas gevallen kameraad. Als je als SM de zombiescores van de gevallen spelers niet wil berekenen (geen tijd in dit spannende gevecht) neem dan de scores van de zombie uit het basisregelboek of de scores van een van de avonturiersskeletten (zie eerder). Dit is het laatste gevecht van het tweeluik-avontuur, zorgt er in ieder geval voor dat het een onvergetelijke klimaks wordt (schreeuwende spelers, toetsen die uitgaan, enzovoort).

Skores

BEH 10	KRA 50	WEE 20	CHA -
INT 120	MOE -	OPM 100	SPI 100
OMV 70	BEW 3		
LEP 80	AK -20	KB +4D4	

Speciale eigenschappen

Dodentransformatie Zuur (5)
 Giftig Aanraking LEP-1
 Immuun Giffen (5)
 Immuun Niet-magie
 Immuun Psychologische effecten
 Kwetsbaar Koude (5)
 Nachtzicht (5)
 Onstabiel (4)
 Stank (1)

Wapenkundes

Het slijmwezen heeft 8 tentakels waarmee het kan aanvallen. Deze tentakels kunnen niet afgehakt worden, indien dit gebeurt verschijnt er gewoon een nieuwe tentakel uit de slijmerige massa. Het slijmwezen kan op twee manieren aanvallen uitvoeren met elke tentakel: ofwel kan hij een tegenstander een slag verkopen ofwel kan een tentakel rond een slachtoffer wikkelen en hem proberen te verpletteren. In het eerste geval doet de aanval iets minder schade omdat het wezen zijn volledige kracht niet kan gebruiken maar de kans om te raken is hoger en de aanval is giftig (zie speciale eigenschap). In het tweede geval doet de aanval meer schade maar is de kans om te raken iets lager. Dit soort aanval doet geen giftige schade maar doet wel 1 schade aan de BEP van het slachtoffer. De aanval van het slijmwezen wordt als magische aanval beschouwd zodat magische BEP ook schade kan ondervinden (voor magische BEP mag natuurlijk wel een WEE-proef afgelegd worden als dit normaal kan, zoals bijvoorbeeld bij BEP waaraan een demon gebonden is). Welke aanval het slijmwezen precies doet met elke tentakel is volledig de beslissing van de SM.

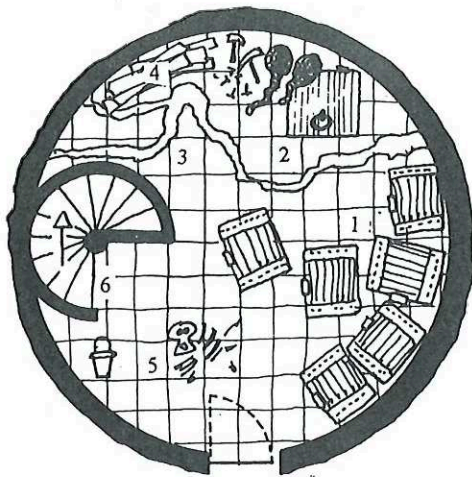
Tentakel 70, 8 aanvallen, schade 4D6+2D4+giftig
 Omwikkeling 50, 8 aanvallen, schade 4D6+4D4+1
 +schade BEP

Algemeen

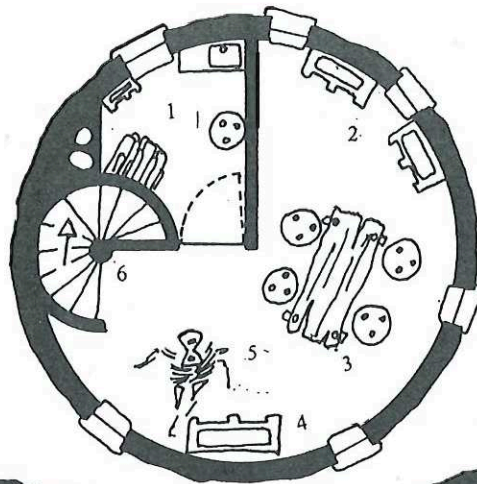
MK: 5
 Taal: -
 Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

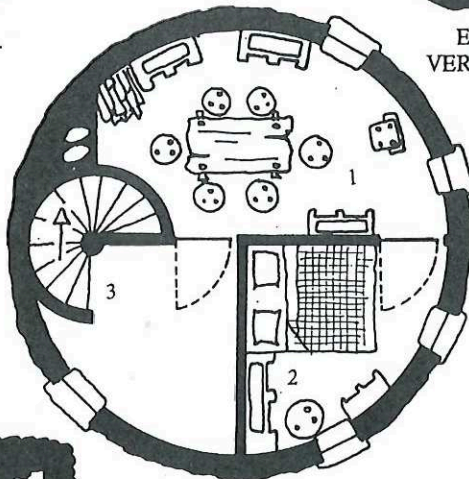
Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-20	80 (100%)	0



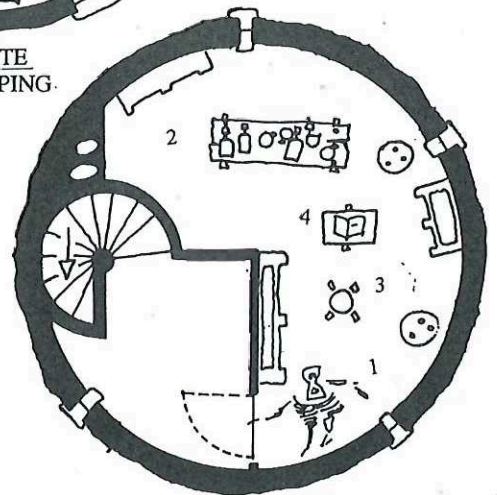
GELIJKVLOERS



EERSTE
VERDIEPING



TWEDE VERDIEPING

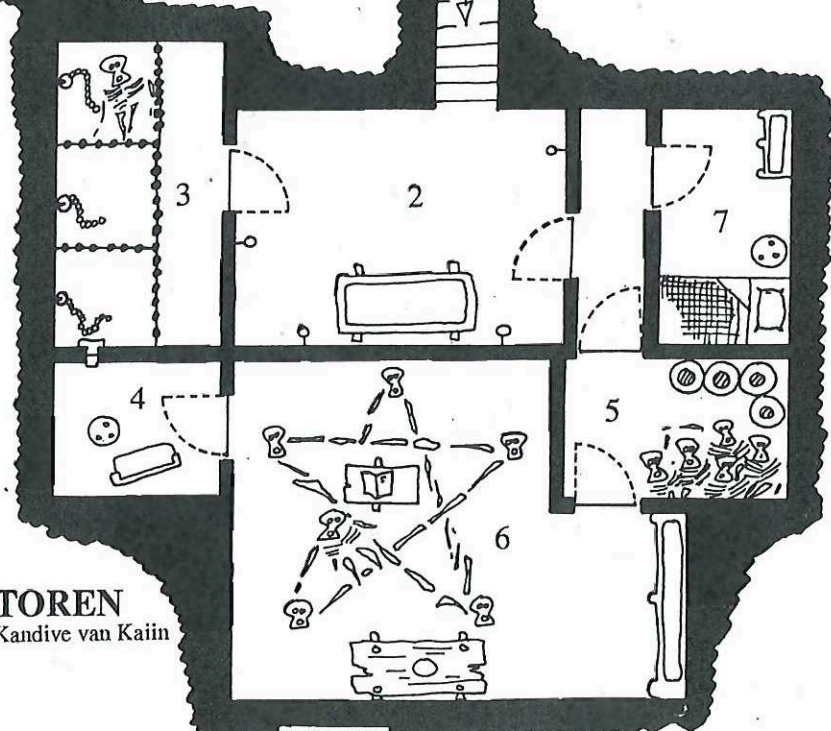


DERDE VERDIEPING



TOREN

Miir Kandive van Kain



KELDERS



Storm

Door Jan Vandenbergh

Korte samenvatting

De helden trekken door een bergachtig gebied, en als tegen de avond aan een storm opsteekt, gaan ze schuilen in de ruïne van een huis, ergens langs de weg. Het huis is tegen een rotswand aangebouwd, en ziet er lang geleden verlaten uit. De helden schuilen in de enig nog overdekte kamer. In het holst van de nacht neemt de storm in kracht toe, en bij een vreselijke donderslag komt een deel van het plafond naar beneden. In een daaropvolgende serie van bliksem-schichten kunnen de SK's in de achterste muur op de bovenverdieping een deuropening zien. In de deuropening ligt er een lichaam.

Eens naar boven geklommen, ontdekken de SK's dat het lichaam eigenlijk enkel nog een skelet is, waarschijnlijk van een zwerver, die in het huis binnen gedrongen was, en bij het verlaten van de kamer in de rug getroffen werd door een vuurbol. Bij de zwerver ligt er een donkere metalen ring. De deuropening geeft toegang tot een studeerkamer. In het midden van de kamer is er een kleine zuil met een soort schrijn er op. Het glas van het schrijn is gebroken. Op het schrijn staat er een kryptische boodschap, in magische taal. In het schrijn zit er een gemummificeerde hand, drie vingers van de hand ontbreken. Bij nader onderzoek van de kamer komt er in de achterste muur een geheime gang aan het licht. In de gang zit een zombiehond die verslagen moet worden voor de gang verder onderzocht kan worden. Na enige afstand komt de gang uit in een vrij grote, natuurlijke grot die door mensenhanden wat is aangepast. De gang komt vrij hoog in de grot aan, een trap leidt naar beneden. Van bovenuit hebben de helden een vrij beperkt zicht over de grot. Bij het afdalen van de smalle, glibberige trap worden de spelers lastig gevallen door vleermuizen. Als de SK's uiteindelijk beneden komen, stellen ze vast dat dit het werkhol van een magiër moet zijn.

Er staat een tafel, een kast met allerlei potjes en een kast met boeken en brieven in. Hieruit kunnen de karakters wat geschiedenis halen. Er zijn een aantal kooien met geraamtes, en zombieversies van allerlei dieren. Niet alle zombie-omvormingen zijn even goed gelukt: sommige dieren zijn half zombie, en bestaan voor de rest uit skelet. In een van de donkere hoeken, ontdekken de helden een lijk-kist, rechtopstaand tegen de wand. In de kist ligt de magiër Kilbarf. Hij lijkt dood, maar is in nog merkwaardig goede toestand. De helden moeten uiteindelijk beslissen wat ze met hem zullen aanvangen.

Kilbarf de Nekromantiër

Het huis behoort toe aan de magiër Kilbarf. Kilbarf is geen hoogvlieger wat magie betreft, en na met moeite zijn algemene opleiding in de magie te hebben voltooid, was er geen magiër bereid om hem verder op te leiden. Verbitterd en wraakbelust is Kilbarf zich op deze afgelegen plaats in de bergen komen vestigen, om zich door zelfstudie tot nekromantiër op te werken. Hij heeft daartoe heel wat materiaal verzameld: duistere werken over nekromantie, magische ingrediënten, proefdieren, enzovoort. Zijn mooiste bezit is de gemummificeerde hand van de meester magiër Malivredor. Aan elk van de vingers van de hand zit een magische ring. Kilbarf bewaart de hand in een eenvoudig metalen schrijn in zijn studeerkamer.

Kilbarf heeft met veel zorg de lokatie voor zijn huis uitgezocht. Het huis staat met de zuidelijke muur tegen een rotswand aangebouwd. Dit heeft als gevolg dat het hinderlijke daglicht minimaal gehouden wordt. De bomen die het huis omringen, en de weinige, kleine vensters versterken dit effect nog. De algemene indruk van het huis is een duistere, onheilspellende plaats. Een geheime doorgang verbindt de studeerkamer van de magiër met een natuurlijke grot in de berg, een ideale plaats voor Kilbarf om zich te oefenen in zijn duistere praktijken. Kilbarf hield zich vooral bezig met het uitproberen van zombietransformaties op proefdieren. Hij probeerde daarbij allerlei variaties, en niet alle transformaties waren even succesvol. Soms probeerde hij spreuken, die hij dacht voldoende onder de knie te hebben, uit op de enige menselijke figuur voorhanden: zichzelf. Bij een van deze experimenten liep het mis: een "Stille rust van de dodenroep" had niet helemaal het gewenste effect. Het eindresultaat is dat Kilbarf nu al een honderd jaar schijndood ligt te wachten op ontdekking.

1. De storm

De precieze plaats waar dit avontuur zich afspeelt doet er eigenlijk niet zoveel toe, zolang het een bergachtige en afgelegen plek is. Een geschikte omgeving is Noord-Rian, meer bepaald ergens in de Atarbergketen (zie kaart blz. 222 basisregelboek). De helden trekken door een praktisch onbewoond, sterk bebost deel van de bergketen. Tegen de avond aan wordt de hemel erg donker, er steekt wat wind op, het begint te regenen, kortom het begin van een stevige storm. Op dat moment komen de SK's voorbij de ruïne van een huis. Het huis ligt wat verborgen tussen de bomen, en een sterk overwoekerd paadje gaat erheen. Vlak achter het huis is er een steile rotswand.

2. Het huis

Grondplan 1 geeft een tekening en plan van het huis. Het is een eenvoudig huis, met weinig en opvallend kleine vensters. Van buiten af gezien bestaat het gebouw uit twee delen: een hoofdblok, twee verdiepingen hoog, waarin onder-

aan een woonkamer, en boven een slaapkamer. Tegen dit hoofdblok is een lager deel aangebouwd. Dit deel omvat een hal, een keuken, en stallingen die eigenlijk niet veel meer zijn dan een luifel. Het grootste deel van de laagbouw is ingestort: bij een vroegere storm is er een boom op neergevallen, en met de tijd is dat deel van het gebouw verder vervallen. Het hoofdblok van het gebouw is daarentegen in nog vrij goede staat. Het dak is nog aanwezig, en grotendeels waterdicht. Wel is een deel van de vloer van de bovenverdieping naar beneden gekomen, samen met de trap. De bovenverdieping is dus niet op gewone wijze te bereiken.

De SK's zullen waarschijnlijk zo snel mogelijk willen gaan schuilen. Voor helden die erg graag op onderzoek uitgaan gelden volgende opmerkingen. De directe omgeving van het huis is overwoekerd met laag struikgewas, wat het verkennen van de omgeving in de gutschende regen niet direct aangenaam maakt. Een SK die op onderzoek gaat hoort al snel allerlei onheilspellende geluiden in het struikgewas rond hem. Om het geheel wat kleur te geven kan de SM vragen dat er een MOE-proef-10 wordt afgelegd. Karakters die niet slagen kunnen de spanning niet meer aan en haasten zich richting huis, bleekjes en wat minder overtuigd van hun eigen heldhaftigheid. Een moedige held die wel slaagt in zijn proef loopt wat rond in de directe omgeving van het huis, maar vindt niets.

De hal, de keuken en de luifel liggen volledig in puin, en er is niets te vinden buiten gebroken meubels en verroeste huisraad. Iemand die de boel wil doorzoeken moet een BEH+20 rollen: de regen maakt het puin glibbernat. Vallen en zich schrammen aan roestige spijkers zijn geen denkbeeldige gevaren. Falen op de proef geeft aanleiding tot een val van 1 meter (1D4 schade). Laat de SK's rollen, zonder er bij te vertellen dat het om een behendigheidsproof gaat, waarschijnlijk denken ze dat het gaat om het vinden van verborgen dingen!

3. De woonkamer

De woonkamer is te bereiken via de deur in de hal of via het raam in de noordwand. De deur is zwaar gehavend, en staat half open. Het vormt geen probleem om de kamer langs deze weg te betreden. Het raam is nauw, en er zijn wat glaszerven die de doorgang nog verder bemoeilijken. Karakters die absoluut via het raam naar binnen willen, moeten een BEH-OMV-proef afleggen. Mislukken in de proef kan aanleiding geven tot grappige situaties waarbij een SK gekneld zit in het raam en waarbij de andere SK's aan armen of benen moeten trekken om hem te bevrijden. In de kamer loert de duisternis. De SK's zullen nu waarschijnlijk een fakkel willen aansteken. Wegens de vochtigheid gaat dit nogal moeizaam, en het kost 1D4+1 rondren om de fakkel brandend te krijgen. Deze regel blijft gelden als pas later in het avontuur een fakkel wordt aangestoken.

Åchteraan in de kamer heeft een jonge beer zijn hol gemaakt. De beer laat zich pas opmerken als de helden de kamer betreden hebben, en zal de kamer niet vrijwillig verlaten. De situatie kan op verschillende manieren opgelost

worden. Iemand met de kunde Dierenvriend kan proberen de beer de kamer uit te loodsen. De beer zal gehoorzamen als hij mislukt in een INT+60-proef. Het is ook mogelijk om de beer met de fakkel de kamer uit te drijven. De SK met de fakkel moet hiervoor slagen in een BEH>BEH-proef. Als dit alles niet lukt, zal er gevochten moeten worden. De beer vlucht huilend als zijn LEP tot 5 of minder herleid is.

Jonge beer

Skores

BEH	39	KRA	25	WEE	30	CHA	-
INT	10	MOE	45	OMP	30	SPI	5
OMV	10	BEW	4				
LEP	30	AK	-5	KB	+1D4		

Wapenkundes

Beet 40, 1 aanval, schade 1D6

Klanw 45, 2 aanvallen, schade 1D6+1D4

Kneep 100, 1 aanval, schade 1D4

Algemeen

MK: 3

Taal: -

Moraal: Neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-4	5 (15%)	2
LVP	5-7	3 (10%)	2
RVP	8-10	3 (10%)	2
Lichaam	11-16	15 (45%)	2
LAP	17-18	3 (10%)	2
RAP	19-20	3 (10%)	2

Nadat de kwestie van de beer opgelost is, kunnen de helden de woonkamer rustig bekijken. In het noordelijk deel van de kamer, vlak voor de deur, liggen er brokstukken, voornamelijk van het plafond dat gedeeltelijk naar beneden gekomen is, en ook van de trap die hetzelfde lot onderging. De meubels zijn hier tot brandhout herleid, en een deel ervan heeft in dat opzicht al gediend, want in dit deel van de kamer zijn er ook de resten van een kampvuur en wat botjes. Het grootste deel van de kamer heeft nog steeds een plafond, dat er echter niet al te stevig bijhangt. De meubels in dat deel van de kamer zijn nog vrij intact. Het is echter niet aan te raden van al te lang in dat deel van de kamer te zoeken. Voor SK's die uitgebreid dit deel van de kamer onderzoeken geldt het volgende. Er is een kans van 30% dat een brokstuk van het plafond naar beneden komt. Er is 50% kans dat het in de buurt van een SK valt. De SK in kwestie moet een BEH-proef afleggen. Mislukt de SK in de proef, dan krijgt hij een brokstuk op het hoofd (1D3 schade). Er is overigens niets te vinden op de benedenverdieping, buiten wat oude rommel.

Het is mogelijk dat de helden de bovenverdieping willen onderzoeken. Dit is niet erg realistisch: het is het einde van een lange, vermoeiende dag, het weer is kil en slecht en de normale wens van de helden zou zijn van zich dicht tegen het behaagelijk warme vuur te slapen te leggen. Bovendien ziet de vloer van de bovenverdieping er uit alsof hij elk moment verder kan naar beneden komen. Het mag de voor de

helden niet eenvoudig of aanlokkelijk zijn om even op de bovenverdieping te gaan kijken. Een er goed idee van de SK's kan natuurlijk beloond worden. Het scenario kan door de SM wat aangepast worden om hierin te voorzien.

Als de SK's zich ten ruste gelegd hebben, al dan niet met wacht, dan gebeurt het volgende. De storm wordt heviger, en op een bepaald ogenblik, midden in de nacht, volgt er een waanzinnig luide donderslag. Iedereen schiet overeind, en op dat moment komt het grootste deel van het plafond verder naar beneden. Terwijl de helden verschrikt naar de ravage zitten te kijken, zet een snelle opeenvolging van bliksemschichten de hele kamer in een koude, blauwe gloed. In dit licht zien de SK's in de zuidelijke wand op de bovenste verdieping een deuropening. Vlak tegen de muur rest er nog een stukje vloer. In de deuropening ligt een lichaam.

4. De zwerver

Het volgende probleem is dus boven te geraken. Allerlei oplossingen zijn mogelijk. Er kan een SK naar boven klimmen, of de SK's kunnen proberen een ladder te fabriceren, enzovoort. Als de helden dadelijk de situatie gaan onderzoeken, ondervinden zij het nadeel van te weinig licht. De SM kan dan een -20 nadeel opleggen voor sommige tests. Als de karakters wachten tot het dag wordt is dit nadeel niet van toepassing. Eens boven kan het lichaam onderzocht worden. Het gaat hier om Rufus Krip, een zwerver. Een jaar of 80 geleden kwam hij het verlaten huis doorzoeken, en stootte daarbij op het schrijn met de hand, dat zich in de kamer achter de deur bevindt. De mooie, blinkende ringen hadden hun effect op de hebzucht van Rufus. Hij sloeg het raampje van het schrijn stuk en sneed de vingers met een ring rond los. Aan slechts drie van de vier vingers van de hand zat een ring. De ring om de middenvinger ontbrak. Hierop verliet Rufus onmiddellijk de kamer, want hij voelde zich niet erg op zijn gemak in dit vreemde, donkere huis. Wat hij echter niet wist, was dat Kilbarf zijn eigendom beschermd had met een spreuk. Toen de zwerver door de deuropening liep, ging de spreuk af en de ongelukkige werd in de rug getroffen door een vuurbal, en was op slag dood. Bij het neervallen liet hij twee van de drie vingers los. Deze vingers lagen een beetje verder op de vloer voor hem. Na het neerkomen van het plafond liggen deze vingers nu ergens tussen het puin op de benedenverdieping. De SK's moeten expliciet op de benedenverdieping zoeken om ze te vinden: hiervoor is een Zien-test nodig. De ringen om deze vingers zijn de gouden en zilveren ring (zie verder). Eén vinger, met een zwarte metalen ring, ligt nog steeds in de hand van de zwerver. Ongedierte heeft de beenderen wel wat door elkaar gehaald.

Onderzoek van het lichaam levert het volgende op. Het lichaam ligt op de buik in de deuropening, met het hoofd naar het noorden. De kleding op de rug vertoont een grote zwarte schroeiplek. Bij nader onderzoek blijkt het lichaam eigenlijk enkel nog een skelet te zijn. De zwerver is gekleed in eenvoudige, ruwe kleren, nu sterk vergaan. In een beurs zit er wat koper kleingeld (23 Shilling). In een hand is er een dolk van lage kwaliteit, bij de andere hand ligt er een zwart metalen ring. Een opmerkelijke SK (OPM-test) merkt dat er genoeg vingerkootjes liggen voor vijf vingers.

5. De studeerkamer

De deur geeft toegang tot een studeerkamer. De kamer heeft een klein venster in de muur rechts, en geen andere deur. In het midden van de kamer staat er een kleine stenen zuil met een metalen kistje er op. In de muur rechts is er een open haard. Links staat er een bureau. Tegen de achterste muur staat er een grote spiegel. De kamer is stoffig, maar in vrij goede staat.

Het bureau tegen de oostwand is eigenlijk een eenvoudige houten tafel, met een stoel er bij. Op de tafel ligt wat schrijfgierief, maar geen boeken of papieren. In de open haard aan de andere kant van de kamer liggen wat stoffige en verkoolde blokken hout. Buiten de twee voorwerpen die hierna besproken worden levert onderzoek van de kamer niets op.

Het schrijn

Het kistje op de zuil is het schrijn met de gemummificeerde hand van meester magiër Malivredor. Het is een eenvoudig metalen kistje met een slot en een glazen raam in. Het glas is stuk geslagen, en de hand is zwaar mishandeld: slechts de middenvinger en de duim zijn nog aanwezig. De hand is erg donker, bijna zwart van kleur. De nog resterende vinger is erg lang, knokig en heeft een lange, puntige nagel, zwart gelakt. De hand is aan de pols vastgemaakt aan het kistje. Op de metalen lijst rond het glas staat in magische taal de volgende tekst gegraveerd (uitknipsel 1):

De vier ringen aan de hand van Malivredor brengen onheil naast macht. Bezint eer ge begint. De grond der dingen brengt wijsheid. Malivredor waarschuwt onbezorgde gebruikers.

Aan de enig overblijvende vinger zit geen ring. Grondig onderzoek van het kistje toont het volgende label aan de onderkant van het kistje (uitknipsel 2):

Fritz Antiek
Aankoop - Verkoop
Meubels - Instrumenten - Magische Voorwerpen
De Beste Kwaliteit Voor Uw Geld
Het Beste Geld Voor Kwaliteit

Luizehandelaatsstraat 17
Ankir

Een SK die slaagt in een OPM-test vindt een dubbele bodem aan de onderzijde van het kistje (de vergrendeling ervan zit onder het label verborgen). Als de SK's de (nogal duidelijke) "Grond der dingen" hint begrijpen kan de OPM-test met een bonus van +40 afgelegd worden. In de bodem zit een blad met de volgende tekst in magische taal (uitknipsel 3):

De ringen van Malivredor Handleiding

Gefeliciteerd met uw nieuwe aankoop. Mits zorg en onderhoud zal dit kwaliteitsprodukt u levenslang dienen. Lees zorgvuldig deze handleiding voor gebruik.

Het geleverde produkt bevat vier ringen en een handige houder in een kistje om de ringen bij niet gebruik te bewaren. Plaats na elk gebruik de ringen zorgvuldig terug op de houder.

De ringen moeten gedragen worden om gebruikt te kunnen worden. De vier ringen hebben volgende eigenschappen:

- De gouden ring zal merkbaar trillen bij aanraking van magische voorwerpen.
- De zilveren ring verbetert de omgang met mensen.
- De koperen ring verbetert de omgang met dieren.
- De zwarte ring ontdekt giften in eten. Ga met de hand met de ring over het eten. De ring zal opgluizen indien het voedsel vergiftigd is. Alle op dit moment gekende giften worden onthuld.

Wij willen u leren kennen! Vul onderstaande bon in en stuur ze naar ons. Dit laat ons toe van onze produkten nog beter te laten voldoen aan uw noden. Het geeft U bovendien recht op een gratis exemplaar van onze jaarlijkse catalogus!

De strook onderaan het blad is afgescheurd. De ringen hebben volgende effecten als zij door de SK's gevonden en gebruikt worden:

- **Gouden ring:** geeft door een merkbare trilling aan wanneer een magisch voorwerp aangeraakt wordt.
- Zilveren ring:** geeft een +10 bonus op alle tests in verband met omgang met mensen.
- Koperen ring:** geeft een +10 bonus op alle tests in verband met omgang met dieren.
- Zwarte ring:** gloeit op wanneer met de hand met de ring over vergiftigd voedsel gegaan wordt.

De spiegel

De spiegel is een manshoge spiegel, in een goud geverfde houten lijst. Het spiegeloppervlak vertoont donkere plekken van de ouderdom, en geeft een erg donker beeld. Spinnwebben hangen over het oppervlak. De spiegel is op zich niets bijzonders, behalve dat hij een doorgang verbergt in de muur achter de spiegel. De spiegel is stevig vastgemaakt aan de muur, hem even verwijderen zal niet lukken. Mits een geslaagde OPM-test kan men de doorgang vinden. De

SK in kwestie ziet dan de spinnewebben bewegen door de tocht. Als de spelers er erg lang over doen voor ze de spiegel onderzoeken, of als de OPM-test faalt zullen de spelers gegrom en gekrab van achter de spiegel horen komen, waardoor ze natuurlijk ook de doorgang ontdekken. De spiegel kan niet verwijderd worden, het mechanisme is erg goed verborgen en vastgeroest met de jaren. De enige oplossing is de spiegel stukgooien. De spiegel is nog maar net stuk, of een woeste zombiehond komt door de opening gesprongen. Als de helden niet op het idee komen van de spiegel stuk te gooien, zal het gegrom even ophouden, waarna plots de zombiehond door de spiegel springt.

De zombiehond

De zombiehond is een van de proefdieren van Kilbarf. Hij is ontsnapt uit zijn kooi, heeft vers vlees geroken en valt de SK's aan. De hond is niet levend en zal niet vluchten bij ernstige verwondingen. Er moet gevochten worden tot de hond vernietigd is.

Zombiehond (niveau 1 zombie)

Skores

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

Speciale Eigenschappen

Immuun Giffen (5)
Immuun Psychologische Effekten
Nachtzicht (5)
Onstabiel (2)
Stank (1)
Veroorzaak Angst (2)

Wapenkundes

Beet 42, 2 aanvallen, schade 1D6

Algemeen

MK: 2
Taal: -
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	3 (20%)	0
LVP	6-7	2 (10%)	0
RVP	8-9	2 (10%)	0
Lichaam	10-16	6 (40%)	0
LAP	17-18	2 (10%)	0
RAP	19-20	2 (10%)	0

6. De gang

Nadat de zombiehond uitgeschakeld is kunnen de SK's de gang onderzoeken. Indien de helden tot overdag gewacht hebben om op onderzoek uit te gaan, zijn van hier af aan fakkels nodig. Het is een smalle, donkere, met spinnewebben behangen tunnel. Het eerste deel is gemetseld, maar al snel gaat dit over in een de rots uitgehouwen gang. Iemand heeft zich ooit bezig gehouden de gang te versieren met al-

lerlei magische symbolen en makabere taferelen van folteringen en offers. De SK's horen nu gegrom, gejam, gehuil, gekrijs dat van het uiteinde van de gang komt. De geluiden klinken hol en onheilspellend. Het geluid wordt luider en luider naarmate de karakters verder de gang ingaan. Na een dertig meter eindigt de gang.

7. De grot

De gang komt uit bovenaan in een vrij grote grot. Het licht van de fakkels geeft net genoeg licht om een vaag overzicht te hebben van de grot. De grot is cirkelvormig en heeft een doormeter van ongeveer 10 meter. De trap komt een 6-tal meter boven de grond van de grot aan. Onderaan in de grot staan wat tafels en kasten. Het gegrom, gehuil en gekrijs is nu oorverdovend geworden, en komt van onderaan in de grot. Er vertrekt er een smalle, glibberige trap naar beneden. Er is geen leuning. Als de SK's de trap af dalen, worden ze door vleermuizen lastig gevallen. De vleermuizen zwermen rond de helden op het ogenblik dat ze een tweetal meter van de bodem van de grot verwijderd zijn. Er zijn drie vleermuizen (skores: zie basisregelboek blz. 259). De SK's moeten een BEH-proef afleggen of ze vallen. Als ze vallen, is er 25% kans dat ze van de zijkant van de trap af vallen (een val van 2 meter hoogte, 1D6+1D4 schade) en 75% kans dat ze langs de trap verder schuiven (een val van 1 meter hoogte, 1D4 schade). De vleermuizen verdwijnen als er één van hen gedood is.

Beneden in de grot staat er een tafel met wat materiaal om ingrediënten van spreken te prepareren. Op de tafel ligt ook een boek en schrijfmateriaal. Aan weerszijden van de tafel staat er een kast. De planken van de ene kast staan vol met potjes met magische ingrediënten. In de andere kast staan er wat boeken. Achter de tafel staan er tien metalen kooien. Het afgrijselijke lawaai, dat overigens nog steeds in de grot weergalmt, komt uit deze kooien.

De tafel

Op de tafel ligt er materiaal om magische ingrediënten te mengen, zoals een mortier met klopper, een schaar en een aantal kolven. Op de tafel staat ook een leeggebrande olielantaarn. Naast de tafel staat een strooien mand, waar blijkbaar voedsel in gezeten heeft: er zijn wat resten van heel vies, stoffig en droog uitzienend brood en een paar andere dingen zouden wel eens wortels geweest kunnen zijn. Alles ziet er lange tijd onaangeroerd uit. Een dikke laag stof overdekt alle voorwerpen binnen zicht, en er zijn ook wat spinnewebben. Het interessantste is een boek dat op de tafel ligt. Het boek ligt halverwege open, op de laatst beschreven bladzijde. Een datum is het enige wat leesbaar is: 23-05-1995 (NA). De rest van de bladzijde, en de rest van het hele boek eigenlijk, is wel leesbaar, maar niet verstaanbaar. Kilbarf was nogal paranoïde en gebruikte een zelf ontwikkelde geheime taal om zijn nota's neer te pennen.



De potjeskast

Het is een hoge kast, met hopen potjes met allerlei viezigheid in. Een merendeel van de ingrediënten heeft Kilbarf ergens op een duistere plaats gekocht, en de leverancier in kwestie leverde maar minderwaardig materiaal. De etiketten op de potjes zijn nog net te lezen, maar de inhoud van de potjes is een zwarte, onherkenbare massa geworden en niet meer bruikbaar. De rest van de potjes zijn door Kilbarf zelf gevuld, en zijn even onherkenbaar. Een paar potjes zijn in nog goede staat, en bruikbaar. Het betreft een vogelschedel, 1D8 bladeren van een ragondessa en een potje fijngemalen beenderpoeder.

De boekenkast

In de kast staan twee planken vol met boeken die erg lijken op het boek dat op de tafel ligt. Ze staan vol onleesbaar gekrabbel van Kilbarf, en zijn opeenvolgend gedateerd. Er is een boek "Inleiding tot de Nekromantie", deel twee uit een serie van vierenzestig. De andere delen zijn niet aanwezig. Op bladzijde 51 staat een stempel van de bibliotheek van Ankir. Er staan geen praktische spreuken in, eigenlijk vooral okkult gewauwel.

Op de bovenste plank ligt er een bundel perkamenten. Deze bevat de briefwisseling van Kilbarf. Hieruit kunnen de SK's de identiteit van Kilbarf te weten komen. De bundel bevat onder andere een hele serie kopies van sollicitatiebrieven aan verschillende magiërs, van alle soorten. Elke brief is ondertekend met Kilbarf. Van sommige brieven is er een antwoord bij, allemaal negatief. Er is ook een brief van de bibliotheek van Ankir, met een aanmaning tot terugbezorging van het boek.

De kooien

Achter de tafel staan er tien metalen kooien, vijf naast elkaar, twee hoog gestapeld. Eén kooi is leeg, één is opengebroken, de andere kooien zijn gevuld. In drie van de kooien liggen geraamtes van dieren. Een karakter dat slaagt in een Dierkunde Land-proef kan bevestigen dat het hier gaat om twee honden en een geit. De vijf overige kooien zijn gevuld met zombiedieren. Twee van deze zijn het resultaat van Kilbarf's betere experimenten en zijn volledig geslaagd. Het gaat hier om een hond en een kip. De andere drie zijn wat minder geslaagd. Slechts een deel van het dier is in zombie getransformeerd, de rest van het lichaam is tot skelet hervallen. Van een kat is alleen het hoofd zombie, het skelet hangt er gewoon aan. Het lichaam van een varken staat in een kooi, de resten van de kop liggen ergens op de bodem van de kooi. Het walgelijkst is een schaap waarvan enkel de ingewanden en een deel van de spieren overblijven. Door de geweldige hoeveelheid vers vlees dat in hun buurt rondloopt, zijn de zombies helemaal hysterisch geworden, en vullen ze de grot met een hels kabaal.

De helden kunnen zich een tijdje bezighouden met deze dieren te doden, of preciezer gezegd, in kleine stukjes te hakken. Dit is echter nutteloos werk, de zombies zullen niet uit de kooien breken en zijn in de kooien onschadelijk. Skores voor de dieren worden hier niet vermeld. Omdat de zombies

in de kooien vastzitten bieden ze immers geen weerstand en is de vernietiging ervan probleemloos.

Als de SK's in de buurt van de kooien komen, merken ze dat achter de kooien een lijkstoot schuin tegen de muur staat. De kist is open, en bevat een lichaam.

De lijkstoot

De kist in kwestie is een heel luksueuze kist, met purperen stof bekleed, in mooi hout gemaakt. Het deksel van de kist, dat naast de kist tegen de muur staat, heeft een naamplaatje met de inscriptie "Kilbarf". In de kist ligt het lichaam van Kilbarf, gekleed in voornamelijk zwarte kleren, die nu een beetje uit de mode zijn. Kilbarf ziet er nog vrij goed uit, hij is wel wat verdroogd. Een dikke laag stof en een hoop spinnewebben maken het tafereel compleet. Aan een van de handen van Kilbarf kunnen de helden een gouden ring zien. Dit is de ontbrekende ring van Malivredor. Het moet de SK's duidelijk gemaakt worden dat Kilbarf er wel dood uitziet, maar er eigenlijk wel nog erg goed uitziet om dat ook effectief te zijn. Hij vertoont immers geen tekenen van verrotting.

Er zijn nu verschillende mogelijke scenario's. De helden zullen waarschijnlijk de ring proberen te bemachtigen. De ring zal niet zomaar van de hand afkomen, de enige oplossing is de vinger er afsnijden. Een SK die dit wil proberen moet een MOE-proef afleggen, het gaat hier tenslotte om een vrij luguber werkje. Zodra de magiër fysisch geraakt wordt, zal hij wakker worden. Voor de ogen van de spelers zal het lichaam dan in versneld tempo zijn ware ouderdom aannemen en op korte tijd tot een uitgedroogd skelet herleid worden. Tijdens dit proces strompelt Kilbarf uit de kist, maar uiteindelijk valt zijn skelet op een hoopje voor de kist in elkaar.

Het is ook mogelijk dat de SK's de magiër dadelijk proberen te doden, bijvoorbeeld door een houten staak door het hart te steken, of iets dergelijks. De SK in kwestie moet een BEH-10-test doen om Kilbarf onmiddellijk te doden. Als de test faalt speelt het zelfde tafereel als hierboven beschreven zich af. Lukt de test wel, dan wordt de magiër niet meer wakker, maar gaat dadelijk over tot een zombie die de SK's aanvalt. De magiër heeft immers ooit een "Heropstanding van het kwaad" uitgesproken. De spreuk was echter veel te hoog gegrepen voor het eerder beperkte magische talent van Kilbarf (vandaar het transformeren in een zombie in de plaats van een schim), en de spreuk werkt alleen op het bovenlichaam van de magiër. Het lichaam valt bovendien langzaam uit elkaar: na 4 ronden strijd blijft er enkel een skelet over, dat stil op de grond neervalt.

Kilbarf, de halve zombiemagiër (niveau 1 zombie)

Skores

BEH 9	KRA 13	WEE 17	CHA -
INT -	MOE -	OPM 14	SPI 13
OMV 10	BEW 2		
LEP 19	AK 0	KB 0	

Speciale Eigenschappen

Immuun Giffen (5)
Immuun Psychologische Effekten
Nachtzicht (5)
Onstabiel (2)
Stank (1)
Veroorzaakt Angst (2)

Wapenkundes

Vuist (R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6
Beet 40, 1 aanval, schade 1D6

Algemeen

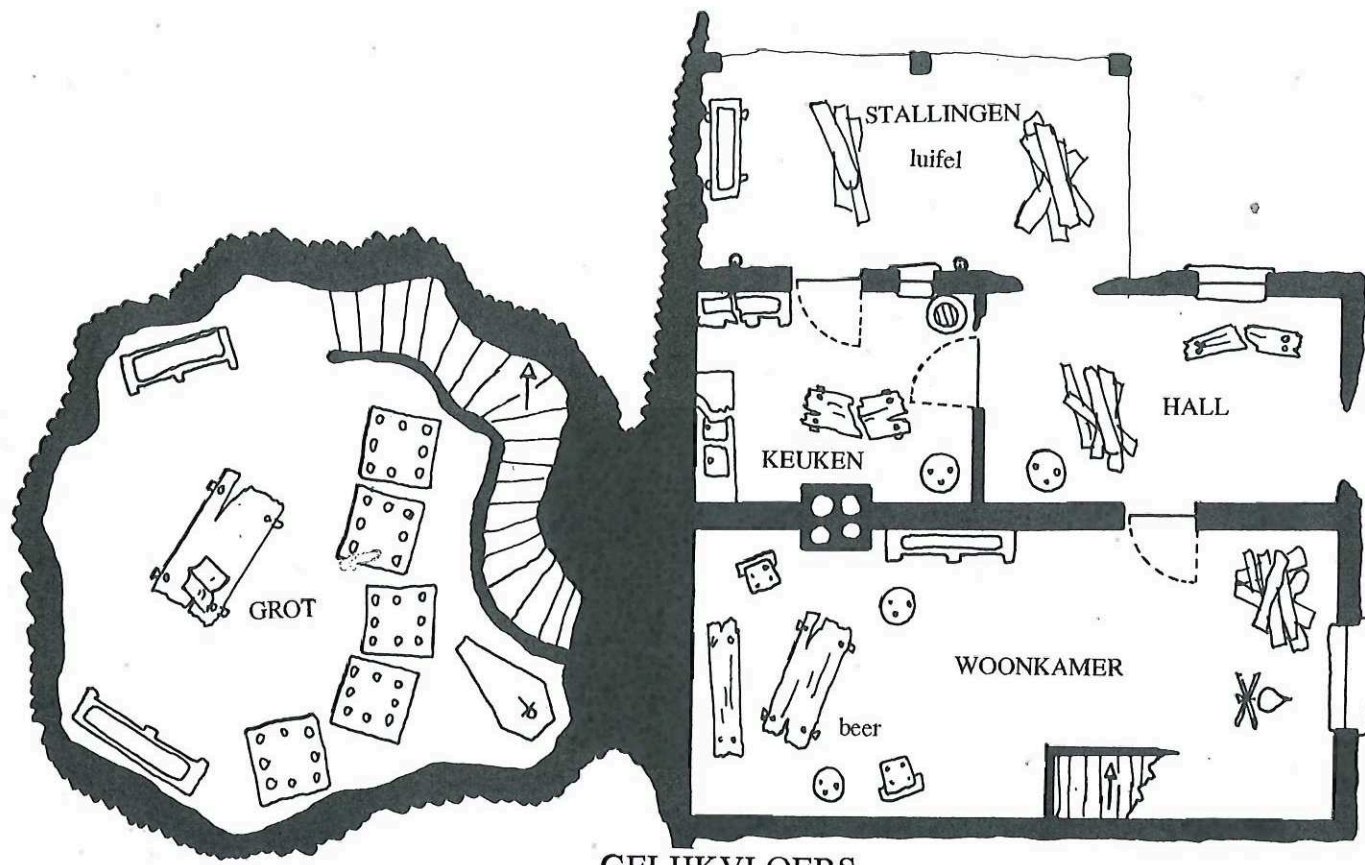
MK: 2
Taal: -
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

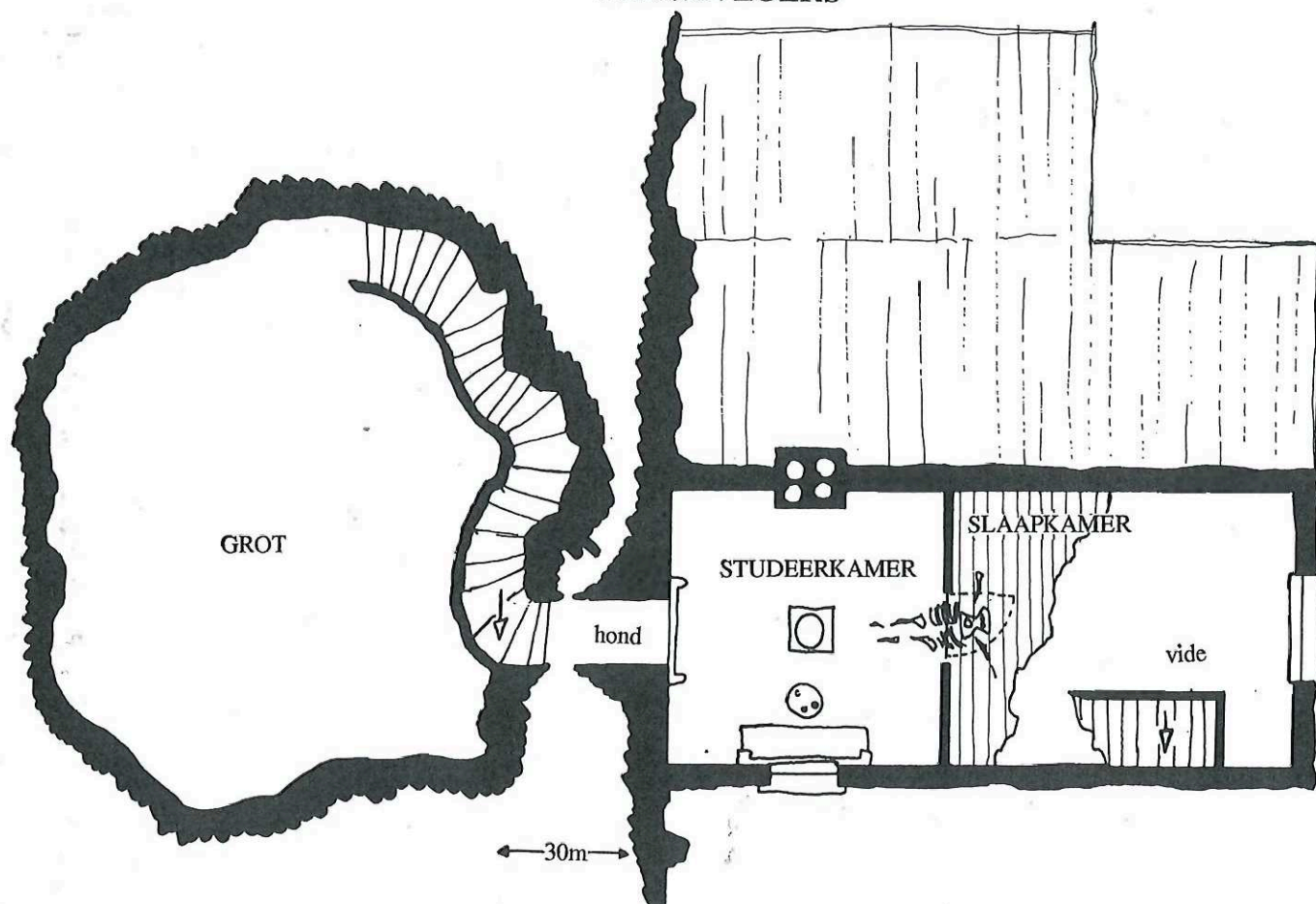
Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	5 (25%)	0
L Arm	6-9	4 (20%)	0
R Arm	10-13	4 (20%)	0
Lichaam	14-20	7 (35%)	0

Afwikkeling

Hiemee is dit avontuur ten einde. De storm is ondertussen uitgewoed, en als de karakters van hun emoties bekomen zijn, hun wonden gelikt hebben en hun buit vergaard hebben, kunnen ze weer op weg de wijde wereld in op zoek naar nieuwe avonturen en schatten. Afhankelijk van de overtuiging waarmee de spelers hun SK uitgebeeld hebben, en de vindingrijkheid en initiatief die ze getoond hebben bij het oplossen van problemen, kan de beloning ergens tussen de 300 en 500 EP per speler liggen.



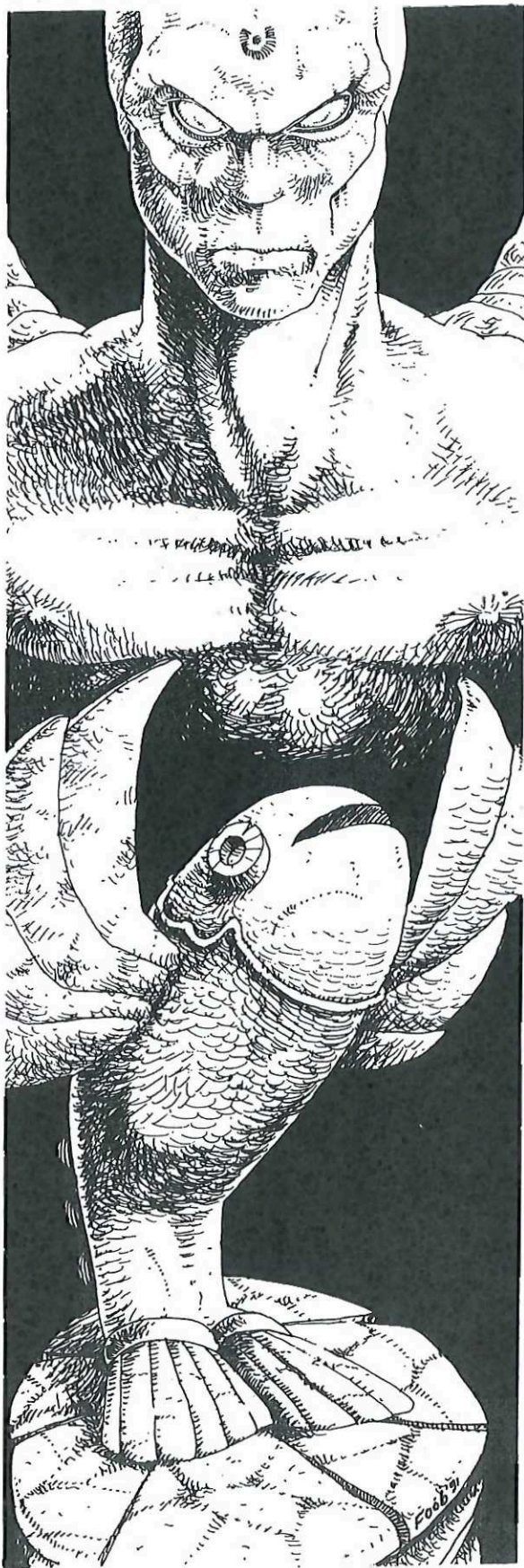
GELIJKVLOERS



EERSTE VERDIEPING

HUIS VAN KILBARF

Miir Kandive van Kaiin



Beeldenstorm

Door Steven Redant

Inleiding

Tijdens een tocht door de bergen ontwaren de SK's na door een bergpas getrokken te zijn vier rotspieken naast een meertje op een grote, lager gelegen open plek tussen de bergen. Een van de pieken is blijkbaar afgebroken maar het afgebroken gedeelte rust nog op de onderste stomp en tegen een andere piek. Als de SK's verder afdalen zien ze een kleine, geïmproviseerde nederzetting onderaan de pieken met enkele tentenkampjes errond. Bovenaan de pieken bemerken opmerkelijke SK's gaten. In de pieken die nog recht staan zijn vrij veel van die gaten. In de schuin liggende piek zijn er veel minder.

Nog korterbij zien de SK's dat er heel wat bedrijvigheid is op de piek waartegen de afgebroken piek ligt. Er is zelfs een heuse "lift" tussen de afgebroken piek en het platform bovenop de andere piek. Ook aan het meertje loopt heel wat volk rond.

Tot hun grote verbazing (en misschien ook schrik) ontwaren ze verschillende nuchtuuli waarvan de meesten alleen wat doelloos rondscharrelen. De open plek is bijna niet begroeid, niet al te groot en je kan dus van de ene kant tot helemaal naar de andere kijken. Je kan je er dus niet verschuilen.

Achtergrond

De hollen bovenaan in de pieken waren de woonplaatsen van een stam nuchtuuli. Iets meer dan een jaar geleden is er in het gebergte een aardbeving geweest waarbij de middenste rotspiek is afgebroken.

De middenste piek is een heilige plaats voor de nuchtuuli. Bovenop de piek bevindt zich hun tempel waar ze een god aanbidden waarvan zij geloven dat hij zich in Dor heeft gereïncarneerd onder de vorm van een beeldje. Tijdens de aardbeving is het beeldje verloren gegaan en de nuchtuulistam is diep beschaamd. De gehele stam is ervan overtuigd dat de toorn van hun god over hen zal dalen als zij durven vliegen of vis eten voor het beeldje is teruggevonden. Al te beste klimmers zijn ze niet. De rotspieken zijn dus voor hen onbereikbaar geworden. Ze hebben een onderkomen gezocht in de rotsholen in de zuidwestkant van de open plek. Waar ze vroeger vissen vingen in het meertje eten ze nu enkel nog insecten en groen. Ondervoeding heeft hen danig verzwakt.

Het beeldje

Tijdens de aardbeving waren de hogepriester en zijn leerling de enige nuchtuuli aanwezig in de tempel. De hogepriester is door neervallend puin verpletterd toen een deel van het plafond van de tempel instortte. De leerling, een jonge knaap die nog maar pas onder de hoede van de hogepriester was geplaatst, heeft daarop het beeldje gepakt en is er verschrikt mee naar huis gevlogen (terug naar mama en papa!). De ouders van de leerling hadden echter toen de aardbeving begon hun grot verlaten net zoals bijna alle andere nuchtuuli en dus vond de leerling ze niet thuis. Een aardshok veroorzaakte een instorting van een stuk van de grot waardoor de leerling bedolven werd. Hij kwam schielijk om.

Na de aardbeving keerde de nuchtuulistam terug naar de tempel maar hoe hard men ook zocht, het beeldje werd niet teruggevonden.

Het beeldje stelt een met vleermuisvleugels gevleugelde vis voor (zie figuur 1).

Het Plot

Abor Kranzel, een ambitieus man niet gespeend van grootheidswaanzin, trok ongeveer een maand geleden door deze streek met zijn gevolg. Hij stootte op de nuchtuuli maar had al vlug door dat deze geen gevaar voor hem en zijn troep betekenden. Hij vond het opmerkelijk dat de nuchtuuli de troep duldden en ze zelfs negèerden. Reden genoeg om uit te zoeken wat er hier aan de hand was. Door raadplegen van een van zijn boeken kwam Kranzel tot de konklusie dat de nuchtuuli hun godenbeeldje kwijt waren. Een duister plan nam vorm aan in Kranzels brein.

Het Avontuur

De SK's bereiken de open plek en zien de aktiviteit aan het meeste, de piek waar de afgebroken piek op rust terwijl ze de tentenkampjes en het schamele dorpje aan de voet van de pieken opmerken. Links van hen zien ze tot hun verbazing enkele nuchtuuli. Dit is goed voor een schokeffect. Je kan de nuchtuuli hier toch even Veroorzaak Angst geven. Als de SK's echter merken dat de nuchtuuli niet eens aandacht aan hen besteden is hen aanvallen geen uitdaging meer.

De SK's kunnen beslissen op onderzoek te gaan of onmiddellijk naar het dorpje te lopen. Eén specifieke tent valt ook op tussen alle andere in de tentenkampjes. Overal waar de SK's komen worden ze, voor ze hun nieuwsgierigheid kunnen lessen, doorverwezen naar Kranzel. Je kan de SK's ook getuige laten zijn van een ongeluk bij de opgravingen. De enige plaats die de SK's wel kunnen bezoeken zonder weggestuurd te worden is de nuchtuuligrotten in de westwand.

Indien de SK's blijik geven niet naar Kranzel te gaan, zelfs na herhaaldelijk weggestuurd te zijn dan komen Dort en Fulmor, de rechter- en linkerhand van Kranzel met enkele manschappen op de proppen. Zij dringen er bij de SK's op aan met Kranzel te gaan praten.

De SK's kunnen bij Kranzel kiezen om voor hem te werken of om de open plek te verlaten. Niet voor Kranzel werken betekent geen toestemming krijgen om op de plek te vertoeven. De SK's mogen zich, na aangenomen te zijn, vestigen in het tentenkamp.

De dag daarop beginnen ze te werken in de tempel. Daar wordt het lijk van de hogepriester gevonden waarmee Kranzel zodra de SK's beneden zijn de nuchtuuli zal proberen te intimideren.

Privé zoektochten van de SK's kunnen door hun werkverplichtingen slechts na hun werktijd en er is dus niet echt veel tijd per dag om lukraak rond te zoeken. Houd hiermee rekening en wijs de SK's er te gepasten tijde op. Doodvermoeide werkmannen worden niet echt op prijs gesteld op de open plek. Trouwens hier werken is sowieso al gevaarlijk!

Van hier af is het volledig aan de SK's om het verdere verloop van het avontuur te bepalen, uit vinden waar Kranzel naar op zoek is en het beeldje te vinden.

Er zit heel wat nutteloze informatie in dit avontuur en een deel van het probleem is dat de spelers de nuttige hints moeten weten te onderscheiden van de andere.

Plaatsbeschrijvingen

De scheur (A)

Op lokatie A is er een scheur in de grond. Als de SK's deze scheur gaan onderzoeken leert een geslaagde Steenkunde-proef hen dat een jaar of wat geleden de omgeving werd geteisterd door een vrij serieuze aardbeving.

De pieken (B, D, E en F)

Voor de aarbeving torende de tempelpiek uit boven de drie woonpieken van de nuchtuuli. Nu echter hangt de tempelpiek scheef en is de tempel verwoest. De hoogte van de pieken vind je in volgend tabelletje:

Piek	Hoogte in meter
Tempelpiek	75
Woonpiek D	50
Woonpiek E	55
Woonpiek F	55

Opmerkelijk is ook dat de nuchtuuli de onderkant van de pieken glad hielden om ongedierte te verhinderen boven te geraken. De eerste Klimmen proef krijgt daarom een -5% nadeel. De pieken beklimmen vergt een ongemodificeerde Klimmen proef zoals in het basisregelboek beschreven staat op blz. 36 (tenzij 's nachts -15%). Met één ekstra regeltje: drie op elkaar volgende mislukkingen in de Klimmen-proef betekent hetzelfde als een blunder: het SK valt naar beneden (dit mag je de spelers gerust vertellen voor ze beginnen klimmen). Het is dus af te raden de rots alleen te beklimmen want vallen betekent dan een paar sekonden vrije val en nogal hard neerkomen (de valhoogte wordt bepaald door het aantal geklommen meter volgens blz. 36 van het basisregelboek, de schade bepaal je volgens de regels voor valschade in paragraaf 3.3 op blz. 78). Indien men in groep klimt (en dus met een touw aan elkaar hangt) worden vallende SK's

opgevangen. Als het SK dan lukt in een Akrobatie Tuimlen-proef is er niets aan de hand. Indien het die kunde niet bezit of de proef mislukt dan kwakt het SK tegen de rots aan tijdens de val en verliest 1D3+1 LEP.

De tempelpiek (B)

Bovenop deze piek bevindt zich de tempel van de nachtuul-istam. De tempel hangt echter scheef omdat de piek waarop hij staat afgebroken is. De tempel is erg gehavend en staat op instorten. Het is eerder een wonder dat dat nog niet gebeurd is. Kranzel heeft de tempel dan ook laten stutten zodat onmiddellijk instortingsgevaar kan uitgesloten worden. Van bovenop de tempelpiek kan men de toppen van pieken D en E zien en vaag wat daar zit.

De tempel (C)

De tempel heeft geen ingangen langs de zijkanen. De nachtuuli hadden, daar ze kunnen vliegen, enkel een ingang nodig langs boven. Een groot gedeelte van de koepel van de tempel is ingestort tijdens de aardbeving. Er zijn touwladders gehangen om de tempel gemakkelijk in te kunnen klimmen (geen proef), op de grond van de tempel zijn houten structuren aangebracht die het de arbeiders vergemakkelijkt te werken op een hellend vlak.

In de tempel zijn een tiental werkmannen bezig met het opruimen van puin. Hier worden de SK's ook tewerk gesteld als ze zich door Kranzel laten aanwerven. Ze geraken hier door twee steenliften te nemen (zie figuur 2). De steenliften lijken op de kranen die in de middeleeuwen werden gebruikt in havens voor het laden en lossen van goederen. Deze kranen worden "aangedreven" door mensen die in een ton wandelen. Een raderwerk met terugslagzekering voorkomt dat lasten te snel zouden naar beneden gaan of terug naar beneden zouden donderen. De SK's worden verondersteld effectief acht uur per dag te werken in deze tempel. Teveel rondsnuffelen en nietsdoen wordt onmiddellijk aangegeven bij Kranzel. De SM moet hier rekening mee houden bij het bijhouden van de tijd.

Het altaar (1)

Op het altaar staan inscripties. Ze zijn allemaal goed uitgewerkt behalve een graffiti die in een andere inscriptie is gekrast (figuur 3). Het vergt een Zien-proef om deze inscriptie te zien. Het is vrij essentieel dat de SK's deze inscriptie zien dus als ze ze de eerste keer niet opmerken dan doe je ze opnieuw rollen telkens ze terug in de tempel komen.

Voor het altaar staan twee uit steen gehakte gebedsstoelen. In de rugleuning van beiden prijkt de figuur van de gestyleerde gevlerkte vis (zie figuur 4).

Hoop brokstukken (2)

Als deze hoop brokstukken opgeruimd wordt vindt men eronder het skelet van een man in een wit gewaad met een raar teken erop (de gevlerkte vis). Dit was de tempelpriester. Zodra de SK's het lichaam ontdekken of getuige zijn van de vondst ervan, is een opzichter er als de kippen bij om hen het kleed af te nemen en naar Kranzel te dragen.

De nis (3)

Het godenbeeldje van de nachtuuli bevond zich normaal gezien hier. Aan de nis zelf is niets speciaals. Onder de nis staat een hiëroglief met een verafgodingstaferel (zie figuur 5).

Verblijf van de priester (4)

Deze kamer is afgeschermd met een gerafeld gordijntje. Het hangt hier vol met gedroogde vis waarin pluimen geprikt zijn. Overal staan afbeeldingen van de gevlerkte vis. Op de grond liggen wat stenen schrapers, een vuursteen en een griffel. Ook vindt men wat visgraten. Er ligt een zak met vreemde voorwerpen (het lijken wel "onderdelen" van andere levende wezens), wat kolfjes met vreemde vloeistoffen (drink en sterf) en wat stof. Deze spullen zijn ingrediënten voor nachtuulimagic, totaal vreemd aan de spelers, zelfs aan het basisregelboek.

In deze kamer is ook een geheime deur naar een gang. Die geeft uit in een van de zes onbewoonde hollen in de tempelpiek. De SK's kunnen de gang in maar de doorgang wordt na enkele meters afgesperd door een instorting die 1D6+4 uur puin ruimen vergt.

Verblijf van de leerling (5)

Op een paar vergane vissen met pluimen in, wat gruis en visresten na is er in deze grot niet veel te beleven. Als de SK's echter in een Zien-proef lukken vinden ze een loshangende steen. Achter deze steen ligt een stenen "boekje" (een aantal stenen tabletten) met interessante nachtuulilektuur (zie uitknipsel 1). Kopieer dit en geef het aan de spelers.

Nog een hoop gesteente (6)

Onder deze hoop bevindt zich een doorgang naar lokaties 4 en 5. Het duurt 2D6+1 uur om deze hoop op te ruimen. Deze klus kan dus langer dan een werkdag duren.

Verhoging (7)

Op deze verhoging gingen de nachtuuli staan wanneer ze hun god aanbaden. De priesters stonden beneden bij het altaar. De andere nachtuuli op de verhoging.

Schatkamer (8)

De nachtuuli staan nu niet onmiddellijk bekend als de meest ongevaaarlijke creaturen. Ook deze stam nachtuuli overviel menig reiziger. De vergaarde "schatten" werden opgeslagen in deze ruimte. Geld interesseert hen helemaal niet maar ze nemen af en toe dingen mee die ze zelf mooi vinden (ook al zijn die meestal waardeloos).

Men vindt hier: glanzend papier, bestek, kleurige stofrepen (vooral geel, oranje en fel rood), hoofddeksels met pluimen, ringen (met de vingers er nog aan, SK's met de kunde Magiegevoelig kunnen een ring ontdekken waar een niveau 3 aanvalsgeest aan gebonden is, voor de andere ringen is Steenkunde nodig om te ontdekken dat ze waardeloos zijn), een koperen instrument (mits een Zeevaarkunde-proef te herkennen als een sekstant), een vreemde ijzeren structuur

waarin twee ronde geslepen glazen geklemd zitten, hopen spiegels en spiegeltjes van alle vormen en maten (nuchtuuli zijn gefascineerd door hun eigen spiegelbeeld), glanzende kralen (waardeloos), parelsnoeren (3 stuks, totale waarde 138 Dkt.) en een versteend parelsnoer (waardeloze wompparels, weet je wel?).

De enige manier om het bevolkingsregister bovenop piek E te onderzoeken (zie Piek E) is normaal gezien ernaar te klimmen. Als de klimkunde van de SK's echter zodanig laag is dat ze dit niet (weer) kunnen of willen proberen kan de SM hen in deze schatkamer ook een verrekijker laten vinden. Beschrijf de verrekijker dan als volgt. Een donkerbruine, lederen koker met dito deksel bevat een eigenaardig voorwerp: een koperen buis die aan beide uiteinden met bolle glazen schijven afgesloten is. Bij nader onderzoek blijkt het niet één buis te zijn maar meerdere buizen die in elkaar passen. Als men de twee uiteinden beetneemt en uit elkaar probeert te trekken, verschuiven de buizen ten opzichte van elkaar waardoor het voorwerp langer wordt (mits een succesvolle Zeevaartkude-proef (of eventueel ook Astronomie) ziet men onmiddellijk dat het een verrekijker is). De verrekijker stelt de SK's in staat het bevolkingsregister vanop grote afstand te lezen zodat piek E hier niet meer voor beklommen hoeft te worden.

De woonpieken (D, E en F)

De holen bovenaan de pieken behuizen in betere tijden de nachtuuli. In feite is in dit verhaal slechts één van die holen belangrijk, dat hol namelijk waar de ouders van de leerling priester woonden. Let er wel op dat de SK's niet onmiddellijk deze niet voor de hand liggende informatie zouden bevroeden. Voor hen zijn de pieken allemaal gelijk, alle holen even (on)interessant. Het is natuurlijk goed mogelijk dat Vrouwe Fortuna het heldengebroed van dienst zeer genegen is. Laat hen daarom, indien ze domweg moesten proberen alle lokaties een voor een af te zoeken, twee van de grotten van eenzelfde piek op goed geluk afzoeken (een held kan ook wel eens geluk hebben, niet?). Als alle SK's een andere grot willen afzoeken en je wil dit niet toestaan kan je altijd zeggen dat de rots wanden te gevaarlijk zijn om individueel te klimmen. Als de spelers hier geen oor naar hebben kan je de Klimmen proeven vermoeilijken zodat minstens enkele SK's niet bij het hol raken dat ze wilden onderzoeken. Als ze het beeldje vinden ga dan naar Epiloog. Indien ze echter het beeldje na deze poging nog niet hebben of als ze van piek veranderen mengt Kranzel zich en waarschuwt de SK's dat ze hier niet horen te zijn. Als hij ze in dienst heeft genomen is er immers veel kans dat ze elders aan het werk moeten zijn. En zo ze niet in dienst van Kranzel zijn, mogen ze van hem eigenlijk helemaal niet in de buurt vertoeven.

Elke piek heeft zoals reeds gezegd enkele holen in het bovenste derde deel. De holen zien er allemaal vrij eender uit. Sommige bestaan uit één, andere uit twee tot vier afzonderlijke "kamers". In de meeste holen zijn de gevolgen van de aardbeving nog duidelijk te merken. Het weinige dat in de bewoonde holen te vinden is zijn visgraten, plantenresten en spiegelscherven, wat zeer primitief gereedschap uit steen, veel puin (1D6+1 uur nodig om te ruimen) en ingestorte

doorgangen (rotsblokken met een variërende OMV van 1D20+25). Er zijn ook heel wat onbewoonde holen. Daar vinden de SK's enkel puin en soms een enkele muurbekrassing gemaakt door spelende nachtuulijongen of paartjes die zich hier afzonderden.

Omdat de grotten allemaal op elkaar lijken is het onzinnig grondplannen van de lokaties van al de verschillende holen te maken. Gebruik daarom volgende manier om te bepalen welk hol de SK's onderzoeken. Vraag de SK's eerst welke piek ze willen onderzoeken.

In de tempelpiek zijn een zestal holen. In de andere pieken zijn telkens een twintigtal holen zichtbaar verspreid over de volledige omtrek van het bovenste derde gedeelte van de pieken. De holen in de tempelpiek zijn allemaal onbewoond door nachtuuli. Om te bepalen welk hol de SK's doorzoeken rollen de spelers één D6. Bij een 6 doorzoeken ze het hol met de geheime doorgang naar het priesterverblijf. Ze kunnen ongeveer zeven meter de gang in, die vroeger schuin omhoog ging maar nu ongeveer horizontaal loopt, en staan dan voor een ingestort gedeelte. Dit opruimen duurt vrij lang: 1D6+4 uur.

Holen 1 en 2 zijn makkelijker bereikbaar via piek F. Deze holen zijn namelijk te vinden in het overhellende stuk van de tempelpiek dat boven de top van piek F hangt. Vanaf de top van piek F vergt hol 1 nog één Klimmen-proef, voor hol 2 zijn er nog twee proeven nodig. Daar de SK's hier tegen een schuine wand moeten opklimmen worden deze laatste proeven een nadeel van -10 opgelegd.

In de woonpieken (D, E en F) zijn telkens twintig gaten. De SK's rollen dus een D20 om de grot te bepalen die ze onderzoeken. Rollen ze even dan stuiten ze op een vroeger door nachtuuli bewoond hol. Een oneven getal duidt op een onbewoond hol. In de holen met nummers 6 ligt er buiten het puin en de andere rommel die normaal in de holen wordt aangetroffen ook nog een nachtuulilijk bedolven onder puin of een rotsblok.

Als de spelers besloten piek E te onderzoeken en ze rollen een 20 dan is het domme geluk met hen. Ze stoten dan op het hol van de ouders van de priesterleerling.

Piek D

Bovenop piek D bevindt zich de konversatiezandbak van de nachtuuli. Daar ze enkel hun inskripties hebben om te communiceren schrijven ze hun boodschappen in het zand in de bak bovenop deze afgeplatte piek. Dagelijks zijn hier twee arbeiders de bak aan het doorspitten. Van de boodschappen die hier nog hadden kunnen staan blijft daarom niets over.

Piek E

Bovenop deze piek is er geen werkbataljon van Kranzel te bekennen. De piek is afgeplat en lijkt wel gepolijst aan de bovenkant. Er prijken grote inskripties op.

Vanop de tempelpiek ziet men vier cirkels in de gepolijste vloer waarvan er drie rond een centrale cirkel staan. Het is vrij duidelijk dat dit een afbeelding is van de vier pieken. De cirkels, afgebeeld bovenop de piek, staan op dezelfde manier gerangschikt als de vier pieken zelf. Dit wil zeggen dat als men een rechte lijn door het middelpunt van de voorstelling van de tempelpiek en het middelpunt van de voorstelling van piek E trekt, deze lijn dan door het middelpunt van de echte piek B gaat.

De inscriptie is eigenlijk een soort bevolkingsregister (figuur 6). Ze houdt bij wie waar woont in de nederzetting. De subtiele verschillen die aangeven wie wie is gaan volledig verloren voor niet-nuchtuuli. De gestyleerde nuchtuuli die kort bij de cirkels afgebeeld staan (ze zijn er slecht licht ingekrast en daarom niet van ver zichtbaar) woonden in de hoogste grotten. Die, die het verst van de cirkel afgebeeld staan woonden in de laagste. Als iemand stierf werd de steen daar terug gepolijst, vandaar dat er hier en daar stukken zijn die meer blinken dan andere.

De leerling was nog niet zo lang toevertrouwd aan de hogepriester (enkele dagen). Vandaar dat zijn beeltenis nog niet is weggepolijst doch slechts doorgekrast met een pijltje erbij. Nadat de leerling zijn stageperiode met glans zou volbracht hebben zou zijn oude beeltenis weggepolijst worden. Hij staat nu twee maal afgebeeld.

Bij de tempelpiek staan twee identieke figuren afgebeeld. Beiden met een gewaad aan waar de gevlerkte vis op prijkt. De ene beeltenis is groot, de andere klein (het zijn de priester en zijn leerling).

Als de SK's de bovenkant van deze piek onderzoeken toon hen dan figuur 6, het bevolkingsregister.

In deze piek bevindt zich ook de grot waar de ouders van de priesterleerling woonden. De SK's vinden deze grot als ze door hebben dat de grot waar het doorgekruiste mannetje bij staat de grot is waar het beeldje zou kunnen liggen en wanneer ze de opbouw van het bevolkingsregister doorzien (dus als ze door hebben dat de korst bij de cirkels staande afbeeldingen horen bij de hoogste grotten).

Deze grot onderscheidt zich niet van de andere. Ook hier zijn de gevolgen van de aardbeving nog merkbaar. Alles is inderhaast achtergelaten. In de eerste grot zijn enkele volledige visgraten en wat rommel (spiegeltjes bijvoorbeeld) alles wat er te vinden is. Achteraan de grot is een nauwe waarachter een kleinere kamer is. Een groot rotsblok is hier uit het plafond losgekomen. Eronder ligt een skelet (duidelijk van een jongere) met een soortgelijk gewaad aan als de man die in de tempel gevonden werd. Het rotsblok heeft een OMV van 52. Achter het rotsblok ligt puin. Personen met de kunde Magiegevoelig voelen dat er zich achter het puin iets magisch bevindt. Daarvoor moet het rotsblok dus al opzij geduwd zijn. De magische kracht van het beeldje is niet zo groot dat zij ook nog door dat blok kon. Een geslaagde Zien-proef vertelt de SK's dat er achter het puin een flauwe lichtbron is. Die lichtbron in het zo begeerde beeldje.

Piek F

Op deze piek rust het scheefgezakte bovenste gedeelte van de tempelpiek. Boven op deze piek staan twee monolieten die gebruikt werden in een balspel van de nuchtuuli. Van dat balspel is een afbeelding te vinden op een van de mon-

olieten (zie figuur 7). Het balspel komt erop neer een bal in de lucht te houden maar na elke slag te landen op een van de monolieten.

De grotten in de zuidwestwand

De nuchtuulistam heeft zijn onderkomen gezocht in deze te voet van op de grond bereikbare grotten. Veel is er in deze grotten niet te vinden. Enkele primitieve gereedschappen, wat gedroogde etenswaren. Het valt de SK's op (als hen al niet opgevallen was dat ze hier ongestraft kunnen rondsnuffelen) dat er hier enkel plantaardige etensresten te vinden zijn. Spiegeltjes blijken ook afwezig.

Voor de grotten bevindt zich een grote zandbak (M) waarin normaal gezien twee nuchtuuli zitten te "praten". Voor de SK's komt dit van ver over als wat graven en de putjes terug volgooten. Als de SK's te dichtbij komen stoppen de nuchtuuli met deze activiteit.

Het meertje (G)

Het meertje wordt afgedregd door een viertal man. Het is visrijk en de mannen van Kranzel vissen hier om in hun levensonderhoud te voorzien. Als ekstra ontmoeting kan de SM hier een watermonster inlassen dat ofwel nieuwsgierige SK's ofwel Kranzels werkvolk aanvalt (altijd leuk te bekijken vanop afstand).

Bij het meertje staat een steen met een afbeelding van de visvangst door de nuchtuuli. Ze vangen hun vissen met hun achterpoten terwijl ze over het wateroppervlak scheren. Op dit moment is er geen enkele nuchtuuli aan het vissen.

Het geïmproviseerde dorpje (H)

Dit dorpje is niet meer dan enkele snel opgetrokken houten barakken waarin enkele publieke gebouwen staan. In dit gehuchtje stuurt men de SK's naar Kranzel als ze werk zoeken of vragen stellen.

Het gelagzaaltje (a)

Een zaaltje type saloon uit westerns. Altijd vol rook, goedkope vrouwen, ruig volk, ruige praat en slechte drank. Kortom: de perfecte plaats om onder het volk te komen of een gokje te wagen. Er wordt hier veel gedronken en gelachen. Handtastelijkheden zijn gewone zaak terwijl een orkestje (drie lui die om ter luidst spelen) de sfeer aandikt. De lokale gokker, boelzoeker, zuiplap, prostituee(s) en barman zijn natuurlijk ook van de partij.

Naar de nuchtuuli wordt steeds gerefereerd als "de kippen" of "de kiekens". Als een SK over de "kippen" een opmerking maakt schimpt een van de werkers dat ze niet kunnen vliegen (De man weet niet beter, hij heeft ze nooit zien vliegen).

Dort en Fulmor zitten hier meestal. Als de SK's lang blijven hangen in de gelagzaal of als ze op onderzoek willen gaan naar de pieken dan komen zij in actie. Zij duiden de SK's erop dat ze best langs Kranzel kunnen gaan als ze geen problemen willen krijgen. Dit bevel negeren mondt uit in een dagje "oven".

Volgende geruchten doen in de gelagzaal de ronde:

- "Kranzel is een magiër die zich voordoeft als een gewoon man".
- "Dikke Zulma houdt zich op met Dort en heeft daarom problemen met klanten te vinden".
- "De kiekens zijn naar 't schijnt iet kwijt, waarschijnlijk hunne kop. Kippen zonder kop, hahahaha, ha!"
- "De Jean is vandaag bijna in een scheur gevallen..., die van Zulma, harhar!"
- "Scheurde het hier maar verder dan liep het meerje leeg en dan moest ik niet elke dag dreggen."
- Er wordt ook hier en daar geklaagd over de barre werkomstandigheden en het grote aantal ongevallen dat reeds is voorgekomen.

De winkel (b)

Naast levensmiddelen verkoopt de winkelier (eigenlijk een op doorreis zijnde charlatan die er wel geld in zag zich hier tijdelijk te vestigen) ook zelfgemaakte eliksers (goed voor alles natuurlijk), graafgereedschappen, klimgerij (geeft een +15 bonus op Klimmen, de verkoper geeft hen ook de raad in groep te klimmen: "Het zou niet de eerste zijn die hier naar beneden stort.") en dergelijke meer. Tenten vind je hier ook. Naast de deur van de winkel hangt een bordje: 'Volk gevraagd'. Navraag binnen leert de SK's dat de winkelier iemand zoekt om een keer per week waar per kar door de bergen te vervoeren van een verderop gelegen nederzetting naar hier. Hij staat er voor het moment alleen voor en hij laat zijn winkel niet graag onbeheerd achter. Of die tochtjes avontuurlijk blijken hangt van de spelmeester van dienst af.

Het pandjeshuis (c)

Lui die geld te weinig en bezittingen teveel hebben kunnen hier altijd terecht. Het hoeft geen betoog dat enkel waardevolle stukken worden aangenomen tegen uitbetaling van een stuk onder de prijs. Om ze terug te krijgen hoort men de echte prijs te betalen.

De doodgraver (d)

Met al die aktiviteit aan de gang is het nogal wies dat er nu en dan eens iemand verongelukt. Deze man heeft dan ook geen werk te weinig. Men kan hier ook terecht voor het genezen van lichte kneuzingen of om tanden te laten trekken.

De oven (e)

De oven is eigenlijk niet meer dan een hut die er speciaal op gemaakt is zo heet mogelijk te worden als de zon er op schijnt. Als je een dag in de oven door moet brengen ben je danig verzwakt en krijg je -20 op AA tot je een keer gegeten en 12 uur geslapen hebt.

De tentenkampjes (I en J)

Dit zijn de verblijfplaatsen van Kranzels troep. De troep telt zo ongeveer honderd man die echter niet allemaal even trouw zijn aan hun leider. Ongeveer dertig man zijn fanatieke volgelingen van Kranzel. Van die dertig zijn er slechts twee die vertrouwensman van Kranzel kunnen genoemd worden en die weten wat Kranzel van plan is: Dort en Fulmor.

De tenten staan in groepjes bij elkaar, telkens met een stookplaats erbij. (je weet wel: drie bij elkaar gebonden staken waar een ketel aan bengelt, opgehangen aan een ketting).

Een eindje van de tentenkampjes weg in de richting van de rotsen zijn de latrines (K) (een groot woord voor holen in de grond vol stinkende ekskrementen).

Kranzels tent (L)

Kranzels tent is de meest opvallende, niet alleen door omvang maar ook door properheid en weelderigheid.

In deze tent staan een veldbed waarop een deken en een kussen liggen en wat persoonlijke spullen zoals wasgerief.

In de tent staat ook een tafel met een ruwe kaart erop van de open plek. Die dient duidelijk voor het bijhouden van de vorderingen van de werken. Op de tafel liggen ook een passer en meetlat, een schrijfstok en een dagboek. In dit dagboek houdt Kranzel de werken en vondsten bij.

Eén uittreksel blijft de SK's bij (uitknipsel 2):

"... In het meer geen vis. In piek twee ook niet en in de kromme ook niet. Weer al een werker verongelukt vandaag. Het begint me op mijn zenuwen te werken... Dort zou zich eens mogen wassen eigenlijk..."

Indien de SK's het boek moesten meenemen dan kunnen ze uit het boek opmaken dat Kranzel op zoek is naar iets waar naar altijd met "vis" gerefereerd wordt. De SK's vinden ook nog referenties naar andere ongelukken. Welke piek, piek twee is kunnen ze niet uit het dagboek opmaken.

Verder staan er in de tent twee kisten. De ene, ze is niet op slot, bevat kleren en onderaan vindt men als men ze helemaal uittast een magisch dolkje met een niv. 2 Demoon eraan gebonden.

In de andere kist, deze is wel op slot (een gewone Sloten openen-proef volstaat), ligt een buidel met 15Dkt, een werpdolk, enkele boeken en een paar leren laarzen. De boeken zijn vooral heroïsche verhalen over groten uit de Dorse geschiedenis, anderen handelen over stenen en ertsen, er zit een boek bij getiteld "Het charismatisch leiderschap" en een populair wetenschappelijk werk over godsdiensten in Dor. Kranzel wil de perfecte leider worden, vandaar het boek over leiderschap en de heroïsche verhalen. Het enige voor de SK's interessante boek zou dat over godsdiensten in Dor kunnen zijn. Als een SK Atumbariaans kan lezen overhandig dan uitknipsel 3.

"... en dieper doordringend in het donkere hol, de vreemde geluiden naderend, ontwaarde ik een schouwspel dat mijn hart deed stilstaan en mij de moed tot ademen ontnam. Een vijftal gevlerkte wezens van mensengrootte, waarvan een blijkbaar de leider was, afgaand op zijn majestatische kleding, vergaarden zich rond een zwak schijnsel dat blijkbaaraf komstig was van een of ander vreemd artefakt. Bijna had ik"

Op het moment dat het SK dit leest komt Kranzel terug op de tent afgeopend. Als er niemand op wacht staat dan komt

Kranzel de tent binnen en bestraft deze insubordinatie met opsluiting voor een dag in "de oven". De SK's kunnen indien ze Kranzel zien aankomen en onmiddellijk reageren ongemerkt wegraken door onder het zeil door te kruipen aan de andere kant van de ingang.

Als Kranzel merkt dat er iemand aan zijn spullen gezeten heeft (bijvoorbeeld als de SK's iets meenemen) roept hij alle werkers samen. Hij geeft een hevige redevoering over het feit dat hij niet kan dulden dat er onder zijn onderdanen zijn die mijn niet van dijn kunnen onderscheiden. Niemand krijgt zijn loon van vandaag uitbetaald tot de schuldige gevonden is. Degene die kan vertellen wie de dief is die in zijn tent heeft rondgesnuisterd krijgt dubbel loon.

Als de SK's beslissen dit boek mee te nemen kunnen ze het volledige verhaal lezen.

Het boek is eigenlijk een reisverhaal van de schrijver zelf. Het legt vooral de nadruk op de verscheidenheid aan godsdiensten die hij op zijn reizen is tegengekomen. Een SK dat dit boek leest krijgt 1D8 percent op de kunde Godsdienst als hij die kunde nog niet bezat. Het lezen van het boek vergt 1D8+4 uren daglicht (het vergeelde boek is niet leesbaar bij kaars- of toortslicht).

In het hoofdstuk waarin de SK's iets interessants kunnen vinden ontdekt de schrijver een hol waaruit vreemde geluiden weerklinken. Hij trekt zijn stoute schoenen aan en waagt zich in het hol (uitknipsel 4).

"... en dieper doordringend in het donkere hol, de vreemde geluiden naderend, ontwaarde ik een schouwspel dat mijn hart deed stilstaan en mij de moed tot ademen ontnam. Een vijftal gevlerkte wezens van mensengrootte, waarvan een blijkbaar de leider was, afgaand op zijn majestatische kleding, vergaarden zich rond een zwak schijnsel dat blijkbaar afkomstig was van een of ander vreemd artefakt. Bijna had ik"

Bijna had de schrijver zich bloot gegeven om beter te kunnen zien wat het vreemde artefakt eigenlijk was. Op dat moment echter nam de "leider" het op, draaide zich om en plaatste het in een soort nis. De andere gevlerkte wezens begaven zich ondertussen richting uitgang. Iets dat de schrijver van het boek wijselijk ook deed, maar dan net iets vlugger. Hij zag nog net de tijd om zich te verstoppen in het struikgewas voor de gevlerkte wezens hun vleugels spreiden en opvlogen. De adem van de schrijver stakte in zijn keel.

Bijrollen

De nachtuuli

Nuchtuuli doen sterk denken aan humanoïde vleermuizen. De skores van een gezonde nachtuuli vind je in het basisregelboek op blz. 284-285. De nachtuuli in dit verhaal zijn echter danig verzwakt, zowel fysiek als mentaal. De speciale eigenschap Veroorzaak Angst bezitten ze niet meer en hun skores zijn 20% lager. Hun voordeel van +10 op WK (wegens vliegend vechten) behouden ze.

Normaal gezien houden nachtuuli helemaal niet van indringers in hun territorium (zie "De Bergpas" in het basisregelboek).

De nachtuuli zijn geen beste klimmers noch gravers. Dit is de reden waarom ze zelf niet op zoek zijn gegaan naar hun beeldje.

De nachtuuli hebben geen spraak maar communiceren via een soort hiërogliefen. In hun woonplaatsen en op de omliggende rotsen vindt men overvloedig voorbeelden van dit schrift.

De levensfut is uit de stam. Ze sloffen onbezield heen en weer, scharrelen hier en daar wat schijnbaar doelloos rond. Ze lijken wel beschaamd en schuwen contact, zelfs onnodig contact met soortgenoten.

's Avonds kunnen de SK's getuige zijn van een zonderling tafereel. De nachtuuli tekenen in het zand een afbeelding (de gevlerkte vis) waarop ze er nerveus rond beginnen te klapwieken en bizar te zingen. Het ene moment lijken ze ekstatisch opgewonden, het andere dan weer intens verdrietig. Na dit ritueel gaat elke nachtuuli opnieuw zijn eigen gang. SK's met de kunde Godsdienst kunnen vertellen dat de nachtuuli hun god vereren met dit ritueel maar dat er iets aan schort. Het voorwerp van hun verering ontbreekt en is vervangen door de tekening.

Wanneer een SK met een nachtuuli probeert te communiceren via hiërogliefenschrift (bijvoorbeeld door in het zand te tekenen) antwoorden slechts drie nachtuuli zeer kort op de eerste vraag die hun gesteld wordt. Bijvoorbeeld als een SK een tekening van het kleine ventje in de priesterkledij maakt en er vragende bewegingen bij maakt dan tekent een nachtuuli een doodshoofd. Op verdere vragen zal de nachtuuli niet antwoorden.

De hogepriester en zijn leerling

Aktief hebben deze personages geen rol in dit verhaal. Ze zijn allebei omgekomen tijdens de aardbeving.

Abor Kranzel

Abor Kranzel is op zoek naar het godenbeeldje van de nachtuuli. Hij wil de stam in zijn macht krijgen om ze voor hem plunderingen te laten uitvoeren. Hij is bezeten door macht en leiderschap en weet dat wanneer hij de nachtuuli onder zijn "troepen" kan rekenen hij veel meer aanzien kan afdwingen. Daarom zoekt hij het godenbeeldje van de stam. Als hij dit beeldje heeft weet hij dat de stam hem zal gehoorzamen. Ze aanzien hem dan als de nieuwe hogepriester van de gevlerkte vis.

Als de SK's bij hem in zijn tent komen (Kranzel is aanwezig moesten de SK's naar hem doorverwezen worden) gaat hij ervan uit dat ze werk zoeken. Als zij dit tegenspreken wordt hij wantrouwend en raadt hij hen aan onmiddellijk verder te trekken. Ze zijn niet welkom op de open plek. Als de SK's Kranzel wijs maken dat ze verder trekken maar later toch nog in de klaring gesnapt worden (kans op gesnapt worden bij elke activiteit: 90% overdag, 70% 's nachts) dan worden ze voor twee dagen in de oven gestoken.

Indien de SK's zich echter willen aansluiten bij Kranzels werkvolk blijft hij korrekt en pragmatisch. Hij wil de SK's inhuren voor 2 Dkt per dag per man. Niet meer, niet minder. Dat is trouwens wat iedereen die voor Kranzel werkt verdient vertelt hij.

Nadat het skelet van de hogepriester ontdekt is in de tempel doet hij de kleren van de hogepriester aan om er de nuchtuuli mee proberen te onderwerpen. Hij gaat 's avonds teatraal staan doen bij de zandbakken. De nuchtuuli komen nieuwsgierig kijken in de ingang van hun grotten maar drui-
pen na enkele minuten terug af. Mislukt!

Skores

BEH 38	KRA 15	WEE 41	CHA 77
INT 85	MOE 50	OPM 75	SPI 41
OMV 19	BEW 4		
LEP 40	AK 0	KB 0	

Kundes

Akteren 72, Bewerken Steen 40, Charmeren 77, Dansen 74, Diplomatie 77, Drinken 82, Godsdienst 93, Lezen/Schr Atumbariaans 86, Lezen/Schr Nuchtuuli 20, Luisteren 70, Memoriseren 77, Rechtsleer 73, Rijden Paarden 78, Stijl 80, Verleiden 82, Volksomgang 77, Zien 69, Heel Opmerkzaam (4), Heel Slim (5), Sterke Persoonlijkheid (4).

Wapenkundes

Dolk (R) 55, 1 aanval, schade 1D6+2
Kortzwaard (R) 70, 3 aanvallen, schade 1D8+3
Zwaard (R) 83, 2 aanvallen, schade 2D8+3

Uitrusting

Kranzel kleedt zich steeds in voornamelijk doch robuuste lederen kleren en een niet al te opvallende maar toch niet alledaagse hoed. Hij draagt een buidel met 200 Dkt bij zich en een dolk en een zwaard. Tijdens de epiloog draagt hij ook een licht maliën hemd zonder mouwen.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	1D4
L arm	4-7	4 (10%)	1D4
R arm	8-11	4 (10%)	1D4
Lichaam	12-16	14 (35%)	1D4 (+1D4+2)
L been	17-18	6 (15%)	1D4
R been	19-20	6 (15%)	1D4

Abor Kranzels kornuiten

Kranzel heeft een dertigtal mannen die trouw zijn aan hem. Deze lieden zijn samen met Kranzel op de open plek aangekomen.

Gemiddelde skores

BEH 39	KRA 19	WEE 53	CHA 30
INT 38	MOE 45	OPM 33	SPI 44
OMV 17	BEW 5		
LEP 44	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 52, Martelen 64, Rijden Paarden 55, Sluipen 58, Speuren 49, Waarde schatten 55, Heel Sterk (2), Heel Taai (2), Heel Moedig (2).

Wapenkundes

Vuist (R) 40, 1 aanval, schade 1D6
Dolk (R) 50, 1 aanval, schade 1D6+2
Zwaard (R) 60, 1 aanval, schade 2D8+3
Speer (R) 55, 1 aanval, schade 2D6+1
M schild (L) 55, 1 aanval, schade 1D6+1
Kruisboog 50, schade 2D6+4

Uitrusting

Zwaar leer over het gehele lichaam, verschillende wapens, geldbuidels met enkele Sh, zakdoeken en andere oninteressante persoonlijke bezittingen.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	1D4+1
L arm	4-7	4 (10%)	1D4+1
R arm	8-11	4 (10%)	1D4+1
Lichaam	12-16	15 (35%)	1D4+1
L been	17-18	7 (15%)	1D4+1
R been	19-20	7 (15%)	1D4+1

Stel voor de epiloog een troepje mannen samen met een verscheidenheid aan wapens dat meer dan opgewassen is tegen de SK's.

Abor Kranzels vertrouwelingen

Dort en Fulmor zijn Kranzels linker- en rechterhand.

Dort

Skores

BEH 37	KRA 14	WEE 39	CHA 2
INT 40	MOE 28	OPM 65	SPI 41
OMV 16	BEW 4		
LEP 36	AK 0	KB 0	

Kundes

Bewerken Hout 70, Dierkunde Land 74, Drinken 60, Kamouflage Natuur 66 (wegens zijn sterke lichaamsgeur en de vliegen echter herleid tot 0), Klimmen 60, Luisteren 65, Mennen 52, Rijden Paarden 71, Vallen zetten 58, Speuren 66, Waarde Schatten 59, Heel Opmerkzaam (3).

Wapenkundes

Vuist (R) 50, 2 aanvallen, schade 1D6
Knots (R) 60, 2 aanvallen, schade 1D6+2
M schild (L) 55, 1 aanval, schade 1D6+1



Uitrusting

Dort heeft lichte maliën (over zijn hele lichaam) en een platen borstplaat aan.

Hij draagt zijn wapens bij zich (zijn schild zit op zijn rug vastgebonden). In een buidel in zijn broekzak zitten 32 Dkt en 4 Sh. Er zwermen onafgebroken een twintigtal vliegen om hem heen.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15 %)	1D4+2
L arm	4-7	4 (10 %)	1D4+2
R arm	8-11	4 (10 %)	1D4+2
Lichaam	12-16	13 (35 %)	1D4+5
L been	17-18	5 (15 %)	1D4+2
R been	19-20	5 (15 %)	1D4+2

Dort heeft een irritant reukje rond zich hangen. Hij wast zich niet al te graag. Het is al een tijdje geleden dat hij zijn seizoensbad genomen heeft.

Fulmor

Skores

BEH 38	KRA 17	WEE 63	CHA 38
INT 40	MOE 33	OPM 57	SPI 41
OMV 19	BEW 4		
LEP 51	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 62, Kamouflage Stad 55, Klimmen 57, Luisteren 54, Rijden Paarden 53, Schaduwen 56, Sluipen 55, Zwemmen 56, Heel Opmerkzaam (2), Heel Taai (3).

Wapenkundes

Boksljzer (R) 50, 3 aanvallen, schade 1D6+1
Zwaard (R) 68, 3 aanvallen, schade 2D8+3
Werpmes (R) 42, schade 1D6+1
M schild (L) 60, 1 aanval, schade 1D6+1

Uitrusting

Op zijn hoofd en aan zijn armen draagt Fulmor lichte maliën. Die zitten vast aan een schubben harnas voor zijn lichaam. Zijn benen heeft hij in hard leer gestoken. Op zijn wapens na heeft hij 14 Dkt en een zakje tabak bij.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8 (15 %)	1D4+2
L arm	4-7	5 (10 %)	1D4+2
R arm	8-11	5 (10 %)	1D4+2
Lichaam	12-16	18 (35 %)	1D4+4
L been	17-18	8 (15 %)	1D4+1
R been	19-20	8 (15 %)	1D4+1

De mijnwerkers

Abor Kranzel heeft wat mensen aangetrokken om hem en zijn kornuiten tegen geld te laten helpen met het opgraven van de tempel. Ze komen uit nabijgelegen nederzettingen, of zijn hier blijven plakken toen ze op doorreis waren zoals de SK's. Deze lieden hebben geen loyaliteit ten opzichte van Kranzel. Hij is niet meer dan hun werkgever. Dat betekent dat ze wel met de SK's zullen praten maar niets openlijks doen dat tegen Kranzel in gaat. Zo zullen zij bijvoorbeeld niet ingrijpen als Kranzel samen met zijn kornuiten de SK's te lijf gaat.

De opdracht die de mijnwerkers gekregen hebben is vaag. Ze moeten de tempel opruimen en alle dingen die ze vinden die geen ruwe steen of rots zijn onmiddellijk naar Kranzel brengen.

De skores van een typische mijnwerker zijn gelijk aan die van Kranzel's gewone kornuiten. Zij vechten met een knots of een zwaard en dragen zware stof over hun gehele lichaam (BEP 1, twee weerstandspunten).

Arnolf Zwartkracht

Dit NSK kan de SM inlassen waar hij wil (in de saloon bijvoorbeeld). Arnolf probeert vriendjes te worden met de SK's. Wanneer ze hem echter betrekken in een van hun ongeoorloofde uitstapjes of hem in vertrouwen nemen dan geeft Arnolf hen aan bij Kranzel.

De SK's belanden daarop een dagje in de oven. Zijn scores zijn ook gelijk aan die van Kranzel's gewone kornuiten. Hij vecht met een knots en draagt zware stof over zijn gehele lichaam (BEP 1, twee weerstandspunten).

Epiloog

Als de SK's het beeldje hebben gebonden komt Kranzel in actie (iemand heeft de ongewone activiteiten van de SK's opgemerkt en is ze bij Kranzel gaan melden). Hij kan niet toelaten dat anderen zijn plan dwarsbomen.

Samen met twintig handlangers staat hij de SK's op te wachten wanneer ze met het beeldje terugkeren voor de SK's een nuchtuuli zijn tegengekomen (bij voorkeur boven op rotspiek F). De SK's staan dus tegenover een kleine overmacht. Zolang ze echter hun wapens niet trekken ge-

bruikt Kranzel geen geweld tegen hen. Hij is ervan overtuigd dat weerloze lieden aanvallen slecht is voor zijn zo geliefde imago. De helden kunnen proberen de hulp van de nachtuuli in te roepen op een of andere manier. Welke manier de SK's ook verzinnen; eerst lijkt het erop dat het niet lukt (het gevecht of de impasse gaat door tot de toestand kritiek wordt) maar net op tijd komt de hele stam nachtuuli (vijftig nachtuuli) uit de lucht vallen en kieperen Kranzel en zijn komuiten naar beneden.

Let wel: het beeldje is breekbaar. Het naar beneden gooien is dus vrij dom. Tijdens het gevecht bestaat ook de kans dat het beeldje valt (Doe het SK dat het beeldje bij zich heeft hiervoor rollen (BEH-proef) telkens hij aanvalt of verdedigt, als hij mislukt valt het beeldje naar beneden). Moest het beeldje vallen vangt een nachtuuli die het gebeuren heeft gadeslaan het in de vlucht op (hij mag terug vliegen omdat het beeldje is gevonden).

Indien de SK's het beeldje, moest het niet gevallen zijn, niet snel overhandigen of weigerachtig blijken te zijn dit te doen staat hen een gewisse dood te wachten. De nachtuuli vallen hen aan, net als Kranzel.

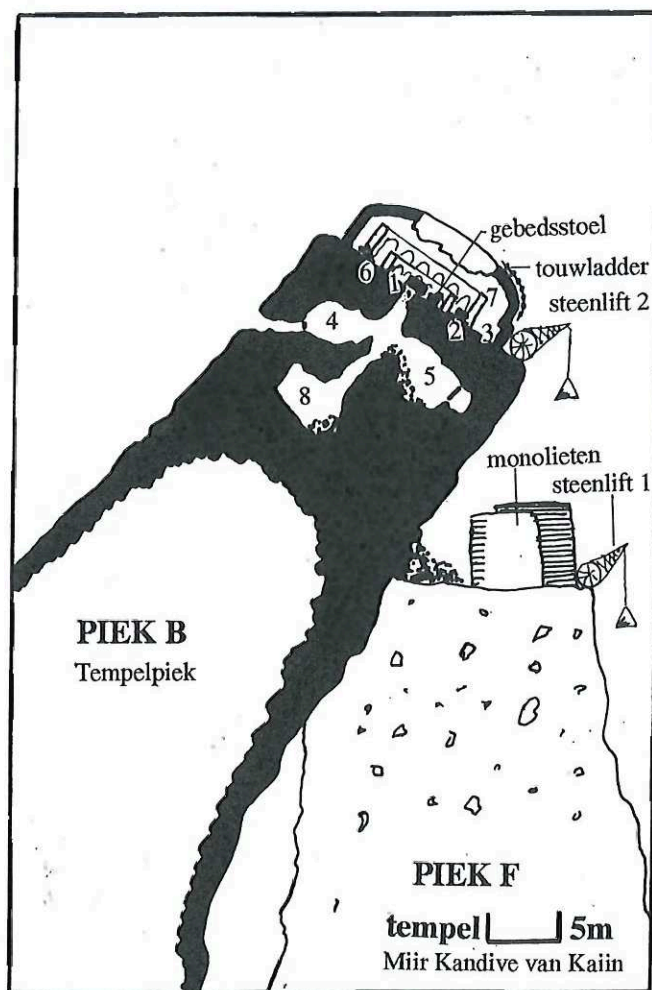
Afronding

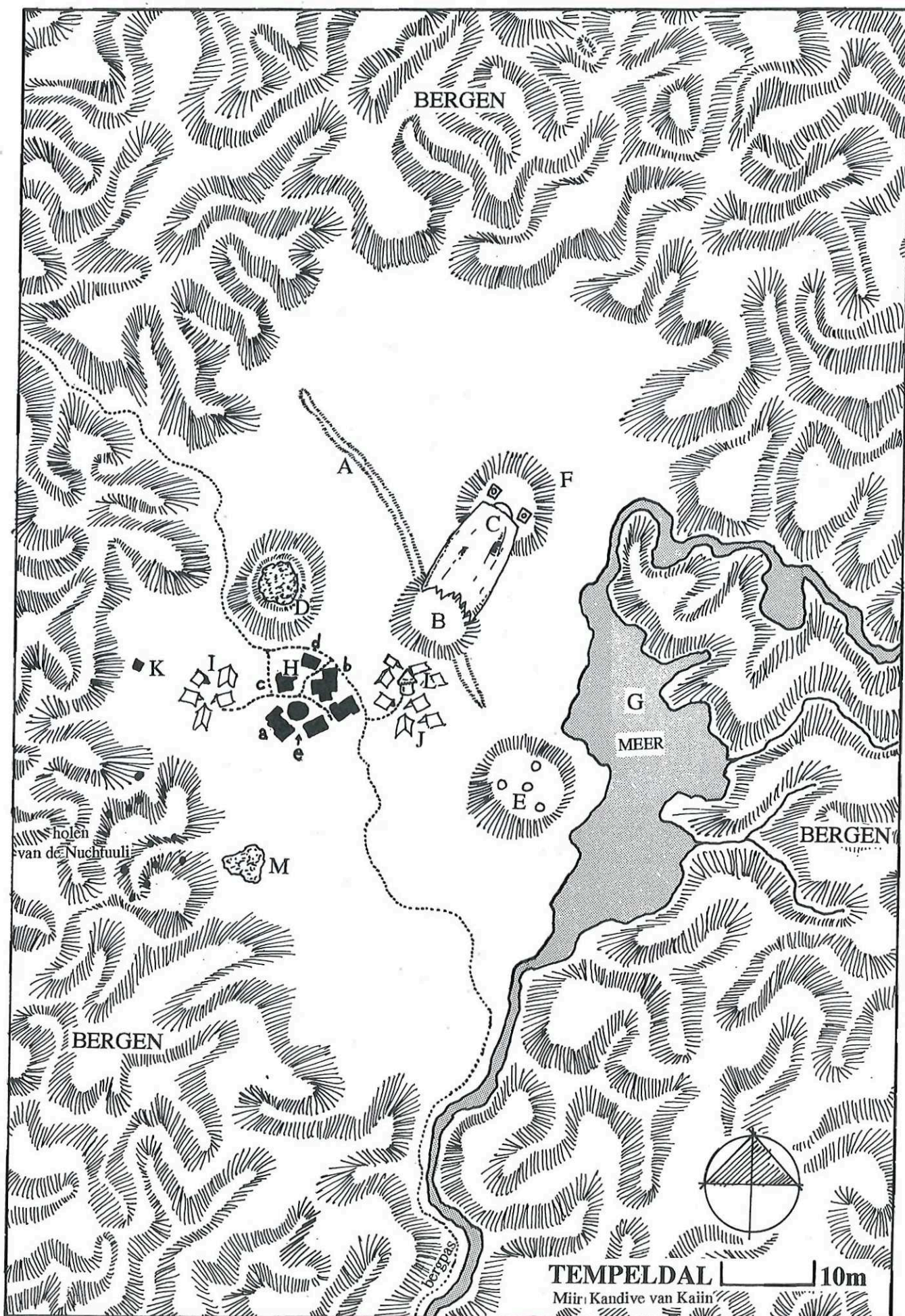
De SK's krijgen sowieso 300 EP per persoon. Daarbij komt nog een bonus van 500 EP per man gedeeld door het aantal Doriaanse dagen dat de SK's nodig hebben voor het oplossen van het raadsel (m.a.w. het terugvinden van het beeldje). Hoe sneller de SK's het beeldje terugvinden hoe meer EP's ze verdienen dus.

Uitspelen van dit verhaal zonder de wapens te trekken brengt een SK een extra EP bonus op van 100.

Als de SK's een van Kranzels mensen ombrengen vóór de epiloog dan kunnen ze best de streek verlaten als hun leven hun lief is.

Als de SK's er echt een soep van maken en na te lange tijd nog het raadsel niet hebben opgelost dan kan de SM van de geologische instabiliteit van de streek gebruik maken om een abrupt einde aan dit avontuur te breien. De SM kan ook opteren om Kranzel het beeldje te laten vinden of om de SK's zo te vervelen tot ze van pure miserie zelf beslissen verder te trekken.







De vallei der verdoemden

Door Philip Dutré

"...Eens zal de tijd terugkeren dat de Hoge Raad opnieuw de beschikking heeft over de volledige geheimen der magie. Niet enkel zijn in der loop der era's de kennisbronnen verloren gegaan omtrent de oude elementen, maar tevens is heden ten dage niemand nog in staat om op effectieve en ingenieuze wijze de krachten der oude elementen te beheersen. Reeds wordt er uitgekeken naar de dag wanneer naast de klassieke elementen als Aarde, Lucht, Vuur en Water opnieuw gebruik kan gemaakt worden van Magnetisme, Zwaartekracht, Licht, Ruimte, Bliksem en bovenal het edelste onder de elementen, de Tijd..."

Gironomius de Kille, Adept van de Hoge Raad van Linalh, geschreven de 234e dag van het jaar van de Rode Draak.

1. Korte samenvatting van het avontuur

De avonturiers, die op tocht zijn in de grote uitgestrekte vlakten van Quawk, komen terecht bij een grote rokkorf (voor meer informatie over de roks en hun gewoonten zie Appendix A). Bij de roks ontdekken ze dat ongeveer een maand geleden een andere groep vreemdelingen aangekomen is, waarvoor de roks blijkbaar een grote bewondering koesteren. Uit het dagboek van een van de vreemdelingen blijkt dat ze vertrokken zijn naar de verloren vallei in het zuiden, op zoek naar zeldzame magische spreuken. De helden zullen natuurlijk hun spoor trachten te volgen, en komen aldus terecht in de tijdloze vallei. Gans deze vallei ligt onder de invloed van een tijdsomkeringspreuk, die lang geleden uitgesproken is. Daarom zullen de helden er ook schrikreptielen, primitieve stammen en andere elementen uit het verleden tegenkomen. Na een lange zoektocht, waarin ze ontdekken dat de vreemdelingen waarnaar de roks verwezen bijna allen omgekomen zijn, vinden ze de oude perkamenten waarop de inkantaties van het tijdslelement staan.

2. Lokatie van het avontuur

De beschrijving van het avontuur gaat ervan uit dat de SK's op weg zijn naar Quawk, en dat ze hierbij een route volgen die langs het Linalh-gebergte en de Grijs Zandzee loopt. De SM kan dit avontuur echter plaatsen in om het even welke bergstreek. Een ideale plaats zou de omgeving in de buurt van de Zandzee zijn. Rondom de Zandzee zijn voldoende rokkorven te vinden waar het avontuur een aanvang kan nemen. Ook de eksakte lokatie van de tijdloze vallei zelf kan redelijk vrij gekozen worden. Indien de SM beslist het avontuur op een andere plaats te situeren, zullen sommige plaatsnamen en verwijzingen moeten aangepast worden.

Meer specifiek het dagboek van Kjell-Unna zal moeten herschreven worden. Indien de SM de ontmoeting met de roks langer wil uitspinnen of meer in detail behandelen dan hier beschreven wordt, is het nuttig appendiks A door te nemen.

Deel 1: Ontmoeting met de roks

1. Wat vooraf ging...

Ongeveer twee maand geleden wordt Hierulf Grijshaar, een oude druïde door nomaden overvallen ergens in de vlakten van Quawk. Hij was ongeveer een jaar eerder in het bezit gekomen van een vergeeld manuscript met bijhorende kaart, dat vermeldingen bevatte van de lokatie van perkamenten die oude inkantaties betreffende het tijdslelement bevatten. Hierulf kwam tot het besluit dat de vindplaats ergens in de vlakten van Quawk te situeren was en vertrok op een lange reis. Helaas heeft de bloedige overval een einde gemaakt aan zijn zoektocht. De nomaden hebben het lichaam van Hierulf beroofd van alle waardevolle voorwerpen, maar zijn oude reiskleding en het bewuste manuscript waren een van de weinige voorwerpen die tezamen met het verminkte lichaam achterbleven.

Een tweetal weken later trekt een groep avonturiers onder leiding van Kjell Unna, een elementenmagiër, langs dezelfde reisroute waar Hierulf enige tijd daarvoor aan zijn einde gekomen was. Toevallig vinden ze het lijk en natuurlijk ook het manuscript. Kjell, die de oude magische taal kent waarin het manuscript is opgesteld, begrijpt waarover het gaat en wil natuurlijk de perkamenten met de oude inkantaties opsporen. Na enige discussie kan Kjell zijn gezellen overhalen om samen met hem op zoek te gaan. Ongeveer een week later (iets meer dan een maand voor onze helden bij de roks aankomen) belanden ze bij de roks. Daar krijgt het gezelschap veel waardering omdat Kjell de Moga-Sjami spreuken aanleert die alle verband houden met de macht die over stenen kan uitgeoefend worden. Deze spreuken zijn "De lichte weg", "De doorgetrokken vibraties" en een rol die de "Kontakten van de ouderen" bevat. Al deze spreuken behoren tot de klasse elementenmagie aarde. Hij krijgt van de roks dan ook de naam Karro-Peyrf (Meester van de Stenen). Kjell laat de Moga-Sjami tevens de kaart zien die bij het oude manuscript hoort. De Moga-Sjami herkent het gebied op de kaart en legt aan Kjell uit hoe hij er heen moet gaan. De lokatie van de perkamenten blijkt zich te bevinden in een vallei die de roks Gamorra-Tyrhoek noemen (Vallei der Kleuren). Nog dezelfde nacht vertrekt Kjell Unna met zijn gezelschap, en is sindsdien niet meer teruggezien. In de haast van hun vertrek vergeet Kjell zijn dagboek bij de roks. Hopende dat Kjell zal terugkeren en meer haar spreuken zal aanleren, waakt de Moga-Sjami over het dagboek van Kjell.

2. Aankomst bij de roks

Ongeveer een maand na het vertrek van Kjell bij de roks, komen de SK's bij dezelfde rokkorf aan. Zoals reeds vermeld, is het van geen belang waar de eksakte lokatie van de rokkorf eigenlijk is. De SM gebruikt best de informatie in appendiks A om de ontmoeting met de roks tot leven te brengen. De eerste waarneming van een rok gebeurt door visueel contact enkele kilometers voor de rokkorf bereikt wordt: ...Plots merk je een honderdtal meter achter een rotsblok een harig figuur. Hij blijft jullie in het oog te houden. Plots zet hij het op een lopen, terwijl hij opgewonden met zijn knots zwaait... Indien de SK's erin slagen de rok gevangen te nemen, zullen ze er niet veel van te weten komen, wegens het taalverschil. Wel merken ze dat hij angstig is. Als ze hem kunnen kalmeren en zich vriendelijk voordoen kan hij hen naar de rokkorf leiden. Indien de SK's de vluchtende rok doden kunnen ze het lichaam onderzoeken, maar zullen niets vinden behalve een knots.

Indien de rok gewoon ontsnapt, verwittigt hij de rokkorf van de komst van de avonturiers. Afhankelijk van de wijze waarop de SK's deze ontmoeting afhandelen, kunnen ze het een en ander te weten komen over het blijkbaar vreemde ras van langharige knotsdragende krijgers.

Indien de "gevangengenomen" rok de SK's naar de rokkorf leidt, zal de ontvangst minder wantrouwig zijn. In het andere geval zullen de SK's de roks van hun vredelievende bedoelingen moeten overtuigen (het is niet de bedoeling dat de SK's de roks uitmoorden. In dit geval zouden ze de hele rokkorf tegen zich krijgen, eventueel in een woeste achtervolging die maar één mogelijk einde kan hebben).

Als ze erom vragen, zullen de SK's eten krijgen en mogen ze zich bij een groot houtvuur warmen. Tijdens het eten en de tijd dat ze aan het houtvuur zitten, kunnen ze meer vernemen over de leefgewoonten van de roks en misschien enkele van hun legenden aanhoren, die door een oudere rokkrijger die de taal van de SK's min of meer machtig is, verteld worden. Na enkele uren komt een jongere rok iets fluisteren in het oor van de oudere krijger. SK's met de kunde Luisteren kunnen trachten af te luisteren wat er gezegd wordt, maar tenzij iemand Moth Erg Underruk kent is er niets van te maken. Enkele ogenblikken nadien zegt de oude krijger hen dat ze verwacht worden bij de Moga-Sjami.

De SM moet er voor zorgen dat de spelers de indruk hebben dat de roks hen vriendelijk gezind zijn. De roks lopen niet met hun wapens getrokken, kijken ook niet argwanend of voeren geen geheime fluistergesprekken.

De Moga-Sjami zit in een grot van de rokkorf bij een houtvuur. Tevens naast haar zitten een vijftal andere rokvrouwen, die samen met haar de korf leiden. Dit zijn natuurlijk alle vijf Sjama-fagi. De Moga-Sjami gebaart dat de SK's dichterbij komen. Vooraleer ze dit willen doen, moeten ze echter al hun wapens afgeven aan de rokkrijgers die hen naar de grot gebracht hebben. Vermits de roks vredelievend zijn, kan dit geen groot probleem vormen voor de SK's. Eens de

SK's gezeten zijn, neemt de Moga-Sjami het woord en gebruikt de taal van de SK's, zij het moeilijk verstaanbaar en sterk vervormd, en met de diepe sonore stem die de roks eigen is. De roks gebruiken een taal die kwa woordgebruik veel verwijzingen bevat naar de natuurelementen. Indien de SK's af en toe sommige verwijzingen niet of onvolledig begrijpen is dat hun probleem. Tracht als SM dit taalgebruik ook na te bootsen als de Moga-Sjami antwoorden geeft op vragen die de spelers hebben.

"Meer dan een maan geleden kwam hij die meester over de stenen is ook hierlangs. Sindsdien zijn vele zonnen aan de regenmakers ons voorbijgetrokken, en nog steeds is er geen nieuws. De anderen, de weinig behaarden, zijn met hem meegegaan. Jullie zijn van dezelfde zaden, ook jullie zijn weinig behaard. Indien er nieuws is, meld het ons. De vellen van hij die meester over de stenen is dienen aangevuld. We hebben ze nog steeds goed bewaard. Hij moet komen om de vellen terug te halen en ons de nieuwe kennis van de macht over de stenen te leren."

In normale mensentaal heeft de Moga-Sjami ongeveer het volgende gezegd:

"Ongeveer een maand geleden is Kjell Unna hier geweest. Sindsdien zijn er vele dagen verstreken en we hebben nog steeds niets van hem gehoord. De anderen, die kort haar hadden (Kjell als magiër had lang haar en een baard, kort haar is zeer vreemd voor de harige roks) zijn met hem meegegaan. Jullie hebben ook kort haar, en zijn dus van hetzelfde volk. Kjells dagboek moet verder aangevuld worden. We hebben ze goed bewaard. Hij moet nog terugkomen om ons nieuwe spreuken over de stenen te leren."

Via veel gevraag en geduld kunnen de SK's erachter komen wat nu de werkelijke betekenis is van de woorden van de Moga-Sjami. Uiteindelijk mogen ze zelfs het dagboek van Kjell Unna inkijken.

3. Het dagboek van Kjell Unna

Het dagboek dat Kjell heeft bijgehouden, bestaat uit een aantal losse vellen papier, bewaard in een roodleder omhulsel. Het omhulsel zelf is van redelijke waarde. Iemand met de kunde Dierkunde Land (Bewerken Leer +10) kan na een succesvolle test het leer identificeren als afkomstig van een steenslang. Iemand met de kunde Waarde schatten kan de waarde ervan bepalen op 25 Dukaten.

Het dagboek van Kjell is geschreven in het Atumbariaans, de normale mensentaal. Als tijdsaanduiding gebruikt hij een jaartelling die onder elementenmagiërs algemeen aanvaard is, namelijk de telling waarbij elk jaar aangeduid wordt met een dier en een adjektief dat het jaar moet onderscheiden van andere jaren met hetzelfde dier als teken. Elk jaar wordt de naam voor het volgende jaar vastgelegd door de Hoge Raad der magiërs. Dit jaar is het jaar van de Jagende Arend, en volgt op de jaren van de Groene Spiratoplex, de Giftige Spin en de Slapende Manjoen. Niet alle passages uit het dagboek zijn hieronder opgenomen, enkel diegene die min of meer rechtstreeks betrekking hebben op het avontuur. De SM kan de eigen verbeelding laten werken om hier en daar het dagboek meer te stofferen.

- Dag 143 van het jaar van de Jagende Arend: "Na enkele maanden in Oras verbleven te hebben lijkt ons de tijd rijp om terug een tocht te ondernemen. De drang naar ervaring en kennis is te groot om hier rustig de rest van ons leven door te brengen. Rolf wou terug de Zee van Dor oversteken, maar zijn motivatie was gestoeld op wraak jegens Hans Gertson, de dief die ons verraden heeft in Zilkandor. Hoe mooi zou het geweest zijn indien we die grote schat, die enkele duizenden Zilkandoriaanse Dukaten waard was, uit de stad hadden kunnen smokkelen. Helaas, het lot heeft er anders over beslist. We hebben Rolf kunnen overtuigen van het nutteloze van de zaak om naar Zilkandor terug te keren. Borgold, en ook ikzelf zijn voorstander om naar het noorden te gaan. Hier in Oras doen allerlei verhalen de ronde over de rijkdommen van Linalh, de stad der tovenaars. En wie weet, in Linalh zal ik wellicht de bronnen vinden om nieuwe kennis op te doen."
- Dag 145 van het jaar van de Jagende Arend: "Gisteren hebben we onze uitrusting in orde gebracht en nieuwe stukken bijgekocht. Mijn nieuwe dolk is een waar juweeltje. Yrmin en Wartun hebben een kaart van de noordelijke gebieden kunnen bemachtigen. Ik hoop dat we erop kunnen vertrouwen."
- Dag 148 van het jaar van de Jagende Arend: "De beslissing is gevallen. Morgen vertrekken we naar Linalh. Weer zal onze groep volledig zijn, de groep waarmee ik al zovele tochten en avonturen heb beleefd: Rolf de vurige, die beweert uit Lir te komen, Borgold de dwerg, Yrmin die huismoordenaar was in Atumbar en Wartun die het temperament heeft van een Orvalviaan. Indien het geluk ons meezit, komen we over enkele maanden in Linalh aan."
- Dag 168 van het jaar van de Jagende Arend: "19 dagen zijn verstreken sinds we uit Oras vertrokken zijn. Tot nog toe liep alles goed, ondanks een onverwachte ontmoeting met enkele orks. Maar nu is Borgolds bijl tenminste weer geslepen."
- Dag 177 van het jaar van de Jagende Arend: "In de verte kunnen we de befaamde Ultak-krater zien liggen. Ik schat dat het ongeveer nog een vijf dagmarsen zijn eer we hem omtrekken. Yrmin is gebeten door een steenslang, maar blijkbaar zonder ernstige gevolgen."
- Dag 182 van het jaar van de Jagende Arend: "Eindelijk zijn we op dezelfde hoogte als de Ultak-krater aangekomen. De laatste dagen hebben we problemen gehad om vers voedsel te vinden. Gelukkig hebben we een karavaan nomaden ontmoet, die bereid waren ons voedsel te geven. Ze maakten gebruik van vreemde lastdieren. In plaats van de dieren met de twee bulten, die wij in het oosten de kamelen noemen, drevan ze dieren die op grote spinnen leken. Deze reuzenspinners sleepten de pakken achter zich aan met een gemak als waarmee een reus een rotsblok optilt. De lastdieren toonden geen enkele vorm van agressie, maar veiligheidshalve zijn we wel uit hun buurt gebleven."
- Dag 186 van het jaar van de Jagende Arend: "De noordelijke bergketens tekenen zich aan de horizon af. Door de loop van de grote rivier te volgen moet Linalh

bereikbaar zijn. We zullen dan ook een stuk moeten afwijken naar het westen."

- Dag 195 van het jaar van de Jagende Arend: "Op het zesde uur van de dag hebben we een vreemde ontdekking gedaan. Yrmin achtervolgde een klein dier, dat hij als avondmaaltijd wou nuttigen. Het dier vluchtte het struikgewas in, waar het zich blijkbaar schuilhield. Toen Yrmin het struikgewas doorzocht, slaakte hij een kreet van ontzetting. Verborgen in het struikgewas lag het lijk van een oude man. Het merkwaardige was dat hij een bundel manuscripten bij zich had, die gewag maakten van het bestaan van magiespreuken betreffende het tijds-element. De lokatie van de perkamenten waarop deze spreuken te vinden zijn moet ergens te situeren zijn meer noordwaarts, in de buurt van de beruchte Grijze Zandzee. De bijhorende kaart is erg lokaal en bevat geen verwijzingen naar plaatsen of oorden die mij bekend voorkomen. Ik schat het manuscript op minstens vijf-honderd jaar oud. Het gehele manuscript heeft mij overtuigd van het bestaan van de spreuken betreffende het tijds-element. Dit zou een doorbraak kunnen betekenen. Reeds honderden jaren wordt er gezocht en gewerkt aan de krachten om het tijds-element te beheren... Ik heb de anderen ervan kunnen overtuigen onze oorspronkelijke bestemming naar Linalh te wijzigen en naar de buurt van de Grijze Zandzee te trekken, meer noordwaarts."
- Dag 200 van het jaar van de Jagende Arend: "We hebben de grote bergketen nu westelijk van ons liggen. Ik schat dat we nog een twintigtal dagen nodig hebben om de Grijze Zandzee te bereiken."
- Dag 215 van het jaar van de Jagende Arend: "De tocht vlot niet meer. De laatste dagen zijn we slechts zeer traag vooruit gegaan. De zon 'begint heter te branden en de hoeveelheid insecten waarmee te maken hebben neemt gestadig toe. Rolf is gebeten door een vreemd soort vlieg. Ze had een blauwkleurig lichaam en de vleugelspanwijdte bedroeg de lengte van een mensenhand. Zijn bovenbeen is sterk opgezwollen door de beet. Hopelijk is het niet giftig."
- Dag 223 van het jaar van de Jagende Arend: "Voorwaar een zeer vreemde dag. We zijn in contact gekomen met sterk behaarde wezens, die een taal spraken die ons niet eigen is. Ze gebruiken primitieve voorwerpen zoals knotsen en schijnen er niet aggressief uit te zien. Uit hun gebaren op te maken kwamen ze uit de bergen. Bij valavond waren ze terug verdwenen. Als ik mij goed herinner beschreef Wilhelm von Humberwald in zijn Bestii Omni Mundi een gelijkaardig soort wezens die hij rokkah of roks noemde."
- Dag 224 van het jaar van de Jagende Arend: "Deze woorden schrijf ik net voor we aan het einddoel van onze reis beginnen. Ik weet immers waar de perkamenten met de inkantaties betreffende het tijds-element zich bevinden. De laatste informatie heb ik gekregen van de Moga-Sjami. Vanmorgen kwamen we weer in contact met de roks. Ze brachten ons naar hun nederzetting, die gedeeltelijk bestaat uit grotten die in de rots op een vreemde manier uitgehouwen zijn. Ze lijken vanbinnen perfect glad, op een haast onnatuurlijke manier. We

werden bij de Moga-Sjami gebracht, het hoofd van de stam. Wegens hun interesse in alles wat met stenen te maken had, heb ik de Moga-Sjami gedeeld in mijn magische kennis. In ruil mocht ik vragen wat ik wou, en liet de kaart zien. Tot onze grote verbazing bleek ze het gebied op de kaart te herkennen. Ze heeft ons de weg gewezen. Morgen bij zonsopgang vertrekken we naar de vallei waar de perkamenten zich zouden bevinden. De toegang is een smalle bergpas, waarna ik mij geheel volgens de kaart zal begeven in de richting van de Tweeling, om dan de lijn naar het zuiden te volgen. Zowel Rolf, Wartun, Yrmin en Borgold zullen mij vergezellen op deze tocht."

Bij deze passage eindigt het dagboek van Kjell Unna. De SK's zullen waarschijnlijk besluiten ook naar de tijdsloze vallei te trekken om Kjell op te sporen of om de perkamenten te bemachtigen. De Moga-Sjami zal hen in dat geval dezelfde inlichtingen betreffende de ligging van de vallei geven. Wel dringt de Moga-Sjami erop aan om terug te keren met de Meester van de Stenen. Het dagboek willen de roks bij zich houden. Indien de SK's er dus informatie uit willen voor later (wat onwaarschijnlijk is) zullen ze het zelf ergens moeten opschrijven (door iemand die de kunde Lezen/Schrijven heeft), ofwel zullen ze het moeten onthouden.

4. Verblif bij de roks

De SK's kunnen verkiezen om langer bij de roks te blijven en niet onmiddellijk te vertrekken naar de tijdsloze vallei. In dat geval kunnen ze meer leren over de cultuur en leefgewoonten van de roks. Afhankelijk van de inspiratie van de SM kunnen enkele kleinere avontuurtjes bij de roks zelf plaatsvinden. Ook zijn de SK's in de mogelijkheid om enkele van hun kundes te verbeteren of nieuw aan te leren van de roks. De meest voor de hand liggende kundes hiervoor zijn Bewerken Hout/Steen, Dierkunde Land (maksimale verhoging met 1D3+2), Klimmen en Steenkunde. Indien de SK's na verloop van een week nog geen aanstalten maken om naar de tijdsloze vallei te vertrekken, kan er vanwege de SM wat druk uitgeoefend worden (de roks die hen blijkbaar niet meer zo gunstig gezind zijn, herhaalde toespelingen van de Moga-Sjami op de terugkeer van de Meester der Stenen, enzovoort).

Deel 2: In de tijdsloze vallei

In dit deel, dat de hoofdbrok vormt van het avontuur, wordt beschreven hoe de SK's de tijdsloze vallei zullen doortrekken. Aanvankelijk zullen ze hierbij het nog redelijk verse spoor van Kjell Unna en zijn metgezellen kunnen volgen. In de moerassen die de vallei rijk is, komen ze oog in oog te staan met dieren uit een ver verleden, die schrikreptielen. Na verloop van tijd vinden ze Kjell en enkele anderen terug, als gevangenen van een primitieve mensenstam die in de vergeten vallei huist. Verder op hun tocht zullen de SK's enkele artefakten uit een verre toekomst vinden en uiteindelijk dienen ze een aantal valstrikken te ontwijken om zich meester

te maken van de manuscripten betreffende het tijdselement. Maar terwijl de SK's zich klaarmaken om bij de Roks te vertrekken, wordt eerst de geschiedenis van de tijdsloze vallei uit de doeken gedaan.

1. De Cirkel der Akronistische Wijsgeren

Vele honderden, of zelfs duizenden jaren geleden, werkte er een groep magiërs rond het beheersen van de krachten die gepaard gaan met het tijdselement. Het tijdselement is een van de vele primitieve elementen die de orde en chaos in het heelal bepalen, net zoals de meer bekende elementen Aarde, Water, Vuur en Lucht. Aanvankelijk besloeg de magische kennis meer elementen dan de nu vier bekende, maar in de loop der tijden is deze kennis verloren gegaan. Nochtans hopen vele magiërs en tovenaars de krachten over elementen terug te winnen, die enkel bekend zijn uit de legendarische verhalen. De legendarische elementen waarover men geen kennis meer heeft zijn Magnetisme, Zwaartekracht, Licht, Ruimte, Bliksem (elektrische verschijnselen) en ook de Tijd. De Cirkel der Akronistische Wijsgeren, zoals de groep zichzelf noemde, was zeer succesvol in haar pogingen en had enkele spreuken van de verloren gegane kennis kunnen reconstrueren. Uiteindelijk besloten ze tot een grote proef, op de plaats waar zich nu de tijdsloze vallei bevindt. De spreuk mislukt echter gedeeltelijk, waardoor de vallei herschapen werd in een onstabiele tijdruimte. Toen het ritueel in volle gang was, stierven de magiërs ter plaatse als gevolg van de immense opgelopen hersenschade.

De spreuk, de "Grote omkering van de tijdruimte", had als doel de tijdruimtecontinuïteit te doorbreken en op beperkte ruimtelijke schaal de ruimte terug te voeren in de tijd. Dit wil zeggen dat alles wat zich op die plaats in het verleden heeft afgespeeld opnieuw tot leven gebracht werd. De terugkeer in de tijd verloopt met tijdsprongen. Na elke sprong in het verleden, loopt de tijd terug normaal verder, echter wel in een omgeving die uit het verleden stamt. Na een zekere periode vindt er terug een tijdsprong plaats, maar de opeenvolgende tijdsprongen worden steeds kleiner, zodat uiteindelijk de ganse plaats voorgoed in het verleden vastzit. De laatste averechtse tijdsprong vond ongeveer tweehonderd jaar geleden plaats, en voerde de vallei terug naar het prehistorische tijdperk. Bovendien gaat elke tijdsprong gepaard met hevige kleurerupties boven de vallei, die een manifestatie zijn van de uitbarsting van magische energie. De legenden van de roks verwijzen hiernaar. Over kleinere gebieden, met een diameter van zo'n enkele honderd meter, vinden er regelmatig nog wel storingen plaats, die deze beperkte gebiedjes ver terugvoeren in verleden of toekomst. De plaats waar de spreuk uitgesproken is, is immuun voor de tijdsveranderingen, en daardoor komt het dat de lijken van de Akronistische Wijsgeren, tesamen met hun geschriften en perkamenten nog steeds ergens aanwezig in de tijdsloze vallei.

2. Het eerste spoor...

Zoals op de kaart te merken is, is de vallei volledig omsloten door bergen. De enige min of meer logische toegangsweg is de pas, die met hulp van de roks gemakkelijk te lokaliseren is. De enkele roks die de SK's hebben vergezeld tot aan de pas, zullen echter niet verder volgen. Ze nemen afscheid van de SK's en keren terug naar de rokkorf.

De tocht over de bergpas zou niet teveel moeilijkheden mogen opleveren. Indien de spelers echter wat al te onvoorzichtig te werk gaan, is voor de SM geen slecht idee om een "bergbewoner" ten tonele te voeren (een beer of enkele ongewapende goblins lijken best geschikt). Dit zal ervoor zorgen dat de spelers konstant op hun hoede zijn. Let er echter op dat de SK's in deze fase van het avontuur niet af te rekenen krijgen met kritieke treffers. Laat de beer of de goblins vluchten van zodra ze de helft van hun LEP verloren hebben.

Na de bergpas doorgestoken te hebben, staan de SK's in een uitgestrekte open grasvlakte. Het gras is geelgroen van kleur en reikt ongeveer tot aan de knieën. Naar het westen is een kleine berg zichtbaar, die twee pieken heeft. De verwijzing in Kjell's dagboek dat hij de richting van de Tweeling zal uitgaan, verwijst duidelijk naar de berg met de twee pieken. Het is dan ook deze richting die de SK's zouden moeten volgen. Eventueel kan een geslaagde Memorisatie-test de SK's aan de passage in het dagboek herinneren.

De tocht naar het westen toe, in de richting van de twee pieken verloopt zonder noemenswaardige problemen, op een detail na. Het hoge gras biedt immers uitstekende schuilplaatsen voor groene grasslangen. Meestal zullen de slangen wegvlugten als de SK's passeren. Bij een gelukte OPM-proef kan een van de SK's dit zelfs waarnemen. Een grasslang die zich echter bedreigd voelt, zal aanvallen. Per dag is er 15% kans dat een SK door een grasslang gebeten wordt (test op het einde van de dag, of voor elk SK op een verschillend tijdstip van de dag). Slangebeten kunnen vermeden worden door goed uit te kijken en op tijd weg te springen, maar dit zal de vorderingssnelheid van de groep verminderen met zo'n 30%.

De nacht zal ongetwijfeld midden in de vlakte moeten doorgebracht worden. Een kampvuur (onderhouden met droog gras en eventueel kleine twijgen) zal de grasslangen uit de buurt houden. Gedurende de nacht horen SK's die wakker zijn vreemde geluiden. Iemand met de kunde Luisteren kan na een gelukte test in de verte vaag tamtam geroffel horen, in een zich steeds herhalend ritme (Boem-Boem-Boem Boem-Boem-Boem Boem-Boem-Boem). Later op de nacht schrikt iedereen wakker van het krijgende geluiden. In de lucht kunnen schimmen van een viertal rondvliegende en schreeuwende vogelreptielen waargenomen worden, die echter hoog in de lucht blijven rondcirkelen. Na een kwartiertje zijn ze niet meer zichtbaar.

Na de tweede dag doorstappen komen de SK's aan de oever van een kleine rivier. De open grasvlakte is ook reeds overgegaan in meer bebost terrein, zodat de SK's de laatste halve dag in licht begroeid terrein zijn gepasseerd. De rivier is ongeveer een 10 meter breed, en is te diep om door te waden. Na een succesvolle OPM-proef, merken de SK's plots resten van een kampvuur, enkele tientallen meters verder stroomafwaarts. In de buurt zijn ook een drietal bomen omgehakt, en vindt men een heleboel uitgekapte houtpulp. Een vierde stam is half uitgekap in de vorm van een kano. Het werk is blijkbaar gestopt wegens een grote barst in de stam. Deze plaats was een voormalig kamp van Kjell en zijn groep. Ze hebben, geheel volgens de volgweg op Kjell's kaart, de rivier gevolgd. Hiervoor hebben ze drie kano's gemaakt en zijn de rivier stroomafwaarts afgevaren. Het is niet onwaarschijnlijk dat de SK's op hetzelfde idee komen. Per slot van rekening is het spoor dat Kjell achterlaat de enige aanwijzing die ze hebben voor een volgweg doorheen de vallei. Het bouwen van een boot (omhakken boom en uithollen) duurt ongeveer een halve dag indien er met twee man aan gewerkt wordt. Het gebruik van kundes zoals Bootkunde of Bewerken-Hout zal het proces natuurlijk aanzienlijk versnellen. Het vellen en uithollen van een boom gebeurt best met een bijl of een gelijkaardig wapen (een zwaard is niet direkt geschikt). Indien er geen geschikt materiaal voorhanden is, zal de bouwtijd verdubbelen. Een vlot bouwen is een andere mogelijkheid maar vereist wel de aanwezigheid van genoeg touw om balken aan elkaar te sjoeren. Laat de spelers vrij in het bedenken van een mogelijk vaartuig, en geef als SM zelf een oordeel over het al dan niet rivierwaardig zijn van het vaartuig.

3. Door de moerassen

De rivier die gevolgd wordt loopt bijna pal zuidwaarts. Na ongeveer een dag roeien voert de rivier de vaartuigen het moeras in. In het moeras hangt een warme, zwoele en vochtige lucht. Insekten zoals libellen, muggen en vliegen zwermen er rond in dicht drommen. Vreemde planten rijzen op uit het moeras. Naarmate er verder zuidwaarts gereisd wordt, drijven er steeds meer en meer waterplanten over de rivier, die meer op een modderpoel begint te lijken. Ook is de oever tussen al die waterplanten niet duidelijk meer te onderscheiden.

In de moerassen kan de SM enkele voorvallen laten plaatsvinden met een paar van de prehistorische monsters die de vallei bevolken. Let er echter op dat de meeste van deze monsters veel te sterk zijn voor de SK's en dat ze alleen dienen om de SK's goed schrik aan te jagen of ten hoogste enkele LEP schade toe te brengen. Het belangrijkste is dat de spelers de dreigende sfeer aanvoelen die over de vallei hangt. Enkele mogelijke voorvallen zijn hieronder beschreven.

Wegens de enorme hoeveelheid insecten die in de moerassen rondzwermen is het bijna niet te vermijden dat enkele van de SK's gestoken of gebeten zullen worden. Niet alle van deze beten zijn gevaarlijk of giftig. Per dag is er 5%

kans per SK dat deze gestoken wordt door een "gevaarlijk" insect. Op onderstaand tabelletje kan je willekeurig bepalen over welk soort beet het gaat. Niets belet je om zelf het effect te kiezen, of om bijkomende gevaarlijke insecten te verzinnen. Indien een SK door een insect gebeten wordt, hoef je niet meteen te zeggen dat hij gestoken is door een malariamug en dikwijls in slaap zal vallen. Laat de spelers in het ongewisse over het feit wat hun ekstreme vermoeidheid nu eigenlijk veroorzaakt.

1D6 Effect van insectenbeet

- 1 Slaapmug: Het SK begint zich vermoeid te voelen en valt regelmatig in slaap. Zijn OPM-skore vermindert met 20.
- 2 Vuurrode Libel: De beet van dit insect is vergiftigd met Zanibah. Zanibah is een deelgif (zie S&S blz. 81) dat enkel te genezen is met Gondakruid.
- 3 Quawk-Vlieg: dit insect veroorzaakt tijdelijke verlamming in het getroffen ledemaat. Gebruik de tabel met raaklokaties (te vinden op het karakterdokument) om te bepalen welk ledemaat getroffen is. Indien het ledemaat bedekt is door een wapenrusting, is er 60% kans dat de beet geen effect heeft. Na twee dagen verdwijnt de verlamming weer.
- 4 Blauwe Steekmug: De getroffen plaats zal sterk opzwellen, maar heeft verder geen nadelige gevolgen. Na enkele dagen zal de opzwelling langzaam verdwijnen.
- 5 Indiakah-Wesp: De Indiakah-Wesp brengt geen beet toe, maar legt haar eitjes net onder de huid van het slachtoffer. Na enkele dagen komen ze uit en vreten zich door de huid een weg naar buiten. Het aantal larven dat naar buiten komt bedraagt zo'n tien tot twintig stuks. Op het ogenblik dat de larven uitkomen, moet het SK een angstproef afleggen. Indien deze mislukt, zal hij ongecontroleerde bewegingen beginnen maken om de beesten weg te krijgen. Indien dit in een kano gebeurt, is er 75% kans dat het bootje kapseist.
- 6 Zwarte Wesp: De beet van deze wesp heeft verstrekkende gevolgen. Het SK zal immers langzaam maar zeker krankzinnig worden. Na een week verminderen zijn INT en OPM met 10. Ook begint hij aan kleine hallucinaties te leiden (hij ziet beesten waar er geen zijn...). Na twee weken verminderen zijn INT, OPM en SPI iedere dag met 3. Ook "vergeet" hij per week 1D6 willekeurige kundes. Na een maand is hij zelfs niet meer in staat om te spreken. Indien zijn INT, OPM of SPI op 0 komen te staan, is hij niet meer dan een wezen zonder enige vorm van menselijk gedrag. Er is geen remedie bekend tegen deze ziekte, behalve als er magie aan te pas komt. Een spreuk als "Ansperillum's hoed" (helingsmagie niv. 3) kan de verdere aftakeling van het slachtoffer tijdelijk stoppen. "Jakos eeuwigdurende hersenschim" (helingsmagie niv. 5) kan de ziekte voor-

goed stoppen, maar maakt reeds opgelopen schade niet ongedaan. De spreuk "Verbroken Zegels" (helingsmagie niv. 5) zal de patiënt volledig herstellen. Wellicht kan de SM nog andere spreuken of magische voorwerpen toelaten om de ziekte tegen te gaan. Indien de SK's echter niet over een middel beschikken, kan je best een ander insect bepalen die een beet toebrengt. Eventueel kan ook een huurling of drager die de SK's vergezeld getroffen worden.

In het moeras kunnen ook andere gevaren loeren. Onder het wateroppervlak houden zich dikwijls krokodillen schuil, die kleine waterdieren aanvallen. Indien een kano van de SK's passeert, zal plots een krokodil uit het water opduiken en de kano een slag met zijn staart geven. Er is 40% kans dat de kano omkantelt. Bij elke slag die het beest geeft, verhoogt deze kans met 10% (de kano gaat steeds meer en meer aan het schommelen). Van zodra de SK's in het water beland zijn, zal de krokodil een van hen aanvallen. De scores van een krokodil vindt je in S&S blz. 249. De krokodillen in de vallei zijn echter voorhistorische broertjes van de gewone krokodillen op Dor, en daarom kan je alle scores met 30% verhogen (als je de SK's een taai gevecht wil geven). Vergeet dan wel niet de KB en AK opnieuw te berekenen.

Een tijdje is het rustig op de bruine, modderige rivier. Veel te rustig, er zijn zelfs minder insecten dan anders. Plots ver-eist er links van de SK's, een 50 meter verder het moeras in, een reusachtige logge gedaante. Het dier steekt zijn kop aan een lange nek boven water, en kijkt in de richting van de nietige bootjes. Het monster dat hier verschijnt is een donderreptiel. Laat de SK's de volle omvang van het dier goed beseffen, en toon hen eventueel een afbeelding van de donderreptiel, zodat ze goed weten hoe groot en log hij wel is. Plots zet hij zich in beweging en loopt schuin voor de boten de ander kant van het moeras in. De watergolf die dit veroorzaakt is enorm, en er is dan ook 50% kans dat de kano's zullen kantelen. Het donderreptiel zal de SK's niet aanvallen, tenzij ze zelf een aanvallende actie ondernemen.

Verder stroomafwaarts kan een gelijkaardig incident plaatsvinden. De SK's zien een titanengevecht tussen twee keizershagedissen, op leven en dood. De monsters zwaaien wild met hun gigantische staarten, en komen af en toe dicht in de buurt van de bootjes van de SK's. Een van de monsters valt dodelijk gewond neer, en de ander richt zich luid brullend volledig recht op, vooraleer hij ook in het dichte moeras verdwijnt.

In de bovenstaande episodes kan het gebeuren dat een van de SK's in het water terecht komt. Indien dit gebeurt, zullen van de oever dadelijk 1D4 krokodillen komen aangezwommen, die binnen 5 ronden het SK kunnen bereiken en aanvallen. Elke ronde is er 30% kans dat het SK terug aan boord kan klauteren. Als hij hierbij geholpen wordt, verhoogt de kans tot 50%. Om een omgeslagen boot weer recht te krijgen is 1 gevechtsronde nodig. Een SK in het water kan enkel vechten met kleine wapens zoals een dolk of kort

zwaard, en heeft een negatief effect van 20% op zijn wapenkunde. De kunde Zwemmen vermindert dit effect tot 5%.

De meeste planten die in het moeras te vinden zijn, zijn best eetbaar, maar zullen de SK's toch niet zo best bevallen. Ongeveer 5% van de totale plantengroei is giftig, en dit is dan ook de kans die er bestaat voor de SK's om giftig voedsel te eten indien ze geen voorzorgen nemen. De effecten van giftig voedsel kan de SM zelf bepalen en kunnen variëren van braakneigingen tot de dood.

De voorvallen die hier geschetst zijn, dienen voornamelijk om een algemeen sfeerbeeld te schetsen. Als SM kan je natuurlijk je fantasie laten werken om de algehele prehistorische indruk die de moerassen zouden moeten maken te versterken.

4. Het laatste kamp

Na de samenvloeiing van de twee rivieren (zie kaart) gaat het moeras langzaam over in loofbos. Hier is de omgeving minder vijandig. Er zijn minder insecten en het is koeler. De SK's kunnen ook enkele plantenetende schrikreptielen aantreffen op de oevers van de rivier. Kortom, de sfeer is er vrediger dan in de moerassen.

Het ligt voor de hand dat de SK's gedurende hun tocht over de rivier uitgekeken hebben naar sporen van de tocht die Kjell Unna en zijn gezellen ondernomen hebben. Uiteindelijk merkt een van hen (het SK met de hoogste OPM-score) de resten van een kamp op de linkeroever. Aan de oever aangekomen, liggen er drie boten aangemeerd. Het zijn kano's die uit een stuk uit een boomstam gekapt zijn. Het kamp zelf bestaat uit de asse van een kampvuur en etensresten. Bij de etensresten is een groot bot te vinden. Een tien meter van het kampvuur verwijderd ligt een grote hoop stenen, met erop een kruis, dat bestaat uit twee vastgesjorde boomstammen. Op de dwarse boomstam staat een naam ingebrend: Wartun Wyrms.

Na nader onderzoek van de omgeving vinden de SK's enkele aanwijzingen die hen toelaten te rekonstrueren wat er op deze plaats gebeurt is. Enkele tientallen meters verder het bos in, vinden ze een kadaver van een plaathagedis in staat van ontbinding. De rechtersvoerpoot van het beest is blijkbaar afgehakt. Het bot dat te vinden was bij het kampvuur, is de voerpoot die hier ontbreekt. De groep van Kjell had bij gebrek aan voedsel het vlees van een kraakbeenhagediskadaver gegeten. Nu is het vlees niet meer eetbaar. Het is niet moeilijk om raden dat de hoop stenen met het kruis erop een graf is van een van de ekspeditieleiden. Als de SK's beslissen om het graf open te breken, vinden ze het lijk van Wartun. Iemand met de kunde Genezen Mens Giffen of Ziektes kan na een succesvolle test besluiten dat Wartun omgekomen is door voedselvergiftiging. Inderdaad, hij is hier gestorven nadat hij enkele dagen ervoor moerasplanten had gegeten. In de buurt kunnen de SK's tevens sporen vinden van een gevecht (afgebroken takken, veel platgetrappeld gras...) en een pad dat blijkbaar naar het oosten leidt.

Deel 3: De Rubistaja

1. De gevangennamen

Het ligt voor de hand dat de helden het ontdekte pad verder zullen volgen. Vooraleer hier verder op in te gaan, blikken we eerst nog terug op de gebeurtenissen van ongeveer een maand geleden.

Toen Kjell en zijn groep op deze plaats aankwamen en hun kamp opsloegen, was de toestand van Wartun zeer zorgwekkend. Nog diezelfde avond bezweek hij aan een vergiftiging die hij eerder had opgelopen. Na het begraven van hun makker, besloten de overblijvende leden van de groep verder het binnenland in te trekken, en dus de relatief veilige route van de rivier te verlaten. Kjell was er van overtuigd dat hij nu reeds de rivier moest verlaten, maar zekerheid had hij niet. Bij nacht werden ze echter aangevallen door een primitieve mensenstam, de Rubistaja. Deze oermensen sleurden de helden mee, en plaatsten ze als gevangenen aan de offerpalen in hun nederzetting. Ze zijn nu echter allemaal omgekomen. Hun bezittingen (waaronder de belangrijke kaart van Hierulf Grijshaar (zie uitknipsel 2)) bevinden zich nog wel in het Rubistaja dorp. De kleine kaart geeft een gedetailleerd beeld van de nederzetting en de omgeving.

2. Schedels en skeletten

Het ligt voor de hand dat de SK's beslissen om het padje dat van de laatste kampplaats vertrekt verder te volgen. Al gauw is het pad niet meer zo goed te herkennen tussen al het groen. Een SK met de kunde Spoorzoeken kan mits een succesvolle test het pad volgen naar het schedelkerkhof, dat ongeveer vijfhonderd meter verder ligt. Indien de SK's het spoor bijster raken, zullen ze na ongeveer een uurtje rondwalen toch uitkomen op het kerkhof. Als SM kan je de SK's ondertussen natuurlijk wel een ontmoeting laten hebben met een van de voorhistorische beesten die de vallei bevolken.

Het schedelkerkhof is de plaats waar een primitieve mensenstam hun doden opbaart. De doden zelf worden geplaatst op houten berries, ongeveer een meter boven de grond. Daar blijven ze zeer lang liggen, en worden ze weggevreten door allerlei ongedierte, totdat enkel het skelet overblijft. Bij het opbaringsritueel wordt het lijk echter onthoofd en op een spies gestoken, die op zijn beurt geplaatst wordt in een cirkel rond het kerkhof. De stam gelooft immers dat de schedels van de doden de heilige plaats bewaken. Bij de nadering van het kerkhof treffen de SK's eerst een ring van schedels op spiesen aan. Magiërs of priesters voelen dadelijk een zeer sterke magische aura uitgaan van het gebied binnen de ring. De SK's kunnen tevens de dodenberries zien. Op elke berrie ligt een onthoofd skelet, en elke berrie is beladen met schilden en wapens, die toebehoorden aan de overledene. Van zodra de SK's deze rituele en heilige plaats betreden zal er een schok en rilling gaan door de onthoofde skeletten en komen ze tot leven, waarna ze de SK's aanvallen. De schedels zullen een hoog schreeuwend geluid voortbrengen, om de dorpelingen te waarschuwen dat er wat aan de hand

is op het kerkhof. In feite is dit een zeer ingenieus magisch alarm dat door de sjamaans van de stam is uitgedacht. In totaal zijn er zo'n tien skeletten die tot leven komen. De skeletten zullen echter nooit de magische cirkel verlaten. Na 1D6+10 ronden zullen ongeveer een achttal Rubistaja krijgers, die gealarmeerd zijn door het geschreeuw van de doodshoofden, uit het dorp komen toesnellen. Zij zullen echter nooit de magische cirkel betreden. Merk dus dat de SK's een keuze kunnen (moeten?) maken tussen de skeletten of de woest uitziende krijgers. De krijgers zullen trachten de avonturiers gevangen te nemen en ze naar hun dorp te voeren waar ze door de hogepriester wegens heiligschennis zullen terechtstaan. De volgende twee paragrafen behandelen beide mogelijkheden: de avonturiers worden als gevangenen afgevoerd, of ze kunnen de krijgers verslaan en gaan zelf in de richting van het dorp.

3. Heiligschenners aan de offerpaal!

De avonturiers worden beroofd van al hun wapens en afgevoerd naar het dorp. Daar worden ze terstond aan de offerpalen in het midden van het dorp vastgebonden. Rondom de offerpalen liggen een heleboel knekels en schedels, overblijfselen van vroegere slachtoffers. De SK's kunnen nog net zien dat hun bezittingen naar de hut van de hogepriester gebracht worden. Daar liggen ook de voorwerpen van Kjell Unna's groep met het perkament van Hierulf Grijshaar. Kjell Unna en zijn metgezellen liggen als afgeknauwde skeletten rondom de offerpalen.

Na enige tijd zal het hele dorp zich verzamelen. Iedereen zit in een grote cirkel rond de offerpalen, terwijl grote tamtams een hels muziekritme creëren. Verschillende krijgers, volledig met bloedrode vloeistof beschilderd, voeren een soort rituele dans uit. In hun midden beweegt een figuur op een zeer langzame manier, alsof hij in trance is. Dit is de hogepriester. Hij is beschilderd in allerlei kleuren, en draagt als hoofddekseel de bovenste helft van de schedel van een sabeltandtijger. Het ritme wordt sterker en sterker, de dans wordt wilder en de hogepriester beweegt langzaam maar zeker naar de offerpalen toe. Dan heft hij zijn beide armen op, de muziek stopt plots en hij roept luidkeels "Dood! Dood aan de heiligschenners! Ter dood!" Op een tiental meter van elke offerpaal stellen zich verschillende krijgers op, elk gewapend met een speer, terwijl de geweldige tamtams weer beginnen spelen. Dan, op het teken van de hogepriester, werpen de krijgers hun speren in de richting van de offerpalen...

Bovenstaande passage zal gebeuren indien de SK's geen enkele poging doen om aan hun vreselijk lot te ontsnappen. Hoe kunnen ze dan wel ontkomen aan de bloedige wraak van de Rubistaja's? Er zijn hiervoor verschillende mogelijkheden, die hier even in het kort geschetst worden. De spelers zullen zelf wellicht met de meest verscheidene ideeën komen aandraven om uit het dorp te ontsnappen, en het is aan de SM om te beoordelen of hun poging al of niet lukt. Een mogelijke manier om te ontkomen voor de avonturiers is er zich uitpraten. Dit betekent dat ze de aandacht van de hogepriester moeten krijgen, hem overtuigen dat zijzelf van

goddelijke origine zijn, met andere woorden, de Rubistaja's overtuigen dat ze een belangrijke vergissing begaan door hen terecht te stellen. Eventueel kan het gebruik van een spektakulaire magische spreuk hierbij helpen.

Een tweede manier is om zich trachten los te wrikken van de offerpalen. Per ronde is er 5% kans (kumulatief) dat dit lukt. De eerste ronde dus 5%, de tweede ronde 10%, enzovoort. De kans kan echter nooit uitstijgen boven de 30%. Indien ze vrij zijn kunnen ze het op een lopen zetten. De Rubistaja, die volledig in de ban zijn van de muziek zullen te loom zijn om hen te achtervolgen, en zullen trachten hen met een speerworp te vellen. Op elk SK worden 1D6 speren geworpen, die elk 30% kans hebben om te raken. De toegebrachte schade bedraagt 2D6+1. Nadat de avonturiers zich gegroepeerd hebben buiten het dorp, zullen ze waarschijnlijk enige tijd daarna terugkeren om het perkament te bemachtigen.

4. Indringers in het dorp

De avonturiers kunnen natuurlijk in staat zijn om de krijgers bij de begraafplaats te verslaan, of om te vluchten uit het Rubistaja dorp na hun vreselijk lot aan de offerpalen. In dit geval is hun meest waarschijnlijke actie om te ontdekken of er in het dorp nog iets te vinden is van Kjell Unna en zijn kameraden. Het volledige dorp is voorgesteld op kaart 2. Het bestaat uit een aantal primitieve hutten, die min of meer rond een open plaats gegroepeerd staan. Op die open plaats staan de offerpalen, temidden van de resten van vorige slachtoffers. In de grootste hut, die tevens de woonplaats is van de Rubistaja tovenaars, liggen de voorwerpen van Kjell Unna en zijn manschappen. De helden kunnen alleszins uit observatie afleiden dat dit de grootste hut is, vermits ze steeds bewaakt wordt door twee krijgers. De rest van de krijgers loopt in het dorp rond met hun uitrusting. De vrouwen van de Rubistajastam zitten in de hutten.

Het is belangrijk om te bepalen in welke staat van "alarm" het dorp zich bevindt. Dit zal namelijk in grote mate de acties van de aanwezigen in het dorp beïnvloeden. De SM kan volgende factoren in overweging nemen: zijn er gevluchten van de krijgers bij de begraafplaats in het dorp aangekomen, is het alarm bij de begraafplaats in werking gesteld, zijn de avonturiers gevlucht uit het dorp... Uiteindelijk zal de SM de acties in het dorp moeten beschrijven met de vorige gebeurtenissen in het achterhoofd.

Het ligt voor de hand dat de avonturiers een poging zullen wagen om alleszins de grote hut te onderzoeken. Hiervoor moeten ze eerst het dorp binnen dringen. Overdag lopen alle krijgers in het dorp rond, terwijl 's nachts er een beperkte wacht is. Twee krijgers staan 's nachts permanent op wacht aan de grote hut, waarin de tovenaars slaapt. Een patrouille van twee krijgers loopt voortdurend rond het dorp om te controleren of alles in orde is. Halverwege de nacht worden deze wacht afgelost. Indien de avonturiers erin slagen dicht genoeg en zonder opgemerkt te worden het dorp te benaderen (kundes zoals Sluipen of Kamouflage Na-

tuur komen hier goed van pas) kan getracht worden de schildwachten uit te schakelen. Een schildwacht die langs achter met een dolk beslopen wordt kan met een kans van 50% geruisloos uitgeschakeld worden. Als dit mislukt, schrikt de schildwacht verbaasd 1 ronde, en in de tweede ronde zal hij beginnen schreeuwen. Dit geeft de avonturiers een redelijk kans om alle schildwachten uit te schakelen. Na 5 rondes komen de eerste krijgers uit hun hut gesneld. Per ronde zijn er dit 1D6. Merk op dat er in totaal een twintigtal krijgers in het dorp zijn. Het gevecht dat daarop volgt is er voor de krijgers een op leven en dood.

In de grote hut kunnen de bezittingen van Kjell Unna en zijn groep teruggevonden worden. Verspreid over de hut liggen er drie zwaarden, vijf dolken, een strijdbijl, twee kleine schilden, verschillende rollen touw, een rugzak en een ivoren koker. In de koker zit het manuscript van Hierulf Grijshaar. Enkel het plan waarop een plattegrond van de vallei staat is nog aanwezig. De SM kan uitknipsel 2 aan de spelers overhandigen.

Deel 4: De tocht naar de wijsgeren

Nadat de helden de kaart van Hierulf Grijshaar gevonden hebben, moeten ze in staat zijn om naar de plaats te gaan waar de Anakronistische Wijsgeren hun fatale experiment uitgevoerd hebben. Dit hoofdstuk geeft aan hoe de SM die tocht kan laten verlopen. Er zijn geen vaste episodes voorzien in dit deel van het avontuur. Hierna worden enkele voorvallen geschetst die de SM naar believen kan inpassen. Het is niet nodig alle voorvallen te behandelen, of ze in de opgegeven volgorde aan de spelers voor te schotelen. Bovendien staat het de SM vrij om zelf nieuwe voorvallen te bedenken en in te passen in het avontuur.

Alle voorvallen die hier geschetst worden moeten geplaatst worden in de context van de geschiedenis van de vallei. Zoals reeds aangehaald bevindt de vallei zich als geheel in het prehistorisch tijdperk, maar ondergaan afzonderlijke kleinere gebieden nog regelmatig perturbaties in de tijd. Zo is het mogelijk dat er zowel elementen uit het verleden of uit de toekomst zich in de vallei bevinden.

1. De sabeltandtijger

Uit het bos komt plots een woest beest aanlopen. Het heeft twee reusachtige slagstanden, waarmee het ongenadig aanvalt. Het betreffende dier is een sabeltandtijger. Hij zal de avonturiers aanvallen, maar slaat op de vlucht indien zijn LEP tot onder de helft gedaald is. De tanden van een sabeltandtijger zijn van puur ivoor en kunnen verkocht worden tegen 150 Dukaten per stuk.

2. De dolmen

Op een open vlakte staan twee reusachtige stenen rechtop met een dwarssteen die er bovenop rust. Dit is een voorhistorische begraafplaats. Tussen de twee rechtstaande stenen is onder het gras een geheime deur verborgen. Deze leidt naar een ondergrondse krypte. De krypte zelf bevat een aantal gedroogde lijken, met enkele juwelen. Er is een zilveren dolk te vinden, waaraan een aarde-element van niveau 2 gebonden is.

3. Legioensoldaten

Plots ligt er een mistbank op de volgweg van de avonturiers. Hieruit rijzen stemmen op en hoort men een aantal mannen op pas marcheren. Stilaan worden er in de mist schimmen zichtbaar. Een peleton soldaten (1D10) komt uit de mist tevoorschijn. Hun klederdracht is enkele honderden jaren oud, en werd voornamelijk gedragen door de oude Atumbariaanse legers (de avonturiers herkennen de uniformen). Indien de soldaten de avonturiers in het oog krijgen zullen ze hen aanvallen.

4. De oorsprong

Een bepaalde plaats is volledig kaal, en in het duister gehuld. Er is absoluut niets, zelfs de grond onder de voeten van de avonturiers lijkt te vervagen, maar toch kunnen ze gewoon verder marcheren. Er is geen licht, geen geluid. De helden zijn verzeild geraakt in de eerste ogenblikken van de schepping. Indien ze lang genoeg in een bepaalde richting doorlopen, komen ze plots weer in de "normale" wereld terecht.

5. Nu is het aan de SM...

Als SM kan je je fantasie tijdens dit deel van het avontuur natuurlijk botvieren. Ongeveer elk voorval, gaande van het begin der tijden tot de verre toekomst kan hier geplaatst worden. Natuurlijk zal je er wellicht de voorkeur aan geven om je te houden aan middeleeuws-fantasy-achtige voorvallen. Nochtans kan een ondernemende SM die over een spelersgroep beschikt die niet om een experiment verlegen zit, echt tot het uiterste gaan. Wat met een bende woeste Hell's Angels op Harley Davidsons? Een tafereel midden op een drukke autosnelweg? Middenin de jungle tijdens de Vietnamoorlog? Op het slagveld van Waterloo? Of in de controlekamer van een ruimteschip? Niets is hier onmogelijk. Indien je echter weet dat je spelers dit soort van "eigenaardigheden" niet appreciëren, is het best om ze helemaal niet te gebruiken.

Deel 5: De inkantaties

1. De Anakronistische Wijsgeren

Toen vele jaren geleden de Cirkel van de Anakronistische Wijsgeren hun onderzoekingen inzake het tijdslelement wilden bekroond zien, trokken ze naar deze afgelegen vallei. Hun bedoeling was een tijdsomkeringspreuk te activeren. Dit mislukte echter gedeeltelijk en alle van de wijsgeren liepen enorme hersenschade op. Hun schedels ontploften van binnenuit door de massale hoeveelheid opgehoopte energie. Op de plaats waar ze stonden ontwikkelde zich een zeer sterk magisch veld dat lange tijd voor vele levende wezens onbetreedbaar was. Doorheen de jaren is het veld echter langzaam aan afgezwakt. Het veld heeft veel van zijn oorspronkelijke kracht verloren, maar is nog wel steeds zichtbaar als een nevel die continu kleurwijzigingen ondergaat. Het veld is volkomen ongevaarlijk, maar straalt wel een enorme magische aura uit.

Als de avonturiers op deze plek komen zien ze in de verte de acht skeletten liggen, ongeveer in een cirkelvorm. Elk van de skeletten heeft een opengebarste schedel. Zes skeletten zijn menselijk, twee anderen zijn afkomstig van elfen. SK's met de kunde Dierkunde Land kunnen dit herkennen mits een grondig onderzoek. Alle andere organen zijn volledig weggerot, evenals de kleding. Metalen voorwerpen zijn wel nog aanwezig. Verschillende skeletten dragen ringen of amuletten.

Indien er aandacht besteed wordt aan de metalen voorwerpen, vinden de avonturiers een kleine metalen koker, bezet met edelstenen. Deze koker bevat een aantal manuskripten die de spreuken in verband met het tijdslelement bevatten. Een magiegebruiker kan ze herkennen mits een geslaagde Magiekennis Perkanenten-proef (zie Appendix C).

In wezen is het avontuur hier afgelopen. Nochtans kan de SM het vinden van de metalen koker iets moeilijker maken dan hier beschreven staat. Indien de helden nog geen al te erg verwondingen hebben opgelopen, kan een van de schrikreptielen hen het leven zuur maken. Een andere mogelijkheden is om de skeletten tot leven te laten komen indien de SK's de gekleurde mist betreden. Eventueel kunnen zulke ontmoetingen gehouden worden voor op de terugweg.

Uiteindelijk zullen de helden de vallei verlaten. Wat kunnen ze nu doen met de spreuken betreffende het tijdslelement? Een magiër met een voldoende hoog niveau zou de spreuken voor zichzelf kunnen gebruiken. Dit moet echter goed door de SM overwogen worden: wenst hij een tocht te leiden waarbij de avonturiers in staat zijn om regelmatig het verleden of de toekomst in te duiken? Het kan zeker bijdragen tot een zeer succesvolle reeks avonturen, maar konfronteert de SM met een reeks nieuwe problemen. Hoe zag het verleden in de wereld eruit? Hoe ziet de wereld in de toekomst eruit? Worden de helden aanzien als goden als ze een tijdsreis maken, of worden ze eerder als gevaarlijk beschouwd en bij de eerste de beste gelegenheid afgemaakt?

Als de SK's beslissen de spreuken niet zelf te gebruiken, is de meest voor de hand liggende oplossing ze te verkopen aan een geïnteresseerde magiër. Dit biedt dan weer de mogelijkheid om de SK's naar Linalh, de magische stad, te voeren.

Appendiks A: Ervaringspunten

Na elke speelsessie kent de SM ervaringspunten toe. Onderstaand lijstje kan daarbij een hulp zijn. Voor elke goed uitgevoerde actie, krijgt elk SK dat erbij betrokken was de aangeduide hoeveelheid ervaringspunten. De punten worden dus niet verdeeld. Bovendien kan de SM per speelsessie 0 tot 100 punten per speler toekennen voor de kwaliteit van het rollenspel dat de spelers ten beste hebben gebracht.

De ontmoeting bij de roks:

0-100 ervaringspunten voor de manier waarop de SK's de roks benaderd hebben en hun om informatie vragen.

20 ervaringspunten voor het lezen van het dagboek van Kjell Unna.

De tocht door de vallei:

0-50 ervaringspunten voor het afhandelen van elke ontmoeting uit verleden of toekomst.

0-200 ervaringspunten voor het bemachtigen van het perkament in het Rubistaja-dorp.

0-300 ervaringspunten voor het bemachtigen van de inkanaties betreffende het tijdselement.

Appendiks B: De rokbeschaving

Deze appendiks geeft een heleboel informatie over de samenleving van de Roks. Eerdere informatie betreffende de roks is te vinden in het Schimmen & Schaduwen regelboek op bladzijde 255.

1. Algemene beschrijving

De roks zijn een woest bergvolkje. Ze leven in rokkorven, die eigenlijk zeer grote grottencomplexen zijn. In de rokkorven wordt er praktisch nooit vuur of licht gemaakt. De roks beschikken immers over nachtzicht, wat hen toelaat zonder hulpmiddelen door de donkere grotten te lopen. Voor andere wezens is het dan ook zo goed als uitgesloten zonder enige vorm van verlichting op een veilige manier door een rokkorf te dwalen. Veruit de meeste rokkorven zijn te vinden in het bergachtig gebied ten zuiden van de Zandzee. De grootste rokkorf bevindt zich in de berg Roggaram-Unkor, die midden in de Zandzee staat.

2. Samenleving

Elke rokkorf is een matriachale samenleving. Dit betekent dat elke rokkorf geregeerd wordt door de meest wijze vrouwen van de korf. Het korfhoofd zelf is de Moga-Sjami. Zij wordt bijgestaan door de Sjama-fagi, andere vrouwen die

mee bepalen wat goed is voor de korf. Het feit dat de vrouwelijke roks aan het hoofd van de stam staan is een gevolg van het feit dat enkel rokvrouwen psychische krachten kunnen ontwikkelen. Dit manifesteert zich reeds van zeer vroeg na de geboorte. De mannetjes eren hun vrouwen omwille van hun speciale eigenschappen en worden allemaal krijgers. Het sterftecijfer ligt dan ook veel hoger bij de mannetjes dan bij de vrouwtjes. Globaal bestaat uit een rokkorf uit ongeveer 70% vrouwtjes en 30% mannetjes. Niet alle vrouwen hebben even sterke psychische krachten. De sterksten onder hen zijn zelfs in staat van magische spreuken te beheersen. Deze worden dan Sjamaan van de korf, en vormen de Sjama-fagi. De meest bedrevene hiervan is de Moga-Sjami.

3. Eigenaardigheden

Vreemd genoeg zijn de roks er nooit in geslaagd om enige bewerkingen op stenen effectief te kunnen uitvoeren. Al hun gebruiksvoorwerpen zijn gemaakt uit hout. Dit is des te vreemder omdat de grotten waarin de roks leven niet alleen natuurlijke grotten zijn. De meeste grotten zijn duidelijk op een artificiele manier uit de rots uitgehakt. Het is een vreemd raadsel waar de roks zeer zwijgzaam over zijn.

Een ander raadsel omtrent de roks is dat ze blijkbaar geen enkele manier hebben om zich voort te planten. Ze beschikken niet over enige geslachtsorganen zoals die bij de mensachtigen bekend zijn. Indien hun hierover iets gevraagd wordt, vervallen ze in een vreemd stilzwijgen. Wel vermelden ze in hun gesprekken regelmatig hun voorouders, waarover ze spreken als over grotten in hun rokkorf. Elke grot draagt trouwens de naam van een overleden rok. Merkwaardig is tevens dat er in de korf blijkbaar geen rokzuigelingen aanwezig zijn.

De verklaring van deze vreemde feiten omtrent de roks zal te vinden zijn in een toekomstig avontuur van Schimmen & Schaduwen. Tot nu toe blijven zowel spelers als spelmeester in het ongewisse over de ware aard van het rokvolk.

4. Karakteristieken

Om roks te gebruiken in het spel, kan je de skores gebruiken die gegeven zijn in het Schimmen & Schaduwen regelboek op bladzijde 256. Dit zijn de skores voor een rokkrijger.

Voor rokvrouwtjes moeten de volgende aanpassingen gemaakt worden: INT 60, KRA 24, SPI 45. Bovendien beschikken de vrouwtjes over telepatie niv. 4. De Sjamanen zijn geoefend in het beheersen van de elementenmagie van de aarde. De Moga-Sjami kent per niveau 1D6 spreuken, en dit tot niveau 4. Ze kent een enkele niveau 5 spreuk.

5. Legendes

De geschiedenis van de roks zoals ze die zelf vertellen, zit boordevol allegorieën en verwijzingen naar stenen, grotten en hun voorouders. Een van de meest merkwaardige verhalen is dat van het gekleurde licht. Elke paar honderd jaren nemen de roks een vreemdkleurig verschijnsel waar in de

lucht in het zuiden. Ze beschouwen dit als een gunstig voor-
teken. De nacht waarop dit gebeurt is steeds een zeer heilige
dag voor de roks. Dit zijn de kleurerupties die plaatsvinden
boven de vergeten vallei, en die gepaard gaan met een tijds-
sprong naar het verleden.

Appendiks C: De inkantaties van het tijdselement

De hier beschreven spreuken zijn de zogenaamde inkanta-
ties betreffende het tijdselement. Ze horen niet echt thuis in
een van de bestaande magieklassen. Zoals reeds vermeld is
de tijd een van de elementen naast de vier klassieke elemen-
ten. Als dusdanig kunnen de spreuken gebruikt worden door
om het even welke elementenmagiër (vermits deze het juis-
te niveau heeft natuurlijk). Vermits de spreuken echter niet
volgens de gekende schema's van de magie verlopen, zijn
1D4 dagen studie nodig per spreuk. Na deze studietijd en na
een geslaagde INT-test heeft de tovenaars de spreuk in kwes-
tie aangeleerd. Hij kan ze dan eenmaal gebruiken. Indien hij
de spreuk opnieuw wil gebruiken, zijn opnieuw deze studie-
dagen nodig. Meer informatie betreffende oude inkantaties
kan je vinden in hoofdstuk 1.

Elementenmagie oude inkantaties van niveau 2

- De visioenen van de voorvaderen

- Kosten: 10 MP
- Duur: Zolang de tovenaars stil zit en niet verstoord wordt.
- Uitspreektijd: 1 gevechtsronde
- Ingrediënten: Een menselijk bot van minstens 100 jaar oud.

Deze spreuk laat toe om via visioenen beelden uit het verle-
den te zien. De magiër zit stil neer op de grond, en neemt
het menselijk bot in zijn handen. Na het uitspreken van de
spreuk zal gedurende de volgende drie ronden het bot ver-
gruizelen. Daarna kan de magiër beelden zien die zich in het
verleden op deze plaats afspeelden. De beelden kunnen tot 1
jaar terug gebeurd zijn.

Elementenmagie oude inkantaties van niveau 3

- De reis van Iriadnor

- Kosten: 16 MP
- Duur: 1 uur
- Uitspreektijd: 4 gevechtsronden
- Ingrediënten: twee vleugels van een middelgrote vogel zoals een havik of valk.

De reis van Iriadnor is een tijdsverplaatsingspreuk. Tijdens
het uitspreken moet de tovenaars met de twee vleugels, die
aan de armen bevestigd zijn, licht vliegende bewegingen
maken. Na 4 ronden lost hij langzaam in de lucht op. Voor
de tovenaars gebeurt dan de reis naar het verleden. Hij komt
op dezelfde plaats terecht, maar tot 3 jaar terug in de tijd.
Het eksakt tijdstip kan door de tovenaars bepaald worden.
Via dezelfde bewegingen kan hij terug naar het heden ko-

men. Na een uur is deze kans echter voorbij en zit hij ge-
vangen in het verleden.

- De visioenen van de kinderen

- Kosten: 15 MP
- Duur: 10 minuten
- Uitspreektijd: 1 gevechtsronde
- Ingrediënten: een metalen voorwerp ter grootte van een hand.

Deze spreuk is zeer sterk verwant aan de visioenen van de
voorvaderen. Het enige verschil is dat er beelden uit de nor-
maal voorziene toekomst waargenomen worden en dat de
tovenaars dit maximaal 10 minuten kan doen.

Elementenmagie oude inkantaties van niveau 4

- De veranderingen van perceptie

- Kosten: 20 MP
- Duur: 1 dag
- Uitspreektijd: 10 gevechtsronden
- Ingrediënten: twee ogen van een minotaurus.

Tijdens het uit te voeren ritueel worden de ogen door de
magiër opgegeten. Hierna neemt de magiër alles waar, maar
met een voorsprong van een tiental sekonden. Hij kan bij-
voorbeeld zien dat iemand een pijl afschiet, maar in werke-
lijkheid gebeurt dit slechts tien sekonden (1 gevechtsronde)
later.

Elementenmagie oude inkantaties van niveau 5

- De kleine tijdsomkering

- Kosten: 25 MP
- Duur: onbepaald
- Uitspreektijd: 3 gevechtsronden
- Ingrediënten: twee kruiken bloed van een ritueel geofferde dwerg.

Tijdens de uitspreektijd moet de magiër zich volledig met
het bloed insmeren. Hierna zal de hele regio in een straal
van 50 meter rond de magiër zich verplaatsen in de tijd. De
omgeving wordt zoals ze was in het verleden, en de wezens
die er op dat ogenblik waren komen terug tot leven. Leven-
de wezens in de buurt van de magiër op het ogenblik dat de
spreuk wordt uitgesproken worden opgeslokt in een andere
dimensie. De magiër zelf is dus de enige overlevende bin-
nen een straal van 50 meter. Het eilandje uit het verleden zit
dan permanent verankerd in het heden.

Appendiks D: Monsters en kreatureen

In de loop van het avontuur worden verschillende nieuwe monsters en kreatureen ten tonele gevoerd. Hier worden ze zo goed mogelijk beschreven. In de mate van het mogelijke worden de skores uit het Schimmen & Schaduwen regelboek zoveel mogelijk behouden.

Groene grasslang

Dit klein slangetje is voornamelijk te vinden in de uitgebreide steppen en graslanden van West-Dor. Het is ongeveer 30 centimeter lang en helgroen van kleur. Nochtans bezit het de eigenschap om regelmatig andere kleuren aan te nemen naargelang de omgeving waarin het zich bevindt. Zo kan zijn kleur variëren van lichtgeel over groen naar donkerbruin. Grasslangen zijn te klein om een volwaardig tegenstander voor mensachtigen te zijn. Een enkele treffer hakt ze meestal in twee. Een beet van een grasslang veroorzaakt 1 schadepunt. De beet kan door gewone kledingstukken heen dringen, maar is totaal ineffektief tegen metalen wapenrustingen. Ongeveer 10% van de beten van grasslangen zijn giftig (mingif LEP-2). De skores van de groene grasslang zijn dezelfde als die van de steenslang (blz. 257).

Sabeltandtijger

De sabeltandtijger is nauw verwant aan de tijger die wij kennen in onze alledaagse wereld. Hij heeft echter de gestalte van een beer en beschikt over twee slagstanden waarmee hij zijn vijanden te lijf gaat. De sabeltandtijger is in wezen een roofdier. Hij jaagt voornamelijk op weerloze steppedieren zoals hertachtigen. In het kader van de omgeving van de verloren vallei jaagt hij ook op de kleinere schrikreptielen.

Skores

BEH 30	KRA 40	WEE 40	CHA 0
INT 15	MOE 60	OPM 60	SPI 20
OMV 25	BEW 10		
LEP 45	AK +15	KB +3D4	

Wapens

Beet 60, 1 aanval, schade 3D6
Klauw 45, 2 aanvallen, schade 2D6+3D4

Algemeen

MK: 4
Taal: -
Moraal: Neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-4	7(15%)	2
LVP	5-7	4(10%)	2
RVP	8-10	4(10%)	2
Lichaam	11-16	21(45%)	2
LAP	17-18	4(10%)	2
RAP	19-20	4(10%)	2

Rubistaja

De Rubistaja-stam is een primitieve stam die enkele honderden jaren geleden in West-Dor leefde. Door de vreemde magie in de vergeten vallei zijn ze echter weer actief. De Rubistaja's zijn mensen van normale grootte en uitzicht. Hun huidskleur is donkerbruin. Wat kledij betreft is dit beperkt tot een minimum. Ze dragen enkel een lendendoek, die meestal beschilderd is met primitieve symbolen. Hun haar is oliekleurig (zwart-blauw-vettig) en wordt meestal lang gedragen.

Skores

De skores voor mensen kunnen zonder meer gebruikt worden voor de Rubistaja. Je kan ze vinden op blz. 264 van het Schimmen & Schaduwen regelboek.

Wapens

De Rubistaja beschikken over tamelijk primitieve wapens. Een krijger is voornamelijk bewapend met zijn speer, een groot ovale schild uit dierenhuid en een drietal blaaspijpen.

Algemeen

MK: 3
Taal: Een oude verhaspelde versie van Oq Ysmallen Speturlan
Moraal: Neutraal, maar vijandig tegenover alles wat hun dorp bedreigt

De skeletten van de Rubistaja begraafplaats

De skeletten die tot leven komen op de heilige begraafplaats voldoen aan alle regels van skeletten zoals die te vinden zijn in het Schimmen & Schaduwen regelboek op blz. 158.

Als basis neemt de SM best de skores van een normale mens.

De skeletten nemen de wapens die te vinden zijn op de begraafplaats. Dit zijn in hoofdzaak oude verroeste wapens en schilden. Als gevolg van de slechte staat waarin de wapens en de schilden verkeren, doen de wapens 2 schadepunten minder dan normaal, de schilden hebben 2 weerstandspunten minder.

Vogelreptiel

Het vogelreptiel is een van de prehistorische dieren die in de vergeten vallei leven. Het is een vogel, met een vrij lange staart. De vleugelbeenderen eindigen in klauwen, die meestal gebruikt worden als hulp bij het klimmen in bomen. Hij voedt zich met kleinere dieren zoals slangen en knaagdieren. Een vogelreptiel zal zich nooit alleen bevinden. De dieren leven samen in vluchten van 10 tot 20 vogels. Dit betekent echter niet dat ze steeds in groep aanvallen. Een aanval gebeurt door 2 tot 3 dieren.

Skores

BEH 25	KRA 25	WEE 30	CHA 10
INT 15	MOE 60	OPM 40	SPI 15
OMV 20	BEW 2(V30)		
LEP 35	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

Vliegen

Wapenkundes

Bek 30, 1 aanval, schade 1D6
 Vleugelslag 10, 2 aanvallen, schade 1D6+1D4
 Klauw 20, 2 aanvallen, schade 2D4+1D4

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	4 (10%)	0
L vleugel	3-6	5 (15%)	1
R vleugel	7-10	5 (15%)	1
L poot	11	4 (10%)	0
R poot	12	4 (10%)	0
Lichaam	13-20	14 (40%)	2

Kraaghagedis

De kraaghagedis is een groot log dier. Hij is gewapend met een geduchte hoorn op de neus en heeft een kraag van hoorns rond de nek. Met zijn stevig gespierde staart kan hij tevens rake klappen uitdelen. De kraaghagedis is een plantentend schrikreptiel en zal dus zelden andere dieren aanval-

len, tenzij zijn leven rechtstreeks bedreigd wordt. Deze dieren worden meestal aangetroffen per paar.

Skores

BEH 5	KRA 50	WEE 70	CHA 10
INT 10	MOE 40	OPM 35	SPI 15
OMV 65	BEW 6		
LEP 100	AK -20	KB +4D4	

Wapenkundes

Hoorn 40, 1 aanval, schade 2D8+4D4
 Staart 25, 1 aanval, schade 2D6+4D4

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	15 (15%)	10
LV poot	3-4	10 (10%)	6
RV poot	5-6	10 (10%)	6
LA poot	7-8	10 (10%)	6
RA poot	9-10	10 (10%)	6
Lichaam	11-18	35 (35%)	8
Staart	19-20	10 (10%)	6



Plaathagedis

Evenals de kraaghagedis is ook de plaathagedis een plantenetend schrikreptiel. Zijn bescherming bestaat voornamelijk uit een rij benige platen op zijn rug en staart. Zijn hoofd is vrij klein in vergelijking met de rest van zijn lichaam. Hij zal niet aarzelen om aan te vallen als hij zich bedreigd voelt. Plaathagedissen komen meestal voor in groepen van een tiental exemplaren.

Skores

BEH 8	KRA 80	WEE 75	CHA 10
INT 12	MOE 60	OPM 40	SPI 15
OMV 80	BEW 7		
LEP 107	AK -40	KB +8D4	

Wapenkundes

Staart 45, 1 aanval, schade 4D10+8D4
Vertrappeling 60, 1 aanval, schade 4D20+8D4

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	5 (5%)	4
LV poot	3-4	11 (10%)	6
RV poot	5-6	11 (10%)	6
LA poot	7-8	11 (10%)	6
RA poot	9-10	11 (10%)	6
Lichaam	11-18	37 (35%)	16
Staart	19-20	21 (20%)	16

Keizersreptiel

Het keizersreptiel is het meest gevreesde onder de schrikreptielen. Hij is een karnivoor en rent op zijn enorme achterpoten achter zijn prooi aan, om vervolgens de prooi met zijn dolkachtige tanden te verslinden. Het keizersreptiel is zeer agressief en zal niet aarzelen om andere schrikreptielen aan te vallen, zelfs niet als die groter zijn dan hemzelf.

Skores

BEH 25	KRA 100	WEE 80	CHA 10
INT 30	MOE 140	OPM 50	SPI 20
OMV 90	BEW 8		
LEP 130	AK -55	KB +11D4	

Wapenkundes

Klaauw 60, 2 aanvallen, schade 3D6+11D4
Staart 40, 1 aanval, schade 2D10+11D4
Muil 20, 1 aanval, schade 5D10

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	20 (15%)	10
LV poot	3-4	13 (10%)	10
RV poot	5-6	13 (10%)	10
LA poot	7-9	19 (15%)	10
RA poot	10-12	19 (15%)	10
Lichaam	13-17	26 (20%)	14
Staart	18-20	20 (15%)	12

Donderreptiel

Het donderreptiel is een van de grootste schrikreptielen. Hij is ruim 25 meter lang en heeft een zeer lange nek en staart. meestal leeft hij in moerassige gebieden, gedeeltelijk onder water. Het eerste contact met een donderreptiel bestaat er meestal in dat een klein hoofd wordt waargenomen dat gedeeltelijk boven water komt. Pas nadien verheft het hele reusachtige lichaam zich.

Skores

BEH 10	KRA 80	WEE 50	CHA 20
INT 20	MOE 50	OPM 50	SPI 20
OMV 160	BEW 8		
LEP 185	AK -40	KB +8D4	

Wapenkundes

Staart 40, 1 aanval, schade 2D10+8D4
Vertrappeling 60, 1 aanval, schade 6D20+8D4

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1	19 (10%)	4
Nek	2-4	19 (10%)	4
Lichaam	5-9	74 (40%)	6
LV poot	10-11	9 (5%)	4
RV poot	12-13	9 (5%)	4
LA poot	14-15	9 (5%)	4
RA poot	16-17	9 (5%)	4
Staart	18-20	37 (20%)	4

Mammoet

De mammoet is ongetwijfeld een van de grootste landzoogdieren die ooit bestaan heeft. Hij is nauw verwant met de ons bekende olifant, maar is anderhalve maal groter in omvang. Hij beschikt over een zeer dikke harige vacht die hem toelaat te overleven in de meest barre winterse omstandigheden. In principe is hij een planteneter. Mammoets leven in kolonies van soms honderden dieren. De grootste mammoet is de leider van de kolonie. Indien de kolonie bedreigd worden, zullen de mannetjes met hun enorme slag tanden de vijand te lijf gaan.

Skores

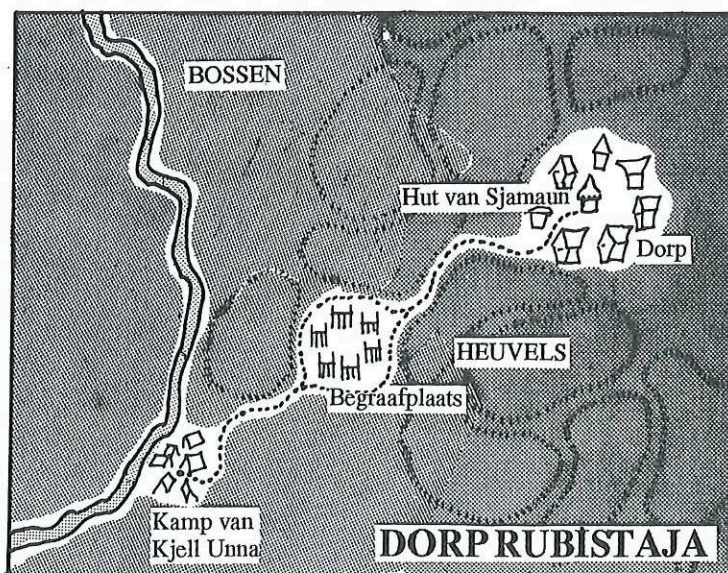
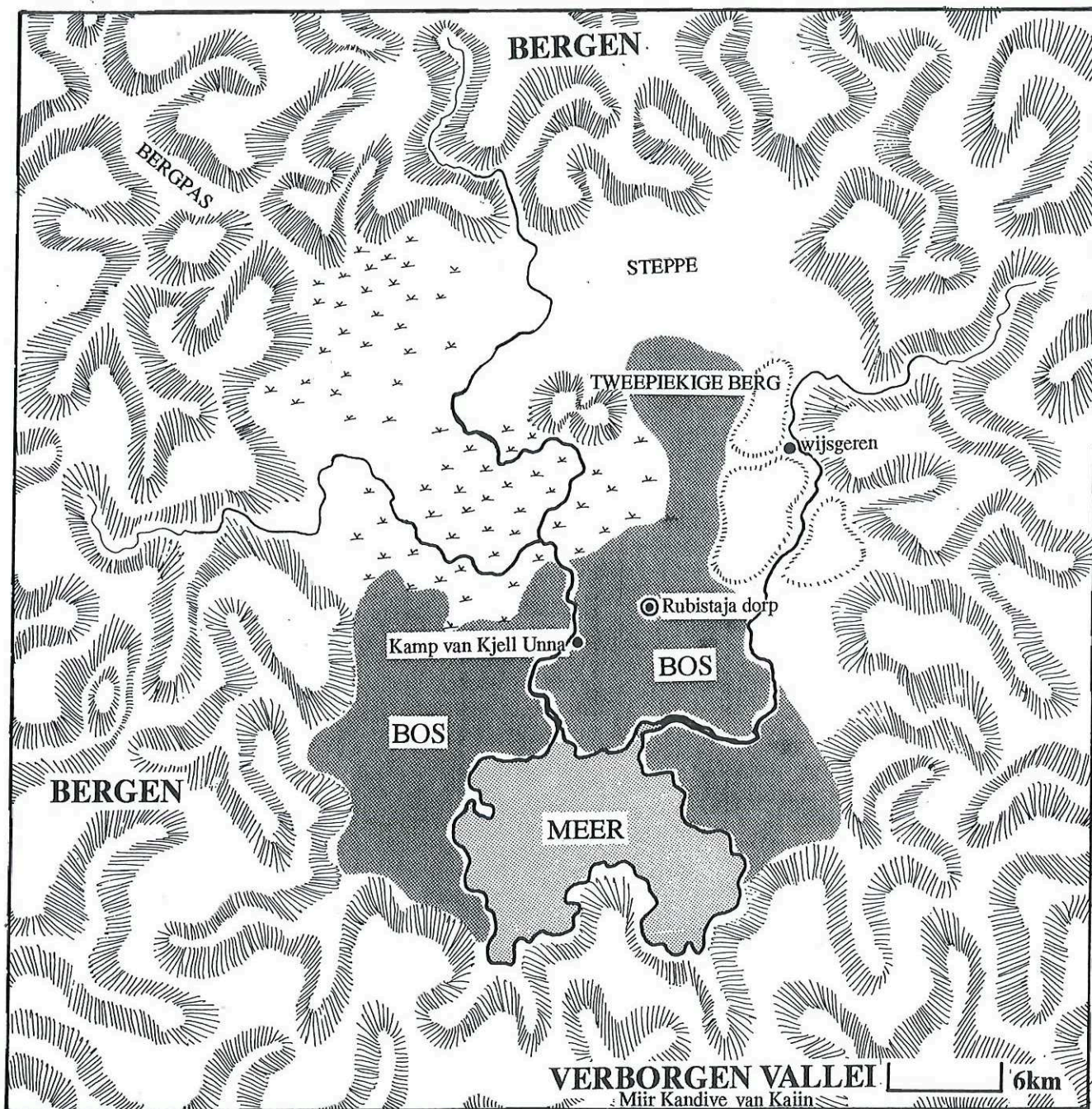
BEH 15	KRA 40	WEE 60	CHA 20
INT 20	MOE 55	OPM 25	SPI 15
OMV 70	BEW 5		
LEP 100	AK -15	KB +3D4	

Wapenkundes

Slagtanden 45, 2 aanvallen, 2D10+3D4
Slurf 25, 1 aanval, 2D6+3D4
Vertrappeling 40, 1 aanval, schade 3D20+3D4

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	15 (15%)	3
LV poot	4-5	10 (10%)	3
RV poot	6-7	10 (10%)	3
LA poot	8-9	10 (10%)	3
RA poot	10-11	10 (10%)	3
Lichaam	12-20	45 (45%)	3



Verloren zielen

Door Koen Dewaele

Inleiding

Het avontuur begint in Nuter, een havenstad aan de noordelijke kust van de Zee van Atumbar, ten zijden van de bossen van Awkhor. De helden hebben zojuist een avontuur beëindigd en genieten van hun welverdiende rust. Maar het onrustige karakter, eigen aan elke held, zal er voor zorgen dat hun rust spoedig zal ophouden. een nieuw avontuur wenkt...

Voorgeschiedenis

91 jaar geleden voer de Veronese uit de haven van Nuter met aan boord een lading zilver, goudwerk en juwelen, bestemd voor het hof van Atumbar. Een meester-spiritist en heler, Dokter Bindago en zijn (jonge, knappe, mooie, stralende, intelligente, charmante, enzovoort) dochter Elsbet reizen als enige passagiers mee.

De overtocht van Nuter naar Atumbar-stad zou normaal twee weken duren, maar op de dertiende dag, na een twee dagen durende storm, trad er windstilte op. De Veronese liep in die storm zware schade op: een van zijn masten brak af, het roer raakte zwaar beschadigd en een lek in het ruim bedierf een groot deel van het voedsel. De herstellingen duurden vier volle dagen, maar geen zuchtje wind stak op. Het voedsel werd gerantsoeneerd, maar er was bitter weinig overgebleven van de voorraad. Sommige matrozen probeerden nog om vis te vangen en zo de voorraad aan te vullen, maar ook die oogst bleef mager. De spanningen liepen op en de kapitein moest al enkele keren hardhandig optreden om ergere onlusten te voorkomen.

De toestand werd steeds erger, de voorraad was op en nog twee tonnen water bleven erover, de zwakste matrozen en scheepsjongens werden ziek en stierven in helse pijnen. Hemlok Fentoms zenuwen moeten het dan begeven hebben (het was zijn eerste reis als tweede in bevel), hij begon zich meer en meer in de buurt van Elsbet op te houden en begon te pas en te onpas met haar te praten. Dit viel niet in goede aarde bij de vader die de kapitein daarover sprak en de wens uitte dat zijn dochter met rust moest worden gelaten. Jacobar Sien riep zijn stuurman bij zich en gaf hem het bevel om niet meer in de buurt van Elsbet Bindago te komen, tenzij hij een order kreeg van de kapitein. Fentom verborg zijn emoties en gedachten hieromtrent en gehoorzaamde het bevel van zijn kapitein. Maar die avond sloop hij in de hut van Elsbet en vertelde het meisje dat hij van plan was om met haar in een roeiboot te vluchten, volgens Fentom waren ze vlakbij de kust en konden ze het gerust halen. De twee geraakten in een discussie verwikkeld en wekten daarop dokter Bindago, die naar de kajuit van zijn dochter liep, in zijn nachtkleed en gewapend met een lange dolk. Toen Fentom de dokter zag met de dolk werd hij razend kwaad en greep op zijn beurt zijn zwaard en viel de dokter aan.



Brullend stormde Fentom naar voren en sloeg met al zijn macht in de richting van de dokter, die amper wist wat hem overkwam en meer op instinkt dan als reactie achteruit sprong. Fentom miste en het gevecht brak nu in alle ernst uit. De dokter die zich alleen maar kon beschermen tegen de stuurman die wel bezeten leek en niets of niemand scheen te horen, in enkele tellen werd de kajuit herschapen in een hoop gebroken rommel.

Ondertussen werd de kapitein en andere matrozen gewekt en liepen in de richting van het rumoer. Na enig geharrewar slaagden zij erin om Hemlok Fentom te overmeesteren en te boeien.

Jakobar Sien riep alle hens aan dek, hij wou nog maar eens een voorbeeld stellen en besloot zijn stuurman streng te straffen. Maar toen hij de straf uitsprak; drie keer kielhalen, begon een deel van de bemanning te morren. Matrozen begonnen met elkaar en de kapitein te ruziën en de spanning viel te snijden.

De bootsman liep toen naar Fentom en sneed zijn boeien los. Voor de kapitein of iemand anders kon reageren brak er een gevecht uit en al vlug was iedereen in gevecht verwikkeld. Hemlok greep opnieuw zijn zwaard en stormde naar de dokter en zijn dochter. Maar in plaats van de dokter aan te vallen stak hij Elsbet Bindago neer, voor de ogen van haar vader.

Toen viel hij de dokter aan, die zich niet meer verweerde. Zijn zwaard vond het hart van de dokter, wiens gezicht vertrok in iets dat leek tussen pijn en vrolijkheid. Hij greep de stuurman en sprak een vervloeking uit.

"Voor deze daad zal eenieder op dit schip boeten. Nimmer zult gij de kusten bereiken en familie en vrienden weerzien. Dit schip zal rondzwerven tot iemand zich zal opofferen en mijn dochter zal begraven. Tot dan zult gij zeilen in een andere dimensie en om de dertien jaar zult gij twee weken mogen zeilen op de Zee van Atumbar. Pas als mijn dierbare dochter een eerbare begrafenis krijgt zal de vloek opgeheven worden en zal de Veronese voorgoed terug in Dorvaren."

Toen stierf de dokter en terstond stak een zware wind op, die het schip in de lucht tilde en het compleet met bemanning in een zwart gat liet verdwijnen.

Aldus geschiedde. Nu zal de Veronese voor de zevende keer zijn gevangenis in die andere dimensie mogen verlaten. Jacobar Sien heeft echter niet stilgezeten, tijdens zijn verblijf in de schaduwwereld heeft hij veel geleerd en gezien. In de jaren voor de vierde verschijning van de Veronese leerde hij hoe men door iemands dromen te beïnvloeden een boodschap kan doorgeven. Tijdens de twee weken in de vijfde verschijning ging hij op zoek naar een mogelijke erfgenaam, maar vond niemand. Tijdens de zesde verschijning leerde hij van het bestaan van Doriaan Sien, zijn achterachterkleinkind. Helaas was die op dat moment nog maar veertien jaar, en een jaar daarvoor stierf zijn vader tijdens een scheepsongeluk. En, na 91 jaar, slaagt hij er eindelijk in om contact te maken met een sterfelijke ziel, zijn achterachterkleinkind. Zal de kapitein en zijn bemanning dan eindelijk rust kennen?

Het plot

1. Hoe het begon

Zoals eerder gezegd, zijn onze helden op zoek naar nieuwe avonturen. In de herbergen waar zij zich de laatste dagen ophouden, horen ze het ene fantastische verhaal na het andere. De verhalen over de talloze eksotische volkeren en rassen die in de stad hun al even eksotische koopwaar aanbieden. De rijke feesten, het hele jaar door, die dagen en dagen kunnen duren. De rijkdommen die daar voor iedereen met wat gezond verstand klaarliggen, de wonderen die de magiers daar verwezenlijken. Uiteindelijk heeft wel iedereen een persoonlijke reden om naar Atumbar te gaan. Dus gaan de helden opzoek naar een schip dat hen naar Atumbar wil brengen.

Ze hebben helaas een beetje pech, het is najaar en over drie weken begint de jaarmarkt en de herfstfeesten in Atumbar. Elk schip is volgeboekt, zelfs vissersschepen zijn afgehuurd om ekstra passagiers naar Atumbar te brengen.

Maak hen eerst duidelijk dat zij een hele dag vruchteloos geprobeerd hebben om een reis op een schip te boeken, zelfs als matroos lukte het niet (en niet te vergeten, hoe groter het gezelschap, hoe minder de kans: met drie man was het al moeilijk, voor acht man is het zelfs onmogelijk). Voor de ongelooflijk rijke helden: als ze proberen een kapitein om te kopen arriveert het (bijna) benadeelde slachtoffer, die natuurlijk juist een volle neef is van de burgemeester, de graaf van Nuther, die op zijn beurt goed bevriend is met de jongste zoon van de koning.

2. De Zwaluw

Op het moment dat ze zich beginnen af te vragen dat ze wellicht niet meer in Atumbar geraken, komt kapitein Doriaan Sien naar hen toe en biedt hen een baan en/of een overtocht aan op zijn schip de Zwaluw.

Als de helden en de kapitein dan hun overeenkomst gesloten hebben, krijgen onze helden nog de tijd om vlug hun spullen op te halen. Ze krijgen het kadenummer en de naam van het schip (de Zwaluw). De kapitein heeft hen echter niet alles verteld, het enige wat de helden weten is dat de kapitein naar Atumbar vaart en dat hij nog matrozen nodig heeft. Hij is pas sinds gisteren terug in Nuther, vandaar dat hij nog zo laat op zoek moest gaan naar matrozen.

Wanneer de helden dan op de kade komen, laat ze dan even zoeken naar de zwaluw (die helemaal achteraan, en achter een groot schip ligt). Geef hen een beschrijving van het schip en vertel hen vervolgens kortweg dat geen enkel van de schepen die aan hun beschrijving voldoet de Zwaluw is. Als ze aan een voorbijganger vragen waar de zwaluw ligt, dan wijst die zeeman naar het voorlaatste schip: de Schuimvretter. De helden zullen tot het laatste stukje van de kade moeten lopen voor ze de Zwaluw ontdekken, helemaal in de schaduw van het grote schip, kapitein Sien zal dan op het dek staan en hun vandaar begroeten.

Zeer achterdochtige helden zullen het vreemd vinden dat de Zwaluw zo een klein schip is. Het is zeker geen gewoon handelschip en het is zeker geen vissersschuit. Wanneer zij vragen beginnen te stellen wimpelt de kapitein hen af: er is

geen tijd om alles uit te leggen, het tij is gunstig en hij wil zo snel mogelijk vertrekken. Blijven ze aandringen dan deelt hij hen koudweg mee dat er nog genoeg andere kandidaten zijn voor een reis naar Atumbar en dat de keus volledig aan hen is.

Voor de helden die minder achterdochtig van nature zijn volgen nu een paar nieuwe gegevens die er voor moeten zorgen dat zij dra zullen zien dat het geen gewone reis zal worden.

- Ze blijken de enige bemanningsleden aan boord te zijn.
- Er is niets aan boord van de zwaluw dat lijkt op handelswaar, hun kajuiten blijken in het ruim gesitueerd te zijn, daar waar normaal de waren opgeslagen liggen.
- Het schip is zwaar versterkt, met ekstra dikke wanden, ijzeren verbinten, zware verbindingen. Iemand met de nodige kennis over schepen zal dat misschien een beetje ongewoon vinden, het schip is eigenlijk gemaakt voor snelle vaarten, maar door de zware versterking zal het veel snelheid verliezen (de wendbaarheid blijft echter behouden, deze informatie heeft op zich natuurlijk geen enkel nut, tenzij het wekken van de nieuwsgierigheid van de helden).

3. De ware toedracht

Eenmaal op volle zee zal Doriaan Sien hen alles vertellen, de voorgeschiedenis, het bezoek van zijn betovergrootvader in zijn dromen en hun taak: De stoffelijke resten van Elsbet Bindago zoeken en begraven. De kapitein zal hen ruimschoots vergoeden voor de doorstane emoties.

Doriaan Sien is door zijn betovergrootvader over de toestand op de Veronese gewaarschuwd; hij vertelt de helden over de tweedracht tussen de bemanningen en de mogelijke gevaren die daardoor kunnen ontstaan. Hij heeft een collectie magische wapens en beschermingen tegen geesten bij en deelt ze uit (er zijn genoeg wapens en beschermingsmiddelen voor elke held).

Wat hij (en Jacobar Sien, zijn betovergrootvader) niet weet is dat Hemlok Fentom ook te weten is gekomen dat Doriaan Sien op weg is naar de Veronese om een einde aan de vervloeking te maken. Voordat de helden en Doriaan Sien arriveren wil hij Jacobar Sien en zijn trouw gebleven bemanning uitroeien.

Hemlok Fentom zit echter sinds de vervloeking opgesloten en de wapens zitten eveneens achter slot en grendel, kapitein Jacobar Sien is de enige die de sleutel van de wapenkamer heeft. Fentom heeft echter de steun van enkele bemanningsleden die hem zullen helpen met de uitvoering van zijn plan. Zodra de vervloeking is opgeheven, zal Fentom worden bevrijd en zal een nieuwe munitie plaatsvinden. Fentoms plan steunt op de mogelijkheid van een feestje na het beeindigen van de vervloeking.

De stomdronken matrozen zullen niet veel weerstand kunnen bieden en de helpers (zo noemt hij Doriaan Sien en onze helden) zullen er al niet veel beter bij lopen. Eens hij de baas is over de Veronese zal iedereen die niet meewerkt overboord gezet worden, aan hun lot overgelaten.

4. De Veronese in zicht

Onze helden zullen de Veronese op een middag (laten we zeggen van de tiende dag) in zicht krijgen. Het schip zeilt inderdaad voortdurend rond een klein eiland, op steeds dezelfde afstand, de zeilen steeds bol. Kapitein Sien zal opmerken dat dit niet kan omdat de wind nu vanuit een andere richting waait. Dit komt omdat het eiland eigenlijk de kern is van een doorgang naar de schaduwwereld, deze poort naar de schaduwwereld is ongeveer 200 meter in doorsnee, iets groter dan de baan van de Veronese rond het eilandje.

Wanneer de helden de poort binnenvaren zeilen ze de schaduwwereld binnen. Terstond wordt de horizon alsmaar vager en de lucht varieert van lichtblauw aan de rand tot dieppaars vlak boven het eiland. De temperatuur stijgt eveneens enkele graden (genoeg om direkt te voelen).

De kleur van het water is eveneens veranderd en heeft nu een groene kleur, maar het is voor de rest overigens heel gewoon zeewater.

5. Aan boord van de Veronese

Aan boord van de Veronese is er niets te zien of te horen, niet op het dek, niet in elke kajuit. Ze kunnen rustig alles doorzoeken en zo al een paar hits verzamelen (o.a. het scheepsjournaal). Pas tegen de avond zullen ze voor het eerst de bemanning van de Veronese zien. De geesten zijn natuurlijk al heel de dag aanwezig maar zijn onzichtbaar gebleven voor onze helden. Alles werkt normaal, ze kunnen het schip zelfs besturen, maar als ze proberen weg te zeilen, weg van het eiland, zullen de helden zien dat ze niet voorbij de grens van de poort kunnen komen.

Wanneer de avond begint te vallen zullen de helden meer en meer een aantal schimmen kunnen zien, over heel het schip verspreid. Het zijn de geesten van de bemanning die wanneer zij op Dor zijn, alleen maar 's nachts actief zijn. Overdag zijn ze onzichtbaar en gebonden aan de plaats waar ze stonden voor het morgen werd. Als de avond valt worden ze terug actief.

Volgt dan een emotionele ontmoeting van de beide kapiteins (betovergrootvader en achterachterkleinkind), en de hele uitleg van wat er moet gebeuren: Elsbet Bindago moet begraven worden op het eiland, en pas als dat gebeurt is, wordt de vloek opgeheven. (tussen haakjes: voor het grootste effect moet dit zo dramatisch mogelijk verteld worden, zeker niet gewoon van dit blad afgelezen worden).

6. Het spookeiland

Het eiland is volledig kaal. De overgang tussen water en het eiland is bijna niet te zien. De bodem lijkt op het eerste gezicht rotsachtig, bijna vulkanisch, maar blijkt zeer zacht en veerkrachtig te zijn, (je zakt er in weg tot in je enkels). Het is zelfs zeer lastig om gewoon een gat te graven, het moet er echt ingehakt worden. Een speler die op het idee komt om vuur te gebruiken (waardoor de bodem letterlijk wegsmelt) kan 30 EP's extra verdienen.

Bij aankomst op het "eiland", dat, zoals eerder al vermeld, eigenlijk de kern van de poort naar de schaduwwereld vormt, verlaten. Maar de aanwezigheid van personen (of za-

ken) kan opgemerkt worden door iedereen die in de buurt van de poort in de schaduwwereld is. En hoe meer elementen in de kern van de poort komen, hoe groter de kans dat iemand of iets uit de schaduwwereld hen opmerkt.

De kans dat de groep opgemerkt wordt, kan je op de volgende manier berekenen: het aantal helden op het eiland + Doriaan Sien (die ook is meegekomen) + Elsbet Bindago maal 10. Dus: als er drie helden op het eiland komen is er 50% kans dat de helden een onverwachte gast op bezoek krijgen. Dit gebeurt overigens altijd als er iemand zich in de kern van een poort naar andere werelden bevindt, het is een van de eigenaardigheden van de schaduwwereld en zijn door-
gangen.

Zolang iemand op het eiland is, is er natuurlijk een kans dat de groep bezoek krijgt. Rol daarom elke 10 minuten (fictieve tijd, dus niet de echte speeltijd (zie S&S blz. 12, paragraaf 2.1: Tijd)) dat er iemand op het eiland is. Het graven en de begrafenis neemt ongeveer een 20 tal minuten in beslag, als er niet getreuzeld wordt tenminste.

Indien er een bezoeker komt gebruik dan de volgende tabel. Eventueel kan je ook een monster of NSK naar keuze gebruiken, als het ware een op maat van het gezelschap gesneden bezoeker.

- | | |
|-------|---|
| 1 - 2 | Demoon (niv 2 voor beginnende karakters, niv 3 voor de anderen). |
| 3 - 5 | 1D4-2 dwaalschimmen (voor beginnende karakters) of 1D3+1 dwaalschimmen (voor meer ervaren spelers). |
| 6 | 1 Schaduw (niv 2, voor beginners) of 2 Schaduwen (niv 3, voor ervaren karakters) |

Wanneer de begrafenis beeindigd is, is de vloek ten einde. Vanaf dan zal de doorgang naar de schaduwwereld zich beginnen te sluiten, de lucht verandert nu voortdurend van kleur en het eiland begint te beven en weg te zakken in de zee. De schepen zullen nu zo vlug mogelijk weg zeilen voor de poort helemaal gesloten wordt. Jacobar Sien weet dit en zal alles uitleggen aan Doriaan en de helden.

7. De muiterij

Eenmaal ontsnapt uit de poort, wanneer iedereen aan boord beseft dat het gedaan is, wordt deze gebeurtenis natuurlijk stevig gevierd. Jacobar Sien zal niemand op wacht zetten, zelfs niet om de nog altijd gevangen Hemlok Fentom te wekken.

Laat op de avond zullen handlangers van Fentom de sleutels van de wapenkamer nemen en Fentom bevrijden. Ze hebben geen moeite om de dronken matrozen te overmeesteren en zijn al vlug meester over de Veronese. De meeste matrozen beseffen amper wat hen overkomt. Bovendien zijn de meeste er ook niet erg rouwig om want Hemlok Fentom belooft hen een deel van de lading en de kapitein was niet erg populair: hij was wel eerlijk en rechtvaardig maar overdreven streng en zonder al te veel genade voor mannen die eventjes buiten de lijn gingen. Slechts een vijftal matrozen blijven de kapitein trouw en worden eveneens gevangen genomen, de rest aanvaardt Fentom als nieuwe kapitein.

Wat is er met de helden gebeurd? Ze hebben vrolijk meegevierd en ontwaken met barstende hoofdpijn in een cel in het ruim. In de wijn zat een slaapdrank. Elke held met een beetje gezond verstand zal de situatie vlug doorhebben en proberen te ontsnappen. Wanneer je de pech hebt en helden meestert die er een erezaak van maken om alles rustig af te wachten, zet er dan wat haast achter: een held wordt uit de cel gesleurd een deerlijk mishandeld, "als voorbeeld voor de anderen". Wanneer de anderen dan nog niets doen laat hem dan maar sterven "als voorbeeld voor de anderen". Wanneer die dus echt sterft kan de wraak-thematiek aangeboord worden: onze levende en laffe helden worden dan uitgescholden en uitgelachen door de bemanning. Voor hen is solidariteit immers geen ijdel woord.

In deze cel hebben zij, zoals eerder gezegd twee manieren: Onze helden werden in de cel gegooid waar Fentom zat, en waar hij ook probeerde uit te ontsnappen. Wanneer onze helden de cel grondig doorzoeken, vinden zij in de stromatras een vijl en een kleine ijzerzaag waarmee ze zich kunnen behelpen.

De tweede is de klassieke manier: de twee matrozen die het eten komen brengen zijn nog niet al te nuchter en kunnen eigenlijk gemakkelijk overmeesterd worden (dramatische variant: een van de matrozen is trouw gebleven aan de kapitein en slaat de andere neer en helpt vervolgens de helden met hun "tegenmuitertij").

Eenmaal uit de cel hebben zij verschillende keuzes:

- 1. De kapitein bevrijden. De kapitein en zijn matrozen zitten in een cel aan de voorzijde van het schip. (cel 1), onze helden zitten natuurlijk in cel 2, aan de achterkant van het schip. Er zijn verschillende wegen om de cellen te bereiken: op het dek, onder het dek en langs de zijanten van het schip.
- 2. Hemlok Fentom overmeesteren. Een beetje gewaagder maar al even doeltreffend, als onze helden eerst de kapitein gaan bevrijden zal hij dit direkt voorstellen. Fenlok heeft echter een paar maats op wacht gezet en nu komt het erop om snel te zijn. Als het te lang duurt komt de rest van de bemanning en loopt alles uit op een vreselijke slachting, de kapitein wil dit trouwens ten allen prijze vermijden.
- 3. De wapenkamer beveiligen. Een mogelijke optie; maar een veiligheidsoptie; niet echt nodig maar als de matrozen geen wapens hebben kan wellicht een bloedbad vermeden worden. Laat een paar tips vallen uit de mond van de kapitein of een matroos. Er zijn hier ekstra EP's te verdienen.

Natuurlijk is er wel iemand in dit universum die dwars tegen elke logika in een fantastisch, fenomenaal plan bedenkt waar gewone stervelingen zoals u en ik nog niet eens aan durven denken. Laat hem gerust het plan uitvoeren maar maak het hem niet gemakkelijk. Naar eigen keuze kan de SM hier veel of weinig EP voor geven. Laat gerust veel ruimte over voor improvisatie en experimenten van de spelers, moedig ze hierin aan en beloon ze dan met ekstra EP voor goed in een rol spelen.

Wanneer de helden op hun hoede waren en een oogje in het zeil gehouden hebben is er een kans dat ze opmerken dat niet iedereen vrolijk aan het meevieren is. Wanneer ieder-

een mee een oogje in het zeil houdt kunnen ze twee matrozen zien wegsluipen. Een of twee helden kunnen zonder argwaan op te wekken die matrozen volgen. Ze zullen dan zien dat zij proberen Hemlok Fentom te bevrijden en proberen de poging te verijdelen, (dat zal natuurlijk lukken, ze zijn immers helden of niet soms). En als de rest van de bemanning dan komt aangelopen en de handlangers op hun beurt werden gevangen genomen, is de muiterij gedaan. Maar zeg nu zelf: is dit echt een manier om zo'een avontuur te eindigen? Een muiterij meemaken en ze daarna helpen oplossen is toch veel spannender, meer dramatisch en glorieuzer. Dus: laat onze helden maar rustig meevieren, en ontwaken in een cel (zie hoger).

NSK's skores en info

Kapitein Doriaan Sien

* Mens, 39 jaar, kapitein van de Zwaluw (en enkele andere schepen) en voor dit avontuur ook de opdrachtgever van de helden. Enigszins zwijgzaam en steeds ernstig kijkend, alsof hij de last van heel Dor op zich draagt. Vragen moeten uit hem losgepeuterd worden maar hij zal wel alles beantwoorden wat hij kan of weet. In elke situatie blijft hij doodkalm en beheerst, hij heeft al elke bekende zee in Dor bevaren en er zien weinig dingen die meer doen dan een wenkbrouw van de kapitein bewegen.

Skores

BEH 78	KRA 19	WEE 79	CHA 33
INT 55	MOE 70	OPM 48	SPI 69
OMV 18	BEW 4		
LEP 42	AK 0	KB 0	

Kundes

Astronomie 56, Diplomatie 52, Lez/Schr Atumbariaans 78, Lez/Schr Liriaans 72, Oriënteren 69, Stijl 52, Weerkunde 82, Zeevaarkunde 71, Zien 82, Heel Moedig (4), Heel Sterk (5), Heel Taai (5), Sterke Persoonlijkheid (5).

Wapenkundes

Vuist (R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6
Dolk (R) 40, 1 aanval, schade 1D6+2
Strijdbijl (R) 70, 2 aanvallen, schade 3D6+2
Kruisboog 60, schade 2D6+4

Uitrusting

Zachte leren broek, zijden hemd, zware, stoffen overjas (lichaam en armen 1 BEP), grote hoed (1 BEP op het hoofd) en leren laarzen. Aan zijn gordel hangen een beurs (met 34 Dkt en 60 Sh) en een sierdolk.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	1
L arm	4-7	4 (10%)	1
R arm	8-11	4 (10%)	1
Lichaam	12-16	15 (35%)	1
L been	17-18	6 (15%)	1D4
R been	19-20	6 (15%)	1D4

Kapitein Jacobar Sien

Mens en tijdelijk geest, betovergrootvader van Doriaan Sien en kapitein van de Veronese. De kapitein lijkt als twee druppels water op zijn betovergrootvader, alleen de ouderdom en de baard van Jacobar maken het verschil tussen hun beiden. Zelfs hun karakter lijkt een kopie, hoewel de oude Jacobar veel strenger en barser voorkomt (en is) dan zijn familielid. De kapitein heeft het voorkomen van een zestigjarige maar is in werkelijkheid 154 jaar (waarvan 91 als geest).

Skores

BEH 78	KRA 20	WEE 87	CHA 25
INT 55	MOE 71	OPM 58	SPI 75
OMV 17	BEW 4		
LEP 42	AK 0	KB 0	

Kundes

Astronomie 76, Diplomatie 51, Lez/Schr Atumbariaans 84, Lez/Schr Liriaans 79, Oriënteren 69, Stijl 49, Weerkunde 85, Zeevaarkunde 71, Zien 72, Heel Moedig (5), Heel Sterk (5), Heel Taai (5), Sterke Persoonlijkheid (5).

Wapenkundes

Vuist (R) 25, 1 aanval, schade 1D6
Dolk (R) 50, 1 aanval, schade 1D6+2
Zwaard (R) 80, 2 aanvallen, schade 2D8+3
Strijdbijl (R) 65, 1 aanval, schade 3D6+2
Kruisboog 58, schade 2D6+4

Uitrusting.

Zachte leren broek, zwart hemd, zware stoffen overjas, hoofd- en halsdoek, leren laarzen, aan zijn gordel hangen een beurs en een zware bos sleutels. Het zijn de sleutels van het hele schip. Wanneer de kapitein opgesloten wordt is hij deze sleutels kwijt, Fentom zal die dan hebben.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	0
L arm	4-7	4 (10%)	1
R arm	8-11	4 (10%)	1
Lichaam	12-16	15 (35%)	1
L been	17-18	6 (15%)	1D4
R been	19-20	6 (15%)	1D4

Stuurman Hemlok Fentom

Mens Fentom was ooit een vrolijk een aangenaam persoon, dat wil zeggen, tot aan de dag van de vervloeking. De jaren aan boord de Veronese en dan in gevangenschap hebben zijn karakter grondig veranderd. Nors en kwaadaardig zint hij op wraak, wraak op de kapitein in de eerste plaats maar ook de andere bemanningsleden staan op zijn dodenlijst; de muiterij is eigenlijk bedoeld om bloed te doen vloeien, de overlevenden van de muiterij zullen, als het aan Fentom ligt nooit levend de kust bereiken, konkrete plannen heeft hij nog niet, maar lang zal het niet meer duren.

Skores

BEH 58	KRA 13	WEE 67	CHA 75
INT 65	MOE 58	OPM 58	SPI 44
OMV 16	BEW 4		
LEP 49	AK 0	KB 0	

Kundes

Astronomie 51, Zeevaartkunde 53, Bootkunde 75, Klimmen 75, Lez/Schr Atumbariaans 78, Zwemmen 82, Heel Sterk (5), Heel Taai (5)

Wapenkundes

Vuist (R) 35, 1 aanval, schade 1D6
Dolk (R) 40, 1 aanval, schade 1D6+2
Zwaard (R) 61, 2 aanvallen, schade 2D8+3
Werpmes (L) 70, schade 1D6+1

Uitrusting

Gewone kleren, gemakkelijk en loszittend, gordel met zware gesp. Wanneer de muiterij uitbreekt eigent hij zich de kajuit en de kleren van Jacobar Sien toe.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	0
L arm	4-7	5 (10%)	1
R arm	8-11	5 (10%)	1
Lichaam	12-16	17 (35%)	1
L been	17-18	7 (15%)	1
R been	19-20	7 (15%)	1

De bemanning van de Veronese

Een twintig-tal matrozen jong en oud (dit is allemaal nogal relatief: de "jongste" is 115 jaar, de "oudste" 145. Vijf van hen bleven de kapitein ten allen tijde trouw. De rest kiest al vlug eieren voor zijn geld, slechts twee matrozen zijn echte handlangers van Hemlok Fentom.

Skores

BEH 48	KRA 15	WEE 61	CHA 45
INT 59	MOE 58	OPM 6	SPI 48
OMV 17	BEW 4		
LEP 47	AK 0	KB 0	

Kundes

Bootkunde 75, Klimmen 75, Zwemmen 82, Heel Sterk (5), Heel Taai (5)

Wapenkundes

Vuist (R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6
Dolk (R) 60, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Werpmes (L) 60, schade 1D6+1

Uitrusting

Gewone kleren en persoonlijke bezittingen worden bewaard in een kistje nabij hun slaapplekken. Die zijn overigens verspreid over het hele schip, er zijn geen speciale slaapkajuiten voor de bemanning voorzien, alleen de kapitein (en de passagiers) hadden aparte kajuiten.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	0
L arm	4-7	5 (10%)	1
R arm	8-11	5 (10%)	1
Lichaam	12-16	16 (35%)	1
L been	17-18	7 (15%)	1
R been	19-20	7 (15%)	1

Het scheepsjournaal

Uitreksels van het logboek van kapitein Sien. Het boek ligt in de kast met de zeekaarten.

- ... We zijn eindelijk vertrokken. Dokter Bindago en zijn dochter Elsbet zijn de enige passagiers aan boord, per uitzondering want we vervoeren alleen maar handelswaren. Wegens een dringende reden heb ik de toestemming gegeven.
- ... Het is nu avond en de wind steekt op uit het zuid-westen, geen goed teken, ik heb alles laten vastgegen en de ruimen worden gecontroleerd.
- ... De storm is eindelijk geluwd, na twee dagen en nachten. Maar we hebben nu een nieuw probleem: de Veronese liep zware schade op. Het roer is beschadigd, de middenmast is gebroken en een lek in het voedselruim bedierf een deel van de voedselvoorraad.
- ... We zijn volop bezig met de herstellingen, de mast kan echter niet meer hersteld worden. Op de koop toe hebben we nu ook nog te maken met windstilte.
- De voedselvoorraad is gerantsoeneerd. Maar de voorraad is heel klein geworden. Ik hoop dat de wind vlug zal opsteken.
- ... De spanningen lopen op. Het is de vierde keer al dat ik moet optreden en enkele weerspannige matrozen moet straffen. Maar het lijkt te werken, ze houden zich kalm.
- ... Zelfs Hemlok, mijn stuurman begint het te begeven, ik heb hem zwaar moeten straffen. Morgen beslis ik wel wat die straf zal zijn.
- ... Drie weken na de gebeurtenissen durf ik terug in het journaal schrijven. Mijn handen beven nog steeds als ik er aan terug denk. We zijn verdoemd, allemaal tot de laatste man zijn we verdoemd.
- ... Toen brak het gevecht uit en Fentom greep een wapen, niet om zich te verdedigen maar om de ongelukkige Elsbet te doden, voor de ogen van haar vader. De dokter kon niets meer doen. Zo werd hij ook dodelijk gewond door Fentom. Maar de dokter sprak een vervloeking uit.

Afronding van het avontuur

Het is dus uiteindelijk de bedoeling dat de spelers de vloek opheffen en de muiterij bedwingen. Het eerste deel zou redelijk vlot moeten gaan en is in de eerste plaats speurwerk: noteer goed wie welke plannen of ideeën heeft en hoe ze uitgevoerd worden. Elk goed idee is wel een paar EP's waard. De muiterij kan iets moeilijker worden: hier kan het een en ander mislopen. In dit scenario kan natuurlijk niet alles voorzien worden, hier staat alleen wat er kan gebeuren als de spelers alles logisch oplossen. De praktijk heeft echter anders uitgewezen: geen nood: improviseer wat en probeer hun plannen min of meer samen te laten lopen met het scenario (en dit is moeilijker dan het lijkt) wat je zeker niet moet doen is elk plan van de spelers direkt de grond in te boren. Ideeën zijn belangrijker dan regels en wanneer de SM beslist om ze te wijzigen naar eigen inzicht dan moet niemand daar iets over zeggen (het de spelers moeilijk of

onmogelijk maken is dan weer een andere zaak). De ideeën moeten ook niet van de spelers alleen komen, een scenario zijn tenslotte ook maar een aantal richtlijnen die even gemakkelijk kunnen gewijzigd worden.

Het avontuur eindigt goed voor de spelers: ze zullen rijkelijk beloond worden en hebben voor de toekomst twee waardevolle NSK-vrienden die later nog zeer nuttig kunnen zijn. Ze mogen een keuze maken uit de handelswaren ter waarde van 800 Dukaten per persoon, laat de spelers tenslotte nog kiezen waar ze willen aan wal gaan en laat daar een nieuw avontuur beginnen.

Ervaringspunten

De Vloek opheffen: 100 EP voor diegene(n) die op het idee komt (komen).

100 EP voor diegenen die meegaan op het eiland.

De muiterij: 50 EP voor iemand die een van de volgende plannen bedenkt:

1) De kapitein bevrijden

2) Hemlok Fentom overmeesteren

3) De wapenkamer beveiligen

4) elk ander plan dat bedacht wordt om zo weinig mogelijk slachtoffers onder de bemanning te maken.

300 EP voor het succesvol beëindigen van het avontuur, -10 EP voor elke dode matroos tijdens de muiterij.





Demonisch hoogstandje

Door Foob

1. Inleiding

De hele dag reeds trekken de SK's door een desolate, heuvelachtige streek. Is we er even van uit gaan dat ze noordwaarts stappen dan zien ze recht voor hen een langgerekte bergketen. Het donkert als ze aan een kruispint komen. Rechts (westelijk) staat een (nieuw uitziende) burcht (rol steenkunde)ier wacht hen een vriendelijk welkom. Toch heerst er een sombere stemming maar de reden hiervan wordt niet onmiddellijk duidelijk. Die avond nuttigen zij het maal in gezelschap van dame Feola en haar zoon Neron en dochter G'wen. Het is hier dat het avontuur een aanvang neemt (zie: de avond in de burcht).

2. Voorgeschiedenis

Albon, vader van Neron ligt op dit moment stervende in een belendend vertrek. Hij heeft namelijk een demonenvloek over zich gekregen omdat hij zich wat té intensief bezig hield met de onderzoekingen rond een bepaalde tempel die in het noordelijker gelegen voorgebergte ligt.

Het volgende kan eventueel worden verteld door Neron mits de SK's slagen in een Volksomgang proef en slechts indien om zulke informatie gevraagd wordt.

"Albon zocht reeds geruime tijd naar de vindplaats van de "vuisten". Het is deze zoektocht die onze familie trouwens naar deze streek gebracht heeft. Deze burcht is nog maar een jaar geleden voltooid. Het was van hieruit dat Albon de streek doorkruiste op zijn waanzinnige kweeste. Op een dag is hij tot het noodlottig besluit gekomen dat de magische schat zich in een geheimzinnige tempel in het noordelijk voorgebergte moest bevinden. Albon is er op zijn eentje naartoe gegaan en is als een gebroken en waanzinnig man teruggekeerd."

De huidige inwoners van de tempel stelden zijn nieuwsgierigheid omtrent hun tempel niet zozeer op prijs en hebben hem vervloekt en heen gestuurd (hij had geluk).

Wat is er aan de hand met deze tempel? Voornamelijk dat hij sinds mensenheugenis het bolwerk is van een demoonsekte. De huidige sekteleden wonen er nochtans recent. Een ondernemend demonenmagiër besloot namelijk dat deze ruïne de uitgelezen plek was om een waagstukje te ondernemen: het oproepen van een opperdemoon. Hiervoor trok hij een aantal mindere demonenmagiërs aan opdat zij hun magische krachten konden bundelen. Mocht de demoon uitbreken zou dat immers een ramp betekenen. Onnodig te zeggen dat deze sekte bij hun duistere praktijken geen pottenkijkers kon verdragen. Dus, toen Albon een ongezonde interesse voor hun tempel vertoonde hebben ze hem van zijn zinnen beroofd en wandelen gestuurd. Men kan wel stellen dat hij

geluk gehad heeft, andere indringers wachtte vaak een droeviger lot naargelang de toevallige gemoedsstemming van de sekteleider.

Wat de sekteleiden echter niet weten is dat er in een krypte onder hun tempel magische voorwerpen liggen. Deze voorwerpen werden door hun voorgangers, vele eeuwen geleden vervaardigd om weerwerk te kunnen bieden mocht een demon erin slagen uit zijn pentagram te breken. Albon was over het bestaan van deze "vuisten" of "klauwen" te weten gekomen via een oud magieboek. De huidige demonenmagiërs weten hier echter niets van en hopen de demon in bedwang te houden zonder zulke hulpmiddelen.

Over de vuisten kan Neron eventueel nog het volgende vertellen: "Vader kocht een oud magisch boek in de stad. Daarin was sprake van iets wat vrij vertaald "magische handen" of "vuisten" of "klauwen" genoemd wordt. Vader geloofde dat de bezitter ervan ongekende krachten zou bezitten. Blijkbaar is het hem fataal geworden maar, geloof me, ooit neem ik wraak op wie hem dit heeft aangedaan"

3. De avond in de burcht

Bij hun aankomst worden de SK's verwelkomd door de ceremoniemeester Cheems; een stijve, zwijgzame, al wat oudere man. Hij zegt:

"Welkom reizigers. Laat Odiel voor uw paarden zorgen (zo de SK's over paarden beschikken) en uw kleding verschonen. Ik zal uw bad laten volgieten en u avondkleding bezorgen waarna u, als u zo vriendelijk wil zijn, het avondmaal met mijn meesteres en haar kinderen kunt nuttigen; een avondmaal, naar ik u mag verzekeren, van opperste kwaliteit zoals we van onze kok gewend zijn. Kom nu."

Een geslaagde OPM-proef laat de SK's een vreemdsoortig symbool op 's mans rechterpols opmerken. Het is het symbool van de gilde der geschoolde ceremoniemeesters (zie figuur nr. 4).

Een SK dat ook slaagt in een Geschiedenis of Stijl-proef komt dit te weten.

Cheems zegt iets tegen Odiel zonder dat de SK's dit horen. Wie slaagt in een Liplezen proef verneemt het volgende: *"Giet de baden vol en zorg voor gepaste kleding. Geen al te opgewekte kleuren indien mogelijk, uit konsideratie voor onze meesteres. En verwittig Betta, opdat ze een prachtfa-zant slacht."*

Als iemand slaagt in een Luisteren-proef vangt hij slechts het volgende op:

"...mompel mompel... zorg voor ...mompel mompel mompel... te opgewekte ...mompel mompel... mogelijk ...mompel mompel... voor onze meesteres. Verwittig Betta ...mompel mompel... pracht ...mompel... slacht."

Na een korte wachtperiode in de hal krijgen de SK's elk een identieke kamer toegewezen met een luksueus bed, een bad gevuld met dampend water en aangelengd met geurige oliën. Op de rand van de tobbe staan allerlei parfums. Over een stoel hangt somber ogende avondkleding. Verder is er nog een kast gevuld met linnengoed van hoge kwaliteit.

SK's die slagen in een Godsdienst (of desnoods Stijl) proef weten dat de kleuren van de avondkledij symbool staan

voor rouw. Rouw niet om een dode maar om een stervende (subtiel verschil).

3.1 Aan de dis

De SK's worden aan hun kamers afgehaald door Cheems die hen naar de eetzaal begeleidt. Daar zijn Feola, Neron en G'wen reeds aanwezig. G'wen biedt een werkelijk adembenemend zicht (het raam uit over de velden en dergelijke). Elke mannelijke (of desgewenst ook vrouwelijke) SK moet een SPI-proef afleggen. Mislukt die dan maakt het SK in kwestie een nogal domme wezenloze indruk. Het SK is zelfs zo aangegrepen dat het de rest van de avond een -20% heeft op enkele door de SM bepaalde kundes (bijvoorbeeld Oriënteren, Luisteren, Charmeren, OPM...). Dit kan gevolgen hebben omdat er een geslaagde Luisteren-proef nodig is om het vage geschreeuw te horen dat van de bovenverdieping komt. Daar ligt Albon op sterven die door zijn actie het rood van de wandbekleding een naargeestige, dubbelzinnige ondertoon geeft.

Neron is maar al te gretig om de SK's tot bij zijn vader te leiden als ze vragen stellen naar het geschreeuw. Neron ziet in de SK's potentiële bondgenoten om zijn vader te wreken. Merken de SK's het geschreeuw echter niet op dan handelt het gesprek verder over gewone dingen (hun bestemming, hun herkomst, beroep, het weer, het landschap, het maal...). De stemming blijft echter ten allen tijde somber. Het is dan aan de SK's om zelf een zoektocht te organiseren teneinde iets interessants te ontdekken. De SM kan hen hiertoe aanzetten door Neron gewag te laten maken van de rijkelijk gevulde bibliotheek. Er mag echter niemand in deze ruimte zonder toestemming van de eigenaar (dus van Albon). Maak dit de SK's ook duidelijk zodat ze wel verplicht worden stiekem rond te neuzen willen ze iets in deze bibliotheek ontdekken.

Als de SK's iets over de vader vragen grijpt Albon dit onmiddellijk aan om de helden mee naar boven te nemen en hen de toestand van zijn vader te tonen.

4. Het kasteel

De binnenplaats

Hier bevindt zich een waterput en een kooi met drie grote honden (skores identiek aan die van de wolf uit het basisregelboek).

(1) Logeerkamer

Een logeerkamer voor de seizoensarbeiders, die er nu niet zijn. Er staan vier bedden, twee lege kasten, vier stoelen en een tafel.

(2) Toilet

Hetgeen een Ruiken+80-proef overduidelijk uitwijst.

(3) Woonruimte

Hier wonen de twee stalknechten en onderhoudspersonen, Odiel en Peter. Hier staan twee bedden (het hoofdkussen van Peter is vreemd stijf). SK's met de kunde Ruiken kunnen achterhalen hoe dit komt (+50% voordeel) mits ze achteraf ook nog slagen in een Genezen Mens Ziekten-proef.

"Peter heeft namelijk problemen met een ziekte die de oorsmeerproductie stimuleert, denk ik", weet het SK dan te vertellen. Onder het hoofdkussen ligt een beduimelde prent (gravure) van een naakte vrouw. Er ligt ook een onduidelijk papiertje met vreemde tekens (uitknipsel nr. 1).

Er staat een kast met werkkledij en allerlei werkschoeisel. Onder het bed van Peter staat een doos met (zelf getekende) vreselijk naïeve pentekeningen van obscene poses.

(4) Woonruimte van dienstmeid, en tevens kokkin, Betta

Hier staan in een kast: kleding, schoeisel, linnengoed en een volle fles oude wijn (op het etiket (uitknipsel 2) staat een handgeschreven opschrift: "Niemand schooner dan Betta XXX"). Er staan in deze ruimte ook nog een tafel, twee stoelen, twee krukken, een bed met daaronder een beddepan en een waterpot, en een nachtkastje met als inhoud: een klein boekje met lettertekens en eenvoudige verhaaltjes en een schrift met in stuntelig handschrift neergepende lettertekens en woorden. (Cheems leert Betta namelijk lezen en schrijven), een klein flesje met alcoholische inhoud, en een flesje met opschrift: wonderdrank (eigenlijk is het levertraan).

Aan de wand hangen verder nog twee ronde borden uit gebakken klei waarop in bas-reliëf huiselijke taferelen staan afgebeeld. Op de achterzijde staan de initialen H.G. gekerfd (waarde: 0.5 Dkt. per bord). Er prijken ook drie vergeelde bladen met kindertekeningen (herkomst onduidelijk). Boven het bed hangt tot slot een ijzeren vorm (zie figuur 1). Deze is het godsdienstig symbool van de Kooven-vereerders. Betta gelooft hier niet echt in maar vernims zij uit de bergen afkomstig is beschouwt ze het als een aandenken aan haar cultuur. Wie slaagt in een Godsdienst-proef kent dit symbool en weet ook dat het staat voor de verering van de berggod.

(5) Kleine kale ruimte

In deze ruimte is een trap naar de lager gelegen wijnkelder: een vijf bij zes meter grote ruimte waar een aantal vaten goede wijn staan. Een van deze vaten is hol. Hierin heeft peter een tweetal zeer oude wijntjes en een aantal potten konfituur verborgen. Als hij even kan komt hij hiervan snoepen. Cheems en Betta zijn hiervan op de hoogte. Het vat is open te krijgen mits men slaagt in een Mechaniek+40 proef of een gewone BEH-proef.

(6) De keuken

Hier ligt en staat alles wat men zoal in een ordinaire keuken kan aantreffen.

(7) Cheems' kamer

Naast een bed en een kast met allerlei ceremoniekleding vinden de SK's hier een boekenkast met romanliteratuur en gedichten naast een aantal prentenboeken over allerlei onderwerpen (allemaal niet erg interessant voor de SK's). Verder staat er ook nog een vitrinekast met een theepot en bijhorende kopjes, zilverwerk, schrijfgerei en wat bladen met (zelfgeschreven) gedichten (zie uitknipsel nr. 3).

(8) De leef- en eetkamer

Smaakvol ingericht met kasten gevuld met zilverwerk. Er hangen wandtapijten en er is een grote open haard met daar-

boven een wapenschild. Verder is er nog een lange dineertafel met twaalf stoelen. Op de tafel staan grote, zilveren kandelaars en erboven hangt een kroonluchter met 36 kaarsen. De ruimte wordt verder verlicht door fakkels in sokkels.

(9) Wachtruimte

Een wachtruimte met stoelen en kommen met fruit en aan de wand een reeks schilderijtjes.

(10) Wasruimte

Hier staan wasbekkens en hangen propere doeken.

(11) De wapenkamer

Er staat een wapenrek met daarin zes bastaardzwaarden (waaronder één kwaliteitswapen), een tweekhandswaard, tien speren, een lange boog, twee korte bogen, twee kruisbogen, een ton gevuld met loden kogeltjes voor slingers en kruisbogen, een kist gevuld met alle soorten pijlen, een gevechtsharnas (plaat), twee platen helmen en twee zware maliënkolders.

(12) Oefenruimte

Een lege ruimte. Aan de wand hangt een illustratie die de verschillende aanvals- en afweerhoudingen met een bastaardwaard illustreert.

(13) Opslagplaats

Hier worden de voedingswaren bewaard (er is ook een ijskelder met vlees) en er staan een aantal landbouwwerktuigen.

(14) De stallen

Hier staan vijf paarden.

(15, 16, 17 en 18) Logeerkamers

Elk met één groot bed, een kast, een boekenkast met lichte literatuur, waaronder een poulair gedichtenboek (uitknipsel 16). Niets van belang voor de SK's dus. Verder smaakvol ingericht met kleine wandtapijten of schilderijtjes. Achter een voorhang is er een kleine badkamer met een badtobbe. Op de rand ervan staan flakons van geurende badolieën.

(19) Kamer van Neron

Deze is op slot (bovendien is Neron misschien aanwezig).

(20) Toilet

Een kwalijk riekend vertrekje met een bank waarin een een rond luikje zit. Wat perkamentjes met spreken en volksverhalen zitten in een bakje. Een SK dat hier zijn neus binnen steekt ontdekt op de grond vier kleine papiertjes (zie uitknipsel nr. 4).

(21) Kamer van G'wen

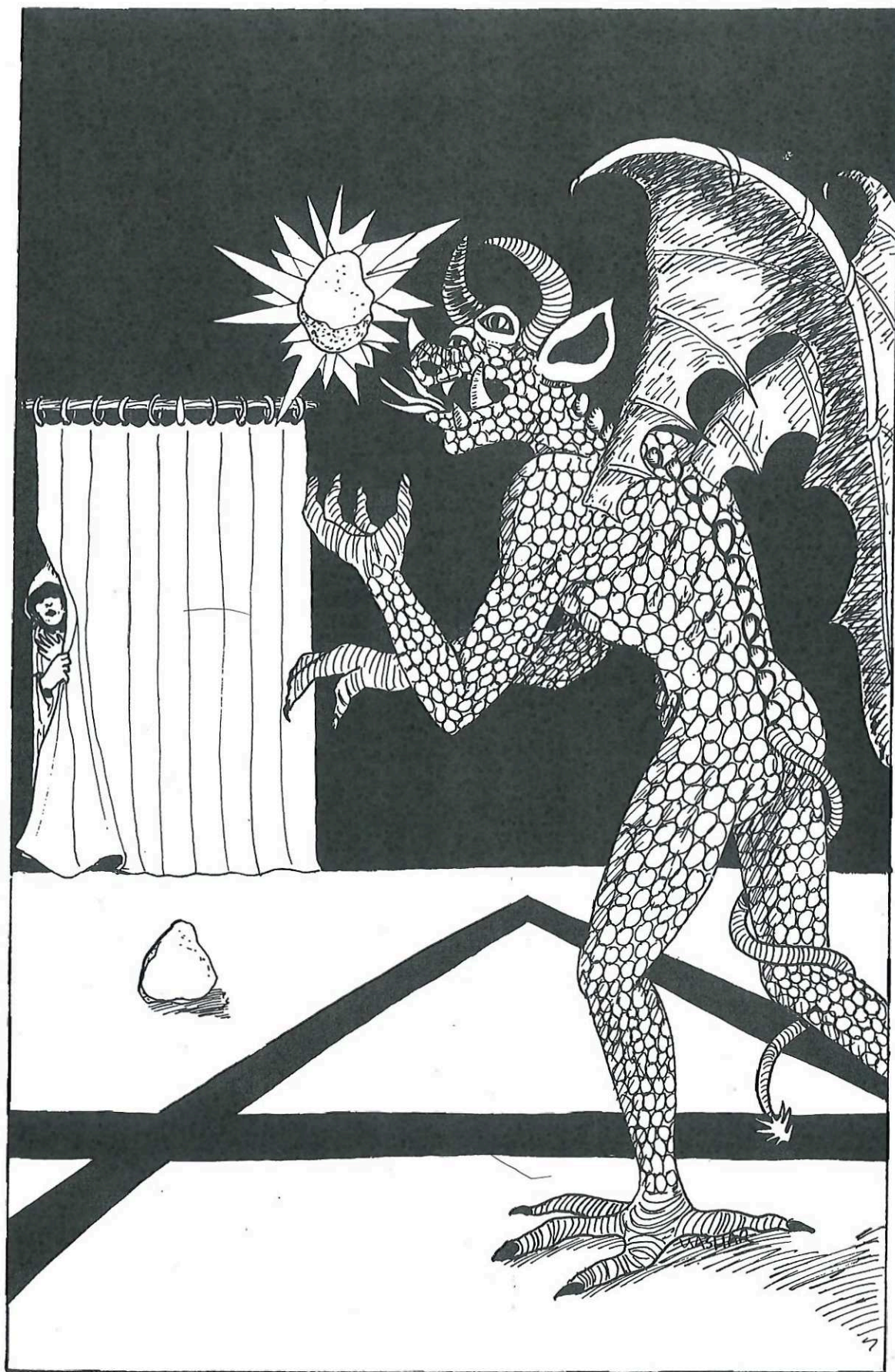
Deze kamer is, evenals die van Albon, op slot.

(22) Kamer van Albon

In een groot hemelbed ligt de stervende Albon. Als de SK's hem aanspreken antwoordt hij:

"Ze... Ze zijn niet wat ze zijn. Het is een leugen, een vloek... De krypte! Je moet ze stoppen... Ik weet het... Ik heb het gezien..."

Je vindt in deze kamer een grote kast met kleding en linnengoed, een nachtkastje (van Feola) gevuld met allerlei parfums en een boekje met muziekpartituren. Bovenop het kastje ligt een luit. Op het andere nachtkastje staan populaire boeken over magie. Dit zijn dus geen echte magieboeken!



Binnenin een van de boeken steekt een los perkamenten vel waarop een illustratie van een "kluw" (uitknipsel 5). Naast de tekening staan vreemdsoortige runen (zie uitknipsel nr. 5). Verder ligt hier ook nog een papiertje op (uitknipsel 15). Er zit ook nog een ander vel in het boek. Het is een kaartje. Op het kaartje staat de reisroute die Albion heeft gevolgd op zijn zoektocht naar de schat (zie uitknipsel nr. 6). De kaart stelt de omgeving van het kasteel voor met de bergen in het noorden. Aan de hand van deze kaart komen de SK's de route te weten die Neron volgde om de demonentempel te bereiken. Deze kaart kunnen de SK's gebruiken om hun weg naar de tempel te vinden want in het slot kent niemand de juiste lokatie. Er staan allerlei obskure tekens en hermetische teksten bij in de geheimtaal die Albion zelf ontwikkelde om te voorkomen dat men zou ontdekken waar hij mee bezig was. Een kopij van deze kaart is verborgen in de bibliotheek.

In het nachtkastje ligt verder nog een sleutel van de bibliotheek.

Achter een voorhang staat in deze ruimte nog het bed van Feola. Gezien de omstandigheden slaapt zij apart.

(23) De bibliotheek

De bibliotheek is een vierkante ruimte boordevol boeken en perkamentrollen. Aan de wand hangt een papier in een kader (uitknipsel 14). In deze ruimte staan verschillende boekenkasten en een klein gesloten kastje (WEE: 8) waarin een gouden ring ligt. De ring is te groot om rond een vinger te doen maar te klein om als armband te dienen. Met deze ring kunnen de SK's het mechanisme van het tweeledig hoofd in de krochten onder de demonentempel (zie verder) ontsluiten. Het is dus belangrijk dat ze deze ring meenemen. Op de ring staan vreemde runen (klasse: demonenmagie).

In de bibliotheek zijn verscheidene afdelingen herkenbaar: romans (fiktie), nep-magieboeken, sagen & legenden (waaronder het "Sagen & Legendes" Wijze Boom-boek in een vreemde taal), plantkunde, dierkunde, wetenschappen (fysica, chemie, wiskunde, astronomie, aardrijkskunde,...) en filosofie (waaronder een kostbaar, handgeschreven boekwerk over Mordulaans oeuvre).

De SK's hebben slechts tijd en zin om vier van de onderverdelingen door te nemen. De kopij van de kaart uit ruimte 21, steekt in een aardrijkskundeboek onder de afdeling wetenschappen.

In een magieboek over spoken, demonen en monsters (eigenlijk eerder een populair legendenboek) zijn bepaalde passages die handelen over "klauwen" aangestreept. Hieruit kunnen de SK's afleiden dat er zulke wapens moeten bestaan, althans volgens dit boek, die de eigenaar ervan onoverwinnelijk maken (uitknipsel nr. 7).

Er staat een afbeelding bij van een ridder, die gewapend met een schitterende handschoen een reusachtig, mensachtig monster neermokert.

Uit een filosofieboek valt een vel met een bizarre, eerder lachwekkende tekst (uitknipsel 12).

5. Niet-speler karakters in het kasteel

Feola en G'wen

Moeder en dochter krijgen gemakshalve dezelfde scores op CHA na. De score tussen haakjes slaat op G'wen.

Feola is een stijlvolle, beleefde, maar terughoudende dame. De beeldschone G'wen doet haar best om niet te moeten praten tegen de SK's. Zij zal beleefd antwoorden op gestelde vragen maar zeker niet meer dan dat. Over Albion wil ze helemaal niets kwijt. Het zou trouwens van slechte smaak getuigen als de SK's over dit onderwerp willen verder praten in bijzijn van beide dames.

Skores

BEH	40	KRA	11	WEE	41	CHA	50
INT	47	MOE	28	OPM	45	SPI	40
OMV	16	BEW	4				
LEP	36	AK	+5	KB	-1D4		

Kundes

Bespelen Lier 78, Lezen/Schrijven Atumbariaans 79, Stijl 85.

Wapenkundes (enkel voor G'wen)

Kwaliteitskortzwaard (R) 71, 2 aanvallen, schade 1D8+3+1D4
Dolk (R) 67, 2 aanvallen, schade 1D6+2

Uitrusting

Lichte kleding en een paar juwelen. G'wen draagt ook steeds een dolk onder haar kleding.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	0
Larm	4-7	4 (10%)	1
Rarm	8-12	4 (10%)	1
Lichaam	13-16	13 (35%)	1
Lbeen	17-18	6 (15%)	1
Rbeen	19-20	6 (15%)	1

Neron

Neron is een vurige jongeman die vastbesloten is wraak te nemen op wie of wat ook zijn vader vernietigd heeft. In tegenstelling tot Feola en G'wen durft hij wel ronduit te praten over het noodlot dat zijn vader overkomen is (zie Voorgeschiedenis). Hij tracht de SK's, hoewel niet openlijk, zo ver te krijgen dat zij op onderzoek uit gaan en zal hen naar eigen vermogen helpen. Helaas voor hem valt hij in de hut van Dario ten prooi aan de niv. 1 demonenmagiër Trips. Mocht dit om één of andere reden toch niet gebeuren dan trekt hij verder met de SK's op want aan moed ontbreekt het hem niet.

Skores

BEH	42	KRA	19	WEE	36	CHA	43
INT	46	MOE	36	OPM	40	SPI	39
OMV	18	BEW	4				
LEP	37	AK	0	KB	0		

Kundes

Bespelen Luit 68, Chameren 70, Lezen/Schrijven Atumbariaans 70, Rijden Paarden 76, Stijl 67, Verleiden 77.

Wapenkundes

Grootzwaard 62, 2 aanvallen, schade 2D8+10

Uitrusting

Bovenkleding in zware stof en een lichte leren broek, een zware riem waaraan een zwaard, een geldbuidel (18 Dkt.) en een aantal sleutels hangen (geen enkele van deze sleutels verschaft toegang tot de bibliotheek)

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	0
Larm	4-7	4 (10%)	2
Rarm	8-11	4 (10%)	2
Lichaam	12-16	13 (35%)	2
Lbeen	17-18	6 (15%)	1D4+1
Rbeen	19-20	6 (15%)	1D4+1

Odiel en Peter

Deze twee zijn permanente hulpjes in het kasteel. Peter komt in het avontuur niet als dusdanig voor. Je kan hem laten opdraven als je hier zin in hebt. Odiel heeft tijdens zijn geboorte gebrek aan zuurstof gehad (hij werd onverhoeds aangevallen door zijn navelstreng en door de snoodaard in een vakkundige wurggreep gehouden) en dat is hem aan te zien. Hij heeft slechts een rudimentaire taalkennis en is een meester in het verbergen van potten jam. Bovendien loopt hij letterlijk gebukt onder een bochel.



Skores Odiel

BEH 32	KRA 21	WEE 40	CHA 22
INT 15	MOE 42	OPM 38	SPI 34
OMV 17	BEW 3		
LEP 37	AK 5	KB +1D4	

Kundes

Akrobatie Tuimelen 45, Bewerken Hout 49, Dierenvriend 40, Drinken 67, Genezen Dier Breuken 28, Rijden Ezels 54, Verbergen Jampot 72.

Wapenkundes

Hoofd 42, 1 aanval, schade 1D4 +1D4
Vuist (R) 40, 1 aanval, schade 1D6 +1D4
Riek 55, 2 aanvallen, schade 2D6+1 +1D4
Slinger 50, 1 aanval, schade 1D6+1 +1D4

Uitrusting

Gewone werkkledij, een buidel met 1 Dkt en 6 Sh en een gladde, roze kei, een halfvolle pot jam, een slinger met 5 stenen.

Skores Peter

BEH 41	KRA 15	WEE 41	CHA 41
INT 38	MOE 28	OPM 46	SPI 32
OMV 17	BEW 3		
LEP 37	AK 0	KB 0	

Kundes

Bewerken Hout en Leer 50, Bespelen Eénhandsfluit, Drinken 52, Grappen 47, Rijden Paarden 50.

Wapenkundes

Mes (R) 39, 1 aanval, schade 1D6+1

Uitrusting

Gewone werkkledij, een buidel met 5 Dkt en 18 Sh, een beduimelde prent en een mes.

Betta

Betta is de kokkin van het kasteel. Ze is een ware meesteres in het vak en een zonnetje in kasteel. Zij zingt uit volle, omvangrijke borst allerlei liederen terwijl ze haar huishoudelijke taken verricht. Betta is zeer vriendelijk en hulpvaardig. Echt een gezellig mens.

Skores

BEH 34	KRA 15	WEE 33	CHA 39
INT 40	MOE 36	OPM 39	SPI 43
OMV 18	BEW 3		
LEP 34	AK 0	KB 0	

Kundes

Koken 61, Lezen/Schrijven Atumbariaans 40, Proeven 50, Zingen 59.

Wapenkundes

Vleesmes (R) 30, 1 aanval, schade 1D6+1

Uitrusting

Gewone kledij, een koksmuts en een onedel metalen ring met inscriptie: "B+T".

Cheems

Cheems is de oude ceremoniemeester van het kasteel. Hij bedrijft deze stiel al sinds zijn jeugd en weet alles van etiquette. Kortom: Cheems is wat men gemeenlijk een "stijve hark" noemt.

Skores

BEH 41	KRA 12	WEE 39	CHA 41
INT 45	MOE 32	OPM 28	SPI 55
OMV 17	BEW 3		
LEP 36	AK +5	KB -1D4	

Kundes

Gifkunde 58, Lezen/Schrijven Atumbariaans 60, Proeven 55, Ruiken 54, Waarde schatten 59, Wiskunde 59.

Uitrusting

Ceremoniekleding en een metalen signaalfluitje om het werkvolk te verzamelen.

6. De tocht naar de tempel

De SM kan hier misschien een willekeurige ontmoeting inlassen. Let wel op dat de SK's er niet te veel LEP aan verliezen. Ze zullen die nog hard nodig hebben.

Onderweg merken de SK's mits een geslaagde OPM-proef dat ze achtervolgd worden. Als de SK's deze duistere figuur zouden opwachten (de kundes Kamouflage Natuur of Sluipen vergemakkelijken dit natuurlijk) constateren ze dat het Neron is die tegen de wensen van zijn moeder in met de SK's mee wil gaan om zijn vader te wreken. Wachten ze niet op hem (of is hun OPM-proef mislukt) dan voegt Neron zich bij hen zodra ze zich geïnstalleerd hebben in de hut van Dario.

7. De hut van Dario

Het is al laat als de SK's hier aankomen. Waarschijnlijk beslissen ze hier de nacht door te brengen.

De hut is alles wat men van een hut kan verwachten.

Dario zelf heeft iets terminaals ontmoet in de vorm van een mes tussen zijn ribben, daar vakkundig geplant door een boodschapper van de tempel die in Dario een welkome aanvulling van zijn magische ingrediënten zag. Wat er van Dario overblijft ligt in de proviandkist in de hut. Er is een OPM proef nodig om de bloedvlekken in het zand te zien.

Als de dader, die nog in de hut aanwezig is als de SK's aankomen, met dit feit gekonfronteerd wordt zegt hij dat dat bloed van een dier is (een konijn bijvoorbeeld, of een koe dat een groter dier is dat "moe" zegt). Hij stelt zich voor als Trips, de heremiet en eigenaar van deze hut. In werkelijkheid echter is hij een niv. 1 demonenmagiër die met een boodschap van zijn meester, Maghiera, op weg is naar de tempel.

De "kluizenaar" beweert ook dat hij de toekomst kan lezen uit het vallen der botten. Tegen 1 Dkt wil hij deze kunde wel graag demonstreren. Vooraleer de zware middelen te grijpen (moord) wil hij namelijk deze verdachte avonturiers

afschrikken mochten zij het vervelende idee opgevat hebben wat in het voorgebergte rond te neuzen. Het zouden tenslotte niet de eersten zijn. Dus heft Trips, de handpalmen tegen elkaar aangedrukt, zijn armen in een bezwerend gebaar. Hij maakt cirkelvormige bewegingen met zijn handen en haalt ze plots van elkaar. Vogelbotjes (voor zover iemand deze als dusdanig kan herkennen) vallen op de grond in een bepaalde configuratie en Trips voorspelt:

"Ik zie twee veldlijnen. De ene gekarteld, gebroken, zwak. De andere een duidelijke richting volgend. Ik zie dat deze laatste lijn toeneemt en ik zie een opening, maar... Het lijkt wel een in zichzelf gekeerde opening. Een opening naar nergens en overal waarlangs het niets de krachtige veldlijn aansterkt. De lijn is zwart en koud en er pulseert iets temidden van kwade intenties en dorst naar leven: van zichzelf of van anderen. Wie zal het zeggen? Wat ik wel weet is dat u behoeft terug te keren op uw schreden tenzij u uzelf verspreid wilt vinden over het onzijn in het Al dat ligt op de rand, of op alle mogelijke randen van het Niets."

Demonenmagiërs zijn niet vies van een beetje moorden. De man gedraagt zich dan ook helemaal niet zenuwachtig. Zelfs als de SK's de voorraadkist openen (hetgeen hij wel zal trachten te voorkomen) is hij niet aangedaan. Integendeel! Hij gaat onmiddellijk tot de aanval over met zijn dolk of roept een niv. 1 demoon op (vergeet niet dat er voor het tekenen van het pentagram en de oproeping zelf één gevechtsronde nodig is).

Gebeurt niets van dit alles dan tracht Trips zich even af te zonderen om rustig een pentagram te tekenen en roept een niv. 1 demoon op alvorens zichzelf uit de voeten te maken. Het eerste slachtoffer van de demoon is Neron die (in zijn slaap?) wordt vermoord.

Vergeet niet dat Trips zijn ransel moet meenemen en dat de SK's zich misschien zullen afvragen waar hij zo plots naartoe wil. Mogelijk valt dit NSK hier door de mand. Dat hangt echter allemaal af van de scherpzinnigheid van de vragen die de SK's stellen en van hoe goed de SM kan liegen.

Als het Trips lukt ongemerkt te verdwijnen hebben de SK's nog de kans hem in te halen. Hij heeft zich in de buurt verborgen om de uitslag van zijn daden te weten te komen. Een geslaagde Spoorzoeken-proef verraaft zijn schuilplaats. Het is belangrijk dat de SK's hem zijn ransel afhandig maken. Desnoods forceer je de zaak een beetje maar zelfs al doe je dit zorg er dan voor dat de SK's denken dat het hun verdienste is. In het ergste geval kan je Trips zijn (onderstaande) brief nog uit de ransel laten vallen en door de SK's laten ontdekken. De brief is wat vreemd omdat Maghiera, de schrijver ervan, eigenlijk gek is (zie uitknipsel nr. 14).

8 Niet-speler karakters in de hut

Trips

Trips is een eerloos man. Hij deinst er niet voor terug de smerigste streken uit te halen. Tegelijkertijd is hij een goed acteur want zijn rol als heremiet komt zeer geloofwaardig over. Trips is leerling van Maghiera: wellicht de grootste en waanzinnigste demonenmagiër op Dor.

Skores

BEH	36	KRA	15	WEE	38	CHA	40
INT	60	MOE	71	OPM	38	SPI	60
OMV	17	BEW	3				
LEP	34	AK	0	KB	0	MP	21

Kundes

Akteren 42, Lezen / Schrijven Atumbariaans 80, Magiegevoelig 70, Magiekennis Spreuken Basismagie 76, Magiekennis Spreuken Demonenmagie 76, Spreuken Basismagie (1), Spreuken Demonenmagie (1), Heel Moedig (4), Heel Slim (3), Sterke Geest (3).

Wapenkundes

Demonendolk (niv. 2) (R) 40, 2 aanvallen, schade 1D6+2

Uitrusting

Sobere kleding (in zijn rol als heremiet) met hieronder verborgen een leren riem waaraan een niv. 2 demonendolk hangt. Rond de hals draagt hij een gouden pentagram waaraan momenteel geen demoon gebonden is. Trips heeft ook een ransel verborgen achter de houten kist in de hut. Inhoud: geldbuidel (12 Dkt, 19 Sh), zwarte reiskledij (duidelijk van betere kwaliteit dan wat een normale heremiet zich kan veroorloven), een noodrantsoen aan magische ingrediënten voor basismagie en demonenmagie (2 glimwormen, een kleine (lege) waterkruik, veertjes, een zijden doekje, een stuk slangenvel, een oogbal (van een elf), twee gelijke oogballen (van Dario), zes ragondessabladeren, een orgaan (nier van Dario), een zwarte, harige spin in een doosje, negen vingers (van Dario), tien gram Spiratoplexpoeder in een kolfje en een gouden weegschaaltje.

Trips draagt een hard leren koker met een brief (zie uitknipsel 8). In deze leren koker steekt verder nog een gedicht (zie uitknipsel nr. 9). Dit gedicht verwijst naar de gouden ring en naar het tweeledig hoofd in de krochten onder de demonentempel (zie verder). Om het ontsluitingsmechanisme in werking te stellen zullen de SK's dit gedicht moeten doorgronden. Wat we ook tot Trips' uitrusting kunnen rekenen is zijn paard. Dat staat zo een tweehonderd meter verderop verborgen. SK's die slagen in een Luisteren-proef horen dan ook een paard briesen. Een kritiek sukses betekent dat ze eksakt de lokatie van het paard kunnen achterhalen.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	0
Larm	4-7	3 (10%)	2
Rarm	8-11	3 (10%)	2
Lichaam	12-16	12 (35%)	2
Lbeen	17-18	5 (15%)	2
Rbeen	19-20	5 (15%)	2

Dario

Dario is een lijk dat een aantal lichaamsdelen mist. Hij ligt in een kist in de hut. Dario weet niet of hij hier blij mee is.

Bezittingen

Een (zelfgemaakt) amulet uit harde gebakken klei in de vorm van een hand. SK's die slagen in een Magiekennis Voorwerpen-proef kunnen vertellen dat dit symbool bescherming biedt tegen boze machten. Helaas mist het eksemplaar van Dario alle beschermende kracht, zoals zijn huidige toestand duidelijk bewijst.

9. Tocht door de bergen

Als de SK's weer op pad gaan pakken donkere onweerswolken zich langzaam samen en in de verte is het gerommel van een onweer al hoorbaar. Een geslaagde Weerkunde-proef vertelt de SK's dat er iets abnormaals is aan de manier waarop deze wolken zich samenpakken boven een bepaald punt in het voorgebergte (natuurlijk boven de tempel waar de voorbereidingen worden getroffen voor het oproepen van de opperdemoon).

Een SK dat slaagt in een Plantkunde-proef merkt op dat de planten er steeds vreemder gaan uitzien. De vreemde planten zijn mutaties onder invloed van de demonische krachten die worden aangewend in de tempel. Een SK dat slaagt in een Dierkunde proef komt plots tot de konstatactie dat ze de voorbijgangers geen enkel dier meer gezien of gehoord hebben.

10. Aankomst bij de tempel

Op een gegeven moment zien de SK's een lichtschijnsel. Het is een "priesteres" van de tempel die hen tegemoetkomt met een fakkel. Ze heet hen welkom in de tempel van Koo-ven, god der bergen.

Binnen zijn nog twee priesteressen aanwezig. De priesteressen heten Leann, Wuve en Bendork Fifi (de skores van deze priesteressen vind je bij de beschrijving van de NSK's). Deze laatste is een vrouw van respectabele omvang. Allen gaan gekleed in een wit gewaad zonder versiering en er is een geslaagde OPM-proef voor nodig om de gouden halskettinkjes rond ieders hals te ontdekken. Aan elke kettinkje hangt een gouden pentagram met een gebonden demoon maar die zijn niet zichtbaar daar ze onder de priestergewaden verborgen zijn.

De drie vrouwen dringen er bij de SK's op aan hun wapens te overhandigen of ze ergens buiten de tempel te plaatsen. "Moordwapens mogen deze gewijde plaats niet ontfermen", luidt de reden.

De tempel is het enige onderdak dat deze streek te bieden heeft voor de naderende storm. SK's die toch buiten wensen te blijven lopen een longonsteking op en sterven tenzij ze slagen in een WEE-30-proef of tenzij iemand hen kan redden met de kunde Genezen Mens Ziekten. Maak de SK's hoe dan ook duidelijk dat ze de kans lopen ernstig ziek te worden als ze buiten blijven.

Verkopen de SK's last dan draven een tiental gemaskerde dienaren op, gewapend met zwaarden en een lading offensieve spreuken. Alle dienaren zijn immers basismagiërs.

Volgens de priesteressen is Kooven een harde maar oprechte godheid die van zijn discipelen totale discipline verlangt *"Geen wonder dat de Kooven-verering dan ook kwijnende is"*.

Een geslaagde Godsdienstproef vertelt de SK's dat er inderdaad ooit een Kooven-sekte bestaan heeft maar dat dit geen gemaskerde priesterorde was.

De SK's krijgen samen één ruime kamer toegewezen waar ze de nacht mogen doorbrengen. De priesteressen drukken er wel op dat ze deze ruimte niet mogen verlaten want dat de voeten van oningewijden zich niet over de heilige grond van de tempel mogen bewegen. Ze vragen ook of de SK's morgen hun reis willen voort zetten want dat de priesteressen eigenlijk zo weinig en zo kort mogelijk moeten worden afgeleid van hun heilige taak.

De SK's krijgen een stevig maal, al weten zij niet wat de ingrediënten zijn (het maal is niet giftig). Wie slaagt in zijn Proeven kunde kan vertellen dat het vlees dat de hoofdschotel vormt geen algemeen gebruik kent in de kookkunst. Rolt iemand hier een kritiek sukses dan komt hij tot het ontstellende inzicht dat het eigenlijk mensenvlees is. Dit mag echter geen bezwaar zijn om het maal te prijzen voor zijn vakkundige bereiding want lekker is het wel.

Voor de deur van de kamer wordt een lagere dienaar geposteerd die erop moet toezien dat de SK's in hun kamer blijven (skores: zie NSK's).

Willen de SK's in de tempel rondsnuffelen dan moeten zij deze man overheersen en/of doden. Gelukkig valt hij 's nachts in slaap zodat dit niet al te moeilijk is.

11. In het gastenverblijf

De SK's zitten nu dus opgesloten in deze kamer. Zij kunnen zonder gevaar het voortreffelijk maal nuttigen. Momenteel zijn hun levens niet in gevaar. De demonenmagiërs hebben hun gedachten immers voornamelijk bij de laatste voorbereidingen voor de oproeping en zullen pas later met de SK's afrekenen.

Iets voor middernacht kunnen de SK's een vaag, monotoon, ritmisch zoemen horen. Personen die slagen in een Luisteren proef horen dat het een repetitieve zang is. In de centrale zaal zijn de magiërs begonnen met de oproeping. Als de SK's op onderzoek willen gaan zullen ze zich met de kunde Sloten openen moeten bevrijden en de ingedommelde bewaker overheersen. Mislukt de Sloten openen-proef dan moeten ze de bewaker eerst wakker maken (niet moeilijk), hem naar binnen lokken en dan overheersen. Blijven ze braafjes in de kamer en verkiezen ze een goede nachtrust

dan zullen ze een uur of zo na middernacht opschrikken door een aardbeving. Dit is de losgebroken demoon die een gat in de koepel maakt en "de vlerken neemt". Alle dienaren verlaten de dag erop de tempel. Niemand komt de SK's bevrijden. Die zullen alsnog moeten uitbreken.

Wat er verder nog aanwezig is in het gastenverblijf staat onder de lokaties: ruimten 4a, 4b en 4c.

12. De oproeping

Het enige wat de SK's tot nu toe van de dood behoed heeft is het feit dat Sultur, de sekteleider, geen aandacht aan hen kan besteden omdat hij het te druk heeft met het voorbereiden (en later ook leiden) van de oproepingsceremonie die deze nacht zal plaatsgrijpen (ook toevallig!).

Die nacht roepen de tien demonenmagiërs (waaronder de drie priesteressen) hun opperdemoon op. De SK's kunnen getuige zijn van dit gebeuren doorheen een spleet in het voorhang (zie lokaties). Helaas voor de magiërs breekt de demoon, al hun voorbereidingen ten spijt, los en keert zich tegen hen.

Wat zien de SK's als ze door het sleutelgat in ruimte 10 kijken of door de voorhang in ruimte 3?

De tien magiërs staan in een cirkel rond het pentagram. Duistere bezweringen prevelend houden allen een blauwe edelsteen omhoog (een Tharsuulsteen die de demoon voor onstabieleit moet behoeden). Plots worden de kaarsen op de vijf hoekpunten van het pentagram op onnatuurlijke wijze vanuit het centrum uitgeblazen en de mensenassen die over de tekening van het pentagram lag uitgestrooid waait hun in het gelaat (op dit moment is de demoon al uitgebroken al heeft hij nog geen vaste vorm aangenomen). In een inktzwarte vorm lichten twee rode ogen op en al gauw wordt de dreigende gedaante van een gespierd, gehoord creatuur zichtbaar. De magiërs staan als aan de grond genageld als de demoon grijnzend zijn armen over hen uitstrekt en de beenderen in hun lichamen vergruist met een eenvoudige streling van zijn klauw. Als zakken stuiken de magiërs in elkaar, een blik van afschuw en ongeloof nog op het gelaat. Daarna beweegt de demoon uit het pentagram en zweeft (jawel, hij zweeft want vreemd genoeg heeft hij (nog) geen benen) boven de gevallen Tharsuulstenen. Eén voor één. Telkens hij boven een Tharsuulsteen hangt lost deze langzaam op in de onduidelijke omtrekken van zijn kolkende onderzijde. Gelukkig is het absorberen van de Tharsuulstenen een langdurig proces en dit geeft de SK's nog wat tijd om de "vuisten" te zoeken. Een alternatief is natuurlijk dat zij roemloos op de vlucht slaan. Veel EP hoeven ze dan echter niet te verwachten.

Probeer ervoor te zorgen dat de SK's getuige zijn van de dood van de magiërs. Als zij in de gangen lopen kunnen ze dit horen. Het is namelijk prettig voor de SK's om te weten wat een opperdemoon zoal kan. Zo halen ze het niet in hun hoofd hem te lijf te gaan zonder de magische handschoenen. Zoals reeds gezegd kost het de demoon tijd om de Tharsuulstenen te absorberen. Van zodra hij is uitgebroken absorbeert hij, buiten de ene steen die de SK's hem hebben zien absorberen, één steen per kamer die de SK's doorzoeken.

Als de helden dus elf kamers of ruimtes doorzoeken heeft de demoon alle twaalf de stenen geabsorbeerd en is hij enorm in levenskracht toegenomen. Per steen die hij absorbeert krijgt de demoon 10 LEP bij. Als hij alle stenen geabsorbeerd heeft (en dus op 120 LEP staat) krijgen de SK's nog tijd om twee kamers of ruimtes te doorzoeken en zich terug te reppen om de demoon te vernietigen. Lukt ze dit niet, of hebben ze geen zin, dan beeft de tempel op zijn grondvesten. De demoon heeft een gat gemaakt in de koepel boven de oproepplaats en is gevlogen. De "klauwen" die de SK's eventueel toch zouden ontdekken blijken hun magische kracht kwijt te zijn (omdat het pentagram, de poort naar de demonische vlakten, terug dicht is). Ze vallen uit elkaar zodra de SK's ze aanraken.

13. Het gevecht

13.1 Regels

Het gevecht met de "klauwen" tegen de demoon verloopt volgens volgende regels:

De handschoenen zijn geladen met demonische magie die de drager grotendeels beschermt tegen aanvallen van demonen. Hoe?

- Ze maken elke aanval tegen een demoon magisch (de kunde Immun Niet-magie van de demoon wordt zo opgeheven ongeacht het door de SK's gehanteerde wapen).
- De drager van de handschoenen kent geen angst meer.
- De handschoenen geven de drager een KRA van 100 zodat hij een KB van +11D4 en een AK van -55 krijgt.
- De BEH wordt verdubbeld en daarna tel je er nog eens 10 bij.
- De BEP van het SK gaat over zijn hele lichaam met 10 omhoog.
- De LEP wordt verdubbeld (ook de KLEP verdubbelen).

Deel dit alles mee aan de SK's zodat het gevecht vlot kan verlopen. Het enige wat de SK's NIET hoeven te weten is dat hun LEP en KLEP verdubbeld zijn. Laat hen maar goed zweien als ze denken dat ze er bijna aan zijn en verklaar niets van deze vreemde toestand, ook niet als ze merken dat ze nog rechtop staan terwijl ze eigenlijk al lang dood hadden moeten zijn. Misschien denken ze nu dat ze onsterfelijk zijn en worden ze roekeloos.

Houd de LEP van de SK's bij op een apart lijstje. Als hun verhoogde LEP onder nul zakken sterven ze toch ondanks de bescherming van de handschoenen.

Opmerking

Vergeet niet de schade die de SK's tijdens het gevecht opgelopen hebben na het gevecht terug te halveren. Zodra ze de handschoenen kwijt zijn worden ze immers terug ordinaire stervelingen.

13.2 Verloop van het gevecht

Bij elke aanval "gillen" de handschoenen. Tijdens het gevecht gaan ze ook steeds feller schijnen. Terwijl ze de levensenergie van de demoon in zich opnemen. Als de

demon volledig vernietigd is schijnen ze (tijdelijk) zo fel dat iedereen door het schijnsel verblind wordt.

Kort daarop worden de handschoenen plots zeer heet. Er is een geslaagde BEH proef nodig om zich er tijdig van te ontdoen. Zoniet verbrandt het SK zijn hand en loopt het 1D4 extra vuurschade op (af te trekken van zijn normale LEP). Het is dus mogelijk dat een SK hierdoor uiteindelijk toch bezwijkt (uitputting?). De komende 1D2 weken hebben verbrande SK's nog een -10% op AA waarbij de betreffende hand vereist is.

Eenmaal uitgetrokken vallen de handschoenen op de grond in duizend stukken uit elkaar. Nog terwijl de brokstukken zich verspreiden vervagen ze, de gedode demoon achterna naar de demonendimensie. Het volgende moment is niets meer te merken van de demonische toestanden. Enkel de lijken van de magiërs liggen er nog.

Overlevende dienaren verschijnen door de voorhang. Mogelijk stonden ze al een tijdje verschrikt het gevecht gade te slaan. Ze ondernemen niets tegen de SK's. Sommigen scharrelen wat rond tussen de overblijfselen van hun meesters. Anderen staan te grienen of staren wezenloos voor zich uit. Een paar vallen zelfs in zwijm en een enkeling slaat de hand aan zichzelf. Ze leggen de SK's niets in de weg als dezen verder willen rondkijken in de tempel op schattenjacht of als zij willen weg gaan.

De eventueel overblijvende Tharsuulstenen mogen ze ook op zak steken al weten ze misschien niet wat ermee aan te vangen. Bij een juwelier kunnen ze er per steen ongeveer 1000 Dkt. voor krijgen.

14. Epiloog

Een SK dat slaagt in een OPM-proef merkt dat de asse in de ronde oproepingskamer nog even wordt beroerd alsof er een licht bries waaide. Alleen is er nergens een opening waarlangs de wind naar binnen kan. Buiten zijn ondertussen de onweerswolken verdwenen en er zijn zelfs al een paar vogels komen aanvliegen om dit avontuur met een schitteren kitcherig einde te besluiten.

Mocht iemand er aan denken terug te keren naar het kasteel van Albon dan zal men daar kunnen constateren dat Albon aan de beterhand is. De puistjes van de SK's waar ze last van hadden zijn ondertussen ook verdwenen (zie lokaties). Wel heeft men aan Feola de spijtige mededeling te doen dat haar zoon "eervol gesneuveld" is. Maar ja "Allagijr Komalagijr" zou Khwuth van Ghwol zeggen.



15. De demonentempel

Langs buiten ziet de tempel er uit als een groot onheilspellend gebouw zonder ramen en met gladde wanden. Bovenop prijkt een bronzen koepel met twee horenachtige torentjes.

(1 en 2) Gangen

Beide gangen zijn ongeveer twee meter breed. Hier lopen konstant een aantal dienaren rond die voor het onderhoud instaan. Willen de SK's zich hier binnen begeven zonder opgemerkt te worden dan moeten zij de ceremoniële kapmantels met bijhorende maskers dragen uit ruimte 13. In deze twee gangen lopen altijd 1 hogere en 2 lagere dienaren rond. Zij dragen verplichte ceremoniekleiding bestaande uit een pij, kapmantel en masker. Enkel de hogere magiërs hebben het recht met ontbloot gelaat rond te lopen.

(3) Inkomhal

De poort naar het centrum van het gebouw is in massief brons en werd langs de binnenzijde vergrendeld. Door het sleutelgat kan men tamelijk veel van de achterliggende, centrale ruimte (25) waarnemen.

(4) De "gastenkamer"

Via ruimte 3 en gang 1 worden de SK's hier onmiddellijk door de drie vrouwelijke "priesteressen" ondergebracht. Het is een redelijk luksueus ingerichte ruimte met comfortabele zetels, een rijkelijk met fruit gevulde tafel waar rond zes stoelen staan en een kast met esoterische lectuur die vooral handelt over de bergstreek en over het geloof in de berggod. Aan de noordwand prijkt een groot symbool, volgens de priesteressen het symbool van de berggod (zie figuur 2).

Wie slaagt in een Zien-proef weet te vertellen dat het onderste deel van dit fresco overschilderd is (kunstenaars hebben deze Zien-proef zelfs niet nodig). Konfronteert men de drie priesteressen hiermee of met het feit dat dit helemaal niet het juiste symbool is dan zeggen zij: "Ach, er zijn inderdaad verbasteringen, maar wij zijn de enige echten."

SK's die slagen in een Godsdienst-proef herinneren zich dit symbool nergens van.

Verder hangen er hier nog een aantal werkschetsen van beroemde kunstenaars. Personen met de kunde Tekenen herkennen ze als goede vervalsingen.

De deur (WEE 35) wordt op slot gedaan zodra de priesteressen de ruimte verlaten (zie ook Aankomst bij de tempel).

Er is nog een deur in deze kamer. Deze geeft toegang tot een slaapruijnte. Op het houten hoofdeinde van één der bedden staat een vluchtig gekraste tekening (zie figuur 3). Om deze op te merken is een geslaagde Zien-proef nodig.

(5) Oefenruimte

Dit is de wapenkamer en tevens het oefenlokaal voor de dienaren. Er staan wapenrekken, voornamelijk met speren en kortzwaarden. Hier kunnen de SK's ook hun eigen wapens terugvinden.

(6) Keuken

Wat op het eerste zicht een ordinaire keuken lijkt blijkt naderhand toch een aantal verrassende elementen te bevatten. In de voorraadkast liggen onder andere stukken vlees van pijnlijk herkenbare oorsprong. In een glazen pot drijft een

verzameling ogen, blik op oneindig. Aan het spit hangt een gevulde haas... met twee koppen. Tussen de asse van de haard liggen half verkoolde botten, onder andere een menselijk dijbeen en dito tanden. In een grote, koperen ketel zwalpen mensenoren in een groene vloeistof. Je vraagt je af waarom demonenmagiërs er zulke culinaire perversies op na houden.

(7) Slaapruijnte

Zes lagere dienaren (niv. 1 basismagiërs) slapen hier. Er staan zes bedden en nachtkastjes, drie gewone kasten en een boekenrek. Daarin staan basismagieinitiatieboeken.

De nachtkastjes en de gewone kasten bevatten de persoonlijke bezittingen van de dienaren, niv. 1 basismagieingrediënten, kleding,...

In deze ruimte zijn ten allen tijde twee lagere dienaren aanwezig.

(8) Slaapruijnte

Hier weten 4 hogere dienaren hun bedden staan. De beschrijving van deze ruimte is analoog aan die van ruimte 7.

(9) Toilet

Als de SK's hier voorbij wandelen horen ze een vaag gekreun uit deze ruimte komen (te voet). Een lagere dienaar heeft dit plekje namelijk uitgekozen om verdovende middelen te roken. Hij heeft zich van zijn masker ontdaan (het ligt aan zijn voeten) en staart glimlachend naar twaalf wenkende lustdemonen die de SK's uiteraard niet zien.

(10) Vergaderzaal

Hier staat een massief eiken tafel met twaalf stoelen. Er is ook een rood voorhang dat deze ruimte van de oproepingsruimte afschermt.

Als om de een of andere bizarre reden de SK's eraan denken een kijkje te nemen onder de vergadertafel (of SK's die gewoon slagen in een Zien-proef) dan ontdekken ze vier aan elkaar grenzende stenen die iets hoger liggen dan de rest van de vloer. De stenen kunnen verwijderd worden en blijken een stevig houten luik te verbergen met een ijzeren ring waarin het cijfer 4 aangebracht is. Door aan deze ring te trekken kan men het luik openen. Onder het luik is een twintig meter diepe lugubere schacht die in een inktzwarte duisternis verdwijnt. In de wanden werd een ijzeren trapladder aangebracht. Alhoewel deze ladder erg roestig toont is ze nog stevig genoeg om de SK's te dragen.

(10b) Val

Na afdaling in de schacht komen de SK's uit in de noordwand van een vierkante kamer. In de oost- en westwand zijn grote, lege nissen.

In de zuidwand is er een gesloten deur waarachter een naar beneden hellende gang begint.

In het plafond zijn een dozijn gaten van ongeveer dertig centimeter doormeter en de vloer vertoont een veelheid aan kleinere gaten.

In de nis van de westwand zijn drie hendels. Op elke hendel staan een reeks tekens. SK's die slagen in een Kryptografie proef kunnen met redelijke zekerheid vaststellen dat op de eerste hendel onder andere "neerwaarts" staat, op de tweede "opwaarts" en op de derde "naar beneden". SK's die slagen in een Wiskunde-proef ontwaren tussen de wirwar van te-

kens het volgende: op de eerste hendel "nul", op de tweede "een" en op de derde "nul". SK's die slagen in een Geschiedenis- of een Godsdienst-proef weten dat op hendel één onder andere een symbool van de Aarde terug te vinden is, op de tweede het symbool van de Zon en op de derde het teken van de Worm. SK's die slagen in een Okkulte taal Demonen proef lezen dat op hendel één (zeer vrij vertaald) "naar de poten" staat, op hendel twee "naar de vlerken" en op hendel drie "naar de wreef".

De hendels zijn lastig over te halen en dit moet dus van kortbij met de hand gebeuren. Slimmeriken die denken dat ze vanuit de schacht met een langwerpige voorwerp hendels kunnen overhalen komen dus bedrogen uit.

Deze kamer is een val! Vermits de deur in de zuidwand niet open te krijgen is zullen de SK's meer dan waarschijnlijk denken dat ze één of meerdere hendels moeten over halen om de deur te openen. Alle hendel staan in beginstand naar boven gericht. Vraag aan de SK's steeds welke hendel ze overhalen en in welke richting ze dit doen (naar beneden of naar boven). Dit is van belang. De hendels werken niet als men er tegelijkertijd probeert meerdere over te halen.

Zodra de SK's een hendel bewegen valt er in de noordwand een stenen plaat naar beneden. Hun terugweg is nu afgesloten en de SK's zitten gevangen. Tegelijkertijd begint er uit de gaten in het plafond zand de kamer binnen te stromen. Bij elke beweging die de SK's maken met een hendel (ongeacht in welke richting) stroomt er dertig centimeter zand naar binnen. De hendels zelf staan op een hoogte van 1,85 meter. Zodra ook de hendels onder de zandspiegel terechtgekomen zijn kunnen ze niet meer gehanteerd worden en zijn alle personen in de kamer aanwezig ten dode opgeschreven. De juiste combinatie is: hendel één naar beneden, hendel twee naar boven en hendel drie naar beneden. Eenmaal de hendels in deze stand staan gaat de stenen plaat voor de schacht weg en opent de deur in de zuidwand zich. Het zand stroomt snel weg langs de gaten in de vloer.

In de gang achter de deur, vlak naast deze deur, zijn er twee hendels. De linkerhendel opent en sluit de deur. De rechterhendel laat een geheim belletje rinkelen in de Kamer der Klauwen (ruimte 12e). Dit is alleen hoorbaar voor personen die zich in die kamer zelf bevinden.

(10c) Opening en ruimte

In het midden van de gang is er een opening in de westwand. Deze verleent toegang tot ruimte 4c. Er ligt hier een hoop onbruikbare rommel, wat etensresten en er is een overblijfsel van een kampvuur. Het heeft er dus alle schijn van dat hier onbekenden gekampeerd hebben. Een geslaagde Spoorzoeken-proef vertelt de SK's dat dit kamp minder dan twee dagen geleden verlaten werd. Wie slaagt in een DierkundeLand-10-proef kan aan de hand van onder andere uitwerpselen opmaken dat deze onbekenden snotlingen waren. Het gaat hier over dezelfde snotlingen als de zieke bende die men in ruimte 12d kan aantreffen.

(11) Slaapruimte

Hier slapen drie hogere dienaren (niv. 5 basismagiërs). Er staan drie bedden, even veel nachtkastjes en gewone kasten en een boekenrek.

In het boekenrek staan allerlei basismagiehandleidingen

naast een aantal boeken met het opschrift: "Demonische Initiatie S. Chaam Hoat Cloacem", initiatieboeken in de demonenmagie voor niv. 5 basismagiërs met daarin alle niv. 1 spreken van de demonenmagie.

De nachtkastjes en de gewone kasten bevatten de persoonlijke bezittingen van de dienaren: basismagieingrediënten, kleding, drank, enzovoort.

In deze ruimte is ten allen tijde één hogere dienaar aanwezig.

(12) Lege ruimte

Deze lege ruimte werd niet terug in gebruik genomen door de nieuwe inwoners van de tempel. Hier is niets meer buiten stof en spinrag. Op de muur prijkt wel het volledige symbool van de demonensekte (hetzelfde als dat wat in ruimte 20 grotendeels overschilderd is).

Tegen de oostzijde ligt een stapel mufte voden. Hieronder bevindt zich een luik met een stalen ring waarop het cijfer 1 staat. Eén man volstaat om het luik aan deze ring open te trekken.

Onder het luik bevindt zich een donkere, twintig meter diepe schacht met in de wand een gekorrodeerde, ijzeren trappladder. Op tien meter diepte is er een trede die het begeeft als er een persoon met OMV 23 of meer op staat. Via een BEH-proef krijgt deze persoon nog de kans zich vast te grijpen aan een andere trede. Vijf meter van de grond is er nog een zwakke trede die het begeeft bij een gewicht van OMV 18 en meer. Ook hier kan een BEH redding brengen.

(12b) Ruimte met gang

Eens beneden staan de SK's aan de westzijde van een kleine vierkante ruimte. Aan de noord- en zuidzijde zijn twee lege nissen (vroeger stonden hier gemummificeerde demonen maar die zijn verdwenen).

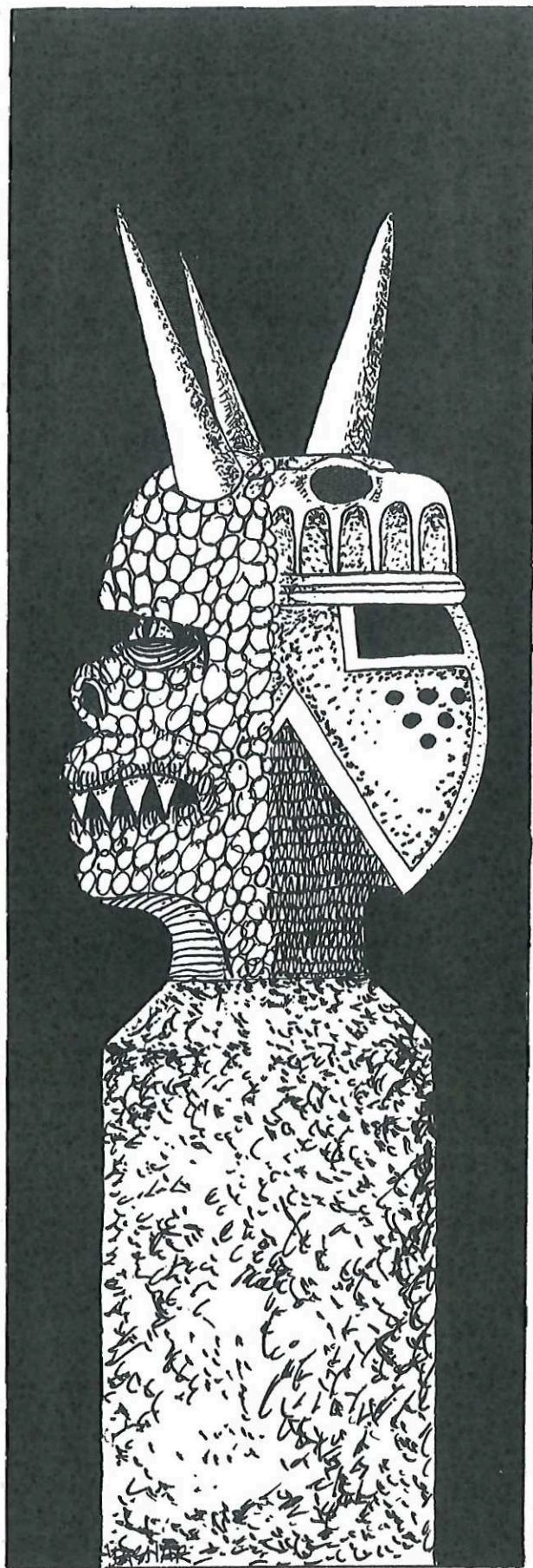
In de oostzijde is er een opening waardoorheen een windje waait. SK's die slagen in een Ruiken-proef kunnen nu al de vieze geur van rottend vlees en etter waarnemen die zich vermengt met de geur van frisse berglucht. De opening is het begin van een gang die lichtjes naar beneden neigt.

(12c) Snotlingpijp

Na tien meter is er in de linkerzijde van deze gang een ruwe, naar boven leidende pijp waar frisse lucht door waait. Enkel een SK met OMV kleiner dan 12 kan door de pijp kruipen. Na een tweetal minuten kruipen geeft de pijp uit naast de noordwestzijde van de tempel. Buiten waait het enorm en bliksemschichten verlichten de dreigende, kolkende wolkenmassa die zich nu abnormaal snel beweegt als ware het een levende entiteit.

(12d) Snotlingtroep

Drie meter verder de gang in naar het centrum toe is er in de rechterzijde van de gang een onwelriekende kamer (om het even eufemistisch te stellen). Een troepje van tien snotlingen heeft hier blijkbaar zijn kamp opgeslagen. Enkel SK's die slagen in een Dierkunde Land-proef herkennen deze snotlingen als zodanig want de ophoping van magische demonenenergie boven hun hoofden (men bevindt zich hier immers bijna onder het centrum van de tempel) heeft hen over de loop van de voorbije dagen aangetast. De helft van de snotlingen is al dood. De andere helft is stervende. Een



paar liggen te kokhalzen. Ze lijden aan buikloop en ze zitten allen onder de etterende zweren (die veel gelijkenis vertonen met de zweren van Albon). Bovendien is zelfs hun skelet verwrongen en hebben ze vreemdsoortige aanwassen gekregen. Hoewel snotlingen niet al te beste maatjes zijn met reizigers biedt deze troep toch echt een meelijwekkende aanblik. Konverseren met deze ongelukkigen is niet meer mogelijk.

Vele snotlingen hebben, naast hun traditioneel veel te grote wapens, geldbuidels. Het totaal dat men in deze ruimte kan verzamelen is 3 Dkt en 29 Sh en een rode edelsteen. SK's die slagen in een Steenkunde-proef weten dat de steen eigenlijk waardeloos geslepen glas is. Als de proef mislukt dan lijkt de steen meer waard te zijn naarmate de mislukking groter is.

Verder zijn er in deze ruimte nog wat verrotte en beschimmelde maaltijdresten en een grote jute zak waarin twee lege geldbuidels, een zakspiegel, een parelsnoer dat 200 Dkt waard is, een ceremonieel demonenmasker, een reep rode stof, een verguld houten doosje met een tiental bonbons in een gele (mensen-) pantoffel, een droge worst en een kleine langwerpige varkensblaas (ongeveer twaalf centimeter) met aan één uiteinde een opening. Verder zitten er nog een verdwaald muntstuk (1 Shilling) en een gouden hanger identiek aan die rond de hals van de mummiedemoon in ruimte 15b hangt in de zak.

Wie slaagt in een Zien-proef ontdekt ergens achter deze zak een losse steen in de muur. Deze verbergt een kleine nis waarin de snotlingen hun waardevolste bezit verborgen: een geldbuidel gevuld met drie edelstenen, elk met een waarde van 250 Dkt.

(12e) De Kamer der Klauwen

De gang loopt verder en geeft uit in de centrale ruimte waar de klauwen bewaard worden.

Het is een cirkelvormige ruimte waarin vier gangen uit de verschillende windstreken samenkomen. Als de SK's via ruimte 18 in deze kamer terechtkomen dan komen ze binnen via de oostelijke gang. De noordelijke gang leidt naar het verborgen luik onder de tafel van de vergaderzaal (ruimte 10). De zuidelijke gang loopt naar de geheime deur van ruimte 15b.

De westelijke gang is ingestort. In betere tijden verbond deze de Kamer der Klauwen met ruimte 18.

De Kamer der Klauwen heeft een diameter van vijf meter. De kamer is vrij eng dus. Overal ligt het stof van eeuwen. Wat eens heldere fresco's moeten geweest zijn is nu nog slechts een warreling van grijschakeringen. Zeer vaag is er nog een afbeelding van kronkelende lichamen en schreeuwende gezichten te herkennen. Wie slaagt in een Zien-proef ontwaart bovendien een geharnaste figuur die een demon ontfeld met een vuistslag van een stralende, geharnaste vuist. Tussen twee gangen in staat er steeds een nis waarin een gemummificeerde demon staat (als de SK's mislukken in een Zien-proef denken ze dat het stenen beelden zijn), zodra iemand zulk een demon aanraakt breekt deze als een eierdop in brokken uiteen. Dit mag als een niv. 1 angstaanval beschouwd worden.

In het centrum van de kamer staat een anderhalf meter hoge sokkel waarop een gesculpteerd tweeledig hoofd staat. De

ene zijde is een demonenkop met wijd opengesperde muil, de andere een ridderhelm. Ze zijn met het achterhoofd aan elkaar gegroeid. Het demonenhoofd telt twee horens. Van het ridderhoofd ontbreekt de rechterhoren. Die steekt in de onderbuik van een "mummiedemoon" in een nis. Welk een drama zich hiermee heeft afgespeeld is een raadsel. Door de gouden ring van in de bibliotheek (zie kasteel) in de demonenmuil te droppen treedt een mechanisme in werking waardoor het tweeledige hoofd opzij draait. Als de opperdemoon nog in de tempel aanwezig is schijnt er uit de sokkel een fel rozerood licht. Hierin liggen vijf paar "ijzeren" handschoenen. Het zijn deze voorwerpen die het licht uitstralen.

Als de SK's te lang gezocht hebben en de demoen is al gaan vliegen dan zijn het ordinaire, door de tijd aangetaste handschoenen.

Voor meer informatie betreffende deze artefakten wordt verwezen naar paragraaf 13, het gevecht.

Pas als de SK's de Kamer der Klauwen verlaten merken ze dat zij hier en daar zelf een paar kleine zweertjes vertonen.

(12f) Ruimte met overlevende snotling

Via de zuidelijke gang komt men langs een eenvoudige, lege ruimte.

SK's die in de kamer staan en een Zien-proef doen bemerken echter onder een hoopje zand en stro een rudimentair valluik. Wie slaagt in een Luisteren proef ontdekt het valluik ook want er komt geluid uit. Een overlevende snotling heeft een holletje gegraven en een valluik gekonstrueerd en zit monotoon te neuriën. De snotling is duidelijk gek en reageert op niets. Hij ligt in foetushouding en kijkt star voor zich uit. Hij is daarenboven zeer sterk ondervoed. Vreemd genoeg heeft hij géén zweren of vervormingen. Rond zijn hals heeft hij immers een amulet met de afbeelding van een hand (geen klauw of handschoen, een gewone hand). Het is een magisch amulet dat de drager ervan beschermt tegen demonenmutaties. De snotling stal dit amulet in de tempel. Het heeft hem echter niet kunnen behoeden voor de waanzin die zich van hem meester maakte toen hij zijn maats zag muteren.

Als men de zuidelijke gang verder volgt tot het einde komt men aan de binnezijde van de geheime deur die kamer 15b verbindt met deze gang. Rechts van de deur zitten twee hendels. De linkse opent de geheime deur. De rechtse laat een geheim belletje in de Kamer der Klauwen rinkelen. Dit is enkel hoorbaar voor SK's die in de Kamer der Klauwen zelf staan.

(13) Bergruimte

Hier bewaren de dienaren de ceremoniekleding voor nieuw-gekomenen.

Enkel de demonenmagiërs zelf hebben het recht het aangezicht te tonen. De dienaren wordt verplicht de kleding met de bijhorende maskers te dragen teneinde de magiërs niet af te leiden (tenslotte wordt een gemaskerd persoon gemakkelijker tot object gedegradeerd). Als de SK's deze kleding aantrekken (er zijn genoeg mantels opdat elk SK er een zou kunnen aantrekken) kunnen zij zich vrij in de tempel bewegen (behalve in ruimte 25 waar de oproeping plaatsgrijpt. Er zijn nog andere ruimten waar zij niet mogen komen of waar

hun aanwezigheid op zijn minst wenkbrauwen achter masker zou doen omhoog gaan (i.e. kamers 12, 19, 20 en 25), maar de controle op deze plaatsen is miniem. De dienaren mogen de kamers van de magiërs betreden. Zij zorgen immers voor het onderhoud ervan.

Verder staat er in deze ruimte een wasbekken. Sommige ceremoniemantels voelen nog klam aan.

(14) Ongebruikte Slaapkamer

Hier staan een bed en een lege kast plus dito nachtkastje.

(15) Bergplaats

Dit is een opbergplaats die sinds lang in ongebruik is. De deur is niet op slot maar zit wel klem zodat de WEE 40 is. Men kan maximaal met zijn tweeën aan de zware deurkruk sleuren (tenzij de helden aan een konstruktie met een touw denken).

Binnen hangt een muffe geur. Op de vloer liggen overblijfselen van houten rekken en vergane of verroeste werktuigen. Wie slaagt in een Zien-proef ontdekt een ijzeren ring tussen het puin. Op de ring staat het cijfer 2. Hij zit vast aan een valdeur (WEE 20). Hieronder bevindt zich een duistere, diepe schacht. In de wand hiervan zijn ijzeren treden aangebracht waarvan één het begeeft zodra er een gewicht van OMV 19 aan komt hangen of op gaat staan. De persoon die met zijn gewicht de trede doet afknakken mag een BEH-10 proef doen om zich vast te grijpen aan een andere trede. Lukt dit niet dan valt het SK vijf meter diep.

(15b) Beelden

De schacht mondt uit in de westwand van een kubusvormige kamer. Aan de zuid- en oostzijde staat telkens een beeld van een gevleugeld creatuur, de armen over de borst gevouwen. Ze hebben beiden de ogen gesloten. De beelden zitten volledig onder stof en spinrag en er is daarom een OPM-proef nodig om te zien dat de beelden in feite échte gemummificeerde demonen zijn.

Eén van de demonen heeft een gouden halsketting om waarop een symbool afgebeeld staat. Personen met de kunde Godsdienst kunnen achterhalen dat het hier handelt om het symbool van een oude sekte die de krachten van het "steeds veranderen" aanbad (chaos). Hoe ze het kunststukje met de twee demonen (de mummifikatie) hebben klaargespeeld is de SK's onbekend.

De mummies zijn zeer broos. Bij aanraking verliezen ze makkelijk stukken. Indien dit gebeurt verspreiden ze een onprettige muffe geur die het midden houdt tussen een lijkeur en solfer.

De noordwand vertoont regelmatige groeven, alsof hier een deur is. Voor deze deur liggen skeletten opgehoopt. Ze liggen in verkrampde houdingen tegen deze deur aangedrukt. Er zijn ook krassen op de deur (die doen vermoeden dat deze armzalige eks-lieden getracht hebben zich er een weg doorheen te klauwen). Naar de reden van dit tafereel hebben de SK's het raden. Tussen de skeletten liggen 18 Shilling, 2 Dukaten, 3 weggeroeste dolken, stalen eveneens grotendeels gekorrodeerde riemgespen en 3 hangers identiek aan dat rond de hals van de mummiedemoon.

Er is hier géén mechanisme om de deur te openen (maar dat hadden de skeletten ook al ontdekt, niet?).

(16) Toilet

Deze ruimte is een toilet compleet met waterkruik, stro, borstel en een doordringende, zeer bekende geur. Het is de ideale plek om geplaagd te worden door een zwerm strontvliegen (skores volgen in een toekomstige Sagen & Legenden).

(17) Slaapkamer

De kamer van vier niv. 1 demonenmagiërs. Beschrijving analoog aan die van kamer 6. (dus met wat ekstra demonenmagie niv. 1 ingrediënten en dito magieboeken). Hier zijn geen personen aanwezig, ze doen mee aan de oproeping.

Als in deze kamer iemand slaagt in een OPM-proef ontdekt hij onder de kast een valluik. Om dit luik te openen moet eerst de kast verschoven worden.

Een ontmoeting in ruimte 17

Terwijl de SK's bezig zijn met dit werkje komt er plots een gemaskerde, lagere dienaar binnen. Geef de SK's de tijd om bij elke handeling van deze figuur te reageren als ware het een gevechtssituatie. In ronde een opent de man de deur en verschijnt. Ronde twee: hij staat even stil. In ronde drie maakt hij een ceremonieel gebaar en komt tegelijkertijd naar voor. Als de SK's hem terug groeten helpt hij hen in ronde vier de kast te verschuiven, in de overtuiging verkerend dat dit de SK's werd opgedragen door de magiërs. Daarna groet hij de helden en verdwijnt.

Als de SK's zijn groet daarentegen niet beantwoorden tracht hij in ronde vier alarm te slaan. Hij loopt dan naar de deur en roept. Als de SK's hem niet binnen een ronde uitschakelen is de hele keet gealarmeerd. Vijf ekstra dienaren komen dan aanzetten. Hoe de SK's zich uit deze benarde situatie redden en hoe de priesters erop reageren is aan de spelers en de SM. Op zulke momenten is het rollenspel geblazen.

Het luik (op de ring staat het cijfer 3) blijkt behoorlijk oud te zijn. Het zit goed klem (WEE 35) maar met vereende krachten moet het wel lukken het te openen. Eronder opent zich een diepe schacht met in de wand een ijzeren trapladder. De trapladder is danig verroest maar toch nog stevig genoeg om eender welk SK te kunnen dragen. Na een afdaling van ongeveer tien meter kunnen de SK's niet verder. Vanaf hier is de schacht gevuld met rotsblokken en gebroken balken. Dit puin opruimen is eigenlijk onbegonnen werk. Trouwens waar moeten ze er mee naartoe?

(18) Slaapkamer

Dit is de kamer van Bendork Fifi, niv. 4 demonenmagiër. De meubilering bestaat uit een bed met roze bedsprei, een kast met mantels en reiskleding voor korpulente vrouwen (in een doos steken kaarsen van allerlei grootte en vorm en een literfles met sterke drank (demonenbloed) nog voor de helft gevuld), een nachtkastje en een boekenkast.

Op het nachtkastje ligt een zeer ingewikkeld boek over demonenmagie. In het kastje liggen: een kaars, een dolk waar een niv. 2 demon aan gebonden is, een kistje met juwelen ter waarde van 98 Dkt, een klein boekje met tekeningen van mannelijke naakten en een rijzweep.

In de boekenkast staan turven over demonenmagie. Een basismagiër die zinnens is demonenmagiër te worden vindt wel een of ander handig reiseksemplaar met demonenspreuken. Een van de boeken handelt over verschillende manie-

ren om in de demonenwereld te raken (enkel te begrijpen door gevorderde magiërs). In een hoek staat ook nog een kist met magische ingrediënten.

De enige versiering bestaat uit een grote rode doek die net boven het bed aan het plafond hangt. Er hangen twee touwen aan. Als men aan een der touwen trekt schuift het rode doek opzij en onthult een grote spiegel. Het andere touw dient om het doek terug over de spiegel te schuiven.

(19) Woonvertrek

Dit is het woonvertrek van Sultur, de oppermeester van de sekte. Hier vind je: een vitrine met twee demonendolken, een kist met véél magische ingrediënten, een wandtapijt met martelscènes, glazen bokaal gevuld met biomofome vormen (embryo's, zeldzame specimina, organen, enzovoort), een vivarium met twaalf zwarte spinnen en een aantal witte muizen, een hemelbed waarvan de hemel een visioen van de demonenwereld voorstelt, een klein kistje met (vervloekte) juwelen (het SK dat ze meeneemt verliest 1 LEP per dag en per steen, permanent tot men zich van deze juwelen ontdoet).

(20) Martelkamer

Deze kamer is enkel te bereiken via ruimte 19. Het is de privé martelkamer van Sultur.

Op een martelbank ligt een gedemonteerd lijk. Aan de muur hangen drie lijken in jute zakken. Er zijn twee kooien met nog levende mannen wiens INT gereduceerd is tot 5. Zij reageren dan ook navenant. Op een stoel gezeten en met haar hoofd op een tafeltje zit een vrouw. Bij nader inzien blijkt haar hoofd aan het tafeltje vastgegroeid en zit haar huid helemaal om het object heen. Bevrijding resulteert in haar dood (al is het omgekeerde natuurlijk ook waar).

Verder is er een nis met een pratend hoofd dat wartaal uitslaat: "Het kwaad naait matten voor mijn tante. Wat is mijn naam? Dat raad je nooit. Knekelbeentje! Knekelbeentje is je naam en het was dito mannetje dat in woede ontstak. Gelukkig was er zelf voor handen!" (verzin zelf nog maar wat onzin!)

Zodra men het hoofd uit de nis haalt vervalt het tot as.

(21) Slaapkamer

Hier slaapt Leann, niv. 3 demonenmagiër. De beschrijving van deze kamer is analoog aan die van kamer 18 met volgende verschillen: er is hier geen sterke drank, géén mannenanatomieboekje, noch kaarsen, rijzweepen of spiegels. In de plaats van een boek over het bereiken van de demonenwereld is er hier een boek over demonentransformaties bij dieren, slechts begrijpbaar voor niv. 3 demonenmagiërs en hoger.

(22) Slaapruijnte

Hier slapen 3 niv. 2 demonenmagiërs (beschrijving analoog aan die van de magiërs in kamer 17). Momenteel is hier niemand. De magiërs die hier hun bed weten staan zijn immers in ruimte 25 mee aan de oproeping bezig.

(23) Slaapkamer

Dit is de kamer van Wuve, niv. 4 demonenmagiër. Tegen een muur staat een bed. Een kast met ceremoniekledij en reiskleding voor vrouwen staat tegen een andere muur. In die kast vind je ook een flesje met een naar olie geurende,

geelkleurige, vette vloeistof. Enkel een kunstenaar kan vertellen dat dit medium is voor kunstschilders. Er staat ook een pot met penselen, er liggen opgerolde linnen doeken en een houten draagkoffertje met als inhoud poeders van allerlei kleuren (aangelengd met water is dit verf). Ook staan er een aantal kleinere potjes met een vloeibare inhoud die naar hars riekt. Naast dit alles staat een mandje met verse eieren en een klein vaatje met lijnolie.

Tegen de derde muur staat een boekenkast met allerlei demonenmagieboeken. Onder andere staat er een boek in met het opschrift: "It-Quawk". De meeste boeken zijn geschreven in demonentaal en zijn dus enkel leesbaar voor ingewijden. Verder vallen ook een vijftal kunstboeken op: "Schilderen in twaalf lessen", "Anatomie voor de kunstenaar", "Het weergeven van materie", "Stilleven met lijken" en "De Zwarte kamer van Lamarco Da Gayo".

Naast het bed staat een nachtkastje. In het kastje ligt een kleiner boekje met hemetische gedichten (zie uitknipsel nr. 10), een kistje met juwelen voor een totaal van 10 Dkt en een geldbeugel met 6 Dkt en 38 Sh.

Aan het voeteinde van het bed staat een houten staketsel met een doek erover. Bij verwijdering van het doek blijkt het een schildersezal te zijn waarop een onafgewerkt doek prijkt. Het schilderij stelt een realistisch geschilderd tafereel van de meest verschrikkelijke martelscènes voor: levend villen, mensen inwikkelen in kippegaas en dan uitpuilende vleeskussentjes wegsnijden, knieklemmen, schedelschroeven, oogpincetten, spietsen, de verzamelde werken van Mordulaan en ingewandenrekken. Het doek voelt bij aanraking een beetje kleverig aan. Op de achterzijde ervan (enkel te merken indien een SK specifiek zegt dat hij het doek omdraait) staat het opschrift: "Ode aan maghiera, grootkunstenaar van het Demonisch Transrealisme".

Tot slot staat ook hier een ingrediëntenkast.

(24) Slaapkamer

Deze slaapkamer behuist een niv. 3 demonenmagiër. Ze is bijzonder sober ingericht met: een bed, een kast met enkel reiskleding voor mannen, een nauwelijks gevulde boekenkast en een leeg nachtkastje waarop een boek ligt. Het is een dagboek dat begint op een datum ongeveer twee jaar geleden en eindigt vandaag met de tekst (uitknipsel 11):

"Vandaag aangekomen in de tempel. Toch heb ik zo mijn twijfels over deze hele onderneming. Wat Sultur ook mag beweren, zelfs met zijn twaalfen is het oproepen van een opperwezen een riskante onderneming. Het is voor zo ver men weet nog maar één keer eerder wel ik het optimisme van de anderen niet deel. We zullen elkaar immers nodig hebben deze nacht. Trouwens, denk je eens in hoe machtig een gebonden opperwezen ons zou maken. We zouden de heersers van Dor zijn. Ik weet wel wat ik me zou wensen."

(25) Oproepingskamer

Hier verrichten de tien demonenmagiërs hun oproeping. De muren zijn volledig behangen met rode voorhangen. Het meest dominerende element van de kamer is wel het magische pentagram. Over de tekening ligt (of lag) mensenasse uitgestrooid en op elke punt van de ster staat een fiere kandelaar.

16. Niet-Speler Karakters uit de tempel

Leann, Wuve en Bendork Fifi

Leann, Wuve en Bendork Fifi zijn respectievelijk niv. 3, niv. 4 en niv. 4 demonenmagiërs. Deze drie dames, die zich aan de SK's voordoen als priesteressen van Kooven, de berggod, zijn drie van de twaalf aanwezige demonenmagiërs, het zijn normaal gezien de enige drie demonenmagiërs waarmee de SK's in contact komen. Op het eerste zicht lijken ze alle drie gewone vrouwen. Alleen Bendork Fifi valt op omdat zij eufemistisch gesteld niet een erg slanke dame is. Na de SK's te hebben opgevangen verdwijnen de vrouwen en gaan zij zich klaar maken voor de oproeping diezelfde nacht (zie: Aankomst bij de tempel).

Skores van Leann, Wuve en Fifi

BEH	42	KRA	15	WEE	38	CHA	39
INT	51	MOE	42	OPM	45	SPI	54
OMV	17	BEW	5				
LEP	36	AK	0	KB	0	MP	60

Kundes

De percentages tussen haakjes gelden voor Leann. De andere kundes zijn voor alle drie hetzelfde.

Lezen/Schrijven Atumbariaans 89, Magiegevoelig 80, Magiekennis Spreuken Basismagie 70, Magiekennis Spreuken Demonenmagie 62, Martelen 80, Okkulte taal Demonenmagie 60, Okkulte taal Witte magie 76, Spreuken Basismagie (4) (Leann 3), Spreuken Demonenmagie (4), (Leann 3), Heel Moedig (2), Heel Slim (2), Sterke Geest (2).

Spreuken

Alle spreuken basismagie en alle spreuken demonenmagie 1, 2 en 3 (Leann) of 1, 2, 3, en 4 (Bendork, Fifi en Wuve).

Wapenkundes

Niv. 2 demonendolk (R) 42, 2 aanv., schade 1D6+2

Uitrusting

Niv. 2 demonendolk, ceremoniële kleding, een gouden hangertje met pentagram (verborgen onder de kleding).

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	1
Larm	4-7	4 (10%)	2
Rarm	8-11	4 (10%)	2
Lichaam	12-16	13 (35%)	2
Lbeen	17-18	6 (15%)	2
Rbeen	19-20	6 (15%)	2

De tempeldienaren

De tempeldienaren verbergen zich volledig achter hun ceremoniekleding met masker. Ze kennen elkaars gelaat niet. Als ze elkaar passeren in de gang of in een ruimte maken ze het ceremonieel gebaar (een met de handpalm naar voor gericht vuist met gestrekte pink en wijsvinger). Dit gebaar is verplicht. Groet een vermoed SK niet dan resulteert dit in diens ontmaskering. De dienaren staan in voor het onderhoud, de voeding en de bewaking van de tempel. Zij mogen

(bijna) overal komen. Er zijn 3 hogere en 6 lagere dienaren. Allen zijn basismagiërs. We stellen gemakshalve dat alle hogere dienaren niv. 5 basismagiërs zijn en de lagere niv. 1. Hieronder vind je de beschrijvingen van een hogere en een lagere dienaar.

Drie hogere tempeldienaren (niv. 5 basismagiërs)

Skores

BEH 38	KRA 16	WEE 32	CHA 40
INT 38	MOE 35	OPM 42	SPI 37
OMV 18	BEW 5		
LEP 38	AK 0	KB 0	MP 25

Kundes

Lezen/Schrijven Atumbariaans 86, Magiegevoelig 73, Magiekennis Spreuken Basismagie 72, Memorisatie 73, Spreuken Basismagie (5).

Spreuken

Alle basismagiespreuken van niv. 1 tot en met niv. 5

Wapenkundes

Dolk (R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Kortzwaard (R) 70, 2 aanvallen, schade 1D8+3
Speer (R) 52, 1 aanval, schade 2D6+1

Uitrusting

Ceremoniekleding met masker, kortzwaard, dolk.

Zes lagere tempeldienaren (niv. 1 basismagiërs)

Skores

BEH 36	KRA 16	WEE 37	CHA 42
INT 36	MOE 34	OPM 39	SPI 37
OMV 18	BEW 5		
LEP 37	AK 0	KB 0	MP 5

Kundes

Lezen/Schrijven Atumbariaans 50, Magiegevoelig 37, Magiekennis Spreuken Basismagie 36, Memorisatie 37, Spreuken Basismagie (1).

Spreuken

Alle basismagiespreuken van niv. 1

Wapenkundes

Dolk (R) 30, 1 aanval, schade 1D6+2
Kortzwaard (R) 45, 1 aanval, schade 1D8+3
Speer (R) 45, 1 aanval, schade 2D6+1

Uitrusting

Ceremoniekleding met masker, speer, dolk

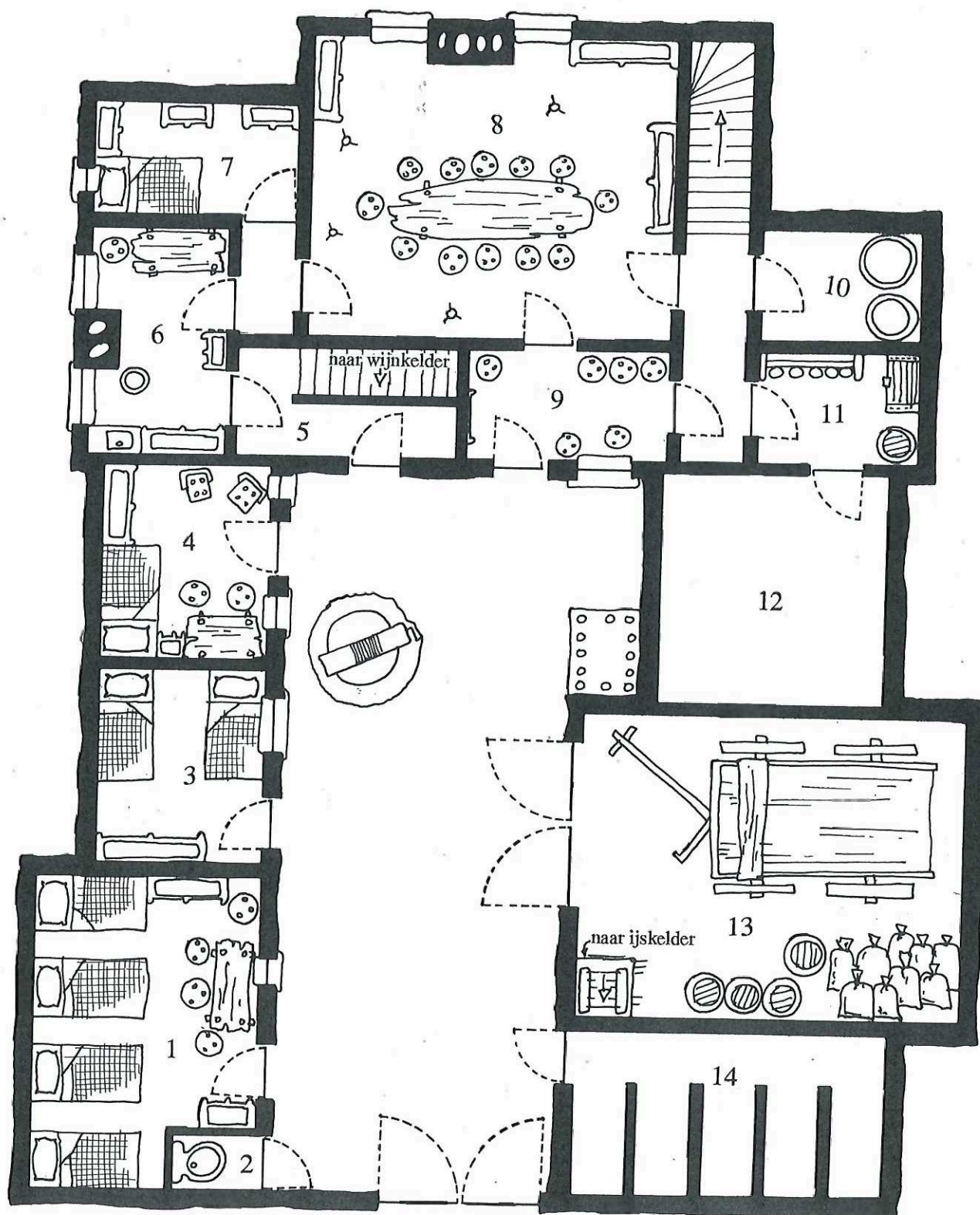
Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	2
Larm	4-7	4 (10%)	2
Rarm	8-11	4 (10%)	2
Lichaam	12-16	13 (35%)	2
Lbeen	17-18	6 (15%)	2
Rbeen	19-20	6 (15%)	2

14. Ervaringspunten

Ken de SK's elk 200 EP toe voor het ontmaskeren van Trips zonder ingrijpen van de SM. 50 EP kunnen verdiend worden door het doden van de "tafeldame" en ook 50 voor het voeren van een origineel gesprek met het onzinnig sprekende hoofd. Het doden van de opperdemoon is goed voor 400 EP per man. Een bonus van 0-100 EP mag gegeven worden voor goed rollenspel of goede invallen.

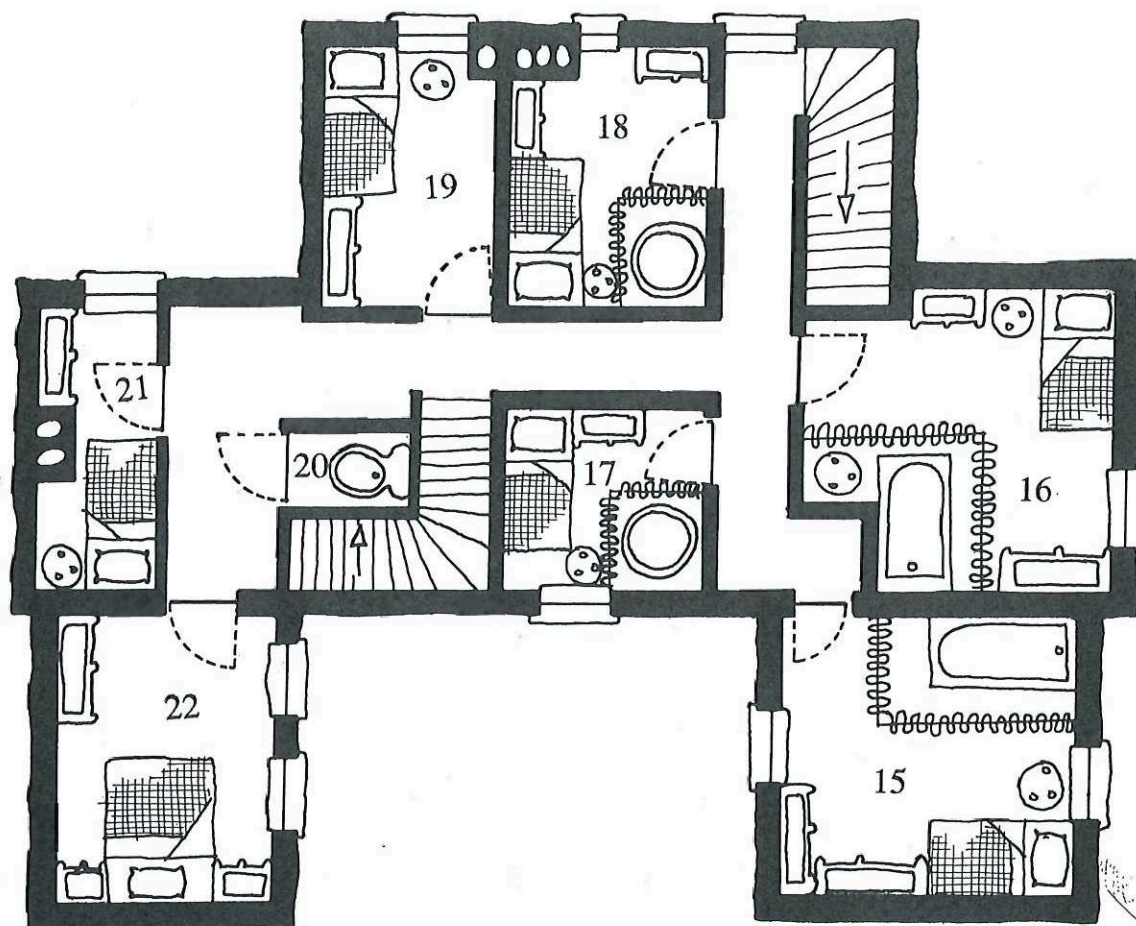




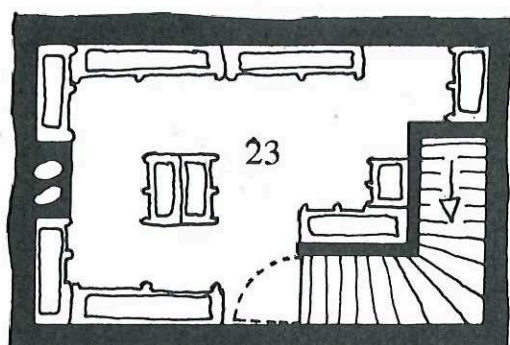
GELIJKVLOERS

KASTEEL

Miir Kandive van Kaiin



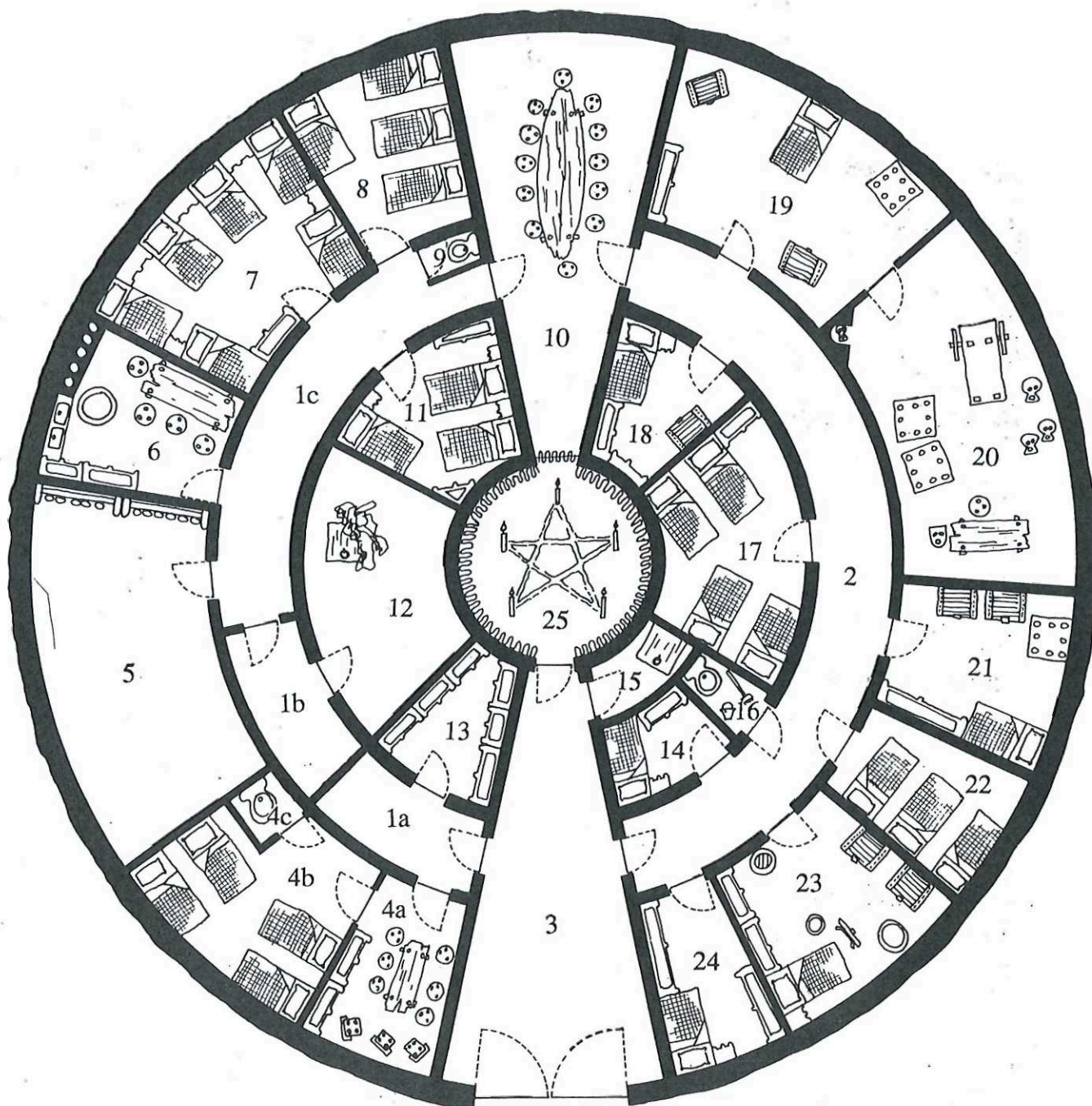
EERSTE VERDIEPING



TWEEDE VERDIEPING

KASTEEL

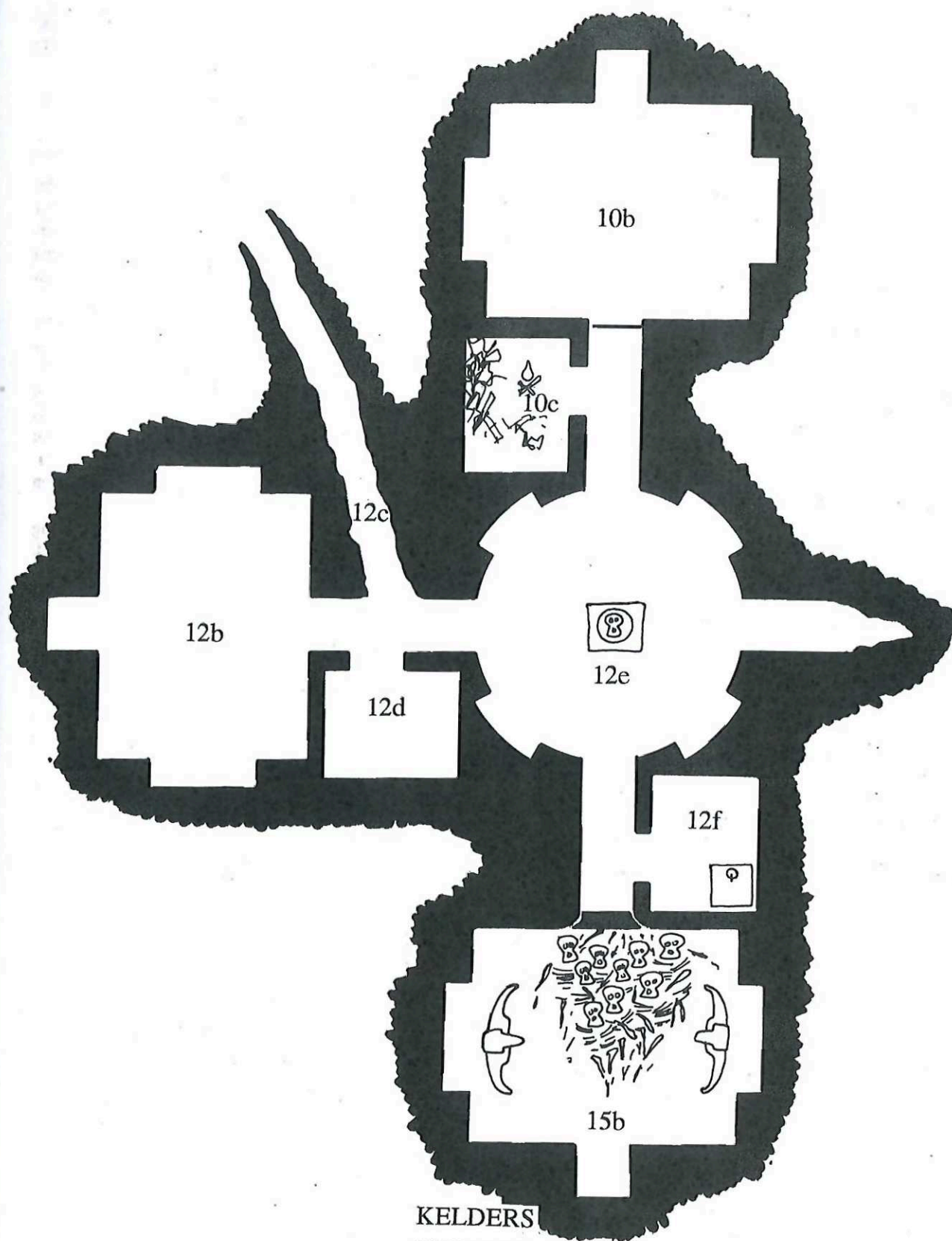
Miir Kandive van Kaiin



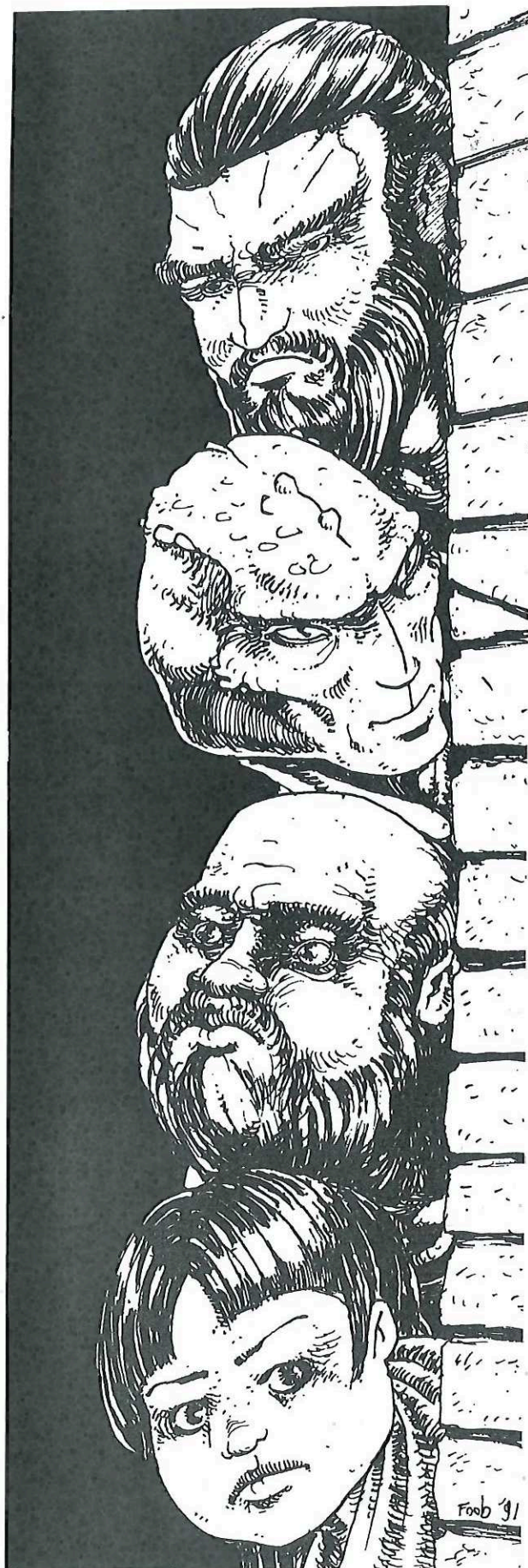
GELIJKVLOERS

TEMPEL

Miir Kandive van Kain



**KELDERS
TEMPEL**
Miir Kandive van Kaiin



Uitbraak

Door Koen Schoofs en Jan Vandenbergh

In de nor

Dit avontuur begint met de arrestatie van de SK's. De redenen voor deze arrestatie zijn afhankelijk van het avontuur waarin deze episode ingelast wordt. Een reden zou het verdachte gedrag van de SK's kunnen zijn of de SK's kunnen ook iets te gewelddadig geweest zijn en een spoor van lijken en vernieling getrokken hebben...

Na de arrestatie worden de SK's door een eskorte bewakers naar de gevangenis gevoerd. De gevangenis is volledig door een vier meter hoge muur omgeven. Door de grote toegangspoort komen de helden op een binnenplein, waar een U-vormig gebouwenkompleks staat. Buiten een gevangenis is er hier ook een kazerne, wat maakt dat er hier ook nogal wat militairen rondlopen. De rechtervleugel van het gebouwenkompleks is de gevangenis. Zonder treuzelen schoppen de bewakers de SK's deze richting uit. In het gevangenisgebouw worden de helden dadelijk naar de tweede verdieping gesleurd. In een van de kamers van deze verdieping worden hen een gevangenisuniform gegeven, dat ze moeten aantrekken. Een ambtenaar inventariseert zorgvuldig de kleren en de persoonlijk bezittingen van ieder SK, en bergt de spullen daarna op in een kluis. Hierna worden de SK's naar een atelier gebracht waar een mislukt kunstenaar slechte schetsen van hen maakt. De administratieve rompslomp wordt vervolledigd met een korte ondervraging door een verveelde, droge funktionaris, die een dossier voor elk van de SK's invult. Deze gegevens verdwijnen naar de archieven, die in een van de aanpalende kamers gehuisvest zijn. Dit beëindigt de administratieve procedure, en de gevangenen worden naar de kelderverdieping gebracht, waar ze in een van de celzalen opgesloten worden. Hier begint een lange, droevige periode, tenminste als de gevangenen apatisch op dit alles reageren. Dit deel maakt geen deel uit van het plot, maar het kan wel leuk zijn om deze reeks gebeurtenissen te laten spelen want hierdoor kunnen de spelers zich inspelen in hun rol. De uitwerking hiervan wordt overgelaten aan de spelmeester. De bedoeling is wel dat dit zuiver rollenspel blijft: gevechten of ontsnappingspogingen zijn hier niet aan de orde.

De omstandigheden in de gevangenis zijn allesbehalve prettig. Door de manier waarop de SK's behandeld worden is duidelijk dat ze niet als belangrijke figuren beschouwd worden, en dat ze zeker niet moeten rekenen op een snelle vrijlating. De slechte omstandigheden maken dat de helden fysiek en moreel snel achteruitgaan. Elke dag wordt een van de SK's door de bewakers uit de cel gehaald. Het SK in kwestie krijgt een beurt in de martelkamers. Dit alles moet duidelijk maken dat de SK's actief aan een ontsnappingsplan moeten gaan denken voor ze zo zwak en depressief geworden zijn dat alle hoop verloren is.

De bedoeling van dit scenario is dat de helden de ontsnapping zo sluw en geweldloos mogelijk uitvoeren. De bewa-

kers zijn in de meerderheid. Dit, samen met de nabijheid van de kazerne, maakt dat ze wat nonchalant zijn. Eens er algemeen alarm gegeven is reageren ze echter snel en professioneel, zodat de SK's het in dat geval erg moeilijk krijgen.

Het eerste probleem dat de helden moeten oplossen, is uit de celzaal ontsnappen. Hiervoor is gedetailleerde kennis van de bewakingsprocedures nodig. Deze kennis kan verschaft worden door een NSK gevangene die in dezelfde celzaal als de helden opgesloten zit. Als de SK's uit de celzaal ontsnapt zijn, bestaat het volgende probleem uit het weer bemachtigen van ieders kleren. Een gevangenisplunje valt nu eenmaal te fel op, en de meeste SK's willen waarschijnlijk wel wat van hun andere bezittingen terug. Bovendien is het voor de SK's nuttig dat ze hun dossier in het archief vernietigen. Maar ook dan is niet mogelijk zomaar de gevangenis uit te wandelen. Zelfs de eigenlijke bewakers en militairen kunnen dat niet zomaar. Om voorbij de poortwachters te geraken is een verlofpasje nodig. Blanko verlofpasjes zijn er wel ergens te vinden, maar ze zijn nogal moeilijk in te vullen. Zelfs dan blijft deze ontsnappingsprocedure riskant, want de wachters aan de ingang van het gebouw kennen de meeste wachters, beulen en andere functionarissen, en er zal een wel erg goede uitleg nodig zijn om geen achterdocht te wekken. Een andere manier om te ontsnappen is via een raam op de bovenste verdieping. Zo geraken de SK's op het dak, vanwaar ze naar het keukenblok kunnen. Gewoon de buitenmuur overklommen is onmogelijk. Bij de keuken staat er echter een grote mestkar, waarin de SK's zich kunnen verstoppen om zo te ontsnappen. De meeste wachters vereren een walgelijke mestkar immers met een vrij vluchtig onderzoek, zodat de kans op ontdekking eerder klein is.

De gevangenis

1. Celzaal

De celzaal is een lange, rechthoekige zaal waarin met tralies een twintigtal cellen afgebakend zijn. Elke gevangene zit in een aparte cel. Iedere cel heeft één stenen muur en drie tralie-muren. Elke cel is 2.75 m hoog. In de stenen muur zit op 2.30 m hoogte een opening van een halve meter breed. De opening is afgesloten door twee tralies, waartussen een ruimte is van 20 cm. Deze opening is ter hoogte van de grond van de binnenkoer. De cellen liggen dus 2.30 m onder de grond. Tegen de stenen muur ligt er een hoop stro om op te slapen. Een pot met deksel dient als sanitair. De gevangenen zijn ontdaan van al hun bezittingen en dragen enkel hun gevangenisplunje: een hemd en een broek uit een ruwe stof en een riem uit hetzelfde materiaal om hun broek op te houden. Elk van de pakken heeft een rugnummer. De SM moet die SK's die naar dit rugnummer vragen een nummer toekennen. Een getal van drie cijfers is hiervoor voldoende.

De helden worden elk in een van de cellen opgesloten. Hoe de SK's juist verdeeld zitten hangt af van hun aantal. Ze zitten in ieder geval in aanpalende cellen, en één van de SK's zit in de cel het dichtst bij de zitplaats van de bewaker. Elke dag wordt bovendien één van de SK's (bepaal met een rol wie) door het gevangenispersoneel voor 'ondervraging' meegenomen. Na een tijdje wordt het bewusteloze lichaam teruggebracht. De held in kwestie verliest hierdoor 1/5 van zijn LEP (minimaal 1). Als de held weer bijkomt kan hij de anderen vertellen dat de ondervragingen zich een verdiep lager afspelen. Daar zijn namelijk de martelkamers, met alle materiaal dat van pas kan komen om weerbarstige en zwijgzame gevangenen tot andere ideeën te brengen.

In de celzaal zit nog één andere gevangene opgesloten. Dit NSK, Luigi Arnofini, een niet zo succesvol zakkenroller, is nogal praatlustig en informeert de SK's over de dagelijkse routine en over de verschillende wachters en hun hebbeligheden. Luigi is een klein, pezig ventje dat een sluwe indruk geeft. Bij de ontsnapping is het aan te raden van Luigi mee te nemen of hem uit te schakelen want als hij merkt dat de SK's de celzaal verlaten zonder hem vrij te laten zal hij zeker luidkeels beginnen roepen.

Luigi Arnofini, mens zakkenroller

Skores

BEH 50	KRA 12	WEE 42	CHA 39
INT 38	MOE 27	OPM 45	SPI 37
OMV 16	BEW 6		
LEP 37	AK +5	KB -1D4	

Kundes

Gokken 45, Kamouflage Stad 60, Sluipen 52, Volksomgang 40, Zakkenrollen 55.

Wapenkundes

Vuist (R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6
Dolk (R) 60, 1 aanval, schade 1D6+2

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	0
L arm	4-7	4 (10%)	0
R arm	8-11	4 (10%)	0
Lichaam	12-16	13 (35%)	0
L been	17-18	6 (15%)	0
R been	19-20	6 (15%)	0

De dagelijkse routine bestaat uit de volgende taken:

- 1) Ondervraging van een gevangene: zie hoger.
- 2) Leegmaken van de toiletpot: iedere avond, een uur na het eten, worden de toiletpotten geledigd. Dit gebeurt als volgt. Een kar wordt door vier bewakers de celzaal ingerold. Iedere cel wordt om beurt geopend en de pot wordt op de kar leeggemaakt en door de bewakers teruggebracht.
- 3) Voeding: twee maal daags krijgt elke gevangene één bord soepachtige brei. Tijdens de voedselbedeling wordt een ketel de celzaal ingereden door de kok en vier bewakers. Iedere gevangene krijgt eerst één kom en één lepel. De kom kan niet door de tralies geschoven worden. De ketel wordt door de zaal gereden. Ieder krijgt van ver één lepel soep in zijn kom gemikt. Twintig minuten later worden de kommen en lepels terug opgehaald en geteld. Als er een lepel (of een kom) ontbreekt worden alle cellen één voor één onderzocht en een paar mogelijke verdachten afgerost. Als de schuldige wordt gevonden, wordt hij meegenomen om in elkaar geslagen te worden (schade: twee vijfde van zijn LEP, minimum 1).
- 4) Wisseling van de wacht. Stipt om de 6 uur wordt de wacht afgelost: een nieuwe wachter komt binnen en de vorige gaat buiten. De bui van de wacht is afhankelijk van het uur:
 - 00.00 - 06.00: De wachter is slaperig, dronken en opvliegend als hij lastiggevalen wordt.
 - 06.00 - 12.00: De wachter is niet uitgeslapen en slecht gehumeurd, daarenboven heeft hij tegen het einde van zijn wachttijd ook nog een vreselijke honger.
 - 12.00 - 18.00: De wachter verveelt zich, en kan soms agressief zijn. Gedurende deze periode is de wachter geneigd om met de gevangenen te praten.
 - 18.00 - 00.00: De wachter wordt slaperiger en be drinkt zich. Hij verveelt zich en zal met de gevangenen diskussiëren of agressief worden.

Er zijn vijf wachters die elkaar aflossen. Dit betekent dat iedere wachter telkens op andere uren komt. Het gedrag van de wachter hangt dus af van het uur en van de wachter in kwestie.

Wachter 1: Pieter Genau

Dit is een dwerg van middelbare leeftijd. Hij houdt zich steeds strikt aan het boekje. Bij zijn kollegas staat hij bekend als een niet erg schrandere bureaucratische bullebak.

Skores

BEH 40	KRA 15	WEE 42	CHA 35
INT 35	MOE 27	OPM 40	SPI 35
OMV 17	BEW 4		
LEP 38	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 30, Luisteren 50.

Wapenkundes

Vuist (R) 40, 2 aanvallen, schade 1D6
Dolk (R) 50, 1 aanval, schade 1D6+2
Zwaard (R) 55, schade 2D8+3

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	0
L arm	4-7	4 (10%)	0
R arm	8-11	4 (10%)	0
Lichaam	12-16	13 (35%)	0
L been	17-18	6 (15%)	0
R been	19-20	6 (15%)	0

Wachter 2: Salim Murp

Ook deze wachter is niet erg intelligent. Salim heeft een minderwaardigheidskompleks omdat hij het nooit verder dan gevangeniswachter gebracht heeft. Zijn gedrag is krui-perig tegenover zijn meerderen en sadistisch ten opzichte van zijn minderen (de gevangenen).

Skores

BEH 42	KRA 14	WEE 40	CHA 37
INT 37	MOE 30	OPM 42	SPI 40
OMV 18	BEW 5		
LEP 38	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 35, Luisteren 50, Volksomgang 40.

Wapenkundes

Hoofd 25, 1 aanval, schade 1D4
Vuist (R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6
Dolk (R) 40, 1 aanval, schade 1D6+2
Zwaard (R) 60, 1 aanval, schade 2D8+3

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	0
L arm	4-7	4 (10%)	0
R arm	8-11	4 (10%)	0
Lichaam	12-16	13 (35%)	0
L been	17-18	6 (15%)	0
R been	19-20	6 (15%)	0

Wachter 3: Ward Lusi

Deze jongeling van midden in de twintig is verveeld met zijn baan omdat hij niet graag mensen ziet lijden. Hij was liever druideleerling geworden, maar zijn hardnekkige hooikoorts verhinderde dit. Zijn kollega's beschouwen hem als naïef en groen.

Skores

BEH 45	KRA 14	WEE 40	CHA 42
INT 42	MOE 30	OPM 45	SPI 43
OMV 18	BEW 5		
LEP 38	AK 0	KB 0	

Kundes

Dierenvriend 45, Drinken 25, Luisteren 60, Plantkunde 45.

Wapenkundes

Dolk (R) 25, 1 aanval, schade 1D6

Zwaard (R) 30, 1 aanval, schade 2D8

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	0
L arm	4-7	4 (10%)	0
R arm	8-11	4 (10%)	0
Lichaam	12-16	13 (35%)	0
L been	17-18	6 (15%)	0
R been	19-20	6 (15%)	0

Wachter 4: Mano Borracho

Dat Mano de vijftig voorbij is kan hem niet beletten zijn favoriete hobby uit te oefenen: drinken tot hij omvalt. De anderen noemen hem een dronkaard, hijzelf houdt het liever op levensgenieter. Hij is niet kwaadaardig, en heeft dit beroep zeker niet gekozen om zich op de gevangenen uit te kunnen leven. Wachter is voor hem een aantrekkelijk beroep omdat het zittend binnenwerk is, er geen zware gewichten vertild moeten worden en dronkenschap geen bezwaar is. Bovendien laat het hem toe van het grootste deel van de dag buiten bereik van zijn vrouw en kinderen te zijn. Hij is niet dom en heeft alles al meegemaakt.

Skores

BEH 40	KRA 13	WEE 43	CHA 45
INT 42	MOE 30	OPM 42	SPI 40
OMV 19	BEW 5		
LEP 40	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 85, Gokken 40, Grappen 45, Luisteren 35, Volksomgang 50.

Wapenkundes

Vuist (R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6

Dolk (R) 25, 1 aanval, schade 1D6+2

Zwaard (R) 30, 1 aanval, schade 2D8+3

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	0
L arm	4-7	4 (10%)	0
R arm	8-11	4 (10%)	0
Lichaam	12-16	14 (35%)	0
L been	17-18	6 (15%)	0
R been	19-20	6 (15%)	0

Wachter 5: Isodoor Truis

Isodoor is een wreedaardige, opschepperige idoot, en is daarom manipuleerbaar. Hij moet immers altijd tonen dat hij de baas is, en zal de minste provocatie aangrijpen om van zijn oren te maken (in tegenstelling tot Murp die helemaal geen provocatie nodig heeft om te beginnen slaan).

Skores

BEH 42	KRA 14	WEE 37	CHA 35
INT 38	MOE 25	OPM 45	SPI 35
OMV 18	BEW 5		
LEP 36	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 35, Luisteren 45.

Wapenkundes

Dolk (R) 40, 1 aanval, schade 1D6

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

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	0
L arm	4-7	4 (10%)	0
R arm	8-11	4 (10%)	0
Lichaam	12-16	13 (35%)	0
L been	17-18	5 (15%)	0
R been	19-20	5 (15%)	0

Iedere bewaker heeft een knots en een zweep bij. Ze zitten gewoonlijk op de stoel bij de tafel aan de deur van de celzaal. Naast de tafel staat een zwaard en meestal ligt er ook nog een mes op de tafel. De wachter draagt nooit een sleutelbos. De sleutels van de cellen hangen elk afzonderlijk in een rek aan de muur.

Achter de tafel van de wachter, tegen de muur hangt een paneel met drie hendels. Aan elk van de hendels is er een koord vastgemaakt. Elke koord verdwijnt aan het plafond in de muur. Onder de eerste hendel hangt een bordje met het opschrift: "Genezer". Als aan deze hendel getrokken wordt komen er een genezer en twee wachters aangehold. De tweede hendel dient voor "Hulp": dit roept 4 gewapende bewakers. Bij de derde hendel staat het opschrift "Alarm". Deze hendel overhalen brengt de hele gevangenis in staat van alarm.

Een paar keer per dag horen de SK's een kar over het binnenplein rijden. Een SK die zich aan de tralies omhoogtrekt kan uit het raam kijken. Hij ziet dan hoe een mestkar over het plein naar de toegangspoort rijdt. De kar wordt zonder noemenswaardige vertraging door de poortwachters naar buiten gewuifd.

Op de koer ligt vlak voor het raam van de cel van één van de gevangenen een vrij lange, stevige twijg. Op de kaart is

één van de ramen gekozen: waar de twijg nu eigenlijk ligt hangt af van de verdeling van de SK's over de cellen. De twijg ligt zeker niet voor het raam van de cel vlak bij de bewaker. Waarschijnlijk zal één van de SK's zich aan de tralies optrekken om uit het raam te kijken. Als de held in een Zien-test slaagt, ziet hij de twijg voor het raam van één van de andere SK's liggen. Als de Zien-test niet lukt kan de SM een tijd later weer zorgen dat de SK's uit het raam kijken. De SK's kunnen bijvoorbeeld iets horen gebeuren op de binnenkoer.

Een persoon die zich opheist aan het tralievenster kan met zijn vrije hand net niet bij de twijg. Een SK kan de twijg toch bemachtigen door gebruik te maken van de koord rond zijn broek. De koord kan gebruikt worden om zich vast te binden aan de tralies, zodat beide handen vrij zijn. Het is ook mogelijk om met de koord de twijg dichterbij proberen te trekken. In ieder geval is er een geslaagde BEH-test nodig. Deze operatie moet uitgevoerd worden op een ogenblik dat de bewaker slaapt. Als de BEH-test mislukt, wordt de bewaker wakker, zodat het SK de pogingen moet staken. Hij kan opnieuw proberen als de bewaker weer slaapt.

Eens de SK's de twijg bemachtigd hebben, kunnen ze proberen naar de sleutel van een cel te vissen. De twijg kan doorgegeven worden naar de held die in de cel vlak bij de rek met de sleutels zit. Er kan enkel naar een sleutel gevist worden als de cipier slaapt of als hij bezig gehouden wordt. Als alleen de twijg de sleutel moet dragen buigt hij door en glijdt de sleutel er weer af. Dit moet aan de SK's duidelijk gemaakt worden: ze mogen in geen geval proberen naar een sleutel te vissen met de twijg alleen. De poging zal zeker mislukken en de bewaker zal door het vallen van de sleutel gealarmeerd worden.

Aan het uiteinde van de twijg moet een soort haak gemaakt worden. Het enige wat als haak kan dienen is een kromgebogen lepel. Als de helden deze oplossing niet zelf vinden, zal Luigi hen op dit idee brengen. De SK's zullen dan wel minder EP's verdienen. De lepel moet na het eten achterovergedrukt worden. De lepels worden echter na elke maaltijd geteld. Als er een lepel ontbreekt wordt elk van de cellen grondig onderzocht. Om de lepel toch te behouden moet hij tijdens de zoekbeurt snel van cel tot cel doorgegeven worden. Het is ook mogelijk de lepel door het raam op de binnenkoer te leggen. In dit geval is er een kans van 10% dat de lepel verdwijnt.

De lepel kan aan de twijg vastgemaakt worden met vezels uit de kleren of de broeksriem. Dan kan er uiteindelijk zonder probleem naar de sleutel gevist worden. Met deze sleutel kunnen de helden zich dan bevrijden. De wachter moet dan overmeesterd worden: ook dit stelt geen problemen op voorwaarde dat meer dan één SK de wachter aanpakt. Verder zal het nodig zijn om Luigi te bevrijden of hem een gelijke behandeling als de wachter te geven. Als dit alles gebeurd is kunnen de SK's de celzaal verlaten.

Het is mogelijk dat de helden andere manieren verzinnen om te ontsnappen. Zo kan één van de SK's op één of andere manier proberen de wachter in de cel lokken. De wachter kan dan overmeesterd worden. De SM mag het de SK's hierin echter niet gemakkelijk maken. Er moet zeker een man tegen man gevecht geleverd worden. Een mooi uitgewerkt

plan verdient zeker een kans op succes. De SM mag dergelijke ideeën zeker niet verwerpen, maar moet in zo'n geval improviseren. Een plan dat zeker niet werkt is tunnels graven met de lepels, of er stenen mee loswrikken. De lepels zijn van erbarmelijke kwaliteit en gaan onmiddellijk stuk.

2. Eerste kelderverdieping

De celzaal geeft uit op een met toortsen verlichte gang. In het midden van de gang is er een trap naar boven en een trap naar beneden. Aan beide uiteinden van de gang zijn wachtlokalen. De rest van de gang wordt ingenomen door deuren naar andere celzalen.

Op ieder moment van de dag zijn er in elk van de wachtlokalen minstens 10 wachters aanwezig. De wachters slapen, drinken en kaarten er onder andere. De karakters kunnen nooit hopen van deze wachters te overmeesteren: ze zijn steeds in de meerderheid en beter bewapend.

Als de spelers in deze lokalen binnenvallen wordt er onmiddellijk groot alarm gegeven. Als ze als wachter vermoed zijn, vraagt men hen wie ze zijn en waarom niemand hen al eerder gezien heeft. De wachters laten zich nooit overweldigen en kunnen snel, vanuit het lokaal zelf alarm slaan. Een wachtlokaal is zeer goed als dusdanig van buitenaf herkenbaar door het lawaai dat de dronken, kaartende wachters maken.

De andere celzalen zijn identiek als die waaruit de spelers net ontsnapt zijn. De SK's kunnen proberen de andere gevangenen te bevrijden om zo in de algehele verwarring te ontsnappen. Na de derde celzaal die ze afwerken wordt er echter altijd alarm gegeven. In iedere celzaal zit één wachter en 1D6+4 gevangenen.

Bij een algemene gevangenenopstand lopen als wachter vermomde SK's het risico afgerost te worden door loslopende gevangenen. Als ze niet vermomd zijn lopen ze kans door bewakers aangepakt te worden. De enige beschikbare wapens staan in rekken in de wachtlokalen. De wachters gebruiken alleen zwaarden bij een algemene gevangenenopstand.

De enige uitwegen op deze verdieping zijn de trap naar boven (het gelijkvloers) en de trap naar beneden (de martelkamers).

3. Martelkamers

De oostelijke kant van deze verdieping bestaat uit cellen die lijken op die van de verdieping hoger maar met dit verschil dat deze cellen geen ramen hebben. Aan de westkant is er onder andere een ziekenboeg. Deze is vrij primitief. Er zijn wat naalden, verbanden, enzovoort, kortom genoeg materiaal om snel wat LEP te rekruperen maar zeker geen spullen om belangrijke wondes afdoende te verzorgen. Daarnaast is er ook een kleedkamer. Hier wonen de beulen. Er liggen beulskappen en persoonsbewijzen maar geen verlosspassen. Er hangen posters van beroemde martelkamers en belangrijke beulen. De tekeningen van de beulen tonen allemaal een hoofd in een beulskap en een onderschrift met de naam van de beul in kwestie.

De rest van deze verdieping wordt ingenomen door drie martelkamers waarvan er één duidelijk bezet is. Als de SK's

binnengluren zien ze een standaard martelscène. Twee beulen testen samen met twee bewakers en een hoogwaardigheidsbekleder een gevangene op breukrek. Het gaat hier om de doodbrave burger Enrik Haeg. Hij wordt verdacht van ontduiken van stadsomroepbelasting en niet toegelaten veranderingen aan zijn huis. Dit kunnen de SK's opmaken uit de verfijnde ondervragingstechnieken die de beulen toepassen en heel deze verdieping kan meegenieten van de vertrouwelijke onthullingen van Enrik. De SK's kunnen proberen Enrik te bevrijden. Dit is echter eerder hinderlijk dan nuttig voor hun ontsnappingspoging.

De twee andere martelkamers zijn verlaten en de deuren ervan zijn niet op slot. In deze kamers liggen er geen wapens, maar wel staven, stangen en dergelijke meer. Dit gereedschap hebben de SK's nodig als ze de kluizen willen openkrijgen waarin hun burgerkleren en andere bezittingen liggen.

4. Het gelijkvloers

De trap geeft uit op de voordeur. De rest van de verdieping bestaat uit bureaus. Naargelang het uur van de dag is er hier wel of niet volk aan het werk. In de bureau's op het gelijkvloers en op de eerste verdieping wordt de administratie van de gevangenis en de aanliggende kazerne verzorgd. In deze bureaus is voor dit avontuur niets bruikbaar te vinden. Het is wel mogelijk om de SK's hier informatie te laten vinden die van belang is in de campagne waarin dit verhaal ingelast wordt.

In elk bureau is er een alarminstallatie. Hiermee kunnen de ambtenaren bij onraad alarm slaan. Als er alarm gegeven wordt verlaten alle ambtenaren hun bureaus. Wachters sluiten de trap naar beneden af. De portiers controleren dan grondig ieders indentiteit. Als elke ambtenaar het gebouw verlaten heeft, wordt de buitendeur afgesloten.

De voordeur geeft uit op de binnenkoer. De gevangenen zijn langs hier naar binnen gebracht. Voor alle ramen op deze verdieping zitten tralies. Dit geldt ten andere ook voor de ramen op de andere verdiepingen. Het is niet mogelijk voor de SK's om via de voordeur zomaar naar buiten te lopen. Zonder korrekt ingevulde verlofpas komen de SK's niet voorbij de portiers, onafhankelijk van een eventuele vorming. In elk portiershok zitten twee wachters.

Het is niet de bedoeling dat de SK's op deze verdieping het gebouw trachten te verlaten. Eventueel moeten de SK's er door de SM aan herinnerd worden dat op de bovenste verdieping hun spullen liggen, samen met belangrijke informatie over elk van hen. Deze herinnering kan van Luigi komen als de SK's hem meegenomen hebben.

5. Eerste verdieping

Op de eerste verdieping zijn er enkel bureaus. Er zijn hier geen wachters meer, maar 's nachts wordt er wel gepatrouilleerd. Een patrouille van zes man controleert ieder bureau om het uur. De SM moet er letten dat de SK's geen sporen nalaten die door de patrouille kunnen opgemerkt worden. Zoals hierboven al vermeld hebben alle ramen tralies. Het is dus niet mogelijk om op deze verdieping ergens door een raam naar buiten te kruipen. Elk bureau heeft hier ook een

alarminstallatie. In één van de bureaus liggen blanco verlofpasjes, maar om deze in te vullen wordt naar zo'n bizarre dingen gevraagd (stamnummer, enzovoort) dat ze niet overtuigend in te vullen zijn zonder informatie uit het archief op de tweede verdieping.

Merk op dat deze verdieping eigenlijk alleen maar dient om de tweede verdieping hoger te maken zodat vandaar niet naar beneden kan worden gesprongen.

6. Bovenste verdieping

Op deze verdieping zijn een kleedkamer, een atelier, het archief, kluizen, een toilet en wat bureaus. De kleedkamer is een kamer waarin nieuwe gevangenen zich moeten omkleeden naar hun gevangenisplunje. Er is hier niets interessants. In het atelier worden schetsen van nieuwe gevangenen gemaakt. Tenzij een van de gevangenen een gebruikte set penselen wil is ook hier niets te zoeken en nog veel minder te vinden.

De kamers van belang zijn het archief en de kluizenkamers. Het archief bestaat uit een kamer gevuld met ladenkasten. De archieven zijn alfabetisch op naam gerangschikt. Het is ten eerste aan te raden dat de SK's tenminste hun eigen dossiers opzoeken en vernietigen.

De kluizenkamers zijn volledig leeg buiten een wand die volledig opgebouwd is uit kluizen van 30 cm bij 40 cm. Er zijn per kamer een 50-tal kluizen. In deze kluizen zitten de persoonlijke bezittingen van de gevangenen opgeborgen. Elke kluis heeft een nummer. Dit nummer komt overeen met het rugnummer van het gevangenispak van iedere gevangene. Als de SK's zich al vermoed hebben moeten ze zich hun rugnummer kunnen herinneren. Desnoods kunnen ze het ook gaan opzoeken in de archieven, als ze tenminste hun dossiers nog niet vernietigd hebben. De kluisdeuren zijn steeds op slot. De sloten zijn van een stevige makelij. Sloten openen zal er niet op lukken. De kluizen kunnen wel opengebroken worden met gereedschap uit de martelkamers. Dit vraagt echter een vijftal minuten per kluis, en maakt nogal wat lawaai. Als de spelers beginnen met systematisch alle kluizen open te breken, worden de wachters zeker gealarmeerd. De SK's kunnen eigenlijk enkel hun eigen kluizen veilig openbreken. De sleutels van de kluizen liggen in een andere kluis in een bureau op het gelijkvloers. Ook deze kluis is niet te openen zonder sleutel. Deze kluis is bovendien bewaakt en kan niet opengebroken worden zonder algemeen alarm te veroorzaken. De sleutel van de kluis is in het bezit van de gevangenisdirecteur, die de sleutel steeds bij zich heeft.

Bij het openbreken van een willekeurige kluis is er een kans van 10% dat het een kluis is met de bezittingen van een van de helden. Dit is natuurlijk alleen maar zo als de SK's hun eigen kluizen nog niet opengebroken hebben. Als de SK's een wildvreemde kluis openbreken is er een kans van 50% dat de kluis niet leeg is. In de kluis zit dan een pak kleren en 2D6 Dukaten. In 15% van de gevallen is er een dolk en er is 5% kans op een kortzwaard. De kluis kan ook nog nutteloze voorwerpen bevatten, zoals een halve fles zure wijn (30% kans), een steenhard brood (20% kans), wat blikken nepju-

welen met glazen stenen (30% kans). Bij het openbreken van zo'n willekeurige kluis is er een kans van 5% dat de wachtens gealarmeerd worden.

Alle ramen op deze verdieping hebben tralies, behalve het raam van toilet. In dit kamertje is er hoog in de muur een klein venster, groot genoeg om zich door te wuimen. De afvoer van het toilet is vlak onder het venster. Onderaan de muur is er een beek die als riolering dient. Hierdoor hangt tegen de muur de nodig vuiligheid, en is de muur zo glad dat naar beneden klimmen onmogelijk is. Het venster is op zes meter boven de beek, zodat naar beneden springen een hachelijke zaak is. Bovendien is de beek afgesloten met metalen roosters, zodat ontsnappen langs deze weg niet mogelijk is. Als de SK's op het idee komen naar boven te kijken, merken ze dat het venster vlak onder de dakgoot gelegen is. Dit is de uitweg! Het is een eenvoudig om op het dak te klimmen. De eerste held die op het dak probeert te komen moet een Klimmen-proef afleggen. Eens er iemand op het dak is, kan die de anderen bij het klimmen helpen en geraken de andere SK's zonder problemen op het dak. Als de Klimmen-proef faalt, valt het SK in de beek. De held in kwestie loopt schade op voor een val van drie meter. Bovendien zal hij nogal stinken, want de beek is niet al te proper. Via de beek ontsnappen is niet mogelijk, zodat de andere SK's een touw moeten maken om de ongelukkige uit de beek te halen. Een touw kan gemaakt worden door kleren aan elkaar te binden. Het dak is nogal steil, zodat op het dak lopen problematisch is. Gelukkig is de dakgoot stevig genoeg voor ieder om op te staan. Nu zijn de SK's eindelijk uit het gevangenisgebouw, maar daarom nog niet ontsnapt!

7. De gevangenis

Zoals hoger al vermeld is er naast de gevangenis ook een kazerne in het gebouwencomplex. De kazerne bevindt zich in de linkervleugel. Er is geen plan gegeven voor dit deel. Als de SK's zich daarin begeven worden ze immers onmiddellijk gearresteerd. Het gebouwencomplex is omgeven door een vier meter hoge muur. Op de hoekpunten van de muur zijn er wachttorens. In normale omstandigheden zijn er geen wachters op de muur, maar is er elk van de wachttorens wel een wachter aanwezig. Deze wachters zijn echter niet erg oplettend, en de kans dat de SK's op het dak gezien worden is niet zo groot. De spelers moeten er zorg voor de dragen niet zichtbaar te zijn vanop de binnenkoer of de wachttorens als ze in de dakgoot staan. De helden moeten zich dus laag tegen het dak gedrukt houden. In dat geval is de kans dat ze gezien worden 10%. Als SK's gewoon recht op over het dak lopen, is de kans dat ze gezien worden veel groter (40%). De kans dat de SK's opgemerkt worden is kleiner als het donker is. De kans dat ze dan gezien worden is slechts een kwart van die overdag. Als er al alarm geslagen is, wordt het aantal wachters verdubbeld, en is de kans dat de SK's gezien worden drie keer groter. Als een wachter de SK's opmerkt, geeft hij dadelijk alarm, waarna het voor de helden heel wat moeilijker wordt.

De beek is slechts één meter diep, smerig en afgesloten door een rooster. Als de SK's via de grote poort naar buiten willen moeten ze zich kunnen legitimeren en hun verlof pas tonen.

Tussen de kazerne en de gevangenis is een kleiner, lager gebouw: het keukenblok. Dit gebouw heeft een plat dak en slechts één verdieping. Het is vrij eenvoudig om van het dak van de gevangenis op dit plat dak te springen. Op de eerste verdieping van dit gebouw staat een raam open. Langs hier kunnen de SK's dit gebouw binnendringen. De SK's kunnen vanop het gevangenisdak het open raam zien. Het is belangrijk dat ze zo kort mogelijk op het plat dak staan, want daarop zijn ze vrij goed zichtbaar voor de wachters en de mensen die op het binnenplein rondlopen. Als de SK's te lang treuzelen, is er een kans van 30% dat de ze opgemerkt worden.

8. Bovenverdieping keukenblok

De ramen in dit blok hebben geen tralies. Het raam van de strijkerij staat open, en langs hier kunnen de SK's het gebouw dus binnendringen. Het vormt geen probleem om van het dak door het raam te klauteren. 's Nachts is er niemand in de strijkerij. Overdag is er een kans van 20% dat er iemand aanwezig is. De SK's moeten de persoon in kwestie overmeesteren, of er wordt alarm geslagen. In de strijkerij is er een vuur om de ijzers te warmen en er staan ook wat strijktafels met strijkijzers. Op de vloer staan enkele strooi- en manden met ongestreken soldaten- en gevangenskleren. De soldatenuniformen moeten eerst gestreken worden voor ze gebruikt kunnen worden als vermomming.

De strijkerij geeft uit op het trappenhuis. Er is hier een trap naar beneden. Tegenover de strijkerij, aan de andere kant van het gebouw is er een opslagplaats voor soldatenuniformen en gevangenskleding. De deur is op slot, maar met een geslaagde Sloten openen-proef kunnen de SK's de kamer toch betreden. In deze kamer zijn er genoeg uniformen om elk van de SK's te kleden. Zij kunnen zich hier eventueel als soldaat vermommen. In het midden van de kamer is er een schouw, die in het plafond verdwijnt. Het gaat hier om een architecturale vergissing.

9. Benedenverdieping keukenblok

Onder de strijkerij ligt hier de wasserij. Deze kamer is erg vochtig en bevat de standaard voorwerpen voor een wasserij. Tegen de verste muur zijn er een aantal waskuipen gemetst. In een paar kuipen ligt er was te weken. In het midden van de kamer staan er een paar persen om de was te drogen en op een tafel ligt er zeep en andere wasbenodigdheden. Op de vloer staan er een paar manden met vuile was. Aan de andere kant van het gebouw ligt de keuken. Deze kamer is smerig en stinkt. In het midden van de keuken is er een groot vuur met een schouw. Tegen een van de muren is er een aanrecht met wat keukengerei zoals potten en pannen, slagmessen, een slagbijl, enzovoort. De messen en bijlen zijn desnoods als wapen bruikbaar. In een van de hoeken staat de soepketel die de SK's nu wel kennen. De ketel is nog half gevuld met koude soepbrei, en de vuile randen tegen de zijkant van de ketel doen vermoeden dat de ke-

tel nooit leeggemaakt, maar gewoon bijgevuld wordt. Een geslaagde Zien-test onthult een dode rat onderaan in de ketel. De rat lijkt al een tijdje dood te zijn.

Vlak voor de trap is er plaats om karren te lossen en te laden. Als de SK's van de trap afkomen zien ze een mestkar staan. De mestkar dient om keukenafval en natuurlijk ook mest af te voeren. De geur is hier niet zo aangenaam, maar de SK's zijn waarschijnlijk wel meer gewoon. De mestkar wordt verschillende keren per dag naar een stort buiten de gevangenis gereden. 's Nachts staat de kar gereed om 's morgens gevuld te worden. De SK's kunnen zich in de kar verstoppen om zo naar buiten gebracht te worden. Het is ook mogelijk van op het dak van het keukenblok op de kar te springen (het is een open kar, geen huifkar). In dat geval moeten wel de regels voor een gecontroleerde val toegepast worden (basisregelboek blz. 77).

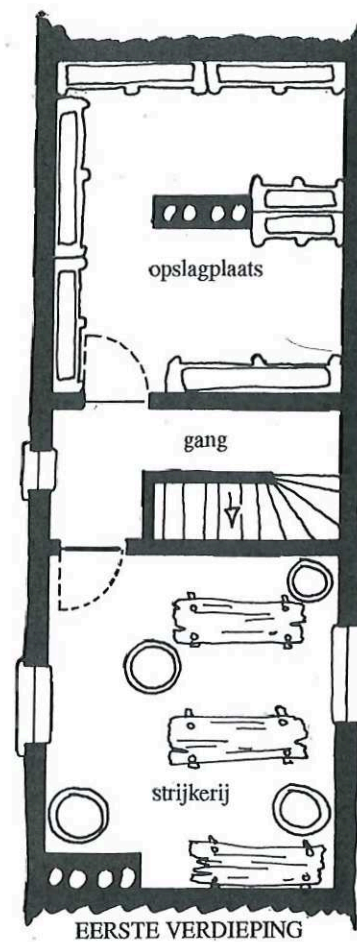
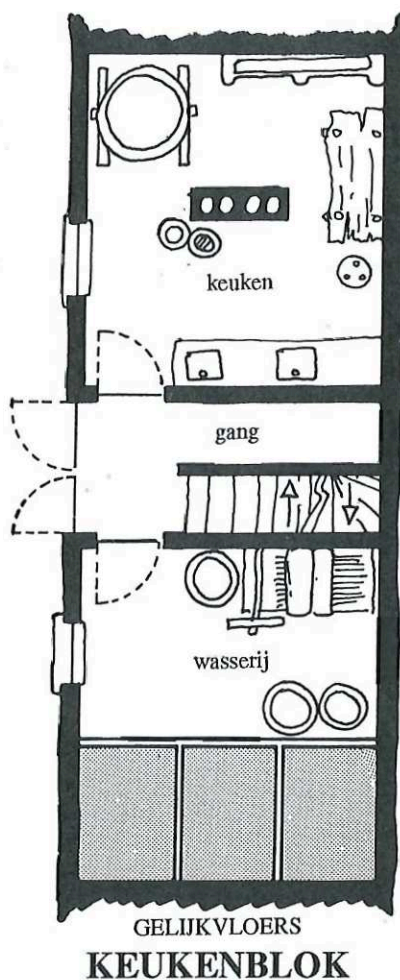
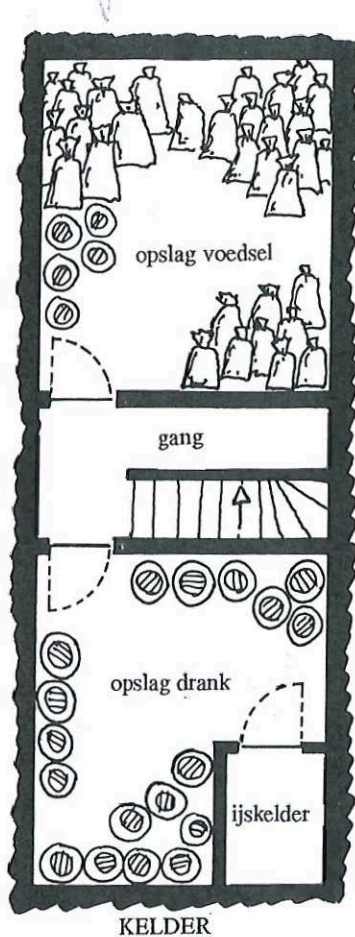
Indien er geen alarm gegeven is, nemen de poortwachters niet de moeite om de beerkar bij het buitenrijden te onderzoeken. Andere karren worden vluchtig onderzocht. Bij alarm zijn de wachters wat oplettender, en worden de beerkarren vluchtig onderzocht. De andere karren worden dan aan een zorgvuldig onderzoek onderworpen.

10. Kelder keukenblok

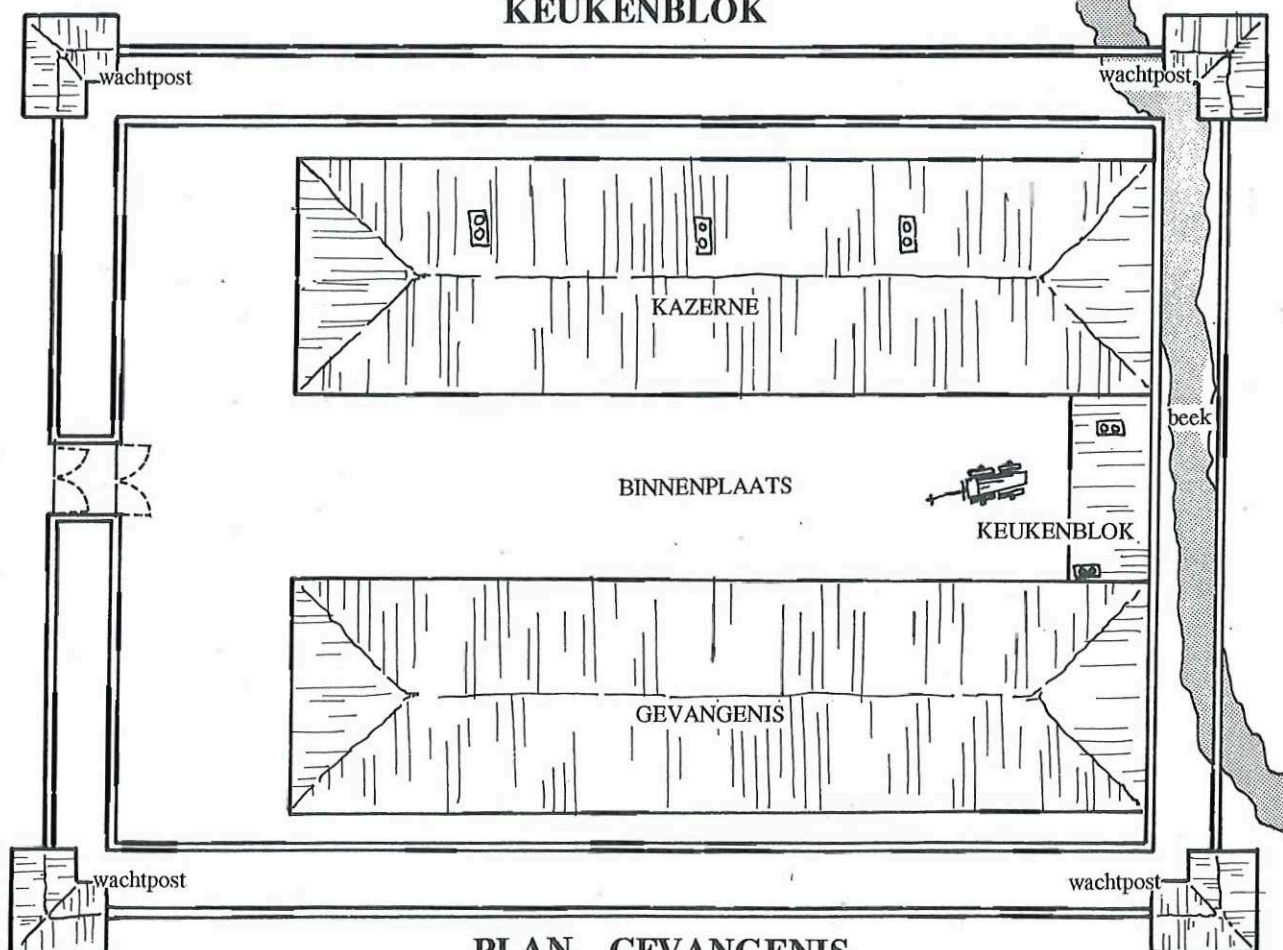
Hier worden de voorraden voor de keuken opgeslagen. De drank en het voedsel liggen elk in een aparte kamer. In de kamer met de drankvoorraden is er ook een kleine koelkamer. Over het algemeen is het hier een smerige boel. Er liggen overal voedselresten en de ratten en muizen storen zich niet eens aan de aanwezigheid van de SK's. Er is hier niets te zoeken voor de SK's. Het is vrij ondenkbaar dat ze vrijwillig het rotslechte gevangenis- en kazernevoedsel gaan meenemen.

Slot

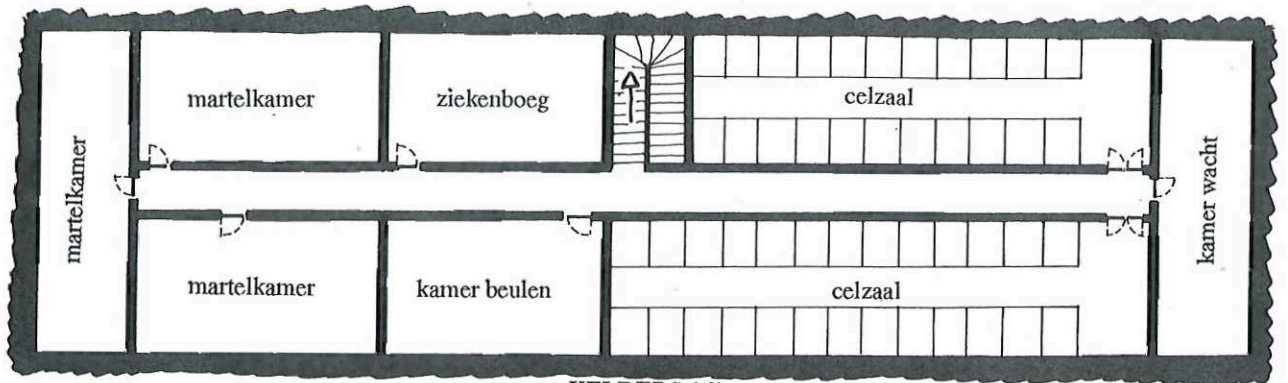
Dit avontuur eindigt als de SK's de gevangenis ontvlucht zijn. Het is raadzaam dat de SK's niet meer te lang in de stad verblijven en zeker geen opvallende daden stellen. Een succesvolle ontsnapping wordt beloond met 300 EP ieder. Voor het vernietigen van de archiefinformatie krijgen de SK's ieder 50 EP extra. Voor het bemachtigen van de persoonlijke bezittingen zijn er ook 50 EP per SK extra te verdienen. Als de helden er in slagen van te ontsnappen zonder alarm te veroorzaken is er nog een bonus van 100 EP per SK. Bovendien kan de SM nog extra EP aan SK's geven voor goed rollenspel en goede en/of originele oplossingen van problemen.



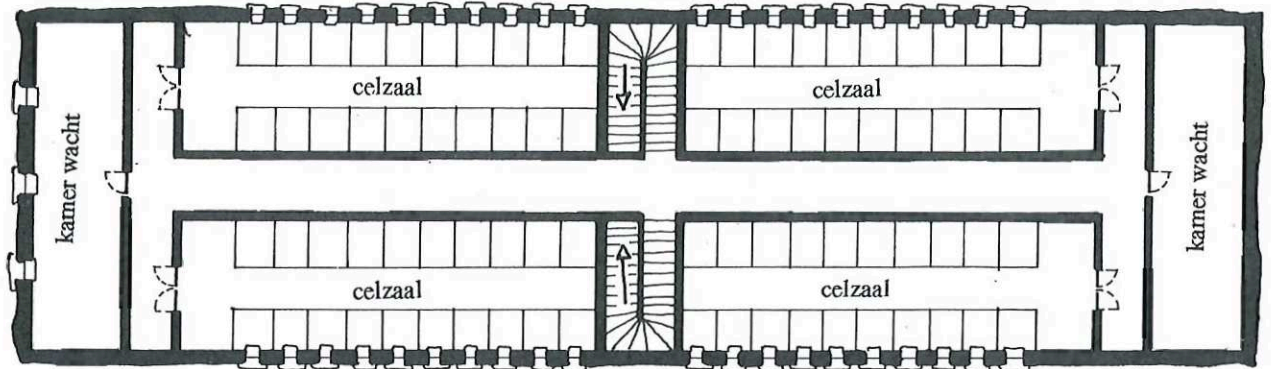
KEUKENBLOK



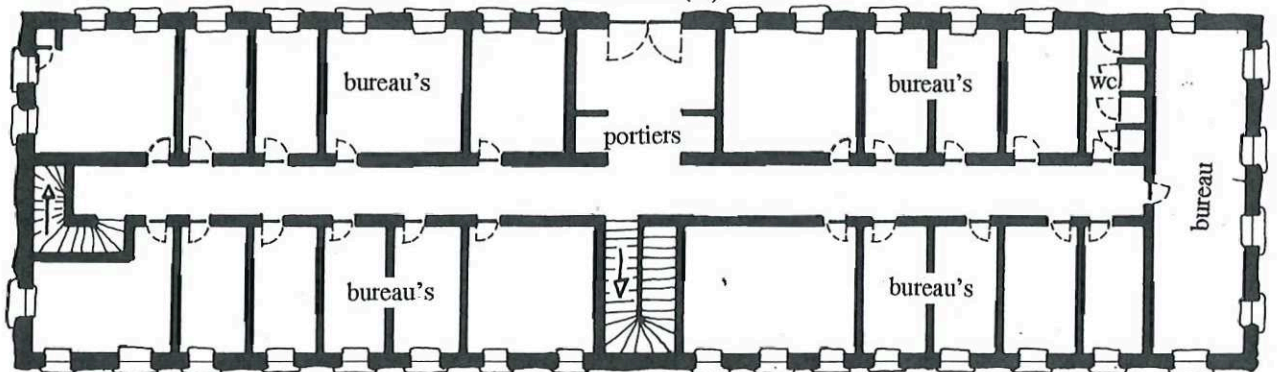
Miir Kandive van Kaiin



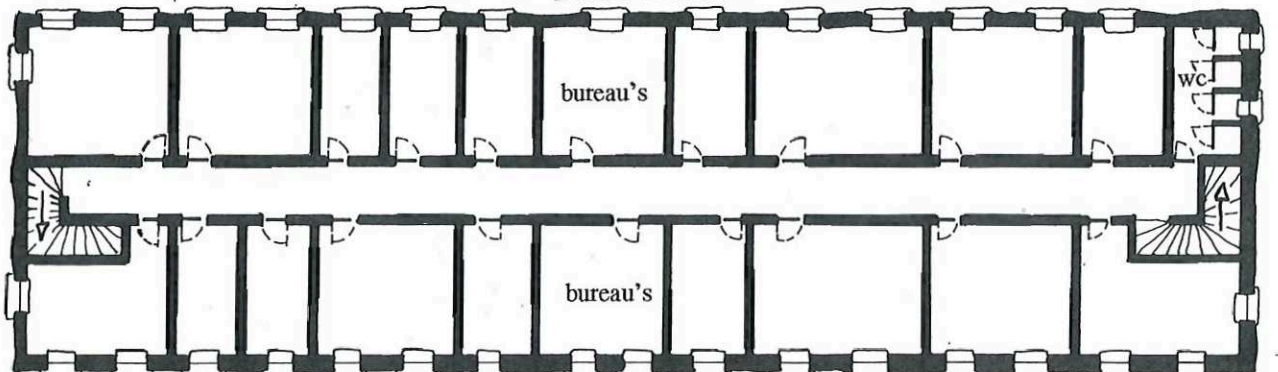
KELDERS (-2)



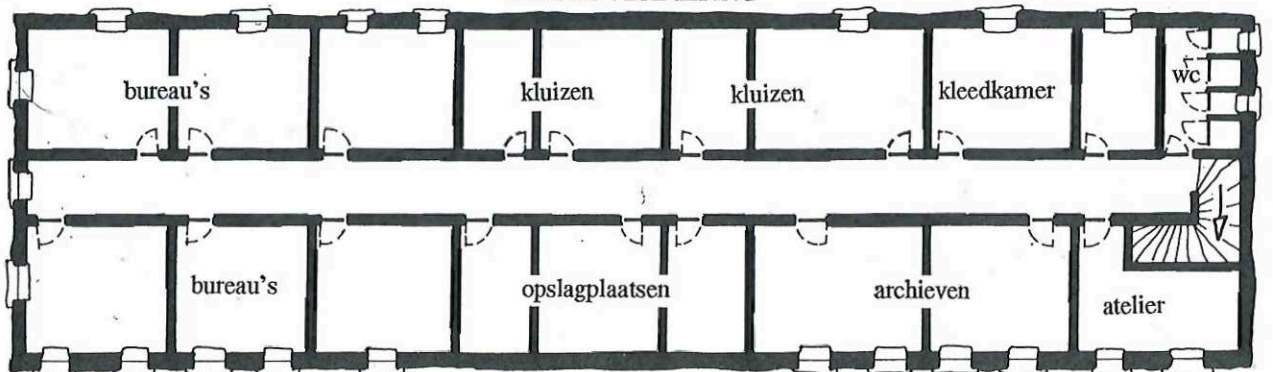
KELDERS (-1)



GELIJKVLOERS



EERSTE VERDIEPING



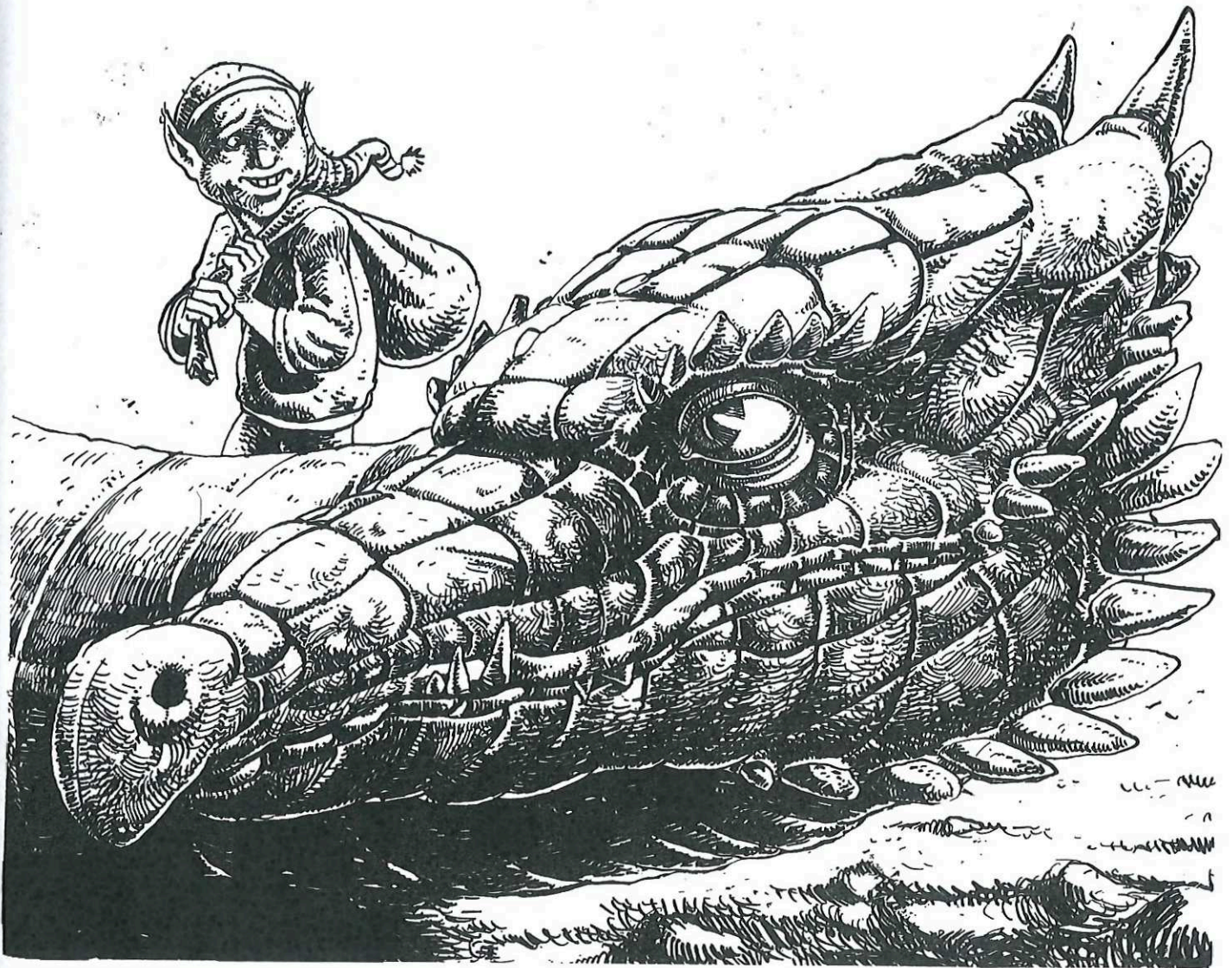
TWEDE VERDIEPING

GEVANGENIS

Miir Kandive van Kaiin



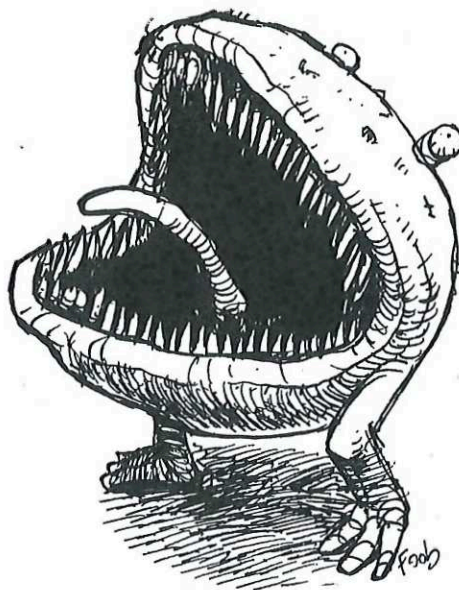
Veile Kreaturen





Kreaturen en andere gedrochten

Door Foob, Philip Dutré, Dirk Vandenheuvel en de Orkmania spelersgroep



Maanbeest

Skores

BEH 20	KRA 21	WEE 80	CHA 5
INT 30	MOE 90	OPM 25	SPI 25
OMV 10	BEW 2		
LEP 50	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

Dodentransformatie Steen (4)
Dom Honger (1)
Immuun Giffen (3)

Wapenkundes

Beet 50, 2 aanvallen, schade 5D6

Algemeen

MK: 3
Taal: -
Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-20	50 (100%)	13

Beschrijving

Het maanbeest is een middelgroot wezen met lichaam dat uit een grote, bolvormige klomp steengrijs en taai vlees bestaat. Het maanbeest is bedekt met grote en kleine wratten en heeft twee grote klauwen waarmee het zich redelijk, doch traag kan voortbewegen. Het maanbeest heeft twee kleine zwartgekleurde pupilloze ogen en een zeer grote bek

met vlijmscherpe tanden. Maanbeesten zijn zeer territorium bewuste wezens. De mannetjes verzamelen stenen die ze dan in een min of meer geordende structuur opeenhopen. De vrouwtjes nestelen zich dan op dat stenennest en leggen meestal slechts één ei. Het duurt vijftien jaar alvorens het ei uitgebroed is en nog eens vijftien jaar voor het jonge maanbeest de volwassen leeftijd bereikt heeft. Het ei van een maanbeest is niets spektakulair, het lijkt veel op een grote kei met hier en daar kleine gele stipjes. Tijdens de broedfase begint het vrouwtje aan een lange slaap en zorgt het mannetje ervoor dat er steeds eten beschikbaar is. Maanbeesten eten vooral zachte stenen (vooral kalksteen) en zullen dus meestal hun nest bouwen in de buurt van een geschikte voedselvoorraad. Het mannelijk beest besteedt ongeveer een uur of twee per dag om naar geschikte stenen te zoeken. Maanbeesten slapen nooit en het mannetje gaat bij voorkeur 's nachts op zoek naar eten.

Het territorium van het mannelijk maanbeest is niet erg groot, hoogstens 6 meter diameter rond het nest. Iedereen die deze zone betreedt zal eerst gewaarschuwd worden met een luide brul van het mannetje en dan onmiddellijk aangevallen worden. Een mannelijk maanbeest kan nog gevaarlijk uit de hoek komen want met zijn scherpe tanden en taaie huid is hij een waardige tegenstander. Zolang men het territorium van een maanbeest niet betreedt is het echter een zeer vreedzaam en zelfs in sommige gevallen een zeer speelziek wezen dat graag achter keien en andere toegeworpen voorwerpen aanholt.

Een eigenaardige eigenschap van de maanbeesten is dat ze elke volle maan veranderen in een grote steen. Waarom dit gebeurt is een groot mysterie maar het is aan deze vreemde eigenschap dat zij hun naam te danken hebben.

Moeraslijk

Skores

BEH 35	KRA 30	WEE 50	CHA -
INT -	MOE -	OPM 60	SPI 70
OMV 18	BEW 2		
LEP 43	AK -10	KB +2D4	

Speciale eigenschappen

Immuun Giffen (5)
 Immuun Psychologische effecten
 Nachtzicht (5)
 Regeneratie (2)
 Stank (3)
 Veroorzaakt angst (1)

Wapenkundes

Vuisten 60, 4 aanvallen, schade 1D6+2D4
 Wurgings* 100, 1 aanval, schade speciaal

*Als het moeraslijk wil kan hij een wezen dat zich vlak bij hem bevindt bij de keel grijpen en proberen te wurgen. Het moeraslijk mag dan geen andere aanvallen meer doen en indien andere figuren hem willen aanvallen telt hij als gemakkelijk doel. De figuur die deze wurggreep ondergaat, kan zich alleen maar losmaken door te slagen in een KRA>KRA proef (!). Hij mag dit natuurlijk elke gevechtsronde proberen. Indien de figuur niet uit de greep kan ontsnappen zal hij na 1D10 ronden bewusteloos vallen en hulpeloos aan het moeraslijk overgeleverd zijn.



Algemeen

MK: 4
Taal: -
Moraal: slecht

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	2
L arm	4-7	4 (10%)	2+1
R arm	8-11	4 (10%)	2+1
Lichaam	12-16	15 (35%)	2+1
L been	17-18	6 (15%)	2+1
R been	19-20	6 (15%)	2+1

Merk op dat de BEP die hier gegeven is voor zware kleren is. Andere bepantsering, gaande van lichte kleding tot chaosstaal, is natuurlijk ook mogelijk, afhankelijk van wat het wezen droeg alvorens het een moeraslijk werd.

Beschrijving

Het moeraslijk is een afstotelijk, ondoord monster dat lijkt op een, in vossen gekleed, menselijk wezen dat al een hele tijd in het water heeft gelegen. Het moeraslijk is bijgevolg een opgezwollen monster met uitpuilende ogen en op sommige plaatsen, groenachtige schimmelplekken. Het moeraslijk ontstaat uit wezens die op een of andere gruwelijke of onnatuurlijke manier verdronken zijn. De moeraslijken kennen geen rust en gaan steeds op zoek naar warmbloedige, levende wezens om zich op te wreken. Een van hun favoriete truuks die ze daarbij toepassen is te doen alsof ze verdronken zijn en aan de oppervlakte van een moeras of meer te drijven. Wanneer nieuwsgierige wezens dan komen kijken grijpt het moeraslijk ze vast en sleurt ze mee onder water. De kans dat iemand die door een moeraslijk wordt gedood zelf een moeraslijk wordt is 40%. Moeraslijken zijn zeer zeldzaam en ze komen eigenlijk alleen maar voor in de buurt van grote, duistere moerasgebieden of in diepe, vuile meertjes. Vermits een groot deel van It-Quawk uit moeras bestaat is de kans groter dat men ze in dat gebied tegenkomt.

Aardduivel

Skores

BEH 35	KRA 14	WEE 46	CHA 20
INT 30	MOE 35	OPM 46	SPI 30
OMV 15	BEW 6		
LEP 38	AK 0	KB 0	

Wapenkundes

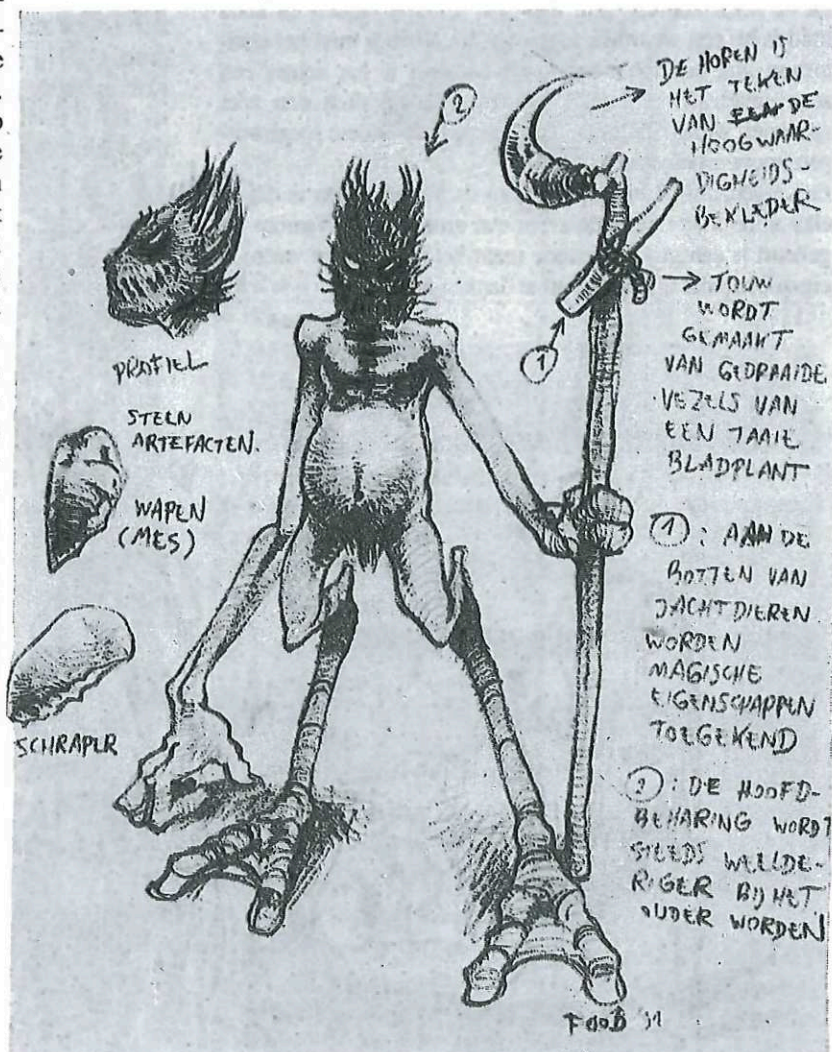
BasisWk 25

Algemeen

MK: 3
Taal: neus en keelklanken
Moraal: neutraal

Wapenrusting

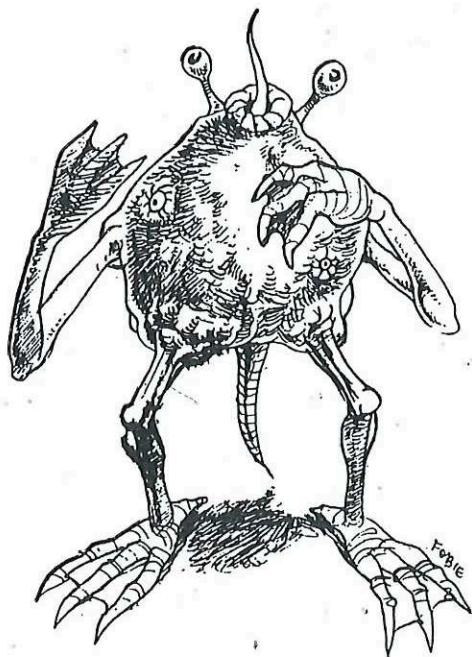
Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	6 (15%)	0
L arm	3-5	4 (10%)	0
R arm	6-8	4 (10%)	0
Lichaam	9-14	13 (35%)	0
L been	15-17	6 (15%)	0
R been	18-20	6 (15%)	0



Beschrijving

Aardduivels leven ondergronds. Men treft ze aan in hollen en spelonken, meestal in bergachtige streken. Ze hebben een primitief ontwikkelde beschaving, zoals blijkt uit hun eenvoudige gereedschappen. Een aardduivel is iets kleiner dan een mens (hij wordt gemiddeld 1,50 meter groot) en is zwart of lichtbruin van kleur. Zijn benen zijn zeer krachtig ontwikkeld en eindigen in twee "tenen" verbonden door een benig vlies. Het hoofd van de aardduivel doet denken aan een behaarde schedel. De tanden zijn zeer goed zichtbaar en de ogen lijken enkel te bestaan uit oogkassen. Het haar wordt langer naarmate de aardduivel ouder wordt. Het is wellicht het vreemde voorkomen van het hoofd waaraan de aardduivel zijn naam ontleent. De eerste kontakten met aardduivels deden de mensen waarschijnlijk denken aan een demon, en vermits het kreatureur onder de grond leeft, was de naam gauw gekozen.

Gurgloon



Skores

BEH 50	KRA 12	WEE 30	CHA 10
INT 20	MOE 30	OPM 25	SPI 40
OMV 12	BEW 8		
LEP 27	AK +5	KB -1D4	

Speciale eigenschappen

Aura Kamouflage (1)
Koudezicht (3)
Zeer snel (1)

Wapenkundes

Klauwen 40, 2 aanvallen, schade 2D6-1D4

Algemeen

MK: 2
Taal: -
Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1	1 (5%)	0
L arm	2-5	3 (10%)	0
R arm	6-9	3 (10%)	0
Lichaam	10-14	12 (45%)	0
L poot	15-17	4 (15%)	0
R poot	18-20	4 (15%)	0

Beschrijving

Gurglonen zijn zeldzame moeraswezens. Ze zijn ongeveer 80 cm tot 1,20 meter groot en beschikken over twee krachtige achterpoten waarmee ze zich met grote sprongen kunnen verplaatsen. Deze achterpoten laten hen bovendien toe zeer snel te lopen op vaste grond. De gurgloon beschikt tevens over twee armen met vingerachtige klauwen. Tussen tenen en vingers zijn vliezen aanwezig. De ogen bevinden zich op lange stelen naast de cirkelvormige mond, waaruit bijna permanent een lange kleverige tong kronkelende bewegingen maakt. Gurglonen variëren in kleur van geel tot groenbruin naargelang de streek waarin ze voorkomen.

Deze vreemde wezens leven in groepen tot 100 exemplaren. Kolonies gurglonen zijn gesignaleerd in het Seenulmoeras (Zilkandor), in de moerassen van Gonyr (Malmask), in het grote moeras van It-Quawk en in de moerassen van het Verdrongen Water op Xalm. Gurglonen zijn echter schuwe wezens en mijden zoveel mogelijk het contact met andere kreaturen. Enige vorm van communicatie tussen gurglonen is nog niet waargenomen. De gurglonen voeden zich vooral met insecten die ze met behulp van hun tong vangen. De tong is echter te zwak om effectief gebruikt te worden als aanvalswapen tegen wezens van een gelijke sterkte of grootte.

Gurglonen kunnen drie sprongen van ruim 10 meter ver maken in 1 gevechtsronde. Ontmoetingen met gurglonen zullen meestal plaatsvinden met geïsoleerde groepjes van 3D6 exemplaren.

Kraw

Skores

BEH 50	KRA 16	WEE 50	CHA 25
INT 20	MOE 40	OPM 20	SPI 15
OMV 18	BEW 6		
LEP 43	AK 0	KB 0	

Wapenkundes

Klauwen 45, 2 aanvallen, schade 2D6*
Tanden 30, 1 aanval, schade 2D8

*Het dominante mannetje heeft 80% en 4 aanvallen.

Algemeen

MK: 3
Taal: -
Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15 %)	0
L arm	4-7	4 (10 %)	0
R arm	8-11	4 (10 %)	0
Lichaam	12-16	19 (45 %)	0
L been	17-18	4 (10 %)	0
R been	19-20	4 (10 %)	0

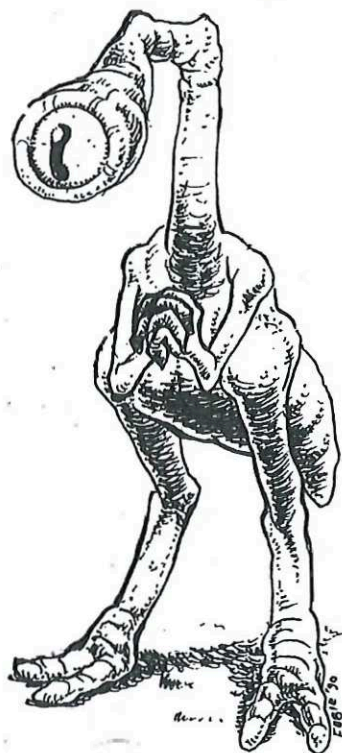
Beschrijving

De kraws zijn monsters die half mens, half vleermuis lijken. Ze zijn even groot als mensen en bruin van kleur. Zowel hun handen als voeten zijn veraderlijke klauwen. Verder beschikken ze over een stel scherpe tanden. Maar de meest vreemde eigenschap van de kraws is hun "vleugel". Deze vleugel is verbonden aan polsen en enkels en kan gebruikt worden om van boom tot boom te zweven. In feite bestaat deze zwevende beweging uit een sprong, waarna de kraw zichzelf zeer snel openspreidt. Volwassen kraws kunnen op die manier makkelijk afstanden tot 50 meter en meer overbruggen. Tijdens deze sprong dalen ze 10% van de afgelegde afstand. Dit betekent dus dat bij een sprong van 50 meter, de kraw ook 5 meter zal dalen. Als de kraw dus van een 100 meter hoge rots springt zal hij dus een ongelofelijke afstand van 1000 meter kunnen zweven.

Kraws treft men aan in uitgestrekte bossen, maar veel komen ze niet voor. Kraws leven meestal in kleine groepjes van 2 tot 5 exemplaren (50% mannelijk en 50% vrouwelijk), waar een dominant mannetje alles voor het zeggen heeft. Als aanvalswapen gebruikt de kraw zijn klauwen en tanden. Zijn aanvalstechniek bestaat erin zich van een hoogte op het slachtoffer te storten. Terwijl hij het slachtoffer bewerkt met zijn klauwen en tanden, zal hij trachten hem te omsluiten met zijn vleugel. Hiervoor is een BEH>BEH-test nodig. Zo het slachtoffer gevangen wordt mag het wel elke gevechtsronde een KRA>KRA-proef afleggen om zich los te wringen. Een gevangen slachtoffer krijgt een -30 nadeel op AA.



Gluurder



Skores

Van geen belang

Beschrijving

Wellicht is de gluurder één van de meest onbegrepen en raadselachtige wezens van Dor. Hij is ongeveer twee meter groot en heeft twee krachtige benen om snel te kunnen lopen. Zijn "hoofd" bestaat in feite uit een grote oogbol, die vastzit aan een lange beweeglijke nek. Gluurders hebben een blauwgrijze kleur.

Over het gedrag van deze wezens is zeer weinig gekend. Wel staat vast dat er over gans Dor gluurders waargenomen zijn. In Oost-Dor wordt ongeveer 1 gluurder per jaar gesignaleerd. Indien ze waargenomen worden, doen gluurders niets, behalve met hun lange nek heen en weer wiegen en enkel kijken met hun grote oog. Hun handen houden ze samengevouwen, ze vertonen geen enkele agressie en trachten niet op een bekende manier te communiceren, kortom ze doen niets. Een gluurder kan opduiken op de meest onverwachte plaatsen en tijdstippen, maar meestal waar relatief weinig mensen zijn. Zo zijn er gevallen bekend van gluurders die in een doodgewone stadsteeg staan waar te nemen. Als een voorbijganger hulp gaat halen en enkele minuten daarna terugkomt, is de gluurder verdwenen. Ook zijn gluurders gesignaleerd bij kampplaatsen in bossen. Een schildwacht ziet plots om een of andere onbekende reden een gluurder staan, en het moment daarna is hij weer verdwenen. Men is er nog nooit in geslaagd een gluurder te vangen, men heeft er nooit een zien verdwijnen of verschijnen. Hij is er gewoon of hij is er niet.

Sommige magiërs die de gluurders bestudeerd hebben (voor

zover dat mogelijk is) beweren dat het gezanten van de goden zijn om Dor te observeren. anderen menen dat het een soort demonen zijn. Weer anderen zeggen dat er een groot geheim achter schuilgaat waarvan de oorzaak in Linalh ligt. De gluurders zijn een mysterie!

Is er eigenlijk een manier om gluurders te vangen? Niemand weet het! Gluurders kunnen gebruikt worden in S&S avonturen. Ze verschijnen aan avonturiers, en deze laatste zullen net even verbaasd zijn als andere mensen op Dor. Een gluurder "verschijnt" echter nooit binnen 5 meter van een levend wezen. Als een levend wezen binnen de 5 meter komt of een verdachte beweging maakt, "verdwijnt" de gluurder maar niemand zal de eigelijke verdwijning waarnemen. Even knipperen met de ogen en hij is verdwenen! Er zijn geen skores van de gluurder gegeven, omdat er toch geen fysieke interactie is met andere wezens. Dit belet niet dat de SM af en toe met de dobbestenen kan rollen om de SK's zenuwachtig te maken.

De steengigant



Skores

BEH 33	KRA 76	WEE 98	CHA 8
INT 11	MOE 108	OPM 42	SPI 40
OMV 47	BEW 5		
LEP 96	AK -35	KB +7D4	

Speciale eigenschappen

Haat Minotaurussen (3)
Haat Orks (3)
Nachtzicht (1)
Veroorzaakt angst (2)

Wapenkundes

Vuist 65, 4 aanvallen, 2D6+7D4
Stamp 25, 2 aanvallen, 2D6+2+7D4

Algemeen

MK: 5
Taal: Minotaags
Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	14 (15%)	5
L arm	4-7	10 (10%)	5
R arm	8-11	10 (10%)	5
Lichaam	12-16	34 (35%)	5
L been	17-18	14 (15%)	10
R been	19-20	14 (15%)	10

Beschrijving

De steengigant is een enorme reus die wel tot vijf meter groot kan worden. Hij heeft een donkere, taaie huid en is heel sterk. Vandaar de naam steengigant. De steengigant leeft vooral in bergachtige streken. Waar er geen grote bergketens zijn, zijn ze zeer zeldzaam. Ze voeden zich vooral met hun meest gehate vijand: de ork. De minotaurus is ook niet al te geliefd bij de steengigant en verschijnt soms ook op het menu. Bij gebrek aan zijn favoriete hapjes probeert hij meestal andere levende wezens te doden en op te peuzelen. In een gevecht zijn zijn vuisten en benen de enige wapens die hij gebruikt. De steengigant is nogal territorium bewust zodat hij bijna alles aanvalt wat zijn woonplaats bedreigt. De steengigant veroorzaakt angst bij alle wezens die kleiner zijn dan hemzelf. Een favoriete sport van de steengigant is, tenminste als hij zich een beetje verveelt, bomen uit de grond trekken. Dit geeft soms problemen als er boomgruvels in de buurt zijn.

De hoornmuraan

Skores

BEH 62	KRA 16	WEE 60	CHA 50
INT 30	MOE 50	OPM 65	SPI 39
OMV 14	BEW 5		
LEP 44	AK 0	KB 0	

Speciale eigenschappen

Morrelzicht (5)
Nachtzicht (5)
Warmtezicht (5)

Wapenkundes

Klaauw 50, 2 aanvallen, schade 3D6
Staart 30, 1 aanval, schade 4D6

Algemeen

MK: 3
Taal: Manjoena
Moraal: goed

Wapenkundes

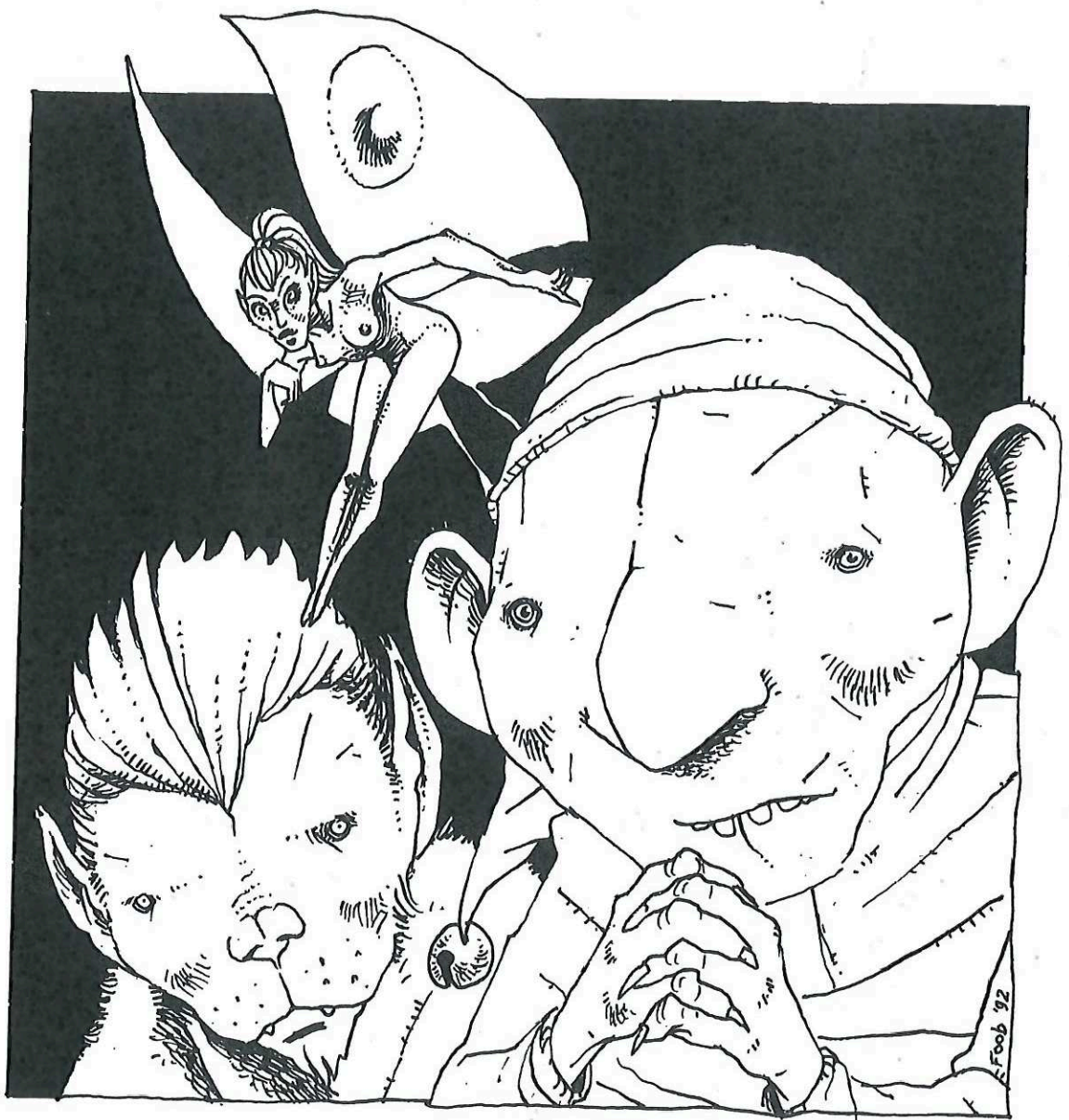
Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	4
L arm	4-6	4 (10%)	3
R arm	7-9	4 (10%)	3
Lichaam	10-14	15 (35%)	4
L been	15-16	4 (10%)	3
R been	17-18	4 (10%)	3
Staart	19-20	4 (10%)	3



Beschrijving

De hoornmuraan is een afgezonderde eenzaat. Hij graaft reusachtige ondergrondse gangenstelsels. Zijn grote klauwen zijn zeer scherp en zijn dus goed bruikbaar in het graven. Tegenover de verlichte rassen staat hij onverschillig maar duistere rassen zal hij ontwijken. De hoornmuraan is een aaseter en dagelijks gaat hij op zoek naar een kadaver of naar een verzwakt wezen dat een gemakkelijke prooi vormt. Veel avonturiers dalen af in zijn gangenstelsel omdat er hier en daar wel waardevolle voorwerpen kunnen liggen afkomstig van de kadavers die de hoornmuraan in zijn hol heeft meegesleurd. Sommige gangen monden uit in natuurlijke, onderaardse grotten. De houding van de hoornmuraan tegenover andere wezens blijft altijd dezelfde, zelfs als deze in zijn woning zijn afgedaald. De hoorn van de hoornmuraan is een waardevol voorwerp dat in Rivizal als een delicatesse wordt beschouwd. Daarom zijn hoornmuraans bijna uitgestorven in de minder mensonvriendelijke gebieden, de enige gebieden waar nog een redelijk aantal hoornmuraans wonen zijn de zeer hete woestijnen van Rivizal en Usulkar. Sommige geleerden uit Usulkar beweren zelfs dat de hoornmuraans éénmaal per jaar naar de Ultak-krater trekken voor een gezamenlijke bijeenkomst. Sommige getuigenissen bevestigen deze uitspraak maar niemand heeft ooit ontdekt wat de hoornmuraans daar precies gaan zoeken.

Figuren en uitknipsels



Figuren

Dit zijn voorwerpen, schilderijen, teksten,... die de SK's slechts zelden meenemen. Toon hen de figuur slechts één keer. Zo lang de SK's slagen in een Memorisatieproef kan je de figuur telkens opnieuw tonen op aanvraag. Mislukken ze echter in deze proef dan zijn ze min of meer vergeten wat de figuur voorstelde en toon je deze nooit meer tot ze weer naar de lokatie gaan waar ze de figuur kunnen zien. Als de SK's beslissen zo een voorwerp mee te nemen dan wordt de figuur eigenlijk een uitknipsel. Voorzie dus ook fotokopies van de figuren. Wat de SK's natuurlijk ook kunnen doen is de belangrijke figuren overtekenen.

Uitknipsels

Knip de uitknipsels uit binnen de stippellijnen zodat deze wegvallen. Knip ze niet rechtstreeks uit dit boek maar maak er eerst fotokopies van.

U kunt het spelplezier nog verhogen door ekstra zorg te besteden aan deze uitknipsels. Voorbeelden: gaat het om een perkament, fotokopieer (desnoods uitvergroot) dit dokument dan op gemarmerd, perkamentachtig papier (bij de meeste fotokopie-zaken verkrijgbaar) en hang er een zegel aan (gesmolten kaarsvet), waarmee je de opgerolde brief afsluit. Gaat het om een wijnetiket kleef dit dan op een wijnfles waarvan je het origineel etiket verwijdert hebt, enz.

Grokko's onmisbare handleiding voor veiliger mijnwerken.



K. Palook en zoon
Letterzetterijen

Fluofungus

De fluofungus voorziet je van licht, zonder gevaar voor gasontploffingen. Ten eerste aan te raden.

Goopie

Het onmisbare instrument van iedere mijnwerker. Deze diertjes waarschuwen je tijdig als er mijngas aanwezig is. Verlies je Goopie dus niet uit het oog, je leven kan ervan afhangen!

Grondwater

Graaf nooit waar het vochtig is. Sijpelend water kan op de aanwezigheid van een ondergronds reservoir wijzen, en wie onvoorzichtig is kan gemakkelijk door een overstroming verrast worden.

Houweel

Een mijnwerker zonder houweel is als een vis zonder water. Het houweel is het werktuig bij uitstek om je doorheen de rots te kappen.

Mijnhelm

Draag steeds een helm als je je ondergronds begeeft, zo bescherm je je hoofd beter tegen instortingen. Wie maximale veiligheid wil trekt ook een maliënmuts onder zijn helm aan.

Stut

Draag altijd enkele stevige stutten mee, bij instortingen kunnen ze je leven redden.

Voedsel

Voorzie je van voldoende voedsel en drinkwater, je weet immers nooit hoe lang je onder de grond zult verblijven.

Dag 10, maand 10, 2095

Het is al een hele tijd geleden, maar vandaag werd ons dorp opnieuw vereerd door het bezoek van een rosbaardige vreemdeling. Tenobias is zijn naam. Afgaande op zijn dure kleding, een prachtige groene mantel versierd met gouddraad, hemd en broek in lichtblauwe zijde en zwarte, lederen laarzen met zilveren gesp, lijkt het me een man van hoog aanzien.

Dag 11, maand 10, 2095

Tenobias en Lullerkoek kunnen goed met elkaar overweg. Een belangrijk vertegenwoordiger van een grote ontginningsmaatschappij heeft Losperis me verteld. Hij is erg geïnteresseerd in de activiteiten van ons dorp. Ik hoop dat er iets positiefs uit de bus komt.

Dag 12, maand 10, 2095

Vandaag heeft hij de dorpsarchieven doorgekeken. Hij had de toelating van Lullerkoek, dus ik aarzelde geen moment. Iets betreffende het onderzoeken van het economisch potentieel van het dorp zei hij. Natuurlijk heb ik erop gelet dat er niets beschadigd of ontvreemd werd. Hij kopieerde er een grondplan van de mijn.

Dag 14, maand 10, 2095

Losperis lijkt erg teleurgesteld. Begrijpelijk, Tenobias is deze ochtend onverwachts vetrokken zonder een kontaktadres achter te laten. Waarschijnlijk vond hij de zaak uiteindelijk toch niet de moeite waard. Pech gehad.

Dag 16, maand 10, 2095

Twee goopies zijn losgebroken. Ik had hun kooi blijkbaar slecht dichtgemaakt. De spitsvondigheid van die diertjes is soms verbazingwekkend.

Dag 17, maand 10, 2095

De goopies zijn weer terecht. Eéntje zat nog in de voorraadkamer, verstopt onder een mijnwerkershelm. De andere vond ik in de bibliotheek, knabbelend aan een stuk perkament. Gelukkig viel de schade nog mee. Wat ik me vooral afvraag is hoe hij daar geraakt is. Misschien tussen mijn benen geglipt terwijl ik de deuren open deed of zo.

Dag 18, maand 10, 2095

Gerlinda en Sophia, de dochttertjes van mevrouw Spiriana zijn deze avond niet naar huis teruggekeerd. Ze waren hout gaan sprokkelen in het zuidelijke bos. Zodra het weer licht wordt zal er een grote zoekactie plaatsvinden.

Dag 19, maand 10, 2095

Het is verschrikkelijk! Nog vóór het optrekken van de ochtendnevels heeft men de ontzielde lichaampjes van de meisjes bij het kerkhof gevonden. Ze waren op barbaarse wijze toegetakeld, verscheurd door een of ander wild beest. De vraag is welk, want wolven en andere vleeseters zijn nagenoeg onvindbaar in deze heuvels. Sommigen beweren dat er een weerwolf in ons midden huist.

Dag 21, maand 10, 2095

Een vrouw die paddestoelen ging plukken beweert een mensachtige gestalte gezien te hebben, in de schaduw van een troepje dicht bij elkaar groeiende dennebomen. Toen ze naderde merkte ze plots twee ogen, rood als gloeiende sintels, die haar vanuit de schemerige plek doordringend aanstaarden. Er volgde een onheilspellend gegrom. Daarop is ze zonder omkijken weggerend, zo snel haar benen haar dragen konden.

Dag 23, maand 10, 2095

Het lijk van Karolus de Rode werd aangetroffen op de weg naar het zuiden. Blij dat ik het niet was die het ontdekte. Het schijnt dat er niet veel overbleef, op wat afgeknauwde botten na. Weer een naam voor lijst der overledenen in het archief. Karolus was een stevige kerel, wat voor monster hem ook gepakt heeft, het moet dus erg gevaarlijk zijn.

Dag 24, maand 10, 2095

De hysterie neemt toe. Niemand die zich na het duister nog buiten het dorpscentrum waagt. Ik geef ze geen ongelijk. Zonder Losperis en de wachten zou ik het hier nooit uithouden.

Dag 27, maand 10, 2095

Op het moment dat het niet erger lijkt te kunnen slaat het grootste kwaad toe! Een onbekend magiër is bij valavond bij de kruising verschenen. Zijn stem galmde over de velden. Hij eist 1000 Dkt, binnen een week te betalen, of zal ons dorp met de grond gelijk maken. Dat hij ertoe in staat is heeft hij bewezen door het huis van de Muldermans te laten instorten. Heel de familie, in koelen bloede omgebracht! Wat Losperis gaat ondernemen weet ik niet. Mij lijkt het althans duidelijk, zo rap mogelijk het geld vergaren, al moeten we er honger door lijden, vóór er nog meer onschuldigen sterven!

Dag 28, maand 10, 2095

De spanning stijgt. Voorlopig heeft de rode tovenaars zich nog niet vertoond. We hebben al 300 Dkt bij elkaar, iedereen geeft wat hij mis kan. Er was een klein opstootje in de herberg over de, volgens velen ronduit schandelijk, kleine bijdrage van Rogo. Lullerkoek is tussenbeide gekomen om handgemeen te vermijden. Het is waar dat Rogo niet minder gegeven heeft dan de gemiddelde dorpeling, maar het is waarschijnlijk ook waar dat hij de momenteel de rijkste man in het dorp is, zelfs al beweert hij, aan de hand van allerlei verhaaltjes over hoog oplopende kosten, het tegengestelde. Jammer genoeg hebben we geen tijd om onze ertsvoorraden te verkopen. Het zou zeker een paar honderd Dkt ekstra opleveren, maar de tocht heen en terug naar de plaats waar ze verhandeld worden duurt minstens twee of drie weken.

Dag 29, maand 10, 2095

Een late thuiskomer heeft verdachte beweging opgemerkt nabij de bosrand achter het kerkhof, hurkende, mensachtige schaduwen. Opnieuw zijn het vooral de ogen die opvielen, brandende rode lichtpunten in een poel van nachtelijk zwart. Allerlei speculatie over de aard van het waargenomen bleef weer niet uit, spoken, weerwolven, zombies, vampieren, volgens sommigen zelf zielestellers, zoekend naar de achtergebleven zielen van overledenen. Zelf denk ik er liever niet te veel over na, wie weet ga ik dan nog in deze veronderstellingen geloven!

Dag 30, maand 10, 2095

Een groepje rondtrekkende avonturiers is in het dorp aangekomen. Hopelijk zijn hun bedoelingen te goeder trouw. Misschien kunnen ze hulp bieden?

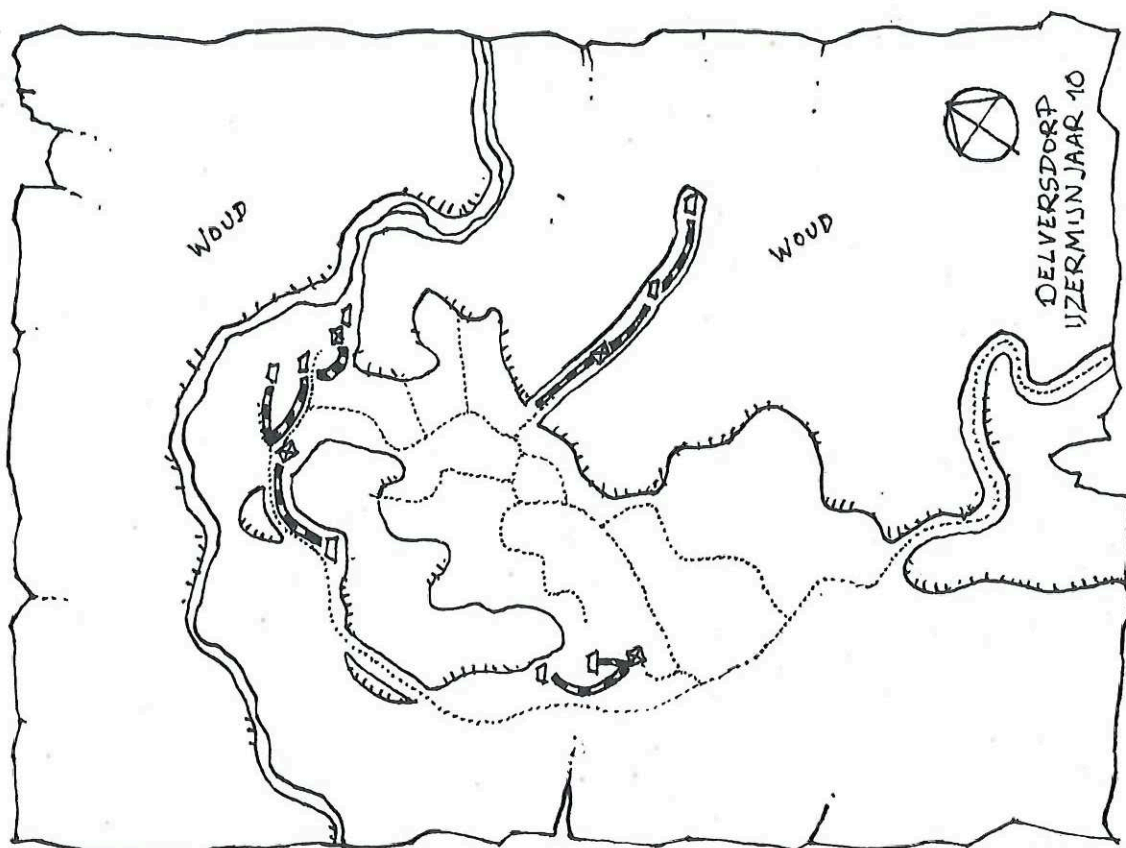
Odro G., rapport 23, onderwerp oosttunnel, dag 03, maand 02, 2067

Ondanks het feit dat we nu al verder gegraven hebben dan oorspronkelijk bedoeld was, is er nog nergens een spoor van ijzererts te bekennen. Ik hoop daarom dat je mijn advies eindelijk zult opvolgen en geen mankracht of materialen meer aan deze onderneming zult verspillen. Het lijkt me duidelijk dat er geen sprake kan zijn van een oostelijke vertakking van de ader. Het wordt trouwens steeds moeilijker de mannen te motiveren voor een werk waarvan ze zelf ook de zinloosheid inzien.

Odro G., rapport 24, onderwerp oosttunnel, dag 05, maand 03, 2067

Je besluit komt geen moment te vroeg. We zijn al met de ontruiming begonnen. De sfeer was hier de laatste dagen erg gespannen, deels omdat iedereen wel wat ongeduldig begon te worden, maar ook vanwege enkele onverwachte geruchten. Naar 't schijnt zouden sommige van de mannen tijdens het werk vage geluiden, mogelijk stemmen, vanuit de rots hebben horen komen. Ik ben zelf een kijkje gaan nemen maar kon niet echt iets opmerken. Even meende ik wel een zachte kreet te horen, maar die kwam waarschijnlijk van buiten, of misschien was het slechts verbeelding. Hoe dan ook, rots is rots en de tunnel wordt nu toch gesloten, dus breek je hoofd er maar niet over.

Paniek in Delversdorp, uitknipsel 3, Odro's rapporten



Paniek in Delversdorp, uitknipsel 4, grondplan van de mijn

De inwoners van Ginsburg waren verdorven, hun ouders hadden jarenlang gezweet om het dorpje op te bouwen tot een welstellende plaats waar het goed en rustig was om te leven. Sommige vreemdelingen vestigden zich soms in dit kleine dorp, duidelijk een getuigenis van de welvarendheid van ons kleine gehucht. Maar de jongeren, zonen en dochters van de oude eerlijke dorpsbewoners wendden zich tot het duistere pad. Ze zongen, dansten, aten veel vlees en hadden geen respect meer voor de oude gewoonten. Maar toen, op die duistere nacht, beefde de aarde, en weende de lucht. De grond spleet op verschillende plaatsen open, om wraak te eisen van de verdorven zielen. Wee ons, wee ons, nu zouden we boeten voor de duistere en gure daden die onze jongere voortbrengsels bedreven hadden. De wraak van de aarde was op ons! Koeien, schapen paarden en andere dieren verdwenen spoorloos rond het dorp. De toren van de oude Bran werd door spoken bewoond en Bran verdween voor goed van de aardbodem. Gedurende een jaar leefde ons dorp onder het juk van de aardwraak. Precies een jaar later beefde de aarde weer, de bevolking kroop angstig bij elkaar, dit zou het einde van ons dorp worden. Maar nee, we bleven die dag niet alleen gespaard voor de bevende en verzwelgende aarde maar de vreemde dierenmoorden en mysterieuze verdwijningen hielden op. De aarde had ons eindelijk vergeven voor onze zonden.

Bloedwraak, uitknipsel 1, De legende van Ginsburg

dacht wel dat loek in
ik me niet vergis woond
Oggotam, waarschijnlijk
toren. Zal Ginsburg toch
evaard zijn.

Bloedwraak, uitknipsel 2, resten van Anastramos' dagboek



Bloedwraak, uitknipsel 3: schilderij in Anastramos
konsultatiekamer



Bloedwraak, uitknipsel 4, schilderij in Anastramos' eetkamer

De experimenten met het bloed zijn nu volledig voltooid. Eigenlijk ben ik wel tevreden met de krachten van het wezen, maar het grote gebrek aan intelligentie druist in tegen mijn oorspronkelijke doel. Ik zie geen baat meer in het verderzetten van mijn experimenten in de nekromantische richting. Vanaf morgen zet ik mijn onderzoek voort in de demonenmagie. Ik vermoed dat daar nog een hoop raadsels op te lossen zijn die mij in de goede richting zullen leiden. Misschien moet ik het meer van de Gorgelende aarde eens beter onder de loop nemen. Waars

Terugkeer van het kwaad, uitknipsel 1, dagboek uittreksel

Fritz

Antiek aankoop - Verkoop meubels
Instrumenten - Magische voorwerpen

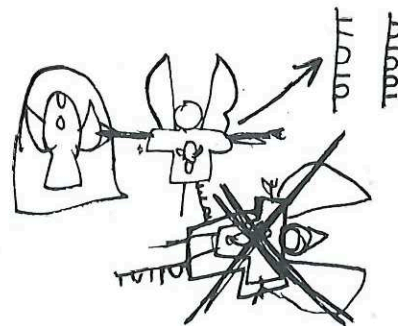
*De beste kwaliteit voor uw geld
Het beste geld voor kwaliteit*

Luizehandelaarsstraat 17 - Anker

Storm, uitknipsel 2, Fritz antiek aankoop label

*De vier ringen van Malivredor
brengen onheil naast macht.
Bezint eer ge begint.
De grond der dingen brengt
wijsheid.
Malivredor waarschuwt
onbezorgde gebruikers.*

Storm, uitknipsel 1, waarschuwing van Malivredor



Beeldenstorm, figuur 3, grafitti op altaar

De ringen van Malivredor Handleiding

Gefeliciteerd met uw nieuwe aankoop! Mits zorg en onderhoud zal dit kwaliteitsprodukt u levenslang dienen. Lees zorgvuldig deze handleiding voor gebruik.

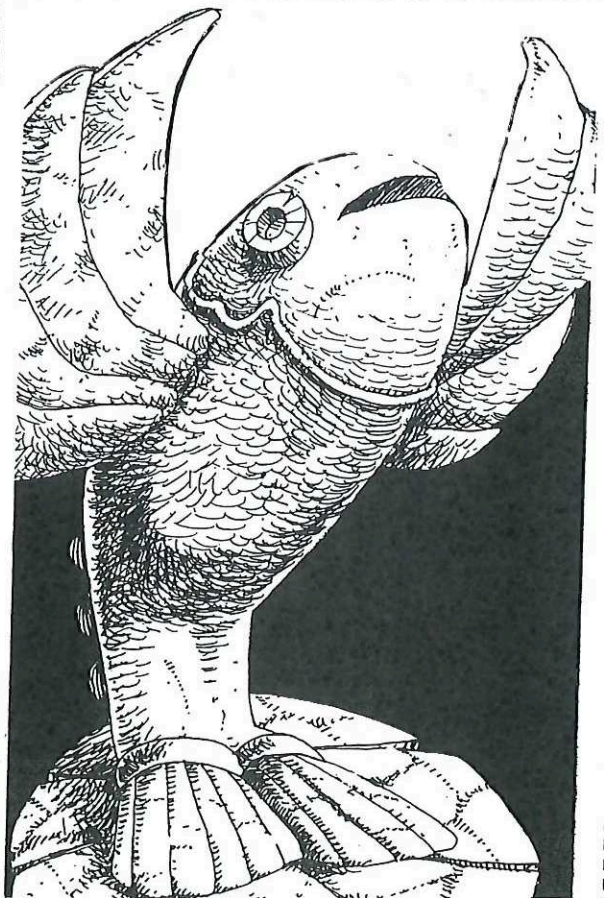
Het geleverde produkt bevat vier ringen en een handige houder in een kistje om de ringen bij niet gebruik te bewaren. Plaats na elk gebruik de ringen zorgvuldig terug op de houder.

De ringen moeten gedragen worden om gebruikt te kunnen worden. De vier ringen hebben volgende eigenschappen:

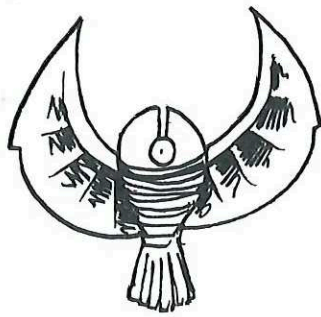
- De gouden ring zal merkbaar trillen bij aanraking van magische voorwerpen.
- De zilveren ring verbetert de omgang met mensen.
- De koperen ring verbetert de omgang met dieren.
- De zwarte ring ontdekt giften in eten. Ga met de hand met de ring over het eten. De ring zal opgluizen indien het voedsel vergiftigd is. Alle op dit moment gekende giften worden onthuld.

Wij willen u leren kennen! Vul onderstaande bon in en stuur ze naar ons. Dit laat ons toe van onze produkten nog beter te laten voldoen aan uw noden. Het geeft U bovendien recht op een gratis exemplaar van onze jaarlijkse catalogus!

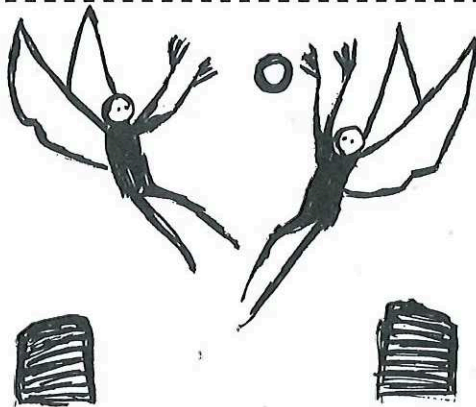
Storm, uitknipsel 3, handleiding bij de ringen van Malivredor



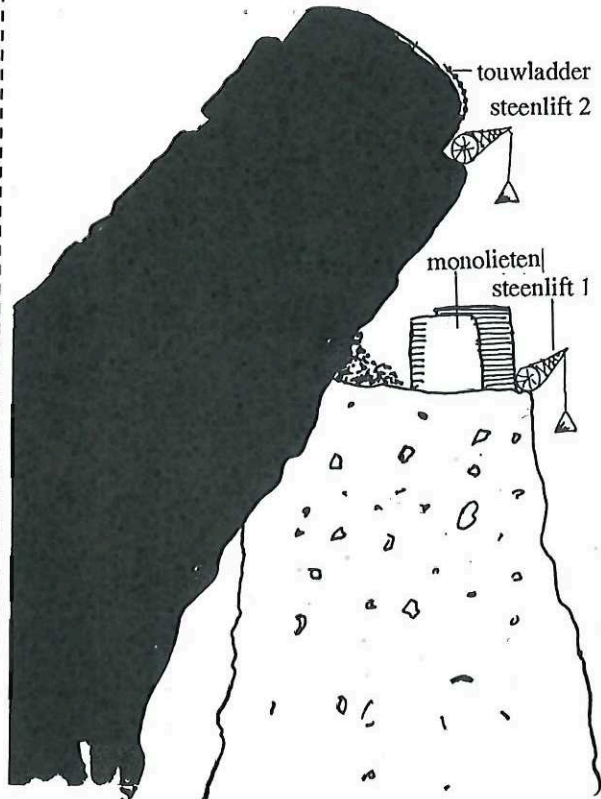
Beeldenstorm, figuur 1, beeldje van de gevleugelde vis



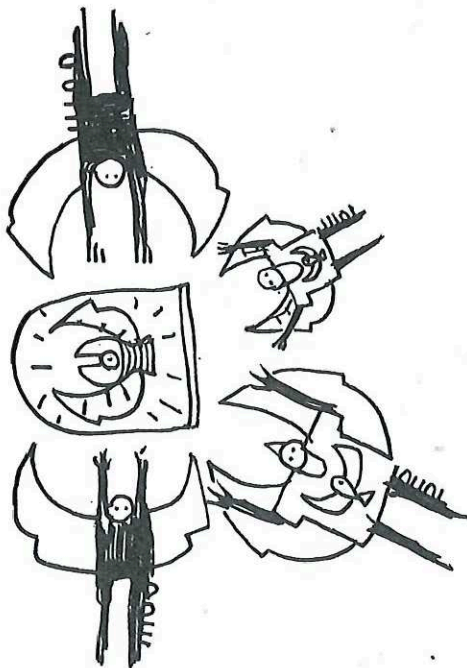
Beeldenstorm, figuur 4, vis op gebedsstoel



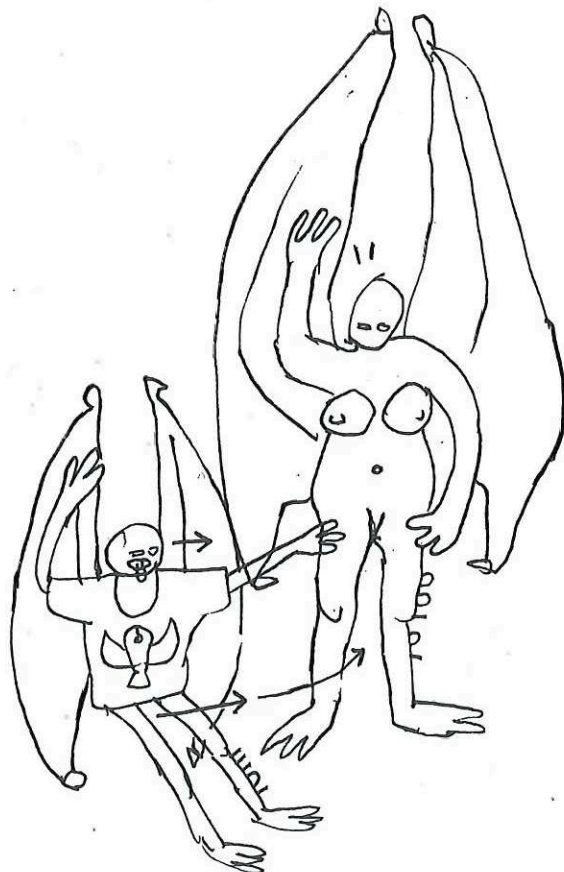
Beeldenstorm, figuur 7, balspel op monoliet



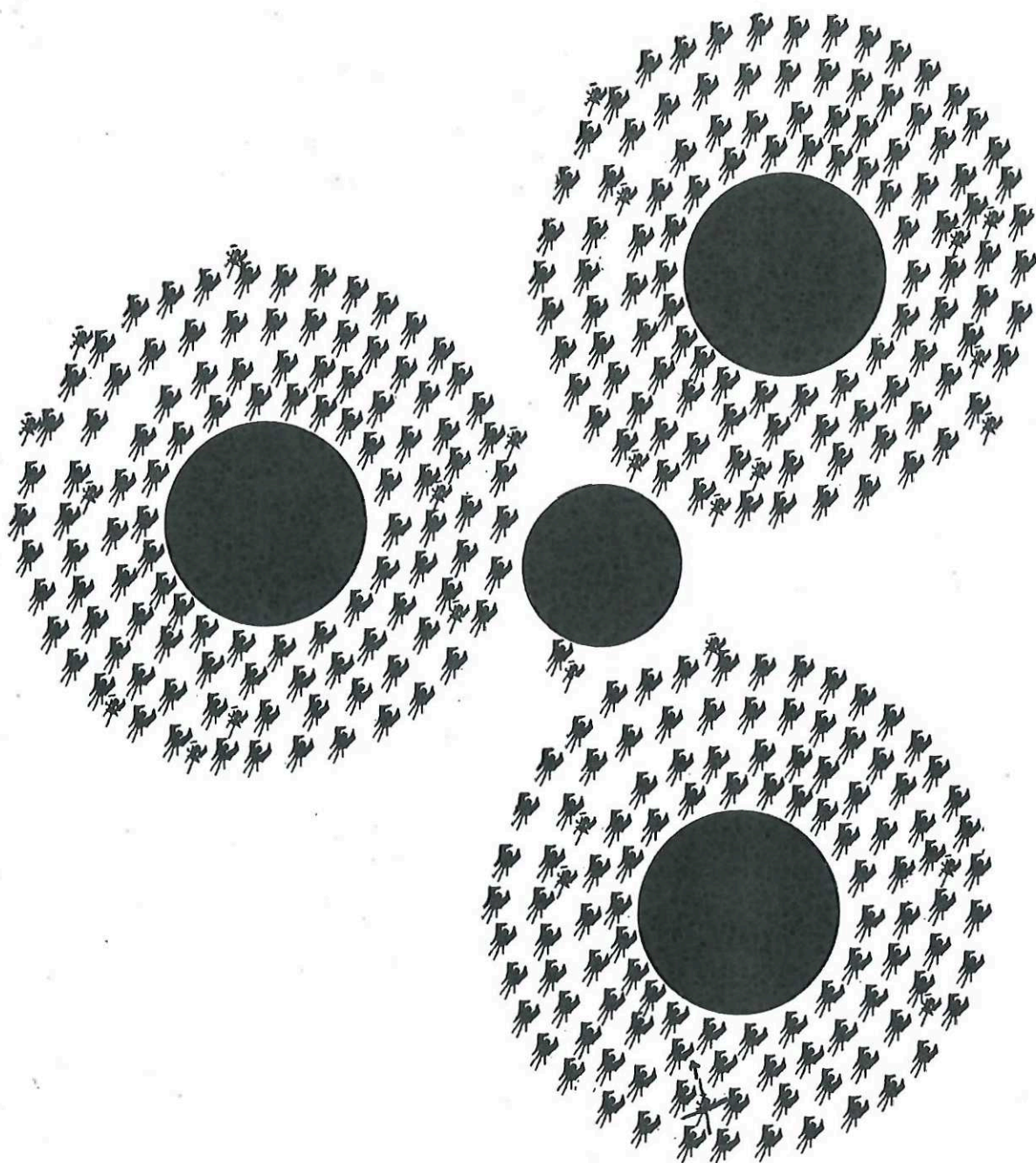
Beeldenstorm, figuur 2, doorsnede van de piek



Beeldenstorm, figuur 5, hiëroglief onder nis



Beeldenstorm, uitknipsel 1, stenen boekje



Beeldenstorm, figuur 6, Nachtuuli bevolkingsregister

In het meer geen vis. In piek twee ook niet.
 Weeral een werker verongelukt vandaag.
 Het begint me op mijn zenuwen te werken.
 Dat zou zich eens moeten wassen eigenlijk.

Beeldenstorm, uitknipsel 2, Kranzels dagboek uittreksel

Dag 143 van het jaar van de Jagende Arend

Na enkele maanden in Oras verbleven te hebben lijkt ons de tijd rijp om terug een tocht te ondernemen. De drang naar ervaring en kennis is te groot om hier rustig de rest van ons leven door te brengen. Rolf wou terug de Zee van Dor oversteken, maar zijn motivatie was gestoeld op wraak jegens Hans Gertson, de dief die ons verraden heeft in Zilkandor. Hoe mooi zou het geweest zijn indien we die grote schat, die enkele duizenden Zilkandoriaanse Dukaten waard was, uit de stad hadden kunnen smokkelen. Helaas, het lot heeft er anders over beslist. We hebben Rolf kunnen overtuigen van het nutteloze van de zaak om naar Zilkandor terug te keren. Borgold, en ook ikzelf zijn voorstander om naar het noorden te gaan. Hier in Oras doen allerlei verhalen de ronde over de rijkdommen van Linalh, de stad der tovenaars. En wie weet, in Linalh zal ik wellicht de bronnen vinden om nieuwe kennis op te doen.

Dag 145 van het jaar van de Jagende Arend

Gisteren hebben we onze uitrusting in orde gebracht en nieuwe stukken bijgekocht. Mijn nieuwe dolk is een waar juweeltje. Yrmin en Wartun hebben een kaart van de noordelijke gebieden kunnen bemachtigen. Ik hoop dat we erop kunnen vertrouwen.

Dag 148 van het jaar van de Jagende Arend

De beslissing is gevallen. Morgen vertrekken we naar Linalh. Weer zal onze groep volledig zijn, de groep waarmee ik al zovele tochten en avonturen heb beleefd: Rolf de vurige, die beweert uit Lir te komen, Borgold de dwerg, Yrmin die huurmoordenaar was in Atumbar en Wartun die het temperament heeft van een Orvalviaan. Indien het geluk ons meezit, komen we over enkele maanden in Linalh aan.

Dag 168 van het jaar van de Jagende Arend

19 dagen zijn verstreken sinds we uit Oras vertrokken zijn. Tot nog toe liep alles goed, ondanks een onverwachte ontmoeting met enkele orks. Maar nu is Borgolds bijl tenminste weer geslepen.

Dag 177 van het jaar van de Jagende Arend

In de verte kunnen we de befaamde Ultak-krater zien liggen. Ik schat dat het ongeveer nog een vijf dagmarsen zijn eer we hem omtrekken. Yrmin is gebeten door een steenslang, maar blijkbaar zonder ernstige gevolgen.

Dag 182 van het jaar van de Jagende Arend

Eindelijk zijn we op dezelfde hoogte als de Ultak-krater aangekomen. De laatste dagen hebben we problemen gehad om vers voedsel te vinden. Gelukkig hebben we een karavaan nomaden ontmoet, die bereid waren ons voedsel te geven. Ze maakten gebruik van vreemde lastdieren. In plaats van de dieren met de twee bulten, die wij in het oosten de kamelen noemen, dreven ze dieren die op grote spinnen leken. Deze reuzenspinnen sleepten de pakken achter zich aan met een gemak als waarmee een reus een rotsblok optilt. De lastdieren toonden geen enkele vorm van agressie, maar veiligheidshalve zijn we wel uit hun buurt gebleven.

Dag 186 van het jaar van de Jagende Arend

De noordelijke bergketens tekenen zich aan de horizon af. Door de loop van de grote rivier te volgen moet Linalh bereikbaar zijn. We zullen dan ook een stuk moeten afwijken naar het westen.

Dag 195 van het jaar van de jagende arend

Op het zesde uur van de dag hebben we een vreemde ontdekking gedaan. Yrim achtervolgde een klein dier dat hij als avondmaaltijd wou nuttigen. Het dier vluchtte het struikgewas in, waar het zich blijkbaar schuilhield. Toen Yrim het struikgewas doorzocht, slaakte hij een kreet van ontzetting. Verborgen in het struikgewas lag het lijk van een oude man. Het merkwaardige was dat hij een bundel manuskripten bij zich had, die gewag maaakten van het bestaan van magiespreuken betreffende het tijdselement. De lokatie van de perkamenten waarop deze spreuken te vinden zijn moet ergens te situeren zijn meer noorwaards, in de buurt van de beruchte Grijzen Zandzee. De bijhorende kaart is erg lokaal en bevat geen verwijzingen naar plaatsen of oorden die mij bekend voorkomen. Ik schat het manuskript op minstens vijfhonderd jaar oud. Het gehele manuskript heeft mij overtuigd van het bestaan van de spreuken betreffende het tijdselement. Dit zou een doorbraak kunnen betekenen. Reeds hondereden jaren wordt er gezocht en gewerkt aan de krachten om het tijdselement te beheren... Ik heb de anderen ervan kunnen overtuigen onze oorspronkelijke bestemming naar Linalh te wijzigen en naar de buurt van de Grijze Zandzee te rekken, meer noordwaarts.

Dag 200 van het jaar van de Jagende Arend

We hebben de grote bergketen nu westelijk van ons liggen. Ik schat dat we nog een twintigtal dagen nodig hebben om de Grijze Zandzee te bereiken.

Dag 215 van het jaar van de Jagende Arend

De tocht vlot niet meer. De laatste dagen zijn we slechts zeer traag vooruit gegaan. De zon begint heter te branden en de hoeveelheid insecten waarmee te maken hebben neemt gestaag toe. Rolf is gebeten door een vreemd soort vlieg. Ze had een blauwkleurig lichaam en de vleugelspanwijdte bedroeg de lengte van een mensenhand. Zijn bovenbeen is sterk opgezwollen door de beet. Hopelijk is het niet giftig.

Dag 223 van het jaar van de Jagende Arend

Voorwaar een zeer vreemde dag. We zijn in contact gekomen met sterk behaarde wezens, die een taal spraken die ons niet eigen is. Ze gebruiken primitieve voorwerpen zoals knotten en schijnen er niet agressief uit te zien. Uit hun gebaren op te maken kwamen ze uit de bergen. Bij valavond waren ze terug verdwenen. Als ik mij goed herinner beschreef Wilhelm von Humberwald in zijn Bestii Omni Mundi een gelijkaardig soort wezens die hij rokkah of roks noemde.

Dag 224 van het jaar van de Jagende Arend

Deze woorden schrijf ik net voor we aan het einddoel van onze reis beginnen. Ik weet immers waar de perkamenten met de inkantaties betreffende het tijdselement zich bevinden. De laatste informatie heb ik gekregen van de Moga-Sjami. Vanmorgen kwamen we weer in contact met de roks. Ze brachten ons naar hun nederzetting, die gedeeltelijk bestaat uit grotten die in de rots op een vreemde manier uitgehouwen zijn. Ze lijken vanbinnen perfect glad, op een haast onnatuurlijke manier. We werden bij de Moga-Sjami gebracht, het hoofd van de stam. Wegens hun interesse in alles wat met stenen te maken had, heb ik de Moga-Sjami gedeeld in mijn magische kennis. In ruil mocht ik vragen wat ik wou, en liet de kaart zien. Tot onze grote verbazing bleek ze het gebied op de kaart te herkennen. Ze heeft ons de weg gewezen. Morgen bij zonsopgang vertrekken we naar de vallei waar de perkamenten zich zouden bevinden. De toegang is een smalle bergpas, waarna ik mij geheel volgens de kaart zal begeven in de richting van de Tweeling, om dan de lijn naar het zuiden te volgen. Zowel Rolf, Wartun, Yrmin en Borgold zullen mij vergezellen op deze tocht.



De vallei der verdoemden, uitknipsel 2, kaart van Hierulf Grijshaar

... We zijn eindelijk vertrokken. Dokter Bindago en zijn dochter Elsbet zijn de enige passagiers aan boord, per uitzondering want we vervoeren alleen maar handelswaren. Wegens een dringende reden heb ik de toestemming gegeven.

... Het is nu avond en de wind steekt op uit het zuid-westen, geen goed teken, ik heb alles laten vasteggen en de ruimen worden gekontroleerd.

... De storm is eindelijk geluwd, na twee dagen en nachten. Maar we hebben nu een nieuw probleem: de Veronese liep zware schade op. Het roer is beschadigd, de middenmast is gebroken en een lek in het voedselruim bedierf een deel van de voedselvoorraad.

... We zijn volop bezig met de herstellingen, de mast kan echter niet meer hersteld worden. Op de koop toe hebben we nu ook nog te maken met windstilte. De voedselvoorraad is gerantsoeneerd. Maar de voorraad is heel klein geworden. Ik hoop dat de wind vlug zal opsteken.

... De spanningen lopen op. Het is de vierde keer al dat ik moet optreden en enkele weerspannige matrozen moet straffen. Maar het lijkt te werken, ze houden zich kalm.

... Zelfs Hemlok, mijn stuurman begint het te begeven, ik heb hem zwaar moeten straffen. Morgen beslis ik wel wat die straf zal zijn.

... Drie weken na de gebeurtenissen durf ik terug in het journaal schrijven. Mijn handen beven nog steeds als ik er aan terug denk. We zijn verdoemd, allemaal tot de laatste man zijn we verdoemd.

... Toen brak het gevecht uit en Fentom greep een wapen, niet om zich te verdedigen maar om de ongelukkige Elsbet te doden, voor de ogen van haar vader. De dokter kon niets meer doen. Zo werd hij ook dodelijk gewond door Fentom. Maar de dokter sprak een vervloeking uit.

Onzalige turven

Reeks nummer 3

Het oog 'Yld-Hebb'. De retineuze waarheid ontbloom.

Geuren van 'Fauk-Thuule' of enige andere hiermee in verband te brengen hoedanigheid.

De natuurlijke reeks van 'Berle-Amont'. Dit zijn 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, enzoverder.

De opstand der dode materie van 'Thuuno-Koch'.
Energie wordt stof, stof wordt energie.

Het 'Anders zijn' van 'Melande-Verstoppeerdeltort' dat zich concentreerde rond zijn '10 gram extra', het pulserend 'anders zijn' dat, hoewel niet erg groot, gesierd werd door een onontwarbaar kluwen.

Het hoofd van twee 'Kaztoolker-Og' en de slijmklier van het hoofd, groot in vergelijking met hetzelfde orgaan bij dieren.

23

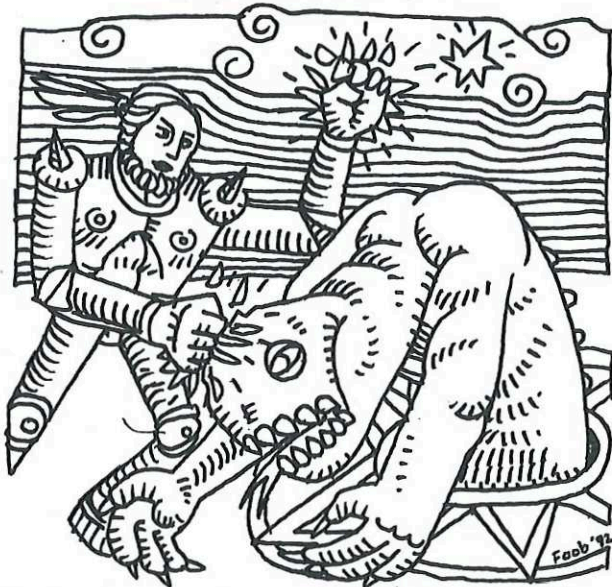
Onzalige turven

Reeks nummer 3

't En is niet vreemd, dat de jeloerze magher zijn, want hare dulle passy en wert niet ghevoedt als van schimmen en schaduwen. 't Is een teerende zieckte, die niet en vat, dan op krancke dwergh-zielen. Zy is het klim gelijk, dat gemeenelick maer en groeyt aen oude muyrstucken, zwacke gebouwen, en dorre boomen. Andere planten en hebben geen wortel, dan om laegh in d'aerde; het klim heeft die overal al, en zelfs meer als blaren. Zoo wortelt de jaloerzie van dagh tot dagh, maeckt zich onscheydelick van de ziele, even als het klim van boomen en muynen. Die eens van dat quaed getroffen, en levendigh geraeckt is, daer is weynigh hope van zijn becomminge.

24

N.V.D.A. In verband met bovenstaande tekst. De achterzijde (de rechterhelft, dus) is een bestaande tekst van de Zeeuwse schrijver Johan de Brune (1588 - 1658). Deze tekst, getiteld 'Jeloerzy', is afkomstig uit zijn prozawerk met de titel 'Bancket-werck van goede gedachten' waarin hij bedenkingen bij bekende spreekwoorden formuleerde. Enkele verduidelijkingen, misschien?: wert = wordt, als van = als door, schimmen en schaduwen = schijnzaken, die niet en vat = die geen vat heeft, krancke = zwakke, klim = klimop, Die eens van = wie eens door, van zijn becomminge = op zijn herstel. N.V.D.A. In verband met de volledige onderstaande tekst. Deze tekst is, op een paar kleine naamsveranderingen en toevoegingen na, overgenomen uit het 8e eeuwse, anoniem, Angelsaksisch heldendicht 'Beowulf'. Het origineel omvat 3182 verzen waarin de hoogtepunten uit het leven van de Zweedse held Beowulf worden verhaald. Hij vond de dood bij het bestrijden van een draak, die zijn rijk verwoestte. Een opmerking: de houtwalm hief zich = het hoog opstijgen van de vlam was een teken dat de afgestorvenen des te meer eer in Walhalla te beurt zou vallen.



Nu hoopten op de grond de Taskirea
Een sterke stapel op, omhuifd met helmen,
Met oorlogsschilden, schitterblanke
pantseren;
Als luidde zijn beë. Vervolgens legden
Ze in't midden neer de hoogvermaarde
koning

De droeve helden hun lieve heerser.
Daarop ontstaken op de berg de strijders
De breedste lijkenbrand. De houtwalm hief
zich
De zwarte boven smook, het vlamgezwirrel,
Doorkruist met kreten; 't windgewentel
rustte-
Totdat het had verheerd, de borst
doorblakend,
Het beendrengestel. Zij klaagden
lustverstoken
Hun hartekwaal, de dood des
krijgerskonings
Wat restte slechts zijn zilveren klauw
Waarmee eens hij doodde menig onnaards
wezen
Doch niemand dorst het aan te raken
Tot op een dag het was verdwenen.

Oud - Atumbariaans heldendicht.

Demonisch hoogstandje, uitknipsel 7 (linker- en rechterzijde), legendeboek met klauwverhaal

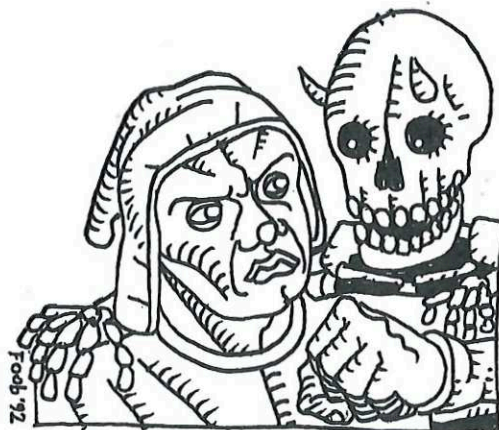
7



*Kijkt slechts naer't gesternte
indien alles gij weet
wat is van den aerde*

(Ondelaats-Atumbar)

8



*Die leeft met den vuist
die sterft met den vuist*

(Otherschout-Atumbar)

10

*In het Al
moet alles zeyn
oock wat niet is,
denckbaer of ondenckbaer,
zal ooit zeyn.*

*Dit is onvermijdelijk
in wat waarlijk oneindig is
in tijd ende plaets.*

(Mordulaan-Atumbar)

13

*Een moolenaer moest gelijk nekeer dringend
op stap maer hij dorst niet zijn wijf alleen te
laeten gezien hij haar verdacht van
overspeligheid. Toen sprack den buurman
hem aen ende zijde: "vreest niet beste vriend.
Ick zal wel letten op uw ferm wijf opdat geen
kwaet haar overkoom"*

*Maer den molenae, niet op zijn
achterhoofde gevallen, bedankte voor den
eer. Toen stelde den buurman voor: "Ick kan
onderwijlent uw melkvee bewaeken opdat
geen snoode bandiet er mee heen gaet"
Goed dacht den molenae dan en hij zette
zich naerstig aan den stap tot hij eenige
uuren laeter tot het besef kwam helegans
geen melkvee te bezitten.*

(Blije' Sizzliet der Spleenstop - Analta)

~ V O N N I S S E N ~

Verleent binnen de stadt ATUMBAR,
ten laste van menigvuldige Moordenaeren,
Dieven, Vagebonden ende andere Quaetdoenders,
op het vervolg van de Collegien der rechters van de stadt.

Gedruckt by de Weduwe Neerhang van Heyn en Soon,
woonende te ATUMBAR,



'Demonisch hoogstandje, uitknipsel 14, blaadje ~~op de tafel~~ in de bibliotheek

De beuval
De laatste glimp van 't avondrood
Vloet langs de steekke ~~monsters~~ ^{muur} ~~monsters~~
En schuchter duikt de maanschild op
Aan 't bleek en fijn ~~azuur~~ ^{azuur} azuur.
Wat wekt ge, sombere steenkolers!
Die van uw glans verriël,
En eenzaam op de rotspunt Rust,
Wat wekt ge in mijn ziel?
Versteende stem van vroeger tijt!
Wat spreekt ge tot mijn hart,
En wekt er dezerige echo's op
Van weedom en van smart? ...
't Is van een vroeger lustpaleis
Zelf sombere puinhoop thans,
En slechts herinneringsavondrood
Ombeet het nog met glans.

C.



Demonisch hoogstandje, uitknipsel 3, twee gedichten uit Cheems' repertoire

Immortellen

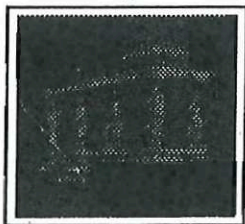
Zoals ik eenmaal berinde
Zo minde ik er op Dor nooit een.
Maar ik vond, tot wien ik mij wendde,
Slechts harten van ijs en steen
Toen kief mijn geloof aan vriendschap,
Mijn hoop en mijn liefde verduwen
En zoals mijn hart toen haatte,
Zo haatte er op Dor nooit een.
En sombere, bittere liebreu
Zijn aan mijn lippen ontgleên;
Zo somber en bitter als ik zong,
Zo zong er op Dor nooit een.
Verveeld heeft mij eindlijk dat hateren,
Dat eenwrig gezang en geween.
Ik zweeg, en zoals ik nu zwijg,
Zo zweeg er op Dor nooit een

cheems



N.V.D.A. in verband met de twee bovenstaande gedichten. Het betreft hier echte gedichten van Piet Paaltjens (2e helft 19e eeuw) en Willem Hofdijk (1816 - 1888). Bij 'Immortellen' (van Piet Paaltjens) werd 'aarde' uiteraard vervangen door 'Dor'.

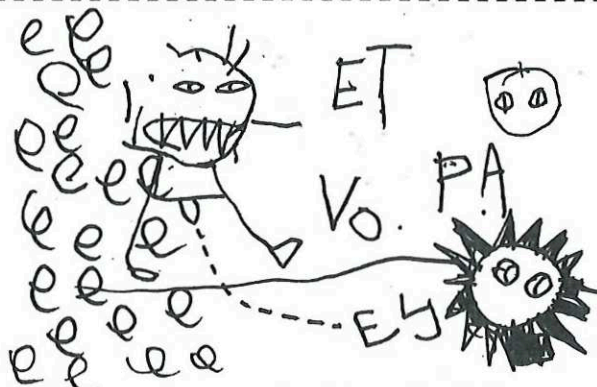
Echte Wijn uit Vé



nemand
schoner
dan Betta
XXX

Geïmporteerd en geflest door K. Puraac en Zoon
onder de meest gecontroleerde omstandigheden.
Garantiebewijs bijgeleverd.

'Demonisch hoogstandje, uitknipsel 2, wijnetiket van de
wijnfles in Betta's kamer



'Demonisch hoogstandje, uitknipsel 1, Papiertje met
vreemde tekens

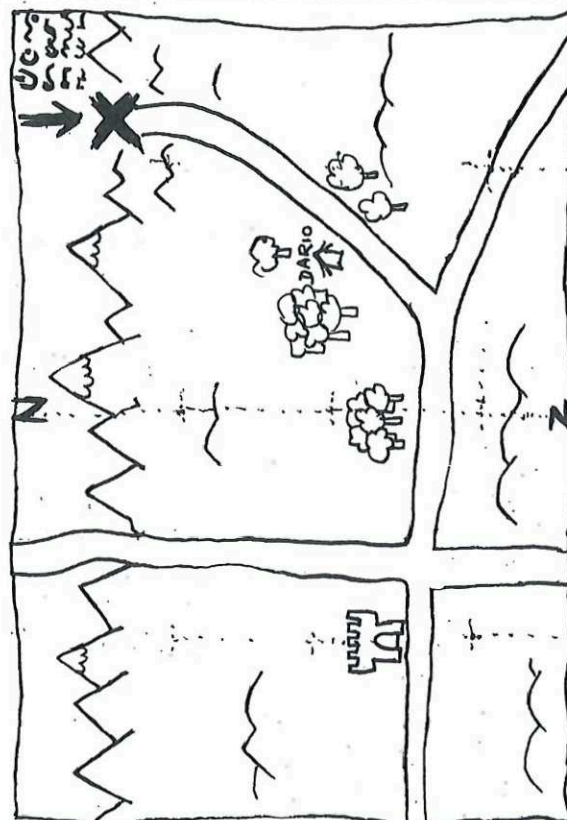
*In den center van den krochten
 Waar vier eynden van den diep
 Toonen U den weegh ernaer
 Lijck slechts zelden eenen liep*

*Waeckt daer wat niet zeynen kan
 Deezer weereldt noch daerrond
 Vindt gey daer de twee in eenen
 Legt daer 't eedel in den mond*

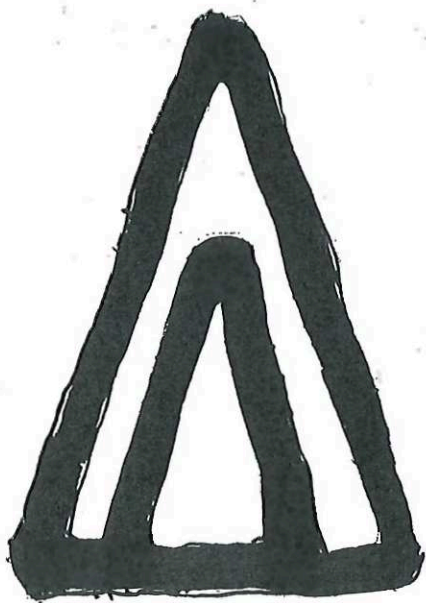
*Wendt den twee in eenen dan
 Zeyne hoofd gezwindt opzij
 Toont hey zoo zijn heymenisse
 Voor dien drijft op zotternij*

*Kijckt opzij den twee in eenen
 Over zeynen schouder dan
 Wuylt hij zeynen vuysten voor
 Wien dit best gebrucken kan*

Demonisch hoogstandje, uitknipsel 9, gedicht over
 ontsluitingsmechanisme van het tweeledig hoofd



Demonisch hoogstandje, uitknipsel 6, kaartje met
 Albon's reisroute



Demonisch hoogstandje, figuur 1, lizeren symbool in
 Beta's kamer



Demonisch hoogstandje, uitknipsel 5, perkament met
 klauwtekening

Derde deel

De zindelijkheid

Men zegt gewoonlijk dat het beter is de ziekten te voorkomen dan ze te genezen, en dat het aangename is den bakker te betalen dan den genezer. Deze zegswijzen zijn heel wijs, en kunnen aldus uitgedrukt worden: Volgt de regels van de gezondheidsleer, om de ziekten te vermijden; dit is: Verzorgd U vooraleer ziek te worden.

Edoch zich verzorgen wil niet zeggen geneeskrachtige elixiers innemen. Zich verzorgen, is zorgen voor zijne eigen persoon, zindelijk zijn over zichzelf. Het is niet genoeg, om zindelijk te zijn, zich 's morgens gauw wat aangezicht en handen afspoelen in heel weinig water. Zindelijkheid is iets heel anders. Alle morgenden neemt gij een tobbetje vol van water, met een spons of een doek neemt gij het noodige water om uw aangezicht, hals, schouders goed te wasschen, spaar de zeep niet, en spoel dan af met overvloedig water. Dan, de handen, de voorarmen en de armen... Wrijf, wrijf maar goed en altijd, 't is de gezondheid van het lichaam. Neemt alle weken een groot koel bad, altijd met veel zeep. dit zal u toch niet verhinderen een koud bad te nemen indien U houdt van koel water, of een goed voetbad alle morgenden. Als de huid zuiver is, wascht uw tanden met een half glas gekookt water waarin gij druppeltjes zuiverend elixier giet, om te zuiveren. Doe dit na elk eetmaal, en gij zult tevreden zijn. Is het nu alles? Neen... Poetst uwe nagels, wascht dikwijls uwe handen. Verander van linnen voor de nacht, en vooral het linnen dat onmiddellijk in aanraking komt met het lichaam. Ziehier het minimum zindelijkheid zorgen die moeten genomen worden door iedere persoon die wil doorgaan als proper zijnde.

(Zie ook inhoudstafel: schoonheidswater).

De produkten van Racis den genezer kunnen U helpen bij het onderhoud van uw zindelijkheid en dus uw gezondheid. Scheurt onderstaande bon af en stuurt deze naar het vermelde adres. Vergeet U niet de produkten van uw keuze aan te duiden en de benodigde geldsommen bij te voegen. Koerierskosten zijn bij dezen prijs reeds ingerekend

Scheur dit uitknipsel op, of vlak onder, bovenstaande stippelijntje af.

--- 'Demonisch hoogstandje, uitknipsel 15, blaadje op Albon's nachtkastje ---

N.V.D.A. bij bovenstaande tekst. Deze is grotendeels afkomstig uit 'De Geneesheer der Armen' door Doctor Beauvillard, een boekwerk uit 1929 (prijs: 58fr.).

Ons vreugd werd weerd
tienduizend duikaal!
Nooit spel van meerder weerden!
Wij lagen daar gelaat aan't gelaat,
al zo naer als 't gers ter eerden.
Ik zag dat zoete struiksen
en zij bekeek mijn veelken;
toen klom ik op haar buiksen
en zij ontfijn mijn steelken.
Wij speelden 't oude speelken
gelijk ons vader plag.
Mij docht da'k in rode rooskens lag!

De dag die kwam, de nacht
verging,
de maagd die moest haar kleden.
Zij klaagde zeer dat zotte ding
dat zij daar of moest schieden.
Ze en was niet om verdroeven,
ik zag't wel aan haar zeden.
We gingen 't weer hierproeven,
toen was zij bet tevreden.
Wij maakten moede leden
gelijk 't elk wel peizen mag.
Mij docht da'k in rode rooskens lag!

Vrouwen-voordicht

Vraegt iemant wat ik voor een vrou
Tot mijn geselschap wensen sou?
Gesellen, soo hier wenschen gelt,
ick wens 'er eene dus gestelt:
Niet al te soet, niet al te suer,
Niet al te sacht, niet al te stuer,
Niet al te schouw, niet al te bout,
Niet al te laf, niet al te sout,
Niet al te wijs, niet al te geck,
Niet al te rijk, niet al te vreck,
Niet al te loen, niet al te gaen,
Niet al te kloek, niet al te slaen,
Niet al te ras, niet al te traegh,
Niet al te preuts, niet al te laegh,
Niet al te schief, niet al te fraey,
Niet al te mals, niet al te taey,
Niet al te heus, niet al te plomp,
Niet al te teer, niet al te lomp,
Niet al te kort niet al te lanck,
Niet al te dick, niet al te slanck,

Niet al te vast, niet al te broos,
Niet al te slecht, niet al te loos,
Niet al te kael, niet al te bont,
Niet al te slim, niet al te ront,
Niet al te schiaers, niet al te mil,
Niet al te lam, niet al te wilt,
Niet al te schraef, niet al te vet,
Niet al te vuyl, niet al te net,
Niet al te droef, niet al te bly,
Niet al te bloot, niet al te vry,
Niet al te glad, niet al te stram,
Niet al te rap, niet al te tam,
Niet al te loom, niet al te fel,
Niet al te traegh, niet al te snel,
Niet al te mal, niet al te vroet,
Niet al te quaet, niet al te goet,
Niet al te slap, niet al te serp,
Niet al te bot, niet al te scherp:
Ik wensch een wijf van
middelmaet...

--- Demonisch hoogstandje, uitknipsel 16, Literatuur in gastenkamers ---

N.V.D.A. bij bovenstaande twee teksten. Dit zijn twee bestaande gedichten. Het bovenste is een uittreksel uit 'Liedeken' van Matthijs de Castelein (1488 - 1550), het onderste is van Jacob Cats (1577 - 1660).

Hooggeachte collega

Wij, Maghiera, hebben U deze brief met gezwindde spoed toegekomen laten want wij zijn onlangs op iets van wel zeer grote waarde gestoten en wij vermoeden dat het U in het bijzonder interesseren zal. Mocht deze brief U tijdig bereiken en mocht U nog de mogelijkheid zien de ceremonie uit te stellen, al was het maar voor één dag, neem bijgevoegd gedicht dan even door. Het is de sleutel naar een mysterie, naar een fantastisch iets van grote waarde, waarnaar ik slechts het raden heb. Al wat wij weten is dat het handelt over een voorwerp dat U helpen kan met uw doel. Het zou een soort garantie bieden voor net die situatie die U het meest vrees en die niet denkbeeldig is in het licht van de komende gebeurtenis.

Maar wat vindt U van de tafeldame die wij U onlangs hebben geschonken om onze vriendschap jegens uw persoon uit te drukken? Zoals U ziet is ons Transcendentaal hyperrealisme uitgegroeid tot een zeer hoogstaande kunstuiting. Ons werk treft de toeschouwer in zijn diepste ik, zijn wezen; zijn mens zijn.

Door de mens te combineren met een gebruiksvoorwerp verliest hij zijn wezenlijke functie, dat van mens zijn, terwijl hij toch nog alle uiterlijke, menselijke kenmerken behoudt. Deze herkenbaarheid als mens gekoppeld aan de ontmenselijking via het voorwerp is wat mijn kunst zo aangrijpend, zo diepgaand maakt, diepgaander dan welke andere kunstuiting ook. Wij tasten de toeschouwer immers aan in de enige zekerheid die hij op deze wereld heeft, die dat zijn wezen mens is en dat niets, ook de grootste vernedering of verminning niet, dit kan veranderen.

Wij hopen verder met U over dit onderwerp te kunnen praten, vooropgesteld dat U in uw opzet slaagt. Zo niet zullen wij ons een andere gesprekspartner zoeken moeten.

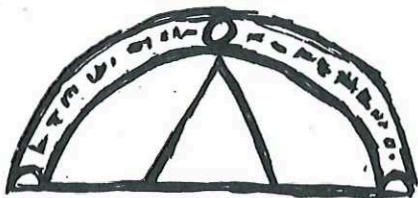
Met vriendschap,

Maghiera

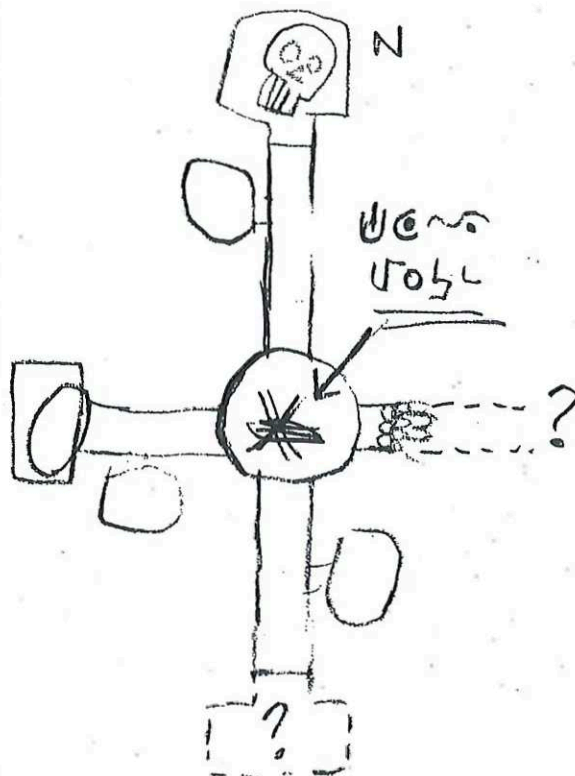
--- 'Demonisch hoogstandje, uitknipsel 14, Brief van Maghiera in Trips' reiszak ---



Demonisch hoogstandje, figuur 4, Cheems' tattooage



Demonisch hoogstandje, figuur 2, symbool van de berggod in tempel



Demonisch hoogstandje, figuur 3, vluchtig gekraste tekening op bed

Schoon de open wonde
de wonde die jij bent
Roer mij
opdat verblijven kan
de mevelen van
Rode mevel van
Verminkt ik de handje
O, Vorst
de schoonheid van je
Vermiel mij met je pink
en ik heb is of jij mag leven
herleid me tot niets
en ik sla je kop te pletter.
Rot karkas. Vorst van
Ziehier je dienaar.

Demonisch hoogstandje, uitknipsel 10, Hermetisch gedicht in tempel

Vandaag zangerkomen in de tempel. Toch heb ik zo mijn twijfels over deze hele onderneming. Wat Sultur ook mag beweren, zelfs met zijn twaalven is het oproepen van een opperwezen een riskante onderneming. Het is voor zo ver ik weet nog maar één keer eerder gebeurd. Maar ik kan me best zo goed mogelijk voor deze zaak inspannen hoewel ik het optimisme van de anderen niet deel. We zullen elkaar immers nodig hebben deze nacht. Trouwens, denk je eens in hoe machtig een gebonden opperwezen ons zou maken. We zouden de heersers van Dor zijn. Ik weet wel wat ik me zou wensen.

Demonisch hoogstandje, uitknipsel 11, uittreksel uit dagboek van magiër

Ekstra



Interessante huisdieren

Een gekke bijdrage door Foob

Tum Tum

De Tum Tum (figuur 1) lijkt nog het meest op een kruising tussen een slurfdier en een krekkel. Het is een boekbesprekend dier en het zal je konstant wijzen op nieuwe uitgaven van mooie boeken, op geslaagde debuten van jonge schrijvers en ook op de kaftafwerking en zelfs de papierkwaliteit van een of andere bibliofiele uitgave. Men moet dus konkluderen dat de Tum Tum een intelligent dier is, of toch niet? Het is immers onmogelijk om met een Tum Tum een normaal gesprek aan te knopen en een eenvoudig ja- of nee antwoord ligt al helemaal niet binnen zijn mogelijkheden. Toen ik onlangs mijn eigen Tum Tum de vraag stelde: "wenst u uw bakje Gulgutwee met of zonder Zavelzwaarde of blijft u dat goedje niet?", kon hij niet met ja of nee antwoorden. In de plaats daarvan verkoos hij de volgende zinsnede uit een, volgens hem, zeer geslaagd boek: "...edoch, mijn waarde, dient gesteld dat...". Niet uit wijs te geraken. Een Tum Tum kan je nergens kopen of vangen. Op een goede dag komt hij plots aanzwaaien met de woorden: "Een goede dag, meneer. Aangename kennismaking. Ik ben uw huisdier. En wat vindt u van het oeuvre van Mordulaan?" Als toevallig "nog - net - niet - maar - binnen - twee - sekonden - wel" - bezitter van een Tum Tum heb je hier niets tegen in te brengen. De Tum Tum kiest zijn baasje zelf wel uit en daarmee, basta! Na een paar maand tot een jaar gaat de Tum Tum vanzelf weer weg. Hij laat dan een totaal ontredderde bibliotheek en duizenden beduimelde exemplaren van "de Goblin Tribuuns literaire bijlage" (van jaargang 1 tot heden) achter. Ook blaast de Tum Tum klierbelletjes door een opening in het achterlijf. Altijd leuk voor de kinderen.

Sjaung

De Sjaung (figuur 2) is een slangachtig dier van de orde der kaakloze haarslangen. Het is een sierdier dat rond de vlezige halzen van gegoede dames gedrapeerd wordt en daar al gauw indommelt. Sjaungs bestaan er in allerlei lengtes en diktes (volgens de bekende astroloog Bondoque du Monzoné Flattoire bestaan er ook zeer klein Sjaungs die, om nog onbekende redenen, veranderen in vlinders). Wel dient gezegd dat de Sjaung veel dikker toont dan hij eigenlijk is vanwege de weelderige beharing. Sjaungs zijn zeer zeldzaam en dus onbetaalbaar duur. Een echte stamboomsjaung is dan ook een gegeerd statussymbool. Maar opgelet, er bestaat namaak: in verfbaden gedompelde bastaardsjaungs, slangen met pruiken,... Het is dus altijd best van met je zopas verworven exemplaar naar een gehomologeerd Sjaungkenner te stappen.

Kniertje

Het Kniertje (figuur 3) is een enorm onnozel beest maar het is wel nuttig. Het verspreidt immers trillingsgolven die de aanwezigen kalmeert. Het Kniertje zelf wordt hier echter uitermate zenuwachtig van. Kniertjes zijn dan ook neurotische wrakken die alle binding met de werkelijkheid verloren hebben. Een Kniertje in paringstijd is pas écht belachelijk.

Wiebel

De Wiebel (figuur 4) is een bolbeest. Bolbeesten zijn er in alle maten (van vijf centimeter tot, in zeer zeldzame gevallen, vijf meter), maar de meest voorkomende soort (De Wiebelientis Voetbalopterix Ordinaris) is ongeveer zo groot als een basketbal. Wat het doel van Wiebels is, is totaal onduidelijk en of ze enige vorm van intelligentie bezitten al evenmin (al heb ik er in elk geval zo mijn twijfels over). Ze brengen hun dagen door in het rond stuitend of neuriënd in hun geliefkoosde hoekje van het huis. Soms gaat de Wiebel wel eens naar het akwarium kijken en knoopt er een onverstaanbaar gesprek mee aan (ondanks het feit dat er niets in zit). En over de voortplantingswijze zwijgen we best helemaal.

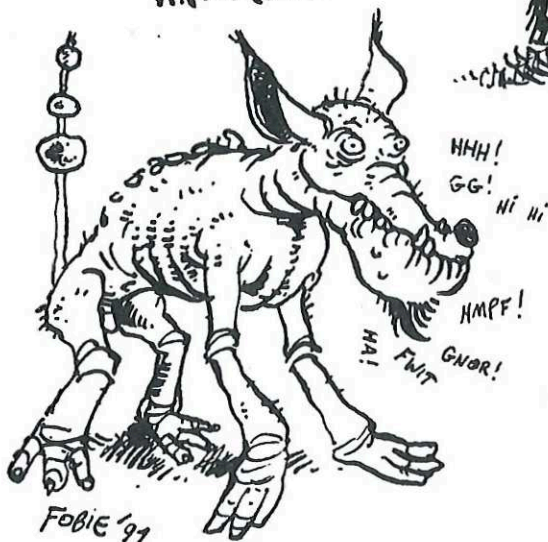
(FIG. 1)
TUM TUM



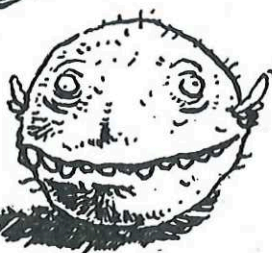
(FIG. 2)
STAUNG



(FIG. 3)
KNIERTJE



Fobie '91

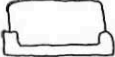
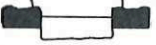
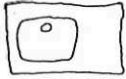
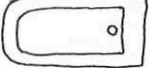
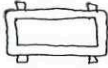
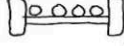
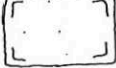
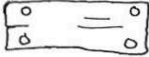
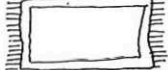
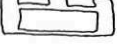
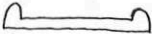


(FIG. 4) WIEBEL

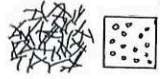
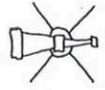
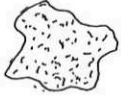
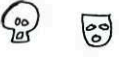
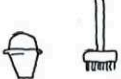
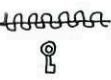
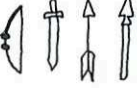
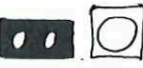
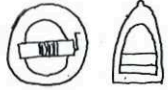
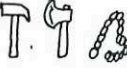
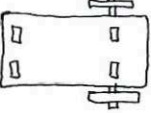
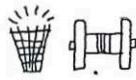
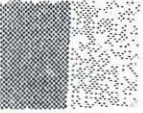
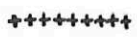


VOORTBEWEGING
VAN DE WIEBEL.

Legende

	muur	bureau / lessenaar	
	lage muur	zetel	
	deur	kist	
	raam	kooi	
	trap omhoog	spoelbak	
	trap omlaag	badkuip	
	(touw)ladder omhoog	ton / vat, pot / vaas	
	(touw)ladder omlaag	drinkbak	
	hek/ traliehek	toilet	
	geheime deur	bier / wijnvat	
	bed	wapenrek	
	tafel	altaar / offerschaal	
	stoel	sarcofaag	
	bank	tapijt	
	kast	spiegel	
	lage kast	zak	

Legende

	fles, beker		toortshouder / toorts, geld / muntstukken
	kaars / kandelaar, olielamp / lamp		stro, lava
	ring in muur		sterrekijker
	boomzaag		zand
	spijker, touw		houweel, spade
	skelet / beenderen / lijk (man, vrouw)		emmer / mand, borstel
	boom / plant / begroeiing		planken
	gordijn, sleutel		boog, zwaard, pijl, speer
	haard / haardvuur, pilaar / zuil		waterput, boot
	hamer, bijl, ketting		edelsteen / ring, haak
	folterttuig		gloeiende kolen, windas
	WATER, BOSSEN		MOERAS
	RIVIER		HOOFDSTAD, HAVENSTAD, STAD
	BERGEN		WEG, PONT
	VULKAAN		GRENS



Laat je registreren!

Stuur ons deze korte vragenlijst ingevuld terug en ontvang een gratis monster (maar dan wel een van papier) van de Goblin Tribuun! De Goblin Tribuun is hét S&S tijdschrift en bevat een allegaartje aan S&S materiaal, inzendingen van spelers, nuttige adressen, enzovoort.

(Invullen in drukletters a.u.b.)

Naam:	_____	Leeftijd:	_____
Straat:	_____	Huisnummer:	_____
Stad of gemeente:	_____	Postcode:	_____
Land:	_____	Telefoon:	_____

Aankruisen wat past:

- ☐ Ik ben niet vertrouwd met rollenspelen en zou graag meer over S&S te weten komen.
☐ Ja, rollenspelen is een van mijn hobbies.

Ik ben vertrouwd met volgende systemen: _____

- ☐ Ik ben in het bezit van een S&S regelboek eerste editie (zwarte kaft).
☐ Ik ben in het bezit van een S&S regelboek tweede editie (groene kaft).
☐ Ik ben in het bezit van Sagen & Legendes I.

Andere interesses (live-roleplay, boardgames, spelen per post, computer games, enzovoort.):

Opsturen naar: **The Wise Tree**
Postbus 255
3000 Leuven
België
Tel. 016/233399
Fax 016/293399

Gezocht!

Kreatieve avontuurschrijvers

Heb je zelf al eens een avontuur geschreven dat je misschien graag gepubliceerd wil zien, dan kan je het altijd naar TWT sturen. We maken een selectie uit de inzendingen en plaatsen deze in ons tweemaandelijks tijdschrift "Goblin Tribuun" of misschien zelfs in een van onze volgende Sagen & Legendes.

Richtlijnen

Zorg er liefst voor dat je avontuur maximaal 15 getypte A4 bladzijden lang is. Handgeschreven avonturen mogen ook indien ze duidelijk leesbaar zijn. Wie een PC bezit mag zijn teksten altijd op diskette opsturen (in dit geval vergoeden we natuurlijk de diskette of sturen we ze terug). TWT beschikt ook over een aantal huisregels betreffende het maken van S&S avonturen. Wie zich aan deze richtlijnen wenst te houden bespaart ons heel wat werk. De huisregels kunnen kosteloos bij ons bekomen worden.

Houd de structuur van je verhalen steeds zo overzichtelijk mogelijk (kijk bijvoorbeeld eens hoe de avonturen in deze S&L opgebouwd zijn). We vertrouwen er natuurlijk op dat iedereen originele ideeën instuurt en zich niet baseert op reeds bestaande werken.

Illustraties zijn ook welkom. De betere tekeningen verschijnen in Sagen & Legendes.

Voor meer info, suggesties, opmerkingen, kritieken, enzovoort:

The Wise Tree
Postbus 255
3000 Leuven
België
Tel. 016/233399
Fax 016/293399





Sagen & Legendes I

Het rollenspel:

het ultieme gezelschapsspel en een perfecte hobby voor kreativevelingen met een fantasierijke geest.

'Sagen & Legendes I' is een uitbreiding voor het basisregelboek '*Schimmen & Schaduwen* (TWT1)'. Dit is het origineel Nederlandstalige rollenspelstelsel van The Wise Tree. Het is dus geen vertaling van anderstalige systemen. 'Sagen & Legendes I' bevat nieuwe creaturen, nieuwe regels voor magie en betalingsmiddelen en 9 spannende avonturen voor ettelijke avonden speelplezier.

De avonturen:

Paniek in Delversdorp: Een rustig dorpje wordt bedreigd door een machtige magiër. Hoe kunnen de spelers hem stoppen en wat is er in de mijnen te vinden?

Bloedwraak: Een vreemde ziekte slaat toe, maar er schuilt meer achter.

Terugkeer van het kwaad: Het verdere onderzoek naar de vreemde ziekte uit 'Bloedwraak' leidt de spelers naar een dorpje in het hoge noorden waar een geheimzinnige, boze macht sluimert.

Storm: De helden moeten voor een verschrikkelijke storm schuilen in een verlaten huis. Verlaten?

Beeldenstorm: Een magisch detectieavontuur waarin de spelers moeten achterhalen waarom de 'Nuchtuul' zich zo vreemd gedragen.

De vallei der verdoemden: Klassieke B-film pret als de spelers op zoek gaan naar een verdwenen expeditie.

Verloren zielen: Geesten, spookschepen en luidruchtige piraten bevolken dit zilte avontuur.

Demonisch hoogstandje: Waar is de verdachte Berggod-sekte mee bezig? Waarom is alle leven uit de bergen verdwenen? Waar zijn die legendarische 'klauwen' goed voor?

Uitbraak: Het is gemakkelijk om in een gevangenis te geraken, maar is het ook zo eenvoudig om er weer uit te komen?

Waarschuwing!

Dit is geen op zich staand rollenspel. Om de avonturen in dit boek te kunnen spelen moet u een exemplaar van het basisregelboek

Schimmen & Schaduwen
(TWT 1) gebruiken.



THE WISE TREE
ROLLENSPELLEN

Kaftontwerp & illustratie: Foob

