

TWT INKJKESEMPLAAR

THE WISE TREE PRESENTEERT

Sagen Legenden

II

EEN UITBREIDING BIJ

Schimmen Schaduwten

HET FANTASIE-ROLLENSPEL:
HET ULTIEME GEZELCHAPSSPEL
IN BOEKVORM

Feob 193
1993

THE WISE TREE PRESENTEERT



SAGEN & LEGENDEN 2:
'MYSTERIE VAN HET
GROENVUUR'

Projectleider & slavendrijver

Philip "Alles moet binnen voor de deadline" Dutré

Avonturen & hersenspinsels

Koen "Cornelius B" De Waele

Philip "Phil" Dutré

Steven "Stel" Redant

Katrien "Kat" Vandenbergh

Jan "Beejay" Vandenbergh

Grafische Vormgeving, Lay-out en gekke ideeën

Dirk "Dizzy" vandenheuvel

Johan "Foob" Wuyckens

Illustraties en zotte mannekes

Katrien "Kat" Vandenbergh

Peter Put

Johan "Foob" Wuyckens

Kaarten, Plattegronden & veel symbooltjes

Kurt "Koette" Van Bouchout

Miir Kandive van Kaiin

Desktop en zo

Dirk "Dizzy" Vandenheuvel

Johan "Foob" Wuyckens

Sagen en Legendes II kwam tot stand ondanks...

"Als het spelmeesterscherm af is, begin ik aan mijn avontuur voor S&LII", Dizzy

"Hoezo, ik moet mijn avontuur zelf nalezen?", Cornelius B

"Jan heeft al mijn goede ideeën gepikt!", Kat

"Een c? Moet dat hier niet met een k?", de K-club

"Wat bedoel je met dat Dor nog geen 450000 jaar bestaat?", Beejay

"Laten we naar de Scorpio fuif gaan...", Stel

"Geen probleem, alles onder controle!", Phil

Copyright © 1993 The Wise Tree

Postbus 255, 3000 Leuven, België

Tel. 016/232307 Fax 293399

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

Copyright van de illustraties behoort toe aan de respectievelijke tekenaars.

Voorwoord

Het schrijven van een voorwoord is steeds een opluchting. Het betekent dat het vele werk van teksten selecteren, nalezen, verbeteren en opnieuw nalezen grotendeels achter de rug is. Die selectie van teksten vormt "Sagen & Legendes II - Myste-rie van het Groenvuur". Net als zijn voorganger "Sagen en Legendes I" bevat ook dit boek een combinatie van nieuwe avonturen voor Schimmen & Schaduwen.

Voor het eerst introduceren we in dit boek het idee van de Sage. Een Sage vertelt de avonturen die een held of een groep helden gedurende hun avontuurlijke leven meemaken. Niet langer zijn avonturen losstaande voorvallen in het leven van een avonturier, maar vormen ze kleine schakels die een groot geheel vormen. Op zoek naar rijkdom en spanning, naar avontuur en emotie, trekt de held door de bekende wereld. De Sage vertelt zijn verhaal!

De opgenomen avonturen in dit boek die de Groenvuursage vormen, kunnen echter ook losstaand gespeeld worden. Elk avontuur biedt uitdagingen genoeg om zelfs de meest ervaren speler te doen watertanden. We hopen dat onze selectie van avonturen zowel spelers als spelmeesters kan bekoren.

Nochtans, ondanks alle werk dat reeds in de realisatie van dit boek gestoken werd, moet de grote test voor Sagen & Legendes II nog komen: het spelen van de avonturen door de vele Schimmen & Schaduwen spelers verspreid over Vlaanderen en Nederland. Bij het opstellen van Sagen & Legendes II is terdege rekening gehouden met suggesties en aanwijzingen die jullie, de spelmeesters en spelers, aan The Wise Tree betreffende Sagen & Legendes I hebben doorgespeeld. We verwach-ten nu opnieuw hetzelfde! Slechts door voortdurende respons van spelers te ontvangen kunnen we Schimmen & Schadu-ven laten uitgroeien tot een volwaardig en gewaardeerd rollenspel!

Veel lees- en speelgenot!

Phil Dutre



Januari 1993

Gebruikte afkortingen:

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

Inhoud

Voorwoord	3
De Groenvuursage	5
1. Inleiding	5
2. Wat is een Sage?	5
3. De Groenvuursage	5
Het Bloed van Ishar	8
1. Korte samenvatting van het avontuur	8
2. De ontmoeting met Ben-jabr Al-Makhra	8
3. De Mosha	9
4. Een magische valstrik!	9
5. Het huis van Goerkon Limant	10
6. Epiloog	11
7. Ervaringspunten	12
8. Wie is Wie?	12
9. Het "Bloed van Ishar"	13
10. Appendix 1: Rituelen voor het oproepen geesten	13
Appendix 2: De Groenvuursage	13
Groenvuur	16
1. Korte samenvatting	16
2. Wat voorafging	16
3. Proloog	17
4. De Groenvuursekte	19
5. Locaties	20
6. Elfendroom en de Groenvuurpil	25
7. Wat uiteindelijk zal leiden tot een climax	25
8. Ervaringspunten	26
9. Wie is wie in Orvalve?	26
10. Monsters	30
Appendix: De Groenvuursage	31
Heksen	36
1. Korte samenvatting van het avontuur	36
2. Omgeving	36
3. Aanvang van het avontuur	37
4. Tychtor, het ware verhaal	37
5. Aankomst in Tychtor	38
6. Het verhaal van de inwoners	39
7. Gebeurtenissen	40
8. Locaties	42
9. Ervaringspunten	45
10. Wie is wie in Tychtor?	45
11. Epiloog	47
12. Verhalen en legenden	48
Appendix: De Groenvuursage	49

De Ruïne van Zed 52

1. Korte samenvatting van het avontuur	52
2. Geografische situering	52
3. Geschiedkundige situering	53
4. Voorgeschiedenis	53
5. Zed	54
6. De vulkaan	55
7. De oude vrouw	55
8. Aankomst en overnachting bij de ruïne	55
9. Plaatsbeschrijvingen	56
10. Ervaringspunten	60
11. Wie is wie?	60
12. Monsters	62
Appendix: De Groenvuursage	64

Hoginabala 66

1. Voorgeschiedenis en korte samenvatting	66
2. Aanvang van het avontuur	66
3. Het dorpje Braggar	67
4. Herberg "Mirwen"	69
5. De tocht naar Aydana	70
6. Het kerkhof van Aydana	70
7. Aydana	70
8. Nachtelijke Omzwervingen	74
9. Graaf Darras	75
10. Het uitschakelen van Darras	77
11. De brandende schaapherder	78
12. Hoginabala in de tempel	79
13. Ervaringspunten	80
14. Wie is wie?	80
15. Monsters	83
Appendix: De Groenvuursage	83

De wraak van Kraiel Gideon 87

1. Apotheose van de Groenvuursage	87
3. Aangekomen te Atumbar	88
4. Op jacht naar de sekte	88
5. Vreemde ervaringen	89
6. De ondergrondse ruimten	89
7. De vernietiging van Kraiel Gideon	91
8. Ervaringspunten	91
9. Kraiel Gideon	91
10. Monsters	92
11. Het einde van de Sage	93

Uitknipsels 95

Nawoord 105

Uit de mist der toekomst 105

De Groenvuursage

1. Inleiding

De avonturen die in deze Sagen & Legenden opgenomen zijn, kunnen natuurlijk allemaal afzonderlijk gespeeld worden, zonder dat er enige samenhang bestaat tussen opeenvolgende avonturen. Echter, men kan ze ook combineren tot een Sage. De Sage die in dit boek aan bod komt heeft als thema "Mysterie van het Groenvuur". We zullen, omwille van de eenvoudigheid, het echter steeds hebben over de "Groenvuursage". De Groenvuursage wordt beëindigd met het avontuur "De wraak van Kraiel Gideon", dat speciaal voor deze Sage geschreven is.

2. Wat is een Sage?

Een Sage bestaat uit een reeks van verbonden avonturen, die opeenvolgend in de tijd plaatsgrijpen en een gemeenschappelijke achtergrond hebben. De meeste avonturen zijn rechtstreeks verbonden met een groter plot, terwijl andere er totaal los van staan. Deze "zij-avonturen" dienen om de spelers van het grotere plot af te leiden, en wekken tegelijkertijd de indruk dat de avonturen in een wereld plaatsgrijpen waar nog andere dingen gebeuren, onafhankelijk van wat de SKs uitrichten.

In tegenstelling tot losse avonturen, die een vast en zeker einde hebben, bevatten avonturen van een Sage leidraden die naar volgende gebeurtenissen wijzen. Uiteindelijk zullen op het einde van de Sage alle beetjes van de puzzel in elkaar vallen. Het einde van een Sage bestaat dan ook meestal uit een speciaal avontuur, waar het grotere plot uiteindelijk blootgelegd wordt. Het vormt meestal de apotheose van maandenlang spelplezier.

3. De Groenvuursage

De Groenvuursage verhaalt hoe de helden meermaals het pad kruisen van de chaotische Groenvuursekte. Vertrekende vanuit Orvalve zullen de helden een tocht ondernemen, die hen langs oude heiligdommen, vervallen ruïnes en vreemde steden leidt. Uiteindelijk zullen de helden, na een lange tocht, in Atumbar toekomen waar zich de apotheose van de Sage afspeelt.

3.1 Geografische situering

De Sage speelt zich af op de grote route tussen de steden Orvalve en Atumbar. Deze route is in detail uitgetekend op de overzichtskaart. Op deze kaart is aangegeven waar de verschillende avonturen zich afspelen:

- Orvalve: "Het Bloed van Ishar" en "Groenvuur"
- Tychtor: "Heksen"
- Zed: "De ruïne van Zed"
- Braggar en Aydana: "Hoginabala"
- Atumbar: "De wraak van Kraiel Gideon"

3.2 De Groenvuursekte

De Groenvuursekte is een chaotische sekte van demonen-aanbidders. Ze werd in Atumbar gesticht door Kraiel Gideon, een demonenmagiër. Kraiel Gideon wil onderzoeken hoe de "Scrah Chtouw Thu", demonen die ooit door Rothin gebonden zijn, terug naar Dor kunnen gehaald worden. Voor dit onderzoek is uiteraard veel geld nodig, maar moet ook veel informatie verzameld worden over alles wat maar enigszins kan leiden tot de wederoproeping van de Scrah Chtouw Thu (zie ook het avontuur "Groenvuur" voor een meer uitgebreide ontstaansgeschiedenis van de Groenvuursekte).

Er werden dus twee grote organen opgericht, die gingen zorgen voor enerzijds geldinzameling, en anderzijds voor onderzoek naar sporen van demonen op Dor. Deze twee organen heten respectievelijk "Scrimah Argentum" en de "Scienta Morgum". De Scrimah Argentum wordt geleid door Gawijrt Stakkel, een Atumbariaans koopman en handlanger van Gideon, terwijl de Scienta Morgum geleid wordt door Kraiel Gideon zelf. Beide organen opereren volledig onafhankelijk van elkaar. Sekteleiden van de Scrimah Argentum weten dus niet wie in de Scienta Morgum actief is en omgekeerd.

De Scrimah is sterk hiërarchisch gestructureerd, met plaatselijke leiders in verschillende steden. Die leiders moeten ter plaatse geld verzamelen, en dat op regelmatige tijdstippen doorsturen naar Atumbar. Hoe een leider zijn afdeling organiseert, mag hij zelf vrij bepalen. Dikwijls werken zij dan zelf met een systeem met onderleiders, die dan zelf weer voor bepaalde taken instaan. De afdelingen van de Scrimah opereren normaal gezien in een beperkt gebied en blijven meestal ter plaatse.

De Scienta daarentegen wordt volledig geleid vanuit Atumbar. Agenten van de Scienta opereren dikwijls alleen of in kleine groepjes, en leggen rechtstreeks verantwoording af aan Kraiel Gideon. Ze reizen gans Atumbar rond en zijn dikwijls te vinden op plaatsen waar er geruchten zijn over demonen of magische voorwerpen die met demonen te maken hebben. Soms kunnen ze rekenen op mankracht van de plaatselijke afdeling van de Scrimah. Ze weten natuurlijk niet wie de Scrimah vormt, maar via een ingenieus systeem kunnen ze toch met elkaar in contact komen. Indien een agent van de Scienta in een stad de plaatselijke Scrimah wil contacteren, zal hij op het middaguur op het grootste stadsplein post vatten. Daar zal hij een eenmaal het stadsplein rondwandelen, terwijl hij soms halt houdt. Tijdens zo'n halte veegt hij zijn neus af met zijn mouw, wrijft over het voorhoofd en tikt vervolgens lichtjes tegen zijn neus. De Scienta heeft als opdracht op het middaguur steeds iemand op het grootste stadsplein paraat te hebben. Indien hij het patroon herkent, stapt hij op de man toe en klopt zich tweemaal op het voorhoofd. Als dit antwoord wordt met "Gegroet, broeder met uw groene klederen" moet het antwoord luiden "Ik zal u de weg tonen". Op dat moment heeft de agent van de Scienta contact gemaakt met de Scrimah.

Alle leden van de Groenvuursekte hebben bij wijze van eeuwige trouw, een tatoeage van een groene vlam boven het linkersleutelbeen.

3.3 Praktische informatie

Bij elk avontuur is een appendix gevoegd, getiteld "De Groenvuursage". Deze appendix bevat steeds richtlijnen hoe het bewuste avontuur in de Sage kan ingepast worden. Als de SM de Groenvuursage als geheel wil spelen, moet ook steeds deze appendix gelezen worden, omdat bepaalde details van het avontuur kunnen wijzigen.

Scores voor leden van de Groenvuursekte vindt je in het avontuur "Groenvuur". Deze scores zijn ook te gebruiken voor losse ontmoetingen met leden van de Scrimah of van de Scienta.

3.4 Aanvang van de Sage

Om de SKs in de Groenvuursage te introduceren, zijn verschillende manieren mogelijk, afhankelijk van de inventiviteit van de SM.

Indien de spelers reeds over SKs beschikken die reeds verschillende avonturen hebben meegemaakt, is het best dat ze Orvalve naderen vanuit Yomagata. Net voor ze Orvalve binnengaan, worden ze geconfronteerd met de overval op Halmar Buutavia (zie "Groenvuur"). In Orvalve worden ze dan gecontacteerd door Ben-jabr Al-Makhra (zie "Het Bloed van Ishar") en na het voleindigen van dit avontuur worden ze aangesproken door Joachim Dredosto (zie "Groenvuur").

Als de spelers nog niet over SKs beschikken, is het uiteraard tijd om eerst SKs uit te rollen! De SM kan de SKs dan samenbrengen in Orvalve, waar ze na een voorstelling aan elkaar door Ben-jabr gecontacteerd worden. De overval op Halmar Buutavia, die buiten de stad plaatsvindt, kan dan eventueel weggelaten worden.

Om nieuwe SKs bij elkaar te brengen, zijn volgende ideeën nuttig:

- De SKs ontmoeten elkaar in een herberg, slaan met elkaar aan de praat, en besluiten hun leven samen als avonturiers door te brengen.
- Elk SK afzonderlijk besluit om avonturier te worden. Het lijkt een goed idee om te beginnen in Orvalve, een stad met vele mogelijkheden. De SKs leren elkaar kennen op de boot die hen naar Orvalve voert.
- De SKs wonen alle in hetzelfde dorpje en zijn het gezapige dorpsleven grondig beu. Jong en enthousiast als ze zijn, besluiten ze om avontuurlijke tochten te gaan beleven.
- De SKs waren tot nu toe huurlingen in het leger van een lokale Heer. De laatste veldslag is echter door het leger smadelijk verloren, alle soldaten zijn aan het muiten gegaan, de huurlingen zijn weggetrokken. Vanwege de vriendschapsbanden die gesmeed zijn, besluiten de SKs samen verder op te trekken.

3.5 De tocht van Orvalve naar Atumbar

Gedurende de Groenvuursage zullen de avonturiers dus een lange tocht ondernemen. De avonturen zijn op verschillende punten langs deze tocht geplaatst. Dit wil echter niet zeggen dat dit de enige punten zijn waar wat te beleven valt! De weg tussen Orvalve en Atumbar is immers een drukke handelsroute, waar elke dag karavanen op reizen, waar vele dorpjes langs de weg liggen, en waar herbergen de reizigers onderdak bieden.

De SM moet een keuze maken in hoeverre hij de tocht wil behandelen. Men kan hier twee uitersten onderscheiden:

- Een reis tussen twee avonturen wordt behandeld in een enkele zin: "Jullie vertrekken uit Orvalve en komen na 5 dagen toe in Tychtor".
- Een reis wordt in groot detail gespeeld, waar elke herberg, elk tolhuis, elke ontmoeting behandeld wordt.

De beste manier van spelen ligt natuurlijk ergens tussenin. De SM moet zelf oordelen welk niveau van detail de spelersgroep apprecieert.

3.5.1 Vervoer

Reizen in Dor kan op vele verschillende manieren gebeuren: te voet, met een paard, met een koets... De SKs zullen waarschijnlijk rijdieren verkiezen. Afstanden die per dag afgelegd kunnen worden, zijn te vinden in S&L1 p.28. Voor spelers die niet over S&L1 beschikken, volstaat het te weten dat de afstand die per dag te voet kan afgelegd worden BEWx5 kilometers bedraagt. Met een paard kan dit tot 60 kilometer bedragen. Dit zijn afstanden onder ideale omstandigheden. Bij slecht weer of slecht terrein zal de afgelegde afstand uiteraard heel wat minder zijn.

3.5.2 Wegen & tol

De hoofdweg die de twee hoofdsteden verbind, is een goed onderhouden weg. Voor het onderhoud betalen de reizigers meestal zelf, door middel van tol. Op regelmatige afstanden langs de wegen staan er dan ook tolhuizen. Meestal staan deze tolhuizen langs een brug of aan een nauwe doorgang, zodat je bijna verplicht bent er te passeren. De tol bedraagt meestal 1Dkt per been. Mensen betalen dus 2 Dkt, voor paarden is dit 4 Dkt. Een kar met 2 paarden en begeleider betaalt dus 10 Dkt tol.

3.5.3 Voedsel

Voedsel is te koop in steden en herbergen. In dorpen hebben de dorpelingen meestal wel voedsel, maar dit is niet altijd zomaar te koop. De SKs kunnen natuurlijk opteren om zelf op jacht te gaan om op die manier aan voedsel te komen. Als er onderweg naar voedsel gezocht wordt, zal de reissnelheid met een derde verminderen. Het gevonden voedsel bestaat dan uit noten, bessen, vruchten, en eventueel klein wild zoals een konijn, een haas of een goopie. Indien de SKs een hele dag in de buurt van een kampplaats naar voedsel zoeken, kunnen ze er zelfs in slagen groter wild te schieten: een hert, een beer of een zwijn.

SKs die gedurende een ganse dag niet eten, zullen sneller moe worden en trager reizen. Tracht als SM hiermee rekening te houden!

3.5.4 Ontmoetingen

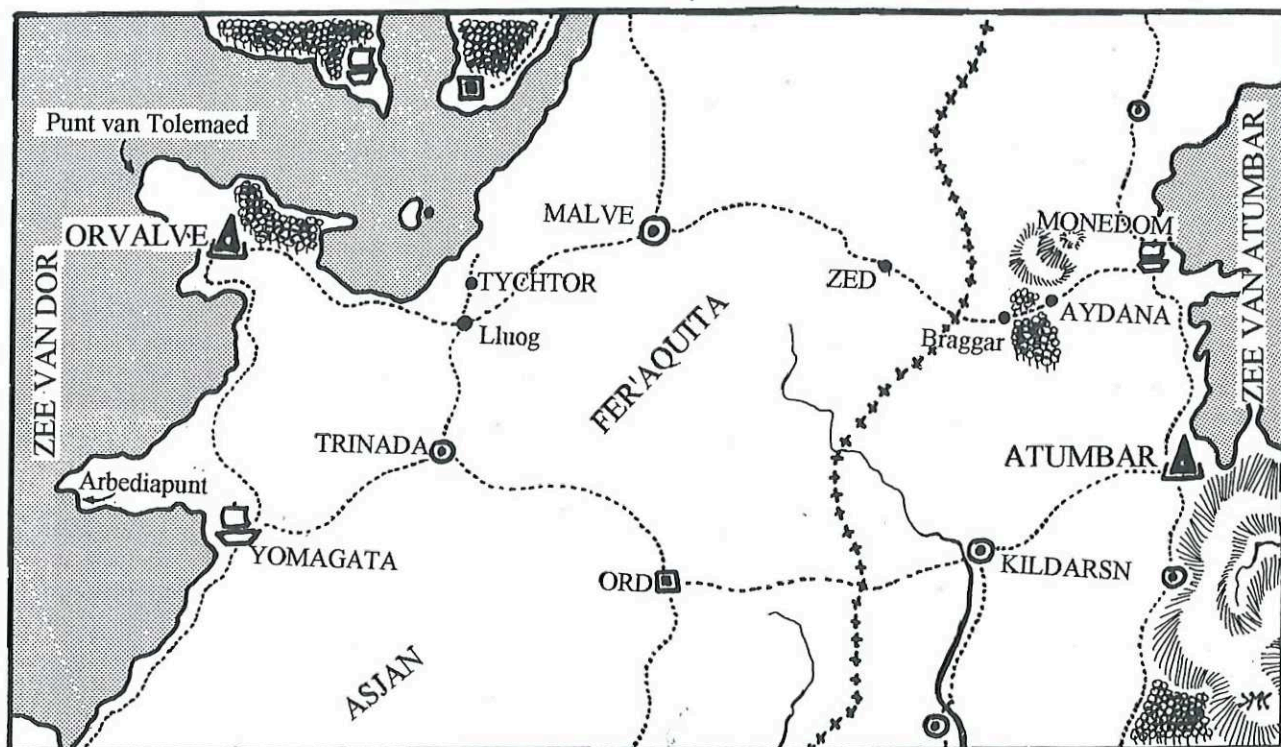
Gedurende de tocht kan de SM de SKs confronteren met allerlei voorvallen. Hieronder worden er enkele geschetst, die door een creatieve SM zeker verder kunnen uitgewerkt worden. Het nut van deze voorvallen is om de spelers de indruk te geven dat ze niet alleen op de wereld zijn. Er zijn nog vele andere personen, die elk hun eigen leven leiden, en die weinig boodschap hebben aan de Sage waarin de SKs verzeild zijn.

- Bregwald Oosterdorp is een koopman die met een hele karavaan langs de weg trekt. Zijn konvooi bestaat uit 12 huifkarren, die alle voorzien zijn van kostbare goederen. Het konvooi wordt bewaakt door enkele huurlingen. Bregwald is een vriendelijk persoon, en zal de SKs enkele goederen trachten te verkopen.
- Een reiskoets komt met relatief hoge snelheid voorbij gereden. Enkele ruiters vergezellen de koets. Aandachtige SKs hebben het wapenschild van Atumbar op de koets herkend, wat dus duidt op iemand van het koninklijk hof.
- Langs de weg staat een kar met een gebroken as. De kar was torenhoog geladen met hooi, dat nu op de weg verspreid ligt. De boer staat er jammerend bij te kijken en klampt de SKs aan om hem te helpen.
- In een bosachtig gebied treffen de SKs een vluchteling. De man smeekt om voedsel. Enkele uren later ontmoeten

ze een patrouille die naar de ontsnapte gevangene op zoek is.

- In een dorpje langs de route is een heksenjager actief. Hij heeft enkele dorpingen onterecht beschuldigd en de dorpingen roepen de hulp in van de SKs.

Zoals je ziet vergt het niet veel inspanning om enkele ontmoetingen te bedenken. Je kan er zelfs kleine avontuurtjes rond verzinnen, die dan een welkome afwisseling zijn voor de grotere avonturen van de Groenvuursage.





Het Bloed van Ishar

Door Philip Dutré

1. Korte samenvatting van het avontuur

De avonturiers worden ingehuurd door een koopman uit Orasol, Ben-jabr Al-Makhra. Hij wil in het bezit komen van een magisch voorwerp, het "Bloed van Ishar", dat te vinden is in het huis van een spiritistisch magiër, genaamd Goerkon Limant. Deze laatste heeft zijn huis natuurlijk tegen allerhande indringers beschermd.

Het beschermend magisch schild dat rond het huis opgetrokken is, heeft als gevolg dat elk levend wezen dat erdoor passeert, verkleind wordt. De SKs zullen krimpen tot de grootte van een menselijke duim. Aanvankelijk zijn ze zich hiervan niet meteen bewust. Als ze echter eenmaal doorhebben dat ze geminiaturiseerd worden, is het te laat om nog uit het huis te ontsnappen. Er moet een middel gevonden worden om de vloek ongedaan te maken, en tevens moeten ze ook proberen om het magische voorwerp alsnog te stelen.

Het avontuur is dus vrij rechtlijnig opgevat. Dit betekent echter niet dat het eenvoudig is. Het is aangeraden dat één van de SKs zelf een spiritistisch magiër is. Als dit niet het geval is, kunnen ze steeds trachten een spiritistisch magiër in te huren.

Het avontuur speelt zich best af in een havenstad langs de westkust van Oost-Dor. Het is immers langs deze kusten dat vele kooplui uit Orasol neerstrijken om handel te drijven.

2. De ontmoeting met Ben-jabr Al-Makhra

De SM moet ervoor zorgen dat de SKs volgend bericht te zien krijgen (uitknipsel 1):

Gevraagd:

*Moedige mannen voor lastig karwei. Prijs te bepalen.
Vragen naar Joessoef in de Gele Scarabee*

Enig rondvragen leert dat de "Gele Scarabee" een kroeg is in het havenkwartier, waar vele zeelui uit West-Dor zich ophouden. De kroeg zelf is een klein huisje. Er hangt een zoete geur van westerse kruiden. Er wordt geroepen en gesproken in de westerse taal, alhoewel de meesten de taal van Oost-Dor ook wel zullen verstaan. De SKs trekken uiteraard nieuwsgierige blikken aan, maar kunnen ongehinderd hun gang gaan.

Enkel de barman blijkt Joessoef te kennen. Hij gebiedt hen te volgen en leidt de SKs naar een achterkamer. Daar zit Joessoef aan een tafeltje. "Sjlaam! Juist ja, de advertentie. Gelieve me te volgen". Daarop verlaat hij de herberg en leidt de SKs door allerlei nauwe steegjes van de Orasolaan-

se buurt van de haven. Uiteindelijk gaan ze een huis binnen, waar ze Ben-jabr Al-Makhra ontmoeten.

Ben-jabr Al-Makhra is een orasolaans koopman. Binnenkort vertrekt hij weer naar Orasol en wil een gepast geschenk aanbieden aan een van de Groot-Moeftis van Oras. Ben-jabr heeft zijn oog laten vallen op het "Bloed van Is-har", een zeer waardevolle rode magische edelsteen. Er is echter een probleem: de steen is niet te koop, maar in het bezit van Goerkon Limant, een spiritist. Daarom heeft Ben-jabr het plan opgevat om waaghalzen in te huren, die de steen voor hem bij Goerkon Limant gaan ontvreemden. Hij biedt de SKs een beloning van 500 Dkt, plus een premie van 50 Dkt per persoon als hij de steen binnen het etmaal in zijn bezit heeft. Hij geeft hen het adres van Goerkon Limant, dat zich ergens in de betere wijken van de stad bevindt.

De SKs moeten na de opdracht opnieuw Joessoef contacteren in de "Gele Scarabee". In geen geval mogen ze rechtstreeks met Ben-Jabr Al-Makhra contact zoeken.

De SKs kunnen natuurlijk weigeren deze opdracht te aanvaarden. Uiteindelijk wordt van hen gevraagd een inbraak te plegen! Als de SKs het aanbod afslaan, zal Ben-jabr nog proberen de totale beloning met een extra 500 Dkt te verhogen. Indien dit de SKs nog niet overtuigd, laat Ben-jabr hen vertrekken, maar zal hen nadien in de val lokken met hulp van de Mosha.

3. De Mosha

De Mosha is de orasolaanse onderwereld die in de havenstad actief is. De Mosha is actief in de smokkel, heling, slavenhandel en beschikt over een aantal efficiënte huurmoordenaars. Bovendien hebben ze hun mannetjes zitten op enkele invloedrijke posities.

De Mosha komt in dit avontuur enkel opdagen als de SKs weigeren in te gaan op het aanbod van Ben-jabr. In dat geval zullen de SKs enkele uren nadat ze Ben-jabr verlaten hebben, aangevallen worden door enkele straatrovers. De straatrovers zijn handlangers van de Mosha. De straatrovers hebben niet echt de intentie de SKs aan te vallen, maar zijn meesters in het zogenaamd verliezen van gevechten. Na enkele minuten komt de stadswacht aanzetten, die door de Mosha omgekocht zijn. De stadswacht maakt al gauw de conclusie dat de SKs de rovers zijn, die zomaar onschuldige burgers aanvallen. De SKs kunnen dan ook een nachtje in de gevangenis doorbrengen.

De volgende morgen krijgen ze in de gevangenis bezoek van Ben-jabr. Hij vraagt hen of ze toch nog, gezien de zeer spijtige omstandigheden, op zijn aanbod willen ingaan. Indien de SKs nog steeds weigeren, zal Ben-jabr hen trachten als galeislaven in de haven te verkopen! In het andere geval koopt Ben-jabr hen vrij.

4. Een magische valstrik!

4.1 Klein geworden...

Zoals reeds eerder vermeld werd, bevindt het huis van Goerkon Limant zich in de betere buurten van de stad. Aan de hand van de richtlijnen die Ben-jabr de SKs gegeven heeft, is het huis gemakkelijk te vinden. Goerkon, die steeds op zoek is naar nieuwe contacten met geesten, laat de deuren en ramen van zijn huis meestal ongesloten achter. Er schuilt echter een addertje onder het gras: rondom gans het huis is een magische bescherming aangebracht. Die bescherming is een magisch miniaturisatieveld, die alle levende wezens laat krimpen tot de grootte van een duim. Elke SK die door het magisch veld heenloopt, zal in het daaropvolgende kwartier steeds kleiner en kleiner worden, tot hij nog een duim groot is. Aanvankelijk verloopt de krimping traag, maar zal steeds sneller en sneller verlopen. Onderstaand schema geeft een idee hoe een SK zal krimpen:

- oorspronkelijke grootte: 1 meter 80 centimeter.
- na 5 minuten: 1 meter 70 centimeter
- na 10 minuten: 1 meter 20 centimeter
- na 15 minuten: een duim groot...

Iedereen krimpt natuurlijk niet exact tot de grootte van een duim, de onderlinge groottes blijven bewaard. Kleren en andere stoffen worden ook door het magisch veld beïnvloedt. Enkel metalen voorwerp zullen hun oorspronkelijke grootte behouden.

Wat is nu de bedoeling van deze magische valstrik? De bedoeling van Goerkon Limant is, dat eventuele indringers door zijn kat Tibeert als "muizen" aanzien worden, en dat ze op die manier aan een gruwelijk einde komen. In het laboratorium is een flesje met tegengif te vinden dat de miniaturisatie ongedaan maakt. Zonder het tegengif zal de betovering pas na een jaar aflopen.

4.2 Hoe de SKs het ervaren...

Het is belangrijk dat de SKs niet meteen beseffen dat ze aan het krimpen zijn, maar dat dit slechts tot hen doordringt op het moment dat het hopeloos te laat is. Ze zijn dan wel gedwongen om op zoek te gaan naar het tegengif. Hier wordt in het kort geschetst hoe de SM de fasen van de krimping kan beschrijven aan de spelers.

0 - 5 minuten:

- Metalen ringen lijken los om de vingers te zitten, ze glijden er zelfs af.
- Een helm zakt iets dieper over het hoofd.
- Het zwaard wordt iets zwaarder (OPM-proef).

5 - 10 minuten

- Als de SKs in een volgende kamer komen, lijkt de meubels daar groter te zijn. Indien ze op hun stappen terugkeren, is de kamer waar ze net geweest zijn "gegroeid".
- Armbanden en ringen glijden af.
- Wapens worden zeer zwaar (KRA-proef of laten vallen).

- Metalen wapenrustingen worden zeer hinderlijk (-20 AA)
- Helmen passen helemaal niet meer

10 - 15 minuten

- SKs voelen de krimping nu echt gebeuren, maar nemen dit waar alsof alles rondom hen begint te groeien.
- Ze vallen gewoonweg door hun wapenrustingen heen.
- Alle wapens moet men sowieso laten vallen.

Als de SKs merken wat er uiteindelijk aan de hand is, zullen ze misschien nog trachten te vluchten, maar de SM kan dit dan een dramatische wending geven: "... je tracht de deur te bereiken die zienderogen groter wordt. Plots struikel je, en als in een draaikolk blijft de omgeving groeien en groeien. De deur lijkt plots oneindig ver weg. Met een verschrikkelijk lawaai gaat ze open, en een gigantische monsterkat komt naar jullie toegelopen..."

4.3 In termen van de regels

Verkleinde SKs hebben natuurlijk andere scores. Het spreekt immers vanzelf dat iemand van enkele centimeter groot niet dezelfde kracht heeft als iemand die twee meter groot is. In principe zouden alle scores en kundes die berusten op lichaamskracht en/of lichaamsomvang gedeeld moeten worden door 40. Dit zou echter onhandig zijn. Laat daarom de scores van de SKs ongewijzigd. Als ze een actie ondernemen tegen iets of iemand dat niet geminiaturiseerd is, kan je de laatste score vermenigvuldigen met 40. Dit geeft hetzelfde effect, en is iets handiger om te spelen. Als je echter twijfelt wat het handigst is, gebruik dan steeds als vuistregel de factor 40. Ook het effect van spreuken (afstand e.d.) moet met een factor 40 aangepast worden.

Scores die eerder steunen op intelligentie moeten niet aangepast worden. Magiepunten vallen hier ook onder.

Scores die aangepast moeten worden zijn KRA, WEE, OMV, BEW, LEP, KB (herberekenen!), Schade.

4.4 Een nieuwe ervaringswereld

Het feit dat de SKs geminiaturiseerd zijn, schept natuurlijk volledige nieuwe situaties en problemen. Enkele voorvallen worden hier geschetst. Als SM is het natuurlijk een koud kunstje om nog meer van dergelijke voorvallen te verzinnen. De meeste hiervan zijn zeer uitdagend om te spelen, juist omdat de SKs niet ten volle het gevaar beseffen waarin ze verkeren. Om de zaken helemaal verwarrend te maken, kan je sommige dingen op ware grootte beschrijven...

4.4.1 Enkele algemene principes:

- Een eerste probleem waarmee de SKs zeker geconfronteerd worden zijn wapens. Hun metalen wapens zijn immers niet mee verkleind. Ze zullen dus op zoek moeten gaan naar nagels, stokjes, stukjes hout (schilden), stukjes koord e.d. om op die manier wapens te maken. Probeer als SM redelijke karakteristieken aan deze "wapens" te geven: een SK met de Zwaard-wapenkunde zal zijn WK en Schade scores behouden als hij met een nagel vecht. Een stukje hout doet eerder aan een knots

denken, en hiervoor gelden dus de gewone regels van een niet-geoeffend vechter.

- Insekten worden plots zeer gevaarlijke monsters, en kunnen zelfs giftige beten hebben. Insekten zitten meestal verscholen in hoekjes, onder stenen, op vochtige plaatsen. Ze kunnen de SKs zeer gemakkelijk als prooi aanzien, zeker als een van de SKs verzeild geraakt in een spinneweb.
- Gewone dieren worden plots reuzedieren: kat, muizen, ratten... Je kan je baseren op bestaande scores of zelf de scores voor insecten opstellen. Monsters die je kan gebruiken zijn: Goopie* (kat), Knaagdier* (muis), Reuzenkikker (kikker), Reuzenrat (rat), Stekelspin (gewone spin), Steenslang (regenworm), Vleermuis (vlieg). Voor de monsters aangeduid met een sterretje moet je de factor 40 nog toepassen.
- De tuin wordt een echt oerwoud, waar grassprietten tot boven de hoofden uitkomen.

Specifieke voorvallen:

- Een van de SKs geraakt gedurende het verkleinen gevangen onder zijn eigen helm en zit daar opgesloten met een spin. De andere SKs kunnen hem natuurlijk bevrijden door gezamenlijk de helm op te tillen.
- De kat van Goerkon ligt regelmatig op de loer, en kan soms van de meest onverwachte plaatsen komen. Het is namelijk niet ondenkbaar dat de SKs langs een tafel lopen, waarop de kat ligt te wachten. De kat springt naar beneden, en tracht een van de SKs met haar klauw te grijpen.
- Het beklimmen van treden of drempels kan een zeer hachelijke onderneming zijn. Soms zullen touwen met geïmproviseerde weerhaken gebruikt moeten worden. Als iemand van de trap afkomt, is dit ongeveer een kleine aardbeving.
- Een waterplasje in de keuken wordt plots een heel meer om over te steken. Misschien bouwen de SKs wel een vlot, waarna een vlieg zoemend aan komt vliegen... De kat die een potje melk omstoot, kan eveneens een helse vloedgolf veroorzaken.

5. Het huis van Goerkon Limant (kaart 1)

De woning van de spiritist Goerkon Limant bevindt zich in een van de betere wijken van de stad. Het huis ziet er langs buiten vrij normaal uit. Een SK met de kunde Magiegevoelig zal een lichte magische aura waarnemen als hij binnen een tiental meter van het huis komt. Op zich is dit niet verontrustend, vermits wel meer huizen van magiërs een magische aura uitstralen. Het huis staat los van de andere huizen, zodat de SKs er gans rondom kunnen lopen.

Het huis is opgetrokken in hout en steen. De muren van de benedenverdieping bestaan volledig uit witte natuursteen, de bovenverdieping is opgetrokken in hout. Alle vloerbekleding is tevens uit gepolijst hout. Op het dak, dat uit grijze schalies bestaat, staan twee schoorstenen.

- 1: Eén brede dubbele voordeur geeft uit op de hal. De hal bevat geen meubelen, maar er hangen wel drie schilderijen: één met een portret van een voorvader van Goerkon Limant, één dat een zeer vreemd gemuteerd landschap voorstelt met allerlei fabelachtige wezens, en één dat een kobaltdraak toont.
- 2: De leefkamer bevat een tafel, enkele stoelen en een open haard.
- 3: In de keuken staat een tafel, waarop allerlei voedselresten te vinden zijn. In de kasten is eetgerei te vinden, alsook heel wat proviand. In een hoek is een valluik, dat via een ladder naar een kelder leidt. Hier zijn nog meer voorraden opgeslagen zoals meel, bier, graan en gedroogd vlees.
- 4: De kruidentuin is volledig ommuurd met een twee meter hoge stenen muur. Goerkon kweekt hier zelf zijn kruiden die hij nodig heeft voor allerlei magische experimenten. De kruidentuin biedt natuurlijk een ideale ontmoetingsplaats voor de geminiaturiseerde SKs met bijen, kevers, spinnen, duizendpoten en andere insecten. Ook de kruiden zelf kunnen zeer gevaarlijk zijn: bloemen die dichtklappen om zo insecten of SKs te vangen, vleesetende planten, of zeer exotische kruiden die niet vast in de grond staan, maar die zich met hun wortels voortbewegen!
- 5: De studeerkamer van Goerkon Limant bevat een haard, een tafel met stoelen en boekenrekken. Aan de noordelijke muur hangt een wandtapijt. De tafel ligt vol perkamentrollen en losse vellen. De meeste werken handelen uiteraard over spiritisme. Enkele tot de verbeelding sprekende titels zijn: "De hogere krachten van Ultan", "Geesten ontleedt", "Im pernobilis aquatum", "De magische revelaties van het transcendente". Verscheidene werken bevatten spiritistische spreuken. De SM kan zelf bepalen welke spreuken hij op deze manier aan de SKs ter beschikking wil stellen.
- 6: Het laboratorium is te bereiken door achter het gordijn in de studeerkamer door te lopen. In het midden van de kamer staat een grote tafel met allerlei materiaal. Tegen elke wand staan kasten en rekken vol met flesjes en eigenaardige voorwerpen. In de noordoostelijke hoek bevindt zich een trap die naar boven leidt.
- In het laboratorium zijn allerlei vreemde voorwerpen te vinden die Goerkon Limant gebruikt bij zijn experimenten op het gebied van de spiritistische magie: aan het plafond een gevilde kat met dichtgenaaide ogen, een glazen bokaal met vuurvliegjes, enkele schedels waarvan één zonder tanden, snorharen van een wolf, gedroogde vleermuisvleugels, een pot koperpoeder, een gouden naald, allerlei gedroogde wortels, een gedroogde mensenhand, een kleine opgezette krokodil, verschillende vreemde beeldjes, een kristallen bol op een driepoot, een glazen bak met enkele levende jonge steenslangen, enz....
- Op tafel liggen twee geopende boeken. De geopende bladzijden in het ene boek geven aan hoe een mens in mist kan veranderd worden, het andere boek handelt over het oproepen van geesten.
- In de verschillende rekken zijn heel wat flesjes met drankjes te vinden. Bijna alle flesjes dragen een etiket. Een flesje met een blauwe vloeistof draagt het etiket: "Tegengif Kleiner Maken". Als de SKs erin slagen hiervan te drinken, zal de betovering ongedaan gemaakt worden. Het flesje is echter afgesloten door een kurk, die ze er eerst af moeten prutsen. Daarna moeten ze van de vloeistof drinken, door het flesje om te gooien, of door in het flesje te duiken. In dat laatste geval zal het SK groter en groter worden in het flesje tot het flesje barst.
- 7: De gang op de bovenverdieping bevat niets merkwaardigs.
- 8: In de slaapkamer staan een bed en een kast. In de kast hangen normale dagelijkse kleren en enkele gewaden.
- 9: Deze tussenkamer bevat enkel wat oude meubelen.
- 10: Dit is de magiekamer waar de eigenlijke contacten met geesten gebeuren. Op de grond ligt er overal fijn zand. In de vier hoeken van de kamer hangen fijne touwen, die bevestigd zijn aan het plafond. In het zand is een cirkelvormig patroon getekend. In de kast liggen allerlei kruiden, en is tevens het "Bloed van Ishar" te vinden.
- Het bloed van Ishar zit in een versierd houten kistje, dat ingesmeerd is met een hallucinerende zalf. Wie het kistje zonder handschoenen aanraakt, zal de zalf aanraken en op die manier ten prooi vallen aan de vreemdste hallucinaties. Het slachtoffer valt kronkelend van de pijn op de grond, terwijl allerlei demonen en geesten door zijn hoofd spoken. Pas na een half uur komt het slachtoffer weer tot rust, maar heeft -10 op AA totdat hij drie volledige nachtrusten heeft gehad.
- Het kistje is dus enkel te nemen door iemand met handschoenen of een soortgelijke bescherming. Binnenin het kistje ligt op een fluwelen kussentje een rode edelsteen, ter grootte van een vuist.

6. Epiloog

Eens de SKs het "Bloed van Ishar" bemachtigd hebben en ze veilig uit het huis van Goerkon Limant zijn ontsnapt, kunnen ze Joessoef opnieuw treffen in de "Gele Scarabee". Hij vraagt hen hem het kistje te overhandigen, waarop hij hun de afgesproken beloning uitbetaald. Joessoef weigert echter op verdere vragen te antwoorden. Voor hem hebben de SKs een opdracht vervuld, waarmee ze nu verder geen zaken hebben. Het avontuur loopt hier dan ook ten einde. Mochten de SKs uit de stad trachten te ontsnappen met de steen, of indien ze de steen proberen te verkopen aan een andere magiër, zal Ben-jabr de Mosha inschakelen. De Mosha zal hen ver tot buiten de grenzen van de stad achtervolgen, en zal proberen op bloedige wijze wraak te nemen!



7. Ervaringspunten

- 200 EP per SK voor het afleveren van het "Bloed van Ishar" aan Ben-Jabr Al-Makhra.
- 200 EP indien Goerkon Limant verslagen wordt.
- 100 EP voor het goed afhandelen van verschillende gevaarlijke situaties tijdens de miniaturisatie.
- tot 100 EP per SK en per spelsessie voor goed en geïnspireerd rollenspel.

8 Wie is Wie?

8.1 Goerkon Limant, mens, spiritist

Op het moment dat de SKs het huis van Goerkon Limant binnendringen, is hij niet thuis. Pas nadat de miniaturisatie is ingetreden, zal Goerkon thuis arriveren. Op dat ogenblik, weet hij dat er indringers zijn. Hij is dan ook op zijn hoede, maar schiet pas zelf in actie als de SKs de miniaturisatie ongedaan kunnen maken. Goerkon zal vechten tot ter dood, en zal de SKs in eerste instantie bekampen met de geesten die aan zijn lichaam gebonden zijn.

Scores

BEH 43	KRA 14	WEE 44	CHA 37
INT 59	MOE 45	OPM 35	SPI 75
OMV 19	BEW 3		
LEP 41	AK 0	KB 0	MP 48

Kundes

Magiegevoelig 84, Occulte taal Witte magie 80, Occulte taal Dromen 63, Occulte taal Runen 72, Occulte taal Onderwereld 67, Lezen/Schrijven Atumbariaans 83, Lezen/Schrijven Orvalees 91, Magiekennis Spreuken Basismagie 83, Wiskunde 76, Memoriatie 81, Genezen Mens Psychologische effecten 80, Genezen Dier Psychologische effecten 65, Martelen 66, Magiekennis Perkament 72, Magiekennis Spreuken Spiritisme 62, Steenkunde 61, Spreuken Basismagie (5), Spreuken Spiritisme (3), Heel Slim (3), Sterke Geest (3), Heel Moedig (3)

Wapenkundes

Dolk 68, 3 aanvallen, schade 1D6+2

Uitrusting

Goerkon is steeds gekleed in lichte maar warme gewaden.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0+5
Linkerarm	4-7	4	1+5
Rechterarm	8-11	4	1+5
Lichaam	12-16	14	1+5
Linkerbeen	17-18	6	1+5
Rechterbeen	19-20	6	1+5

Spreuken

Alle basismagie spreuken, alle spreuken spiritisme niveau 1, 2 en 3

Gebonden Geesten

Soort, Niveau & SPI en Bindingsvlek

Ziektegeest, 3/62, Groene mouw van gewaad, veroorzaakt Groene Hartkoorts (S&S p.83)
Beschermingsgeest, 3/75, Gezicht is geel, BEP+5
Aanvalgeest, 3/50, Linkerwijsvinger is rood, een vurige schedel verschijnt die met vurige tongen aan de vinger gebonden is.
Aanvalgeest, 3/50, Rechterwijsvinger is rood, een vurige schedel verschijnt die met vurige tongen aan de vinger gebonden is.
Intelligentiegeest, 3/60, Gitzwart haar, SPI+9
Intelligentiegeest, 2/40, aan dollk gebonden, WK+6
Spookgeest, 3/52, Linkermiddelvinger grijs, bollen schieten uit vinger.

8.2 Tibeert, kat van Goerkon Limant

Tibeert is de trouwe, maar sluwe kat van Goerkon. Goerkon heeft aan Tibeert een Spookgeest (niveau 2, SPI 33) gebonden, waardoor Tibeert grijze borstharen heeft. Tibeert kan dus vanuit de grijze vlek een grijze bol naar een slachtoffer schieten. Tibeert is aanwezig in het huis en zal op de verkleinde SKs gedurende het ganse avontuur jacht maken. Hij tracht dit op een sluwe en slinkse manier te doen.

Scores

BEH 85	KRA 4	WEE 14	CHA 5
INT 11	MOE 15	OPM 65	SPI 12
OMV 3	BEW 7		
LEP 10	AK +10	KB -2D4	

Speciale eigenschappen

Nachtzicht (3)
Zeer Snel (2)

Wapens

Beet 56%, 2 aanvallen, schade 1D6-2D4
Klauwen 65%, 2 aanvallen 2D6-2D4

Algemeen

MK: 1
Taal: -
Moraal: Neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-4	2	0
L Voorpoot	5-6	1	0
R Voorpoot	7-8	1	0
Lichaam	9-14	3	0
L Achterpoot	15-16	1	0
R Achterpoot	17-18	1	0
Staart	19-20	2	0

9. Het "Bloed van Ishar"

Het "Bloed van Ishar" is een rode, schitterende edelsteen die heel wat magische eigenschappen bezit. Vermoedelijk werd hij lange tijd geleden vervaardigd in Linalh, stad der tovenaars. Sindsdien moet hij in het bezit geweest zijn van vele magiërs. De huidige eigenaar van de steen is Goerkon

Limant, maar zoals bekend wil Ben-jabr Al-Makhra hem bemachtigen en hem als relatiegeschenk aan een Groot-Moefti in Orasol geven.

De steen bevindt zich normaal in een fraai houten kistje. Dit kistje is zelf magisch en neutraliseert de eigenschappen van de steen. Zolang de steen dus in het kistje zit, zullen de magische eigenschappen zich niet manifesteren. Goerkon Limant heeft het kistje ingesmeerd met een hallucinerende zelf, die de reeds eerder beschreven effecten teweegbrengt. Het "Bloed van Ishar" heeft volgende eigenschappen:

- De drager van de steen heeft de eigenschappen Immun-Element-Vuur en Warmtezicht (3).
- Aan de steen is een Vuurduivel gebonden. Een Vuurduivel is een wezen afkomstig uit de demonenwereld. De drager van de steen heeft een extra BEP van 5 op alle lokaties.

De SKs kennen deze eigenschappen aanvankelijk natuurlijk niet. Slechts door ervaring of door de steen te laten onderzoeken door een machtige tovenaars kunnen ze iets te weten komen over deze magische eigenschappen.

10. Appendix 1: Rituelen voor het oproepen van geesten

In deze appendix wordt beschreven wat het magisch ritueel is voor het oproepen van geesten. Met ritueel wordt hier bedoeld welke handelingen en acties de magiër moet voltrekken gedurende het gebruiken van een spreuk. De SM kan SKs, die geesten willen oproepen, deze acties laten uitvoeren. Indien het ritueel dan verstoord wordt, moet de spreuk volledig herbegonnen worden.

Allereerst moet er fijn zand uitgestrooid worden op de grond, en moeten er sterke kruiden gebrand worden. Dit geeft aan in welk gebied de magie zich zal voltrekken. Nadien moet de tovenaars met een staf magische symbolen, gegroepeerd volgens de omtrek van een cirkel, aanbrengen in het zand. De symbolen vormen de eigenlijke woorden van de spreuk. In het middelpunt van de cirkel worden dan de van de spreuk gelegd, waarna ze met zand overdekt worden. Het bindingsvoorwerp moet aanwezig zijn binnen de cirkel, opgehangen aan vier touwen die bevestigd zijn buiten de cirkel (in de hoeken van de kamer of aan lange stokken). Het bindingsvoorwerp kan ook een dier of een persoon zijn. Als de spreuk dan op de gepaste manier uitgesproken wordt, lossen de ingrediënten in rook op en zal de geest zich in de rook vormen, waarna hij zich aan het voorwerp bindt.

Appendix 2: De Groenvuursage

Als het avontuur deel uitmaakt van de Groenvuursage, vinden de gebeurtenissen plaats in Orvalve. Lees ook best het avontuur "Groenvuur", waar verschillende personen die hier vermeld worden, uitvoeriger behandeld worden. Ben-Jabr Al-Makhra is eigenlijk een agent van de Scientia Morgum. Hij opereert alleen en is op dit ogenblik werkzaam in de omgeving van Atumbar. Hij is immers reeds

lang op zoek naar het "Bloed van Ishar". In enkele duistere boeken heeft hij de geschiedenis van de steen kunnen achterhalen. Hij heeft ontdekt dat de steen heeft toebehoord aan Worgoth Kladesh, een demonenmagiër, die zich reeds zeer lang geleden heeft beziggehouden met de Scrah Chtouw Thu. Ben-jabr vermoedt dat Worgoth mogelijk een demoon aan de steen gebonden heeft, en wil de steen dus kost wat kost bemachtigen.

Ben-jabr zal echter het verhaaltje van het geschenk voor de Groot-Moefti wijsmaken aan de SKs, om hen aldus proberen te overhalen het "Bloed van Ishar" voor hem te bemachtigen. Hij heeft reeds contact gemaakt met de Scrimah Argentum, en kan rekenen op de hulp van Swari Hator, die zijn eerste hand van de eerste cel ter beschikking stelt. In plaats van de Mosha treedt dan de eerste hand op in dit avontuur. Als de SKs erin slagen om iemand van de eerste hand te doden of gevangen te nemen, zullen ze dus de vreemde tatoeage ontdekken.

Na afloop van de opdracht, zal Ben-jabr aan Swari Hator vragen om de SKs uit de weg te ruimen. Ze kennen nu immers Ben-jabr, en alle sporen van de misdaad moeten worden uitgewist. De sekteleiden zullen op bevel van Swari Hator het huis van Goerkon Limant 's nachts in brand steken. Ben-Jabr verdwijnt zo snel mogelijk uit Orvalve.

Tevens wordt Kerhom Pappas ingeschakeld. Pappas is de tweede commandant van de stadswacht van Orvalve, en is lid van de Groenvuursekte. Swari Hator zal Pappas opdragen om de helden vogelvrij te verklaren. Enkele dagen nadien hangen dan ook overal in de stad de volgende aankondigingen:

Gezocht:

Misdadigers die een eerbaar burger, genaamd Goerkon Limant, beroofd en vermoord hebben.

Beschrijving:

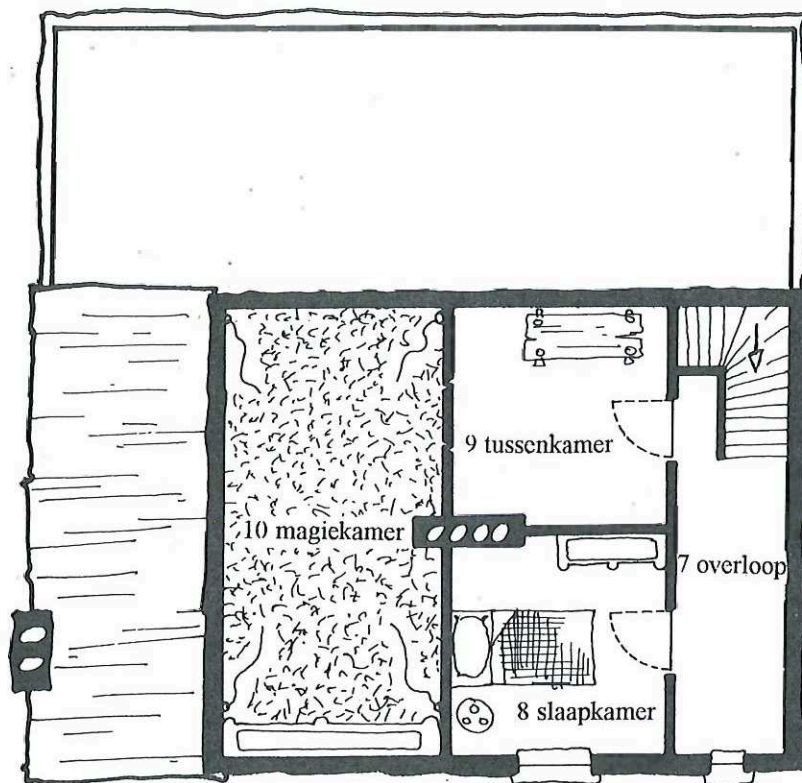
hier volgt een slechte beschrijving van de avonturiers

Dood of levend, 500 Dkt per hoofd!

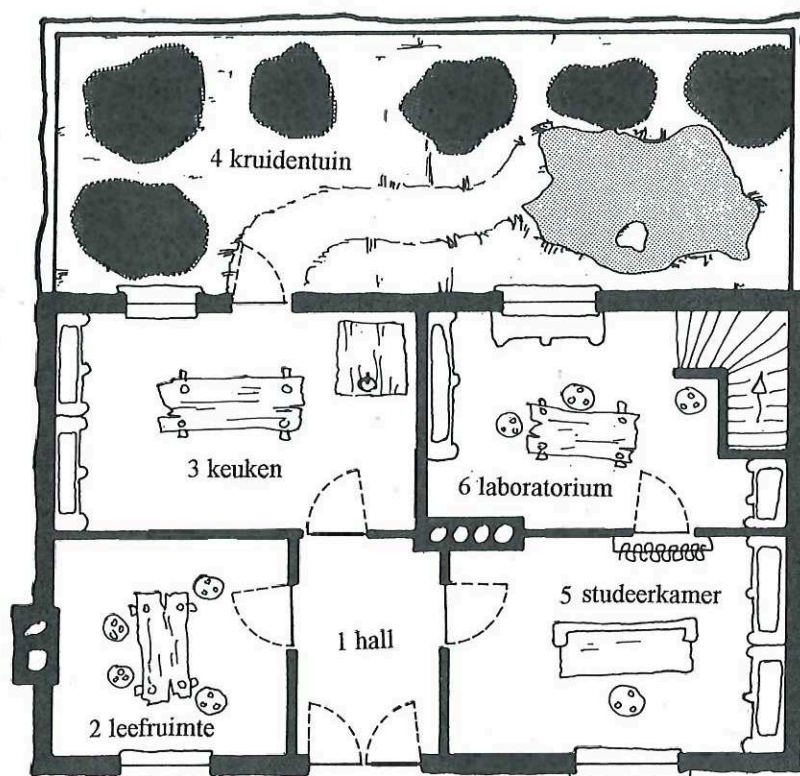
Kerhom Pappas, stadswacht Orvalve

De beschrijving is echter zodanig slecht opgesteld, dat er weinige mensen de SKs als dusdanig zullen herkennen. Enkel Ben-jabr heeft immers de SKs van dichtbij gezien, en heeft geen goede beschrijving doorgegeven. De SKs kunnen dus nog enige tijd in de stad blijven en hebben tijd genoeg om verzeild te raken in het volgend avontuur.





EERSTE VERDIEPING



GELIJKVLOERS



KELDER



Groenvuur

Door Koen De Waele

1. Korte samenvatting

De groenvuursekte is een sekte die zich in Orvalve bezighoudt met afperserij, smokkelen, ontvoeringen, verkopen van drugs en meer van dat fraais. Joachim Dredosto, de kapitein van de stadswacht, wordt door deze sekte gechantteerd. Hij roept daarop de hulp van de SKs in. De SKs belanden midden in de activiteiten van de Groenvuursekte, en zullen hopelijk trachten de sekte te ontmantelen.

2. Wat voorafging

Een goede twaalf jaar geleden werd Joachim Dredosto benoemd tot hoofd van de stadswacht van Orvalve. Deze positie is een van de belangrijkste posten in de raad van Orvalve en enkel de besten en meest verdienstelijken maken kans op deze post. Welnu, deze beschrijving klopt op een klein detail na: Kremil Dredosto, de vader van Joachim, kocht een raadsheer om, om er zeker van te zijn dat zijn zoon benoemd werd, hetgeen dan ook prompt gebeurde. Ironisch genoeg hoefde dit niet eens te gebeuren, want hij werd verkozen met een unanieme meerderheid. De jaren verstreken zonder gevolg en Dredosto kon een rustig leventje verder slijten totdat...

Totdat de raadsheer overleed. Een dienaar van de man, een handlager van een chaotische sekte, vond de brief en bezorgde hem later aan de sekte die vanaf dan Joachim Dredosto begonnen te chanteren.

De eerste keren vroegen ze enkel kleine bedragen, maar eigenlijk is de sekte niet echt geïnteresseerd in het geld maar wel in zijn functie: het hoofd van de stadswacht kan zeer nuttig zijn, zodoende begon zij steeds meer en meer te vragen zodat Dredosto het steeds moeilijker en moeilijker begon te krijgen. Al twee keer heeft men hem aangeboden om minder geld te vragen in ruil voor enkele inlichtingen. Tot nu toe heeft hij dat steeds geweigerd. De sekteleider begint echter ongeduldig te worden, vraagt nog meer geld en is van plan om met andere middelen Dredosto's wil te breken zodat hij voor de plannen van de sekte gebruikt kan worden.

Dredosto weet dat hij geen enkele keus heeft, want als alles uitlekt kan hij zijn loopbaan wel vergeten. Hij is natuurlijk niet voor niets kapitein van de wacht, hij weet dat hij in ernstige moeilijkheden kan geraken en wil niet werkeloos staan toekijken. Daarom is hij nu op zoek naar een paar mensen die deze klus kunnen klaren, mensen die niet van Orvalve zijn. En dat is waar onze helden op het toneel komen.

3. Proloog

Vlak voor Orvalve, op de weg naar de stad, wordt een handelaar overvallen. Drie van zijn helpers liggen reeds dood langs de weg en de vierde valt juist als de helden verschijnen. De handelaar is gewond en wordt vastgehouden door een rover, die deel uitmaakt van een bende van vijf.

Het is niet de bedoeling dat er een rover levend gevangen genomen wordt, wel dat er minstens een dode valt. De rest vlucht dan of wordt ook gedood. Na onderzoek vinden ze bij één van de rovers een groene vlam getatoeerd juist boven het linkersleutelbeen.

De handelaar is Halmar Buutavia en hij kent de tatoeage niet. Hij had in Atumbar lijfwachten gehuurd, die nu gesneuveld zijn. Het is niet de eerste keer dat hij overvallen werd, de laatste maanden is het een echte plaag geworden, de transportkosten zijn er fel door gestegen. Orvalve stuurt regelmatig wachters en zelfs soldaten om het gebied te doorkammen maar ze kunnen nooit een spoor vinden, het lijkt wel of de rovers steeds in rook opgaan.

Halmar Buutavia is een NSK die de helden in Orvalve op weg kan helpen. Actieve medewerking zit er niet in maar enkele nuttige inlichtingen of introducties behoren wel tot de mogelijkheden.

3.1 Aankomst in Orvalve

Nadat de helden in Orvalve beland zijn, zullen ze vroeg of laat op de oude markt belanden. De herbergen en terrassen vormen voor elk soort lieden een mooie achtergrond om allerlei nuttige informatie, weetjes en roddels door te geven en op te vangen. Sinds de zomers in Orvalve zacht en zeer genietbaar zijn zullen ze dus met quasi zekerheid dit stadsdeel aan een vlot tempo frekwenteren.

Volgende geruchten doen de ronde:

1. De raadsheren hebben bezoek gekregen van enkele hoge pieten van het Atumbariaanse leger en ze hebben heel wat te bespreken. Dit klopt volledig, alleen: dit gebeurt elk jaar, het is gewoon een inspectiebezoek van de bevelhebbers van de Atumbariaanse vloot (die hier immers haar grootste basis hebben voor de westelijke vloot) en er hoeft hier verder niets achter gezocht te worden.

2. Sommige kooplui en hoge ambtenaren zullen een tijdje minder verdienen omdat ze onverwacht enkele zware rekeningen gekregen hebben. Ook al een klassieker: met de nauwkeurigheid van een Liriaanse klok barst hier een schandaal los waarbij een of meerdere ambtenaren en handelaren betrokken zijn. Gewoonlijk heb je dan enkele dagen opschudding en leedvermaak bij de bevolking, de betrokken handelaren vertrekken op "zakenreis" en de ambtenaar wordt overgeplaatst naar een andere dienst of andere plaats.

3. Er schijnt een nieuwe bende in de stad mee te spelen, de eerste "relatiegeschenken" zijn al afgegeven en binnenkort geven de anderen eveneens hun geschenken; m.a.w. er staat een bendeoorlog op het punt los te barsten. Dit is eveneens waar met dien verstande dat het de Groenvuursekte

is die haar activiteiten sterk verhoogd heeft in een poging om de onderwereld in haar greep te krijgen.

4. Hoge leden van de stadswacht schijnen omgekocht te zijn om smokkelaars die aan de kust opereren niet op te pakken. Dit is een nieuw gerucht en het is gedeeltelijk waar; het is Kerhom Pappas die omgekocht is; de tweede commandant van de wacht, na kapitein Dedrosto.

5. Langs de weg naar Atumbar zijn er de laatste maanden verschillende overvallen geweest. Soms werden de reizigers alleen van hun bezittingen beroofd, soms verdwenen ze volledig. Men denkt nu dat er verschillende benden aan het werk zijn. Dit is ook waar; het is een deel van de Groenvuursekte die vanuit een kamp in de bossen ten oosten van Orvalve, opereren. De stadswacht onderzoekt de zaak maar boekt tot nu niet veel succes, gedeeltelijk omdat Groenvuur-aanhangers in de stadsdiensten het onderzoek belemmeren.

6. De koning komt meer en meer onder de invloed van een van de talloze sekten die hier tempels willen bouwen. Hij zal spoedig een edict uitvaardigen waardoor er opnieuw een staatsgodsdienst zal komen. Schok, horror, ongeloof en absoluut niet waar!

7. Er is een nieuwe drug op de markt, verwant aan blauw-wier, maar zeer goedkoop, en bijna overal te krijgen. Deze drug schijnt heel krachtig te zijn. Dit is een gedeeltelijk waar: "Elfendroom" is een nieuwe drug die gemaakt wordt door de Groenvuursekte, maar is nog niet openlijk te krijgen. Enkel de hogere kringen van de stad zijn er reeds mee vertrouwd.

Deze nieuwtjes zijn voornamelijk bedoeld om de nieuwsgierigheid van de helden op te wekken. Het moet langzaam tot hen doordringen dat Orvalve een stad is vol corruptie, waar iedereen zijn prijs heeft, met een zeer sterke onderwereld-scène met vertakkingen tot in de hoogste niveaus, met een sterke opkomst van allerlei religieuze sekten. Als de kapitein dan uiteindelijk hun hulp inroept moeten zij beseffen dat dit soort karweiën hier in de stad de normaalste zaak van de wereld zijn, zodat zij zonder al te veel problemen de opdracht aanvaarden. Er zijn natuurlijk altijd een paar SM opties beschikbaar, zoals een acuut geld te kort, maar het is fijner als de spelers dit volledig vrijwillig aanvaarden, volledig in de waan dat dit gewoon een routine-karweitje is dat vlug veel geld zal opbrengen. Sommige van deze nieuwtjes houden verband met het avontuur en kunnen nuttig zijn om de helden op het goede spoor te brengen. Voornamelijk in de kroegen en taveernen aan de havenkant is er meer roddel en informatie te horen of te koop dan in de herbergen in de binnenstad.

Je kan de helden de eerste dagen hier een beetje laten uitrusten, laten zoeken naar een leermeester om een kunde te verhogen of hun wonden laten likken en hen zo te laten acclimatizeren aan deze exotische stad.

3.2 Herberg " 't Wit Peerd "

Gelegen in de noord-oostelijke hoek van de oude markt is deze herberg bekend voor zijn uitstekende bieren, warme maaltijden en goede accommodaties. De prijzen zijn er redelijk en de waard Erik Glana, een half-elf, is zeer betrouwbaar. Laat de helden hier onderdak zoeken, al of niet met een beetje geforceerde hulp. De grote gelagzaal zit elke avond vol en er is altijd wel iemand die de aanwezigen zal animeren.

Erik is een joviale kerel, altijd heeft hij wel een of ander nieuwtje. Erik is dus een NSK-hulp voor de spelers die vast zitten. "Als je vragen hebt, of een probleem, kom dan gerust eens af". Erik zal de helden zelfs later introduceren aan Joachim Dredosto, beiden kennen immers elkaar al heel lang en weten alles van elkaar.

Het is niet de bedoeling dat de spelers hier zomaar alles gaan onderzoeken; ze zijn gewone gasten en moeten zich als dusdanig gedragen. Erik is gewoonlijk goed geluimd maar personen die zomaar de keuken of de private vertrekken bezoeken kunnen zich aan een scherpe terechthouding verwachten.

3.3 De opdracht

De eerste avond dat de helden in de gelagzaal zitten zal Erik hen vragen of ze geïnteresseerd zijn om een beetje geld te verdienen. Vervolgens zal hij zeggen dat ze aan de tafel naast de keukendeur moeten plaatsnemen en even wachten. De tafel staat in een ietwat verduisterde hoek naast de keukendeur, half aan het zicht onttrokken door een deel van de lange toog. Een kleine kaars op het midden van de tafel verlicht een beetje de onmiddellijke omgeving. Binnen de vijf minuten zal Dredosto via de keukendeur naar binnen komen en eveneens aan de tafel komen zitten. Hij is volledig in het zwart gekleed en heeft een zware kapmantel om zich geslagen zodat zijn gezicht nauwelijks herkenbaar is.

Joachim Dredosto stelt zich voor als iemand die afgeperst wordt en die nu hulp zoekt om deze zaak zonder "inmengingen" op te lossen. Hij is bereid om de helden goed te belonen, mits zij zeer discreet te werk gaan. Als deze zaak immers uitlekt kunnen zij naar hun beloning fluiten! Dredosto gaat niet al te moeilijk doen over de prijs, en zal akkoord gaan bij elke redelijke voorgestelde som. De SM kan zelf bepalen wat die prijs is maar 300 Dkt per man is een goede richtprijs. De helden moeten wel goed beseffen dat discretie hier het opperste gebod is; de autoriteiten moeten hier volledig buiten gehouden worden.

Als de onderhandelingen afgelopen zijn zal de kapitein (de helden weten nog niet dat hij hoofd van de stadswacht is) hen de voorgeschiedenis vertellen (zie hoger in "Wat voorafging") zonder echter namen te noemen. Deze avond moet hij opnieuw een som geld geven; daarvoor moet hij naar de haven gaan, naar de laatste kade om middernacht stipt. Hij vermoedt dat hij opnieuw zal benaderd worden door zijn afpersers, die "enkele waardevolle inlichtingen" (hij blijft zeer vaag) van hem willen. Nadat hij dit vertelt heeft gaat hij weg, of tenminste is van plan om op te stappen. De hel-

den kunnen eventueel met hem een plan bedenken, of geheel zelf het initiatief nemen. Dredosto staat immers open voor suggesties.

3.4 's Nachts in de haven

Wat er ook afgesproken wordt, Dredosto zal om middernacht op de afgesproken plaats staan, op het einde van de noordelijke kade van de haven. Even na middernacht komen vier mannen naar hem toe, allen gemaskerd en zwaar bewapend. Het zijn leden van de eerste hand van de Groenvuursekte. Biedemaal, de leider van de sekte, is ongeduldig geworden en wil de zaken wat versnellen. Het is de bedoeling dat Dredosto in elkaar wordt geslagen.

Dat gaat ook gebeuren als de helden niet aanwezig zijn of besluiten om niet in te grijpen. Indien de helden er niet in slagen om een sektelid levend gevangen te nemen, kan de SM ingrijpen. Een sektelid dat dood gewaand wordt, kreunt toch nog zachtjes, of een sektelid struikelt bij een vlucht poging.

De informatie waarover de sekteleden beschikken geven ze niet zomaar prijs; daar moet aan gewerkt worden, en deze mannen zijn niet direct koorknapen. Martelen is een zeer goede kunde die hier gebruikt kan worden.

Uiteindelijk kunnen ze te weten komen dat ze leden van een sekte zijn (een inspectie van de lichamen zal een kleine groene tatoeage van een vlam onthullen, vlak boven het linkersleutelbeen), dat ze gestuurd zijn door hun luitenant (die ze niet kennen van naam of gezicht) om Dredosto de "boodschap" te leveren, en dat ze contact moesten opnemen met Prokor, een bekend personage die in de kroegen in de havenbuurt wel bekend is. Prokor is een koerier die de contacten tussen de handen van de eerste cel verzorgt. Contacten met de luitenant verlopen meestal eerst via hem. Dredosto zal hen op weg wijzen naar de kroegen in de buurt, Prokor zal in "De Verdrongen Piraat" zitten, wachtend op de komst van de mannen. Desgevraagd zal beschreven worden hoe hij er uitziet.

Als de helden er toch niet in slagen om iemand levend te pakken te krijgen, laat ze dan op een van de lichamen een kort briefje (uitknipsel 2) vinden met daarop de boodschap: "kom na het werk direct naar mij in 'De Verdrongen Piraat' -P- ". Vergeten ze zelfs om de lichamen te onderzoeken, laat Dredosto dat dan heel professioneel doen, aanwijzingen zijn hier heel belangrijk. Dredosto zal hen daarna in dat geval de weg wijzen naar de kroeg.

Overlevenden zullen echter voorgoed uitgeschakeld moeten worden. Ofwel zal Dredosto hen meenemen (op vraag van de helden, hij zal het zelf niet voorstellen!), ofwel doen ze het zelf; barmhartigheid zal hen duur komen te staan. Laten ze hen immers lopen dan zal de sekte hen direct kennen en volgt de ene aanslag na de andere. In het andere geval hebben ze nog enig respijt: de sekte weet immers niet wat er gebeurd is en vermits onze helden onbekenden zijn, zal de sekte hen nog niet dadelijk op het spoor zitten.

3.5 Prokor in "De Verdrongen Piraat"

Wanneer onze helden "De Verdrongen Piraat" voor de eerste keer betreden zal Prokor in een hoek aan de toeg zitten. Het is zoals steeds overvol en de spelers kunnen hem pas opmerken als ze aan de toeg geraken. Ook nu zijn er weer verschillende mogelijkheden. Vermits Prokor nog niets vermoedt en niet weet dat er iets misgegaan is, zal hij niet direct wantrouwig zijn. Wat nu ook weer niet wil zeggen dat hij de charme zelf is. De helden zullen hier het onderste uit de kan moeten halen willen ze hier resultaten boeken.

De helden kunnen doen alsof ze achter een bepaald soort werk zoeken, Prokor zal dan wel toehappen en als ze het goed aan boord kunnen leggen kunnen ze ingelijfd worden. Een andere mogelijkheid is dat ze hem trachten te schaduw. Prokor zal steeds zuurder beginnen kijken en na een uur zal hij vertrekken. Eerst zal hij naar de kade gaan en alles controleren. Wat hij daar ook aantreft (een lege plaats of de dode bendeleden), hij zal daarna de riolen ingaan en dadelijk naar de opslagplaatsen van Tragonder gaan, waar hij aan Hator en Tragonder het nieuws meedeelt.

Iets moeilijker wordt als de helden alleen het briefje gevonden hebben en geen idee hebben wie ze moeten zoeken. Laat ze daar maar wat op zweten. Als het echt niet gaat laat ze dan een Luisteren-proef afleggen (die dan wel altijd lukt, het is meer voor de vorm). Ze horen de waard dan zeggen: "Ha Prokor, zo zwijgzaam vanavond, kiespijn of is het bier soms te zoet?".

In geval de helden alles verknoeien zal Prokor gewoon wegllopen nadat hij hun gezichten goed heeft in zich heeft opgenomen. Hij zal het verband nog niet leggen maar dat komt wel als hij weet wat er gebeurd is.

Als de SKs er in slagen Prokor gevangen te nemen en hem te ondervragen, zal hij niets lossen. Hij beweert een lid van de dievengilde te zijn, en geeft een fictief adres als antwoord op de vraag waar hij verblijft.

3.6 De jager wordt het wild

Er bestaat een kans dat de helden herkend worden als de personen die het de sekte lastig maken. Als dat gebeurt zal alles in een stroomversnelling terecht komen. Vanaf dan worden de helden onafgebroken gevolgd en worden er verschillende aanslagen gepleegd: "t Wit Peerd" zal in brand gestoken worden, waarbij al hun uitrusting die op hun kamer lag vernietigd wordt. Als ze in "De Verdrongen Piraat" hun neus laten zien wordt de sekte gewaarschuwd en wordt er juist buiten de deur een hinderlaag opgezet door alle leden van de eerste hand. Alle lokaties waar de sekte actief is worden constant en zwaar bewaakt. Sluipschutters vuren overal en op elk mogelijk tijdstip een of meerdere pijlen op hen af. Elke D4+2 uren zullen ze slachtoffer worden van een sluipschutter. De sluipschutter heeft een wapenkunde kruisboog van 42%, zal nooit ontdekt worden en vuurt één tot drie pijlen af.

4. De Groenvuursekte

4.1 Voorgeschiedenis

De sekte ontstond in Atumbar en is zes maanden geleden door ingeweken Atumbarianen in Orvalve gesticht. Ze zijn niet afhankelijk van de sekte in Atumbar, maar ze onderhouden wel goede contacten. De sekte vereert de "Scrah Chtouw Thu", demonen die ooit door Rothin gebonden zijn en met hem mee tenonder zijn gegaan tijdens de grote slag voor Atumbar. Enkele jaren geleden heeft Kraiel Gideon, een demonenmagiër, uittreksels van een magisch boek gevonden. Daarin werden de "Scrah Chtouw Thu" vermeld. Gideon zag dadelijk de grote mogelijkheden van deze demonen in en besloot om te zoeken naar een mogelijkheid om ze naar Dor terug te brengen. Zijn onderzoek kostte al snel meer geld dan hij zich kon veroorloven en hij begon uit te kijken naar een manier om zijn onderzoek te financieren. Op een van zijn reizen belandde hij in Atumbar en zag de vele sekten aan het werk die trachtten personen te ronselen voor hun nieuwe geloof. Hij zag eveneens dat die sekten niet altijd zuiver op de graat waren en kreeg toen het idee om zelf een sekte op te richten. Hij noemde zijn pas gestichte sekte de "Groenvuursekte", naar zijn lievelingskleur en lievelingselement. Boven alle verwachtingen in bleek zijn sekte populair te worden, maar al vlug moest hij onderduiken toen bleek dat zijn sekte eigenlijk een chaotische sekte was die demonen vereerde. Dat betekende echter niet het einde van zijn sekte, want die bleek populairder dan ooit en groeide gestaag aan. Al vlug gingen sekteleiden zich verspreiden naar andere delen van Dor en zo ontstond ook de Groenvuursekte in Orvalve. De doelstellingen van de sekte zijn eenvoudig: zoveel mogelijk proberen de maatschappij te ontwrichten, in afwachting van de komst van de demonen, en veel geld in te zamelen voor het verdere onderzoek. Als de demonen dan naar Dor komen zullen alle leden van de sekte goed beloond worden.

4.2 De plannen van Biedemal

Recentelijk heeft de sekte leden in de onderwereld gekruteerd. Biedemal, de leider van de sekte in Orvalve, wil immers de gehele onderwereld in zijn macht krijgen. Spionnen en verraders hebben het doen en laten van de belangrijkste benden en andere sekten in het oog gehouden. Biedemal wil ze één voor één bevechten en onder controle krijgen, en alle middelen zijn daar goed voor. Hij denkt dat dat niet zo moeilijk is omdat iedereen iedereen wantrouwt en samenwerking tegen de Groenvuursekte nagenoeg uitgesloten is. De sekte heeft genoeg geld en middelen bijeen gegaard om deze plannen mogelijk te maken. Alleen de manschappen ontbraken en daar wordt nu voor gezorgd. Zelfs personen van buiten de stad worden ingelijfd.

Het geld wordt voornamelijk verdiend door het verkopen van elfendroom, een krachtige drug die reeds in de stad bekend is. Elfendroom wordt gemaakt uit blauwwier, en de sekte doet dit in een grottenstelsel buiten de stad. Via han-

delskaravanen van koopman Tragonder wordt het goedje de stad binnengesmokkeld, om nadien naar een geheime opslagplaats in de riolen gebracht te worden. Daar komen andere sekteleiden de drug ophalen, om die dan verder te verspreiden in de stad.

Op een ander vlak heeft hij ook plannen om de band van de leden met de sekte wat vaster te smeden; hij heeft een reeks ritussen en inwijdingsrituelen uitgewerkt die de leden zullen moeten uitvoeren als bewijs van trouw aan de sekte. Een van die ritussen houdt een offerande in en hij heeft zijn oog laten vallen op Elinde Butavia; de dochter van Halmar Butavia, een concurrent van hem. Binnen een paar dagen zal hij haar laten ontvoeren en ze zal gebruikt worden als offer bij de inwijding van de nieuwe tempel.

4.3 De structuur van de sekte

De drie luitenanten zijn de enigen die weten dat Biedemal de leider van de sekte is, ze kennen ook elkaars identiteit. De lagere leden kennen enkel de leden binnen hun cel of hand, ze kennen zelfs hun eigen leider niet, die immers steeds gemaskerd voor hen verschijnt. De leden van de tweede cel kennen hun leider, Loptl, echter wel. Lid worden is een eenmalige zaak, uitreden kan je enkel in een lijkst. Er zijn geen uitzonderingen, er zijn al leden gedood omdat ze er nog maar aan dachten de sekte te verlaten.

4.3.1 De eerste cel (luitenant Swari Hator)

De eerste hand

Deze sekteleiden worden zowel intern als extern gebruikt, ze kunnen gewoon gehuurd worden, voor eender welke zaak, een deel van de opbrengst mogen ze houden, maar het merendeel moeten ze afgeven. Zij dienen eveneens als probaat middel tegen de concurrentie en het moet gezegd worden: ze doe hun werk uitstekend. Hun laatste functie is die van interne veiligheidsdienst; leden met de verkeerde gedachten komen best niet in hun buurt. Op het ogenblik dat het avontuur een aanvang neemt bestaat de eerste hand uit 12 manschappen.

De tweede hand

Dit is de meest actieve hand in de sekte; zij zoeken en gluren in alle geledingen van de bevolking naar mogelijke slachtoffers. Alle nieuwtjes worden verzameld en doorgebieft. De enige manier om ze uit te schakelen is om Swari Hator uit te schakelen, deze hand opereert namelijk in het diepste geheim. De leden kennen doorgaans elkaar niet, zij kennen alleen hun luitenant met wie ze op geregelde tijdstippen afspraken hebben. De helden zullen nooit rechtstreeks in contact komen met deze sekteleiden.

De derde hand

Dit is de meest schadelijke hand, zij verspreiden de drugs onder alle lagen van de bevolking en dikwijls vormen zij ook het begin van problemen zoals afpersing. De derde hand telt 5 manschappen. Deze hand haalt de drug op in de geheime opslagplaats in de riolen, maar weet niet hoe die daar in de eerste plaats gekomen is.

4.3.2 De tweede cel (luitenant Yanek Loptl)

Deze cel opereert vanuit een schuilplaats, diep in de bossen ten oosten van Orvalve. Ze maken de wegen naar Orvalve onveilig. Op enkele maanden tijd hebben ze zich van alle concurrentie ontdaan en zien ze er goed op toe dat er geen nieuwe concurrenten zullen komen. Als deze bende kan worden opgerold zal de streek heel wat veiliger zijn. Het is de tweede cel die de overval op Halmar Butavia uitgevoerd heeft.

4.3.3 De derde cel (luitenant Tragonder)

Deze mannen zijn zowat overal op het eiland en in de grotten verspreid, zeker overdag, 's Nachts zijn er 5 mannen in de hoofdgrot op het vasteland, de 10 anderen in de toren. In beide gevallen zijn er altijd twee man wakker. Deze cel zorgt ook voor de transporten die het elfendroom de stad binnen smokkelen. Dit gebeurt via de handelskaravanen van Tragonder.

4.3.4 De vierde cel

De leden van de vierde cel fungeren als koeriers. Ze staan rechtstreeks onder het gezag van Biedemal en onderhouden de contacten tussen hem, Yanek Loptl en Atumbar. Ze staan in voor de geldtransporten naar Atumbar. De meesten zijn handelaars of bedienden die hun handelszaak als dekmantel voor de transporten gebruiken. Prokor behoort tot de vierde cel, maar is zelf geen handelaar.

5. Locaties

5.1 De riolen (kaart 1)

De riolen zijn op verschillende manieren toegankelijk. Er zijn een paar geheime toegangen, er zijn de vier hoofdkanalen die in de haven en op het strand uitmonden en er zijn op verschillende plaatsen ingangen die uitkomen op één van de hoofdkanalen. Het systeem is al drie keer uitgebreid, waarbij telkens een nieuw hoofdkanaal werd aangelegd dat uitmondt op het eerste hoofdkanaal, waarlangs het afvalwater naar de zee uitmondt. Tussen de twee middelste mondingen ligt een deel van de riolering dat niet meer gebruikt wordt. In dit deel stroomt geen water meer, er is echter wel een open kanaal rond gebouwd dat als open riool dienst doet.

Een hoofdkanaal is 3 meter breed en ongeveer 3 meter hoog. Aan elke kant is er voetpad van een halve meter, juist breed genoeg voor een persoon. Het eigenlijke kanaal is een meter diep, het waterpeil staat telkens op 40 + 2D20 centimeter.

Een zijkanaal is 1,5 meter breed en 2 meter hoog. Er is slechts aan een kant een voetpad. Het peil staat hier op 20 + 1D20 centimeter.

De zijkanalen zijn verder vertakt met kleine afvoerbuizen, die 30 tot 60 cm breed zijn.

Merk op dat kaart 1 enkel de hoofdkanalen en enkele zijkanalen bevat. Het riolenstelsel van Orvalve is immers een zeer ingewikkeld kluwen van talloze zijkanaaltjes en afvoerbuizen. In sommige wijken van de stad is het riolens-

telsel zelfs niet ondergronds: een middengracht op straat zorgt voor de nodige afvoer.

De riolen zijn een handige manier om onopgemerkt van de ene naar de ander plaats te komen in de stad. Maak veel gebruik van de "vreemde geluiden & dingen" tabel (S&L1, p. 8) en test de SKs regelmatig op hun handigheid: het pad is immers zeer glad en snel lopen is vrijwel uitgesloten. Een held die uitglijdt valt in het water en verliest 30 CHA tot hij of zij zich heeft omgekleed en degelijk gewassen is. Meerdere malen in het water vallen heeft verder geen effect.

In de riolen is men nooit alleen. De SM kan op gepaste tijdstippen een ontmoeting ensceneren. Rol op de volgende tabel om eventuele tegenstanders te bepalen:

- 1 - 3: 1D6 ratten
- 4 - 5: 1D4 inbrekers (gebruik de profielen van de tweede hand)
- 6: 1D6+4 ratten
- 7 - 9: 1D4+3 goblins
- 10: 1D4+2 smokkelaars (gebruik de profielen van de derde cel)

5.2 Biedemal, Hator & Delgaam, kantoren (kaart 2)

1. Inkomhal: Tijdens de kantooruren zal hier steeds een klerk aanwezig zijn die de bezoekers opvangt. De belangrijke bezoekers worden naar de wachtkamer gebracht, de anderen mogen gewoon wachten op een bank in de hal. De klerk is er een van het taaie type en zal voldoende moeten overtuigd worden willen de helden Biedemal spreken. In tegenstelling tot de bedienden van Tragonder, zijn de personeelsleden geen leden van de sekte. Na de kantooruren kunnen ze de toonbank onderzoeken en kunnen ze een reservebos sleutels vinden, met alle sleutels van het huis, en van de opslagplaats in de haven.

2. Wachtkamer: De bezoekers die om een of andere reden moeten wachten worden hier vergast op een drankje. De kamer is weelderig ingericht, met kostbare tapijten en schilderijen. Bijna alles is Atumbariaans van oorsprong.

3. Bureau van Biedemal: Deze kamer is net zoals de wachtkamer weelderig en volledig in Atumbariaanse stijl ingericht. Op de rijkversierde kasten en het bureau staan zilveren en gouden kandelaars. Tegen de achterste wand staat een boekenkast. De kast is in feite een valse wand, die geopend kan worden door een schakelaar aan de linkerkant van de kast bovenaan. Die schakelaar is niet gemakkelijk te vinden: denk eraan dat als de spelers de geheime kamer vinden ze alle informatie hebben om de Groenvuursekte te ontmaskeren.

4. De geheime kamer: In een kastje bewaren Biedemal en Hator alle informatie (uitknipsels 3 en 4) over de sekte: de structuur, de luitenants, de boekhouding, namen van de koeriers en een contactpersoon in Atumbar, de plannen van de riolering met alle belangrijke locaties, kaarten van de smokkelgrot (uitknipsel 5) en het kamp in de bossen (uitknipsel 6), een lijst met personen die afgeperst of omgekocht werden, waaronder dus Kerhom Pappas (uitknipsel 7); kortom, zeer bezwarende informatie die nodig is om de

bende op te rollen en Dredosto vrij te spreken. Bij de papieren vinden zij ook brieven (uitknipsels 1 en 8) waaruit blijkt dat Kremil Dredosto een raadslid omkocht, en hem liet beloven dat hij dit nooit aan Joachim mocht zeggen. Er is ook een luik dat toegang geeft tot de rioleringen, waar enkel Biedemal en Hator gebruik van maken.

5. Kantoorruimte: Dit is de administratieve afdeling van de firma. Alle papieren worden hier verwerkt en bewaard door twee klerken. Indien de SKs hier rondsnuffelen, vinden ze een lijstje waarop vertrek- en aankomsttijden van verschillende handelskaravanen genoteerd zijn (zie uitknipsel 9).

6. Bureau van Hator: Deze kamer is in tegenstelling met het bureau van Biedemal zeer sober ingericht. In een hoekkast staat een gesloten geldkist met daarin geldstukken ter waarde van 200 Dkt. Hou er rekening mee dat als dit geld gestolen wordt, Hator een klacht zal neerleggen bij de stadswacht. Korte tijd daarna zal een gerucht de ronde doen dat de stadswachten al een spoor gevonden hebben en dat de daders vlug gearresteerd zullen worden...

7. Woonkamer: Hator is een vrijgezel en woont boven de kantoren. Overdag werkt hier een persoonlijke bediende die het huis in orde houdt, hij blijft echter niet slapen. Deze kamer is opnieuw rijkelijk ingericht; ze wordt ook gebruikt voor zakendiners van de firma.

8. Slaapkamer: Dit is een slaapkamer zoals zovelen. In een juwelenkist bewaart Hator een aantal ringen en kettingen ter waarde van 300 Dkt. De kist staat op de onderste plank van zijn kleerkast.

9. Bergplaats: Hier worden zowel de voedselvoorraad als de kantoorbenodigdheden bewaard.

10. Keuken: Dit is een goed uitgeruste keuken, goed om uitgebreide maaltijden voor veeleisende personen klaar te maken. De verzameling messen en bijlen zouden een professionele messenwerper jaloers maken. Voor de hongerigen zijn er steeds brood, pastetjes en Zilkandoriaanse wijn (het koppige type en het goede jaar) te vinden.

5.3 Tragonder & Tragonder, opslagplaatsen (kaart 3)

5.3.1 Gelijkvloers

Dit is een grote ruimte, tot de nok toe gevuld met handelswaren zoals kratten, balen en vaten. De poort is de enige manier om binnen te gaan. Achteraan is een verborgen luik dat toegang verschaft tot de riolen.

In het plafond is een luik dat meestal openstaat, waardoor men kan zien dat op de volgende verdieping ook nog handelswaren zijn opgeslagen. De handelswaren zijn gewone goederen die niets te maken hebben met de activiteiten van de sekte. Als de SKs hier te lang rondsnuffelen, is er een kans dat ze opgemerkt worden door de stadswacht en dat ze voor dieven worden aanzien. Er is 30% kans dat ze worden opgemerkt per kwartier dat ze alles onderzoeken. Laat de spelers heel precies omschrijven hoe ze deze zaak gaan aanpakken: vlug hier en daar iets bekijken, kist per kist, met of zonder iemand op de uitkijk, en modifieer de kans indien nodig (iemand op uitkijk: - 20, luidruchtig: +20).

Hoeveel stadswachters er komen kijken wordt door de SM bepaald; de bedoeling is om de spelers een beetje zenuwachtig te maken, niet om het avontuur te laten mislukken.

5.3.2 Verdieping

Deze verdieping is normaal bereikbaar langs de trap aan de rechterkant (voor wie het niet nalaten kan: met wat klimwerk kan het ook door het luik). Het grootste deel van deze verdieping is eveneens in beslag genomen door handelswaar. Bij het luik staat een kleine kraan die gebruikt wordt om goederen naar de verdieping te takelen. Er is ook een klein kantoortje waar papieren worden bijgehouden, met een tafel en een bureau. Enig onderzoek levert hier alleen een lijst op van data waarop karavanen van de firma vertrekken en wanneer ze verwacht worden.

5.4 De geheime opslagplaats

Dit is een oud deel van de riolen dat niet meer gebruikt wordt. De sekte heeft de uit twee ruimten bestaande plaats opgeknapt en gebruikt ze nu als opslagplaats voor de smokkelwaren. De goederen worden de stad binnengesmokkeld via de handelswaar van Tragonder, daarna worden ze 's nachts door de sekteleiden van de derde hand opgehaald. Alleen Tragonders bedienen kennen de weg naar deze geheime plaats via de opslagplaatsen van Tragonder zelf. De sekteleiden die de waar komen ophalen komen via de riolen en weten niet hoe de goederen in de eerste plaats daar zijn gekomen. De geheime deur die via de riolen toegang geeft is niet te vinden door iemand die niet weet waar de deur is. Als de SKs via de riolen komen en geen plan hebben met daarop de lokaties zullen ze deze deur nooit kunnen vinden, tenzij ze iemand kunnen schaduwen die via de riolen ernaar toe gaat.

Als de SKs deze plaats betreden is een van de bedienden in bezig met "Elfendroom" uit de kisten te nemen en ze in kleinere zakjes te stoppen. De man verwacht geen volk en kan verrast worden. Hij zal tegen een groep gewapende helden niets beginnen. Hij zal proberen te ontsnappen maar als dat niet lukt zal hij zijn gifpil nemen en een overdosis slikken. De helden kunnen hem tegenhouden als ze op minder dan een meter staan en lukken in een BEH-15 proef. Mislukt dit dan sterft hij binnen de vier ronden.

Als de SKs erin slagen om hem in leven te houden dan kunnen ze te weten komen dat de nieuwe lading eergisteren is binnengebracht en dat er sekteleiden de volgende uren en dagen de lading komen ophalen om te verdelen en te verkopen in de stad.

Als de man sterft vinden ze een briefje (uitknipsel 10) waarop geschreven staat: "Morgen avond nieuwe lading, 11 uur". Onder de boodschap staat een groene vlam getekend. Deze boodschap is zojuist door een koerier geleverd. Een karavaan zal morgenvroeg Orvalve bereiken met een nieuwe lading, die dan via de opslagplaats van Tragonder dadelijk naar deze geheime opslagplaats zal gebracht worden.

5.5 De smokkelgrot & het eiland (kaart 4)

1.De hoofdgrot: Deze grot loopt half onder water bij hoogtij, zodat de tunnel dan niet meer bereikbaar is. Een deel van de goederen ligt hier tegen de rand opgeslagen, juist buiten het bereik van het water, de rest ligt in de grotten of op het eiland. In de balen, waterdicht verpakt, zit blauwwier.

2.Het laboratorium: Het aangevoerde blauwwier wordt hier verder bewerkt tot "Elfendroom", de nieuwe en uiterst verslavende drug. Elfendroom is door de cynische Hator gekozen als naam voor dit goedje dat voor Elfen zeer dodelijk kan zijn. Aan de noordelijke kant van de grot staan kisten met daarin Elfendroom verpakt in zakjes van 50 gram.

3.Slaapplaatsen: Hier zijn D4+2 smokkelaars aan het rusten, aan het eten of kaart aan het spelen. Het zijn bewakers die om het uur de grotten inspecteren. Omdat ze niemand verwachten besteden zij niet al te veel aandacht aan hun wachtronde. Twee van hen doen een ronde waarbij ze het laboratorium en daarna de gangen vlug inspecteren. SKs kunnen zich zeer gemakkelijk verstoppen als ze dat willen (ze krijgen een +30 bonus op hun Camouflage-stad kunde).

4.De tunnel: Deze tunnel is voor een deel natuurlijk gevormd, en is door de smokkelaars verder vergroot door sommige kleinere grotten met elkaar te verbinden of anderen af te sluiten. De tunnel is enkel bruikbaar bij laag tij, als de zee terug opkomt zal hij helemaal onder lopen. Als de helden door de tunnel gaan is er 10% kans dat zij een ontmoeting hebben met een of twee volwassen zeezompers (S&S p.261).

5.Het eiland: Dit is eigenlijk een grote rots die in de loop der tijden begroeid is geraakt. De tunnel mondt uit in het midden van het eiland in een kleine grot. De spelers zullen altijd het eiland via deze tunnel bereiken. In de grot staan nog enkele kisten met blauwwier, wapens en wapenrustingen. Een paar van de kisten dragen het opschrift "Biedemaal, Hator & Delgaam, exclusieve waren, Atumbariaanse specialiteiten". Tevens kunnen in de grot nog allerlei ingrediënten voor verboden nekromantische- en demonenmagie gevonden worden. Een kleine gang in het noorden is de enige uitweg. Overdag zijn hier 1D4 smokkelaars aan het werk, 's Nachts is er een kans van 15% dat de twee wachters hier zijn als de SKs uit de tunnel komen. Als dit het geval is moet de SM een geheime Luisteren-proef afnemen; als die mislukt zullen de SKs de wachters niet zien; die keren dan onmiddellijk terug om de anderen te waarschuwen en om een hinderlaag op te zetten, juist buiten de grot. Op het eiland bevindt zich tevens de ruïne van een oude vuurtoren.

5.6 De oude vuurtoren (kaart 5)

Dit is een ruïne van een versterkte vuurtoren. De toren dateert nog uit de periode van het oude Atumbariaanse keizerrijk. Na de val van het keizerrijk werd hij verlaten. In eerste instantie wilden de smokkelaars dit als hun schuilplaats gebruiken. Zo ontdekten ze per toeval de tunnel en de mogelijke doorgang naar het vasteland. Ze knapten de

toren op, maakten de tunnel in orde en kregen zo een heel geschikte schuilplaats.

1.Aanlegdok: Dit dok ligt naast het boothuis en is volledig overdekt. Aan de kleine kade ligt een klein zeilschip dat in goede staat is: het wordt gebruikt voor de visvangst of om smokkelwaar van een groot zeeschip op te halen. De deur naar het boothuis is altijd open. Als de helden gebruik willen maken van het schip zal het hen onder normale omstandigheden nog een tiental minuten kosten om het schip op te tuigen en klaar te maken. De mast moet in open lucht opgericht worden om dat die te lang is om in het dok te passen. In de boot liggen lange stokken die gebruikt worden om de boot naar buiten te duwen. Indien de helden in moeilijkheden komen is dit zeker niet de beste vluchtweg omwille van de tijd die nodig is om het schip klaar te maken.

2.Boothuis: Het boothuis wordt gebruikt als extra opslagplaats en als stal voor de paarden van koeriers die hier overnachten. De ruimte is voornamelijk gevuld met hout en allerhande gereedschappen zoals houwelen, spaden, breekijzers, hamers. Een deur geeft uit op de binnenplaats, een andere deur leidt naar de opslagplaats. Drie personen kunnen zich hier gemakkelijk verstoppen.

3.Opslagplaats: Deze ruimte is heel goed hersteld, wind- en waterdicht gemaakt want hier worden de voedselvoorraden bewaard. De smokkelaars krijgen eerste klas voedsel en drank en rantsoenering kennen ze ook al niet; de kamer is goed gevuld. In de noordoostelijke hoek is een kleine oven gebouwd.

4.Binnenplaats: Op de binnenplaats staan er altijd wel een paar personen: overdag zijn dat er 1D6, 's nachts lopen er gewoonlijk twee wachters rond, die om het uur een kleine ronde doen, waarbij ze het dok, het botenhuis, de opslagplaats, de oefenweide en de grot aandoen. De wandeling naar, en de controle van de grot en de tunnelingang duurt een tiental minuten. In de zuidelijke hoek liggen resten van vuren die gebruikt worden om te koken. De wachters 's nachts gebruiken een vuurpot voor licht en warmte. In de zuidelijke muur is een kleine deur naar het oefenplein, en even verderop is er een pad naar de grot.

5.Inkomhal: Op de trap in de zuid-oostelijke hoek na is deze ruimte leeg. De deur in de zuidmuur leidt naar de vroegere slaapkamer van de bevelvoerende officier.

6.Slaapkamer: Dit was ooit de slaapkamer en kantoor van de bevelhebber van deze versterkte toren. Nu wordt hij gebruikt als slaapkamer voor drie mannen. Wanneer de helden 's nachts de kamer controleren is er 60% kans dat ze daar 1D3 mannen slapend aantreffen. De deur is niet op slot, maar het hangt van de helden af of de smokkelaars al dan niet wakker worden. Als er een gevecht uitbreekt en de mannen worden niet binnen de twee ronden uitgeschakeld wordt er alarm geslagen en komen de mannen van de eerste verdieping ter hulp gesneld.

7.Eerste verdieping en top: Overdag liggen hier 1D4 smokkelaars te slapen. 's Nachts liggen hier zeven man. De trap in de hoek gaat naar de top van de toren, waar overdag een wachter op uitkijk staat maar waar 's nachts niemand staat. Die wachter is een probleem als de helden

zonder enige voorzorg naar de toren wandelen: er is een open ruimte die ze moeten oversteken willen ze de toren ongezien bereiken. Lopen ze zonder voorzorgen naar de toren dan worden ze dadelijk gezien en krijgen ze een warm onthaal. Met de nodige voorzichtigheid is er nog altijd een kans van 20% dat ze opgemerkt worden.

5.7 Het roversnest (kaart 6)

Het roversnest is een kampplaats die opgetrokken is in een open ruimte naast een rotswand. De plaats kan via bereikt worden via drie holle wegen. In de rotswand bevinden zich twee kleine grotten die met hekken zijn afgesloten. Een grot wordt als opslagplaats van allerlei goederen gebruikt, de andere grot doet dienst als kennel voor drie getemde wolven. Het kamp zelf bestaat uit 6 houten hutten en 3 vuren. Buiten het kamp bevinden zich nog een vijver en een kraal. Het omringende bos bestaat uit loofbomen en laag kreupelhout, zodat ongemerkt door het bos naderen zeer moeilijk is.

Overdag zijn alle rovers in het kamp aanwezig. Enkel zijn aan het werk met een nieuwe hut te bouwen, een enkeling ververst het water, anderen liggen in hutten te slapen. De wolven liggen aan kettingen, buiten in de zon.

's Nachts bewaken twee mannen en een wolf het kamp. Ze zijn niet echt op hun hoede en een beetje dronken; ze hebben al een kruik wijn achterover geslagen. Zelfs de wolf heeft wat gekregen en ligt reeds te slapen. In elk van de hutten liggen 1D4+2 rovers te slapen. Yanek Loptl is met de rest van de bende op plundertocht. De twee andere wolven liggen in de kennel. Net als de helden op het punt staan om te vertrekken komt de rest van de bende terug, met nieuwe buit.

Als het kamp aangevallen wordt, zullen de rovers eerst trachten de wolven los te laten. Daarna proberen ze de SKs aan te pakken.

1.Het paleis: Dit is gewoon de grootste hut die dienst doet als vergader- en eetzaal voor de bende. De spotnaam is door Loptl zelf gekozen, hij slaapt hier ook en er is een kamer voor de koeriers die hier om en of andere redenen moeten overnachten.

In de grote ruimte staan twee grote tafels met elk twaalf krukken. Aan de zuidelijke muur is er een open haard, in de noordelijke muur twee deuren. De linkse leidt naar de gastenkamer, de rechtse naar de kamer van Loptl. Er is hier niets te vinden dat de moeite waard is.

In de gastenkamer staat alleen een bed, een kleine tafel en een stoel. Op dit moment is er geen koerier in het kamp, het bed is onbeslapen. De kamer van Yanek Loptl is iets luxueuzer afgewerkt dan de rest van het kamp. De lakens en dekens op het bed zijn van goede kwaliteit, er liggen dikke tapijten op de grond en een wandtapijt versiert de oostelijke muur. Op het bureau staan twee massief gouden kandelaars, een kostbare inktpot, er ligt een zilveren mes en enkele perkamenten, waarvan enkele onbeschreven zijn maar anderen bevatten informatie (uitknipsel 9) over de karavanen die op weg zijn naar Orvalve of juist vertrokken zijn, en er is zelfs een soort boekhouding (uitknipsel 11):

de datum en de opbrengsten van elke beroofde karavaan. In de noord-westelijke hoek, naast het bed staat een schatkist met daarin goud, juwelen en edelstenen ter waarde van 400 +2D100 Dkt en een zware ijzeren sleutel die toegang geeft tot de grot.

2.De slaaphutten: Deze drie hutten zijn identiek. Elke hut bied plaats aan tien rovers. Ze hebben elk een bed en een kistje met enkele persoonlijke bezittingen.

3.De nieuwe hut: Tegen de zuidelijke rand van het kamp wordt een nieuwe hut gebouwd. Ze is halfklaar, de muren zijn al opgetrokken en enkel het dak moet er nog op.

4.De voedselopslagplaats: Deze hut bevat de voedsel- en drankvoorraden van de bende. Ze moet dringend aangevuld worden want ze staat bedroevend leeg.

5.De goederenopslagplaats: De toegang tot de grot wordt verhinderd door een zware houten deur (WEE 60). Aan de poort hangt een zwaar hangslot (moeilijkheidsgraad 80). De sleutel ligt in de kist in de kamer van Loptl. De grot zelf is volgestapeld met kisten vol buit van de laatste overvallen. De gezamenlijke waarde bedraagt wel meer dan 1000 kronen. De buit bevat ondermeer geldstukken, juwelen, edelstenen, goud en zilverstaven, kleren, bont, tapijten, wapens en wapenrustingen. Aan de oostelijke kant is de grot afgesloten door een houten deur. De deur geeft uit op de kennel en is niet op slot, maar wel gebarricadeerd door een dwarsbalk.

6.De kennel: De kennel is wel gesloten maar niet op slot: een zware balk zorgt ervoor dat de kenneldeur niet zomaar opengaat. In de kennel zitten drie getemde wolven. De wolven zullen beginnen huilen indien ze vreemde geuren opsnuiven (bvb. de SKs die de kampplaats naderen).

7.De vallen: Op elk van de drie toegangswegen werden er vallen opgezet. Merk op dat deze niet zijn aangeduid op het plan dat de spelers eventueel hebben weten te bemachtigen. De vallen zijn zeer goed verborgen en kunnen wanneer de helden niet specifiek zoeken pas opgemerkt worden wanneer een Zien-40 proef gelukt is. Wanneer zij wel uitkijken naar vallen moeten ze slagen in een Zien-10-proef. Alle vallen worden geactiveerd door struikeldraden. Bij de rotsblokval vallen er 1D4+5 rotsblokken van OMV 10 van een hoogte van vier meter op de helden. Elk rotsblok heeft 35% kans dat het op een SK valt, met een kans van 80% dat die op zijn of haar hoofd vallen, en berokkent dan 2D6+1D4 schadepunten.

Elke speerval raakt een held op 1D4 lokaties met per lokatie 2D6+1D4 schadepunten. Opgelet er staan altijd twee speervallen per lokatie, een held die de val wil vermijden en bij de eerste val vooruitspringt activeert onmiddellijk de tweede en moet dan een Acrobatie-Tuimelen-proef of een BEH-10-proef afleggen om die opnieuw te vermijden.

De netval heeft als gevolg dat er een groot net over de SKs valt. Dit betekent een ernstige beperking in hun bewegingsvrijheid. Het zal 5 ronden duren eer SKs zich bevrijd hebben. Ondertussen zijn de rovers natuurlijk gealarmeerd door een belletje dat aan de val bevestigd was.

8.De vijver en de paardenkraal: De vijver is gewoon een algemeen drinkreservoir. Indien de rovers op plundertocht zijn, is er slechts een paard aanwezig, in het andere geval

zijn er dit twaalf. Als de SKs langs de kraal trachten te naderen, is er 50% kans dat de paarden beginnen te hinniken.

5.8 De geheime tempel (kaart 7)

Deze tempel is pasgebouwd en wordt nu verder afgewerkt. In de toekomst zullen hier misschien offerandes gehouden worden. Althans, dat is de bedoeling. De tempel bevindt zich onder de grond en kan enkel via de riolen bereikt worden.

1. Atrium: Het atrium is volledig leeg. Aan de westelijke muur hangt een plank met verschillende haken, de bouwers hebben dit gedaan om vanalles aan op te kunnen hangen.

2.Tempelzaal: Aan de zuidelijke muur, recht tegenover de ingang is een podium gebouwd met een altaar, versierd met afbeeldingen van demonen en draken. Diezelfde motieven komen ook terug op de zuilen en de deuren. Hier en daar liggen of staan nog werktuigen en er liggen ook nog hopen afval: de tempel is nog in zijn eindafwerkingsfase.

3.Kamer van de hogepriester: Het is de bedoeling dat de hogepriester en zijn helpers hier bijeenkomen voor de diensten gaan beginnen. Voorlopig dient deze kamer nog als slaapplek voor koeriers die het liefst niet te veel mogen gezien worden. Als de helden de tempel voor het eerst bezoeken, zullen ze hier niemand aantreffen. Ze zullen alleen zien dat het bed beslapen is geweest en dat er een rugzak naast staat. Naast wat persoonlijke bezittingen vinden ze ook een perkament met daarop een lijst van handelskaravanen die binnenkort zullen vertrekken of verwacht worden (uitknipsel 9).

4.De geheime gang: Alleen Biedemal en Hator zijn op de hoogte van de gang, de bouwers van de tempel kunnen het helaas niet meer vertellen.

5.9 Herberg "De Verdrongen Piraat"

'De Verdrongen Piraat' is een echte havenkroeg; matrozen en vissers komen hier hun lonen opdoen aan drank, vertier en plezier, verschaft door talrijke en er zeer goedkoop uitziende meisjes. De kroeg ligt eigenlijk in een kelder, je moet eerst een kleine, smalle trap afdalen voor je naar binnen kan gaan. Het is een vuil, vies en donker hol, met een walm die als een adembenemende, dikke laag rook van goedkope kaarsen, fakkels en "rookgerief", door de zaal zweeft. De zaal zit stampvol, er is geen enkele vrije plaats en de helden zullen met moeite tot aan de toeg geraken. Het hangt een beetje af van de manier waarop de helden zich kleden en hoe ze zich gedragen maar ze zullen hoedanoek opvallen (tenzij de groep helemaal uit matrozen zou bestaan, in theorie is dit mogelijk natuurlijk). SMs met gevoel voor dramatiek kunnen hier natuurlijk een prachtige scène van maken: iedereen wordt stil en kijkt naar de passinnengekomen helden. Een van de spelers aan het vogelpikbord mist zelfs zijn worp en zegt dreigend: "*Jij hebt me doen missen...*" naar één van de helden. Dit zal verminderen wanneer de spelers nog een keer terugkeren, en na een derde keer wordt er zelfs al niet meer opgekeken.

Het is in dit soort van kroeg waar alle zaken die niet openlijk geregeld kunnen worden, worden afgewikkeld. Iemand

die op zoek is naar moeilijk te vinden voorwerpen of diensten vindt hier wel zijn gading. De waard kent Prokor en zijn activiteiten, meer zelfs dan hem lief is; hij weet dat zijn leven niets meer waard is als hij uit de biecht zou klappen. In ruil voor zijn zwijgen en occasioneel tipgeven krijgt hij bescherming van de sekte en heeft dus een vrij "rustig" leven, de autoriteiten laten hem met rust en iedereen is tevreden.

De vaste klanten zijn ook geen leden van de hogere klassen in Orvalve, en geregeld breekt er wel een gevecht uit tussen hen onderling of, dat is meer het geval, tussen hen en matrozen. Telkens een of meerdere helden de kroeg bezoeken is er een kans van 30% dat er een gevecht zal uitbreken, de stadswacht komt allang niet meer tussenbeide dus het is ieder voor zich. Helden die in een gevecht verwikkeld raken zullen zich een weg naar buiten moeten knokken: rol een D6 voor elke held, dit is het aantal personen die hij moet uitschakelen voor hij buiten geraakt. Een tip: helden vechten het best ongewapend of met stompe voorwerpen, het is ook niet de bedoeling om de tegenstanders te doden, alleen om ze uit te schakelen, indien ze toch willen doden zal de hele kroeg zich tegen hen keren en dan wordt een het gevecht tot de dood; en dat zal dan die van de helden zijn; ze zullen gewoon niet kunnen ontsnappen of zich degelijk verdedigen.

De gevechten verlopen een na een, als een held wordt bewusteloos geslagen dan moeten de anderen hem helpen door zijn tegenstanders over te nemen en uit te schakelen. In het weinig waarschijnlijke geval dat alle helden op een hoopje bij elkaar worden gemept: ze worden dan toch opgepakt door de stadswacht en brengen een nachtje in de cel door waarna ze de volgende morgen worden vrijgelaten.

6. Elfendroom en de Groenvuurpil

Elfendroom is een nieuwe drug op basis van blauwwier. Blauwwier is sinds jaar en dag gekend en is verboden in de meeste landen (met uitzondering van Davilaat, Xalm en de Elfenrijken). Elfendroom is gloednieuw; het is van Xalm afkomstig en Orvalve is de eerste stad op het oostelijk half-rond die er mee te maken krijgt. Tot nu toe kennen alleen de "ingewijden" het, het gewone volk heeft al wel SMs opgevangen maar kent de drug of zijn effecten ervan nog niet. Elfendroom is dodelijk voor Elfen en half-Elfen, voor hen is het een LEP/6 gif!

Het elfendroom wordt in de smokkelgrot gemaakt. Zoals reeds eerder vermeld wordt het de stad ingesmokkeld met de karavanen van Tragonder, waarna het naar de geheime bergplaats versast wordt. Deze karavanen komen uit Atumbar, maar pikken het goedje op aan de smokkelgrot net voor ze de stad binnenkomen. Nadien komt de derde hand het daar later ophalen om het te verkopen in de stad. De verkoop zelf gebeurt op straat en in herbergen.

De Groenvuur pil bevat een mengsel van Elfendroom en Zanibah, het is een LEP/4 gif en garandeert een snelle en pijnloze dood. Er bestaat geen tegengif en lukken in een

weerstandsproef is niet voldoende. Het gif heeft enkel dit effect op mensachtigen.

Blauwwier (poeder, geschikt voor direct gebruik) Effect per dosis: KRA +4+1D4; SPI +20; BEH -40; WEE -2D20; BEW / 2 en een gelukkig gevoel; Prijs: 14 Dkt per dosis; Vindbaarheid: zeldzaam (illegaal)

Elfendroom (vloeistof) Effect per dosis: KRA -1D10; SPI +30; BEH -40; WEE -30; MOE +40; BEW / 2 en geeft een vals gevoel van moed; Prijs: 7 Dkt per dosis; Vindbaarheid: zeldzaam (ongekend)

7. Wat uiteindelijk zal leiden tot een climax

7.1 Het ontmaskeren van de Groenvuursekte

Jan Krigorine en Delko Broodslager zijn twee ex-bedienden van Tragonder, zij zijn nooit lid geweest van de sekte en werden een maand geleden ontslagen en vervangen door leden van de Groenvuursekte, net zoals alle oude bedienden die geen lid waren. Bij één van de volgende gelegenheden dat de helden in "t Wit Peerd" komen zal Erik hen vertellen dat ze met deze twee heren eens moeten praten. Zij zullen de helden vertellen dat ze zonder reden ontslagen werden toen ze bepaalde kisten wilden controleren omdat die niet tot de gewone lading behoorden. "Tragonder was vreselijk kwaad en heeft ons op staande voet ontslagen, meneer. Het leek of die kisten waterdicht verpakt waren, ze waren nog een beetje nat, alsof ze pas in het water gelegen hadden. Bovendien werd ons gevraagd ze naar een geheime opslagplaats in de riolen te brengen." De twee bedienden herkennen, als ze erom gevraagd wordt, de groene vlam. Ze hebben het ooit bij een andere bediende van Tragonder gezien, die toen beweerde dat het een aan denken aan een verloren gegane liefde was.

Deze twee bedienden kunnen de geheime opslagplaats terugvinden door de riolen in te gaan vanuit de opslagplaats van Tragonder. Daar kan de bediende ondervraagd worden, en kunnen de SKs te weten komen dat er de volgende dag om 11 uur een nieuwe lading arriveert. Een hinderlaag opzetten ligt dus voor de hand. Indien één van de smokkelaars gesnapt wordt, zal na hij na hardhandige ondervraging de locatie van de smokkelgrot prijsgeven. In de smokkelgrot zijn dan aanwijzingen te vinden dat Biedemal ermee te maken heeft.

Als de SKs naar Biedemals huis trekken, vinden ze er alle gegevens over de sekte. Op dat ogenblik heeft Biedemal zich reeds ergens teruggetrokken, en zullen de voorbereiders tot het offer beginnen dat enkele dagen nadien plaatsvindt. De helden kunnen dus eventueel nog het roversnest oprollen. Nadien zal de climax zich in de tempel afspelen

7.2 Biedemals plannen

Hoe snel Biedemal zal ontdekken wat er aan de hand is, zal van de helden afhangen. Elke overlevende zal onmiddellijk rapporteren aan zijn luitenant die op zijn beurt aan Biedemal verslag zal uitbrengen. Die zal alles doen wat in zijn mogelijkheden ligt om de helden tegen te werken, in dit geval zullen de helden het heel moeilijk krijgen. Het hoeft eigenlijk niet gezegd te worden maar zijn oorspronkelijke plannen zullen zelfs nooit uitgevoerd worden. Biedemal zal lijdzaam moeten toezien hoe zijn sekte stuk voor stuk in mootjes zal worden gehakt. Uiteindelijk zal hij inzien dat alles een verloren zaak is. Hij zal Prokor opdragen om enkele bezittingen in te pakken en daarna naar de tempel te komen. Daar zal hij Elinda Buutavia ophalen en haar gebruiken om ongedeerd uit de stad te kunnen ontsnappen.

7.3 Het offer dat nooit gebruikt werd

Wanneer de helden terugkeren nadat ze de sekteleiden in de smokkelgrot en in het roverskamp hebben opgerold zullen ze van Erik vernemen dat Elinda Buutavia ontvoerd werd en dat er een losgeld van 1000 Dkt werd geëist. Hij zal hen ook vertellen dat hun opdrachtgever Joachim Dredosto is en zal de helden dadelijk naar hem sturen. Buutavia, Biedemal, Hator, Tragonder, Prokor en een tiental sekteleiden zullen nu in tempel zijn. Kerhom Pappas is hier ook en tussen hem en Dredosto zal een vinnig gevecht ontstaan, dat uiteindelijk gewonnen wordt door Dredosto. Het is een kwestie van tijd voordat de helden zullen beseffen dat iedereen die ze zoeken in de tempel is. De finale zal dus in de tempel plaatsvinden. Het is nu aan de helden om uit te maken of ze de stadswacht zullen inschakelen. Dredosto komt in elk geval mee. Let op: het is heel belangrijk dat ze dus eerst naar Erik gaan, hij moet hen immers van de ontvoering vertellen en Dredostos identiteit onthullen. Forceer indien nodig een ontmoeting.

7.4 De tempel

Alle tenoren bevinden zich in de tempel waar ze zich klaarmaken om 's nacht de stad proberen uit te vluchten. Hoe de sekte uiteindelijk wordt opgerold hangt van de helden af, maar levend zijn de kopstukken meer waard dan dood.

7.5 De beloning

Aan alles komt een einde. Nadat de laatste benedeleden opgepakt of gedood zijn, is de Groenvuursekte, in Orvalve tenminste, volledig opgedoekt, is Elinde Buutavia gered, en beschikken de helden over voldoende bewijzen om de overlevenden aan te klagen en zullen ze de bewijzen tegen Dredosto vernietigen of aan hem overhandigen. Elk van de helden krijgt bovendien ook nog eens 100 Dkt als beloning voor het oprollen van de Groenvuursekte, de 200 Dkt voor de uitlevering van Yanek Loptl en ook Joachim Dredosto zal het overeengekomen bedrag uitbetalen. De helden zullen er voor een tijdje warmpjes bijzitten. Bovendien heb-

ben ze nu in Orvalve een aantal goede vrienden bijgekregen.

8 Ervaringspunten

- Biedemal - identificatie 30 EP - levend 300 EP - dood 50 EP
- Tragonder, Yanek Loptl, Swari Hator - levend 100 EP - dood 40 EP
- Het oprollen der cellen - elk schriftelijk bewijs 50 EP
- Dredosto's naam zuiveren - elk schriftelijk bewijs 50 EP
- Kerhom Pappas - levend 100 EP - dood 40 EP
- Tot 100 EP per SK en per spelsessie voor goed rollenspel

9. Wie is wie in Orvalve?

9.1 Joachim Dredosto, kapitein van de stadswacht

Scores

BEH 68	KRA 17	WEE 59	CHA 80
INT 62	MOE 78	OPM 55	SPI 52
OMV 17	BEW 5		
LEP 47	AK 0	KB 0	

Kundes

Rijden Paard 69, Zien 70, Luisteren 72, Volksomgang 81, Lezen/Schrijven Atumbariaans 85, Lezen/Schrijven Orvalvees 82, Diplomatie 79, Waarde Schatten 76, Martelen 82, Vallen zetten 85, Sluipen 86, Sterke Persoonlijkheid (2), Heel Moedig (5), Heel Opmerzaam (5), Heel Sterk (5)

Wapenkundes

Dolk(L) 75, 4 aanvallen, schade 1D6+2
Kort zwaard(L) 78, 3 aanvallen, schade 1D8+3
Zwaard(R) 76, 2 aanvallen, schade 2D8+3
2H zwaard 76, 1 aanval, schade 2D8+10
Schild(L) 78, speciaal
Lange boog 62, schade 2D6+2

Uitrusting

Joachim Dredosto loop altijd rond in uniform, bij speciale gelegenheden trekt hij zijn gala-uniform aan. Alleen nu omdat hij niet herkend wil worden draagt hij volledig zwarte kleren, een zware kapmantel en een halsdoek om zijn gezicht te maskeren. Daaronder draagt hij wel een lichte maliënkolder.

Wapenrusting (in uniform)

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
		(met helm: 1D4+4)	
L arm	4-7	5	1D4+3
R arm	8-11	5	1D4+3
Lichaam	12-16	16	D4+3
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

Wapenrusting (gemaskerd)

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1
L arm	4-7	5	1D4
R arm	8-11	5	1D4
Lichaam	12-16	16	1D4+1
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

9.2 Kerhom Pappas, 2de kapitein van de stadswacht

Kerhom Pappas is de tweede in bevel over de stadswacht en is teleurgesteld omdat hij niet benoemd werd als hoofd van de stadswacht. Hij wil veel geld verdienen en is omgekocht door de Groenvuursekte.

Scores

BEH 58	KRA 17	WEE 59	CHA 51
INT 52	MOE 68	OPM 55	SPI 39
OMV 16	BEW 4		
LEP 45	AK 0	KB 0	

Kundes

Rijden Paard 69, Zie 70, Luisteren 72, Volksomgang 81, Lezen/schrijven Atumbariaans 85, Lezen/Schrijven Orvalees 82, Diplomatie 79, Waarde schatten 76, Martelen 82, Vallen zetten 85, Sluipen 86, Sterke Persoonlijkheid (2), Heel Moedig (5), Heel Opmerkzaam (5), Heel Sterk (5)

Wapenkundes

Dolk(L) 75, 4 aanvallen, schade 1d6+2
Kort zwaard(L) 78, 3 aanvallen, schade 1D8+3
Zwaard(R) 76, 2 aanvallen, schade 2D8+3
2H zwaard 76, 1 aanval, schade 2D8+10
Schild(L) 78, speciaal
Lange boog 62, schade 2D6+2

Uitrusting.

Pappas loop evenals Dredosto steeds in uniform rond.

Wapenrusting (in uniform)

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+4
L arm	4-7	5	1D4
R arm	8-11	5	1D4
Lichaam	12-16	16	1D4+3
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

9.3 Stakor Biedemal, leider van de Groenvuursekte

Handelaar, Atumbariaan, stichter van de sekte in Orvalve, fanatiek, gelooft de stellingen over de "Scrah Chtouw Thu" echt en predikt met veel ijver voor nieuwe leden.

Scores

BEH 48	KRA 14	WEE 44	CHA 70
INT 62	MOE 38	OPM 55	SPI 32
OMV 15	BEW 4		
LEP 37	AK 0	KB 0	

Kundes

Rijden Paard 52, Rijden Kar 51, Charmeren 72, Volksomgang 63, Lezen/Schrijven Atumbariaans 85, Lezen/Schrijven Orvalees 86, Diplomatie 66, Waarde schatten 76, Wiskunde 68, Memoriatie 63, Rechtsleer 75, Verleiden 65, Sterke Persoonlijkheid (4), Heel Opmerkzaam (3)

Wapenkundes

Dolk(L) 60, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Kort zwaard(L) 63, 1 aanval, schade 1D8+3
Zwaard(L) 62, 2 aanvallen, schade 2D8+3

Uitrusting.

Biedemal hecht niet zo veel belang aan kleren. Zijn kleren zijn eenvoudig, hoewel van goede kwaliteit en smaak.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
L arm	4-7	5	1
R arm	8-11	5	1
Lichaam	12-16	16	1
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

9.4 Swari Hator, luitenant van de eerste cel

Handelaar en luitenant van de eerste cel. Partner van Stakor Biedemal en diegene die alle zaken in Orvalve regelt. Hator is zoals Biedemal een Atumbariaan en heeft nog altijd die nationaliteit. Hij is van plan om hier zijn fortuin te verdienen en om later terug te keren naar Atumbar; hij gelooft niet in het bestaan van de demonen en denkt dat de hele zaak pure oplichterij is. De enige reden waarom hij meedoet is dat hij een graantje kan meepikken, een groot graantje. Als luitenant van de eerste cel heeft hij het meeste werk, de drie handen staan immers onder zijn gezag en met de sekteleden van de tweede hand heeft hij het meeste werk omdat zij alleen werken en hem alleen kennen. Hij coördineert de drie handen en heeft daar een hele klus aan. Als de helden erin slagen om deze man uit te schakelen zal de werking van de sekte grondig verstoord worden.

Scores

BEH 48	KRA 14	WEE 44	CHA 70
INT 62	MOE 38	OPM 55	SPI 32
OMV 15	BEW 4		
LEP 37	AK 0	KB 0	

Kundes

Rijden Paard 52, Rijden Kar 51, Charmeren 72, Volksomgang 63, Lezen/Schrijven Atumbariaans 85, Lezen/Schrijven Orvalees 86, Diplomatie 66, Waarde schatten 76, Wiskunde 68, Memoriatie 63, Rechtsleer 75, Verleiden 65, Sterke Persoonlijkheid (4), Heel Opmerkzaam (3)

Wapenkundes

Dolk(L) 60, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Kort zwaard(L) 63, 1 aanval, schade 1D8+3
Zwaard(L) 62, 2 aanvallen, schade 2D8+3

Uitrusting

Hator is altijd gekleed volgens de laatste mode en let er heel goed op dat niets van zijn kledij enig mankement of vlek zal vertonen.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
L arm	4-7	5	1
R arm	8-11	5	1
Lichaam	12-16	16	1
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

9.5 Yanek Loptl, luitenant van de tweede cel

Loptl is een ontsnapte moordenaar. Hij is door het Orvales gerecht ter dood veroordeeld en wordt, dood of levend, gezocht tegen een fikse beloning van 200 Dkt. Zijn huidige leventje bevalt hem uitstekend, zijn enige zorg is dat hij genoeg buit moet verzamelen om Biedemal gelukkig te houden. Zolang hij dit kan doen zal niemand hem hier lastig komen vallen. Hij denkt dat Biedemal niet echt weet wat hij hier uitspookt maar daar slaat hij de bal even mis, een spion houdt Biedemal perfect op de hoogte wat Loptl zoal uitspookt.

Scores

BEH 58	KRA 17	WEE 54	CHA 30
INT 52	MOE 58	OPM 63	SPI 32
OMV 17	BEW 4		
LEP 45	AK 0	KB 0	

Kundes

Rijden Paard 52, Waarde schatten 66, Oriënteren 54, Sluipen 44, Klimmen 58, Zien 50

Wapenkundes

Dolk(L) 60, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Kort zwaard(L) 63, 1 aanval, schade 1D8+3
Zwaard(L) 62, 2 aanvallen, schade 2D8+3

Uitrusting.

Loptl is dag en nacht gekleed in een lichte maliënkolder, in een gevecht draagt hij altijd een plaatshelm en een schild.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	2D4+7
L arm	4-7	5	1D4+2
R arm	8-11	5	1D4+2
Lichaam	12-16	14	1D4+2
L been	17-18	7	1D4+2
R been	19-20	7	1D4+2

9.6 Tragonder, luitenant van derde cel

Tragonder kan de druk van zijn dubbelleven niet meer aan en neemt meer en meer zijn toevlucht tot drugs, hij is al helemaal verslaafd maar kan dat nog altijd goed verbergen. Tragonder in functie van luitenant van de derde cel zal zelden naar de grot zelf komen, dat laat hij liever over aan de

tweede man van de cel. Hij controleert alleen maar de smokkelwaren die opgeslagen worden in de geheime opslagplaats. Zijn firma is trouwens alleen maar een dekmantel voor de activiteiten van de sekte en alle bedienden zijn eveneens lid van de sekte. Zij denken echter dat hun baas een gewoon lid is van de sekte en vermoeden totaal niet dat hij hun luitenant is.

Scores

BEH 48	KRA 14	WEE 44	CHA 70
INT 62	MOE 38	OPM 55	SPI 32
OMV 15	BEW 4		
LEP 37	AK 0	KB 0	

Kundes

Rijden Paard 52, Rijden Kar 51, Charmeren 72, Volksomgang 63, Lezen/Schrijven Atumbariaans 85, Lezen/Schrijven Orvales 86, Diplomatie 66, Waarde schatten 76, Wiskunde 68, Memorisatie 63, Rechtsleer 75, Verleiden 65, Sterke Persoonlijkheid (4), Heel Opmerkzaam (3)

Wapenkundes

Dolk(L) 55, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Kort zwaard(L) 58, 1 aanval, schade 1D8+3

Uitrusting

Als handelaar en Atumbariaan is het natuurlijk altijd heel belangrijk dat het uiterlijk goed verzorgd wordt. Maar Tragonder is bovendien zeer ijdel en narcistisch van natuur. Zijn kleren zijn op maat gemaakt en de kostbaarste stoffen zijn erin verwerkt, aan elke hand heeft hij ringen ingezet met de kostbaarste edelstenen.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
L arm	4-7	5	1
R arm	8-11	5	1
Lichaam	12-16	16	1
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

9.7 Prokor, lid van de vierde cel

Koerier, manus-van-alles, contactpersoon voor de sekte. Prokor is gemakkelijk te contacteren, zelfs door de SKs; het is immers geweten dat hij voor rekening van derden rekruteert (dit is niet helemaal correct: hij doet dat alleen voor de sekte, maar niemand weet er het fijne precies van). Hij heeft zeer opvallende fysische trekken; groot, mager, lelijk, een grote haakneus en loensende ogen, kortom: zeer onsympathiek en nog minder betrouwbaar.

Scores

BEH 65	KRA 16	WEE 54	CHA 35
INT 52	MOE 49	OPM 55	SPI 44
OMV 15	BEW 4		
LEP 43	AK 0	KB 0	

Kundes

Rijden Paard 49, Lezen/Schrijven Orvalees 66, Waarde schatten 56, Wiskunde 72, Martelen 52, Sluipen 59, Schaduwen 55, Camouflage Stad 63, Sterke Persoonlijkheid (2), Heel Taai (2)

Wapenkundes

Dolk(L) 55, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Kort zwaard(L) 58, 1 aanval, schade 1D8+3
Werpmes(L) 50, schade 1D6+1
Bokslizzer(R), 3 aanvallen, schade 1D6+1

Uitrusting

Prokor bezit heel wat meer geld dan de meesten vermoeden. Al jaren is hij aan het werken voor een appeltje voor de dorst later. Maar dit houdt hij zorgvuldig geheim; hij woont in een krot, zijn kleren zijn net geen lompen en een toonbeeld van frisheid is hij ook al niet. Hij is wel een uitstekend toneelspeler, zelfs Biedemal heeft er geen vermoeden van.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
L arm	4-7	5	1
R arm	8-11	5	1
Lichaam	12-16	16	1
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

9.8 Leden van de Groenvuursekte

9.8.1 Leden van de eerste cel, eerste hand

Scores

BEH 68	KRA 17	WEE 61	CHA 36
INT 45	MOE 68	OPM 55	SPI 40
OMV 17	BEW 4		
LEP 47	AK 0	KB 0	

Kundes

Camouflage Stad 65, Sluipen 59, Klimmen 56, Schaduwen 48, Gifkunde 58, Vermommen 52, Sloten openen 66, Zien 55, Luisteren 53, Spoorzoeken 59, Heel Behendig (3), Heel Snel (3), Heel Moedig (3)

Wapenkundes

Vuist(R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6
Dolk(L) 56, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Zware dolk(R) 60, 2 aanvallen, schade 2D6
Kort Zwaard(R) 51, 1 aanval, schade 2D8 + 3
Werpmes(R) 53, schade 1D6+1
Kruisboog 52, schade 3D6+2
Blaaspijp 58, schade 2D4+1

Uitrusting

Deze leden (eigenlijk huurmoordenaars) hebben alleen lichte kleren aan, van goede kwaliteit, voor een maximale bewegingsvrijheid; zij vallen zelden iemand aan in een open gevecht, dus bepantsering is hier vrij overbodig.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
L arm	4-7	5	1
R arm	8-11	5	1
Lichaam	12-16	16	1
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

9.8.2 Leden van de eerste cel, derde hand

Scores

BEH 48	KRA 17	WEE 47	CHA 39
INT 35	MOE 38	OPM 45	SPI 32
OMV 15	BEW 4		
LEP 38	AK 0	KB 0	

Kundes

Camouflage Stad 54, Gifkunde 48, Plantkunde 46, Zien 50, Luisteren 48

Wapenkundes

Vuist(R) 35, 1 aanval, schade 1D6
Dolk(R) 48, 3 aanvallen, schade 1D6+1
Werpmes(R) 53, schade 1D6+1

Uitrusting.

Lichte kleren van slechte kwaliteit.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	0
L arm	4-7	5	1
R arm	8-11	5	1
Lichaam	12-16	16	1
L been	17-18	7	1
R been	19-20	7	1

9.8.3 Rovers, leden van de tweede cel

Scores

BEH 48	KRA 15	WEE 51	CHA 30
INT 42	MOE 48	OPM 45	SPI 42
OMV 17	BEW 4		
LEP 42	AK 0	KB 0	

Kundes

Camouflage Natuur 55, Sluipen 50, Zwemmen 52, Klimmen 56, Rijden Paard 48

Wapenkundes

Vuist(R) 35, 2 aanvallen, schade 1D6
Dolk(L) 56, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Zwaard(R) 51, 1 aanval, schade 2D8 + 3

Uitrusting

De rovers hebben alleen lichte kleren en een leren hemd aan, een buidel met wat klein geld en hun wapens. de kleren zijn al oud en zeker niet van goede kwaliteit.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
L arm	4-7	4	1D4
R arm	8-11	4	1D4
Lichaam	12-16	16	1D4
L been	17-18	6	0
R been	19-20	6	0

9.8.4 Leden van de derde cel

Scores

BEH 48	KRA 15	WEE 51	CHA 30
INT 42	MOE 48	OPM 45	SPI 42
OMV 17	BEW 4		
LEP 42	AK 0	KB 0	

Kundes

Dierkunde Water 65, Drinken 56, Zwemmen 55, Klimmen 58, Bootkunde 49, Gokken 50, Heel Sterk (2), Heel Taai (2), Sterke Geest (2)

Wapenkundes

Vuist(R) 52, 2 aanvallen, schade 1D6
Dolk(L) 55, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Zwaard(R) 56, 1 aanval, schade 2D8+3

Uitrusting

De smokkelaars hebben alleen lichte kleren en een leren hemd aan, een buidel met wat kleingeld en hun wapens. Hun persoonlijke bezittingen liggen meestal aan hun bed; de totale waarde is 150 Dkt in geld en juwelen.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
L arm	4-7	4	1D4
R arm	8-11	4	1D4
Lichaam	12-16	16	1D4
L been	17-18	6	0
R been	19-20	6	0

9.8.5 Leden van de vierde cel

Scores

BEH 58	KRA 15	WEE 51	CHA 60
INT 62	MOE 58	OPM 55	SPI 52
OMV 17	BEW 5		
LEP 42	AK 0	KB 0	

Kundes

Genezen Ziekte Dier 48, Oriënteren 51, Weerkunde 49, Dierenvriend 65, Africhten Paard 59, Rijden-Paard 59, Rijden- Kar 59, Diplomatie 62, Charmeren 63, Volksomgang 61, Lezen/Schrijven atumbariaans 75, Lezen/Schrijven Orvalees 79, Wiskunde 66, Waarde schatten 64, Memorisie 67, Rechtsleer 62, Sterke Persoonlijkheid (2), Heel Opmerkzaam (2), Heel Sterk (2)

Wapenkundes

Dolk(L) 55, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Kort zwaard(L), 1 aanval, schade 1D8+3
Zwaard(R) 56, 1 aanval, schade 2D8+3
Zweep(R) 50, 1 aanval, schade speciaal
(zie zweeptabel)
Kruisboog 52, schade 3D6+2

Uitrusting

De koeriers hebben altijd kleren aan van uitstekende kwaliteit, een buidel met wat klein geld (2D20 Dkt) en een leren koker met de boodschappen, gewoonlijk verborgen tussen hun kleren, en hun wapens.

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1
L arm	4-7	4	1
R arm	8-11	4	1
Lichaam	12-16	16	1
L been	17-18	6	1
R been	19-20	6	1

10. Monsters

10.1 Getemde wolven

Scores

BEH 51	KRA 21	WEE 49	CHA -
INT 11	MOE 40	OPM 71	SPI 5
OMV 15	BEW 6		
LEP 40	AK -5	KB +1D4	

Speciale eigenschappen

Nachtzicht(2)

Wapens

Beet 58, 2 aanvallen, schade 3D6

Algemeen

MK:3

Moraal: neutraal

Wapenrusting

Naam	Raak	KLEP	BEP
Kop	1-5	8	3
L voorpoot	6-7	4	3
R voorpoot	8-9	4	3
Lichaam	10-16	16	3
L achterp.	17-18	4	3
R achterp.	19-20	4	3

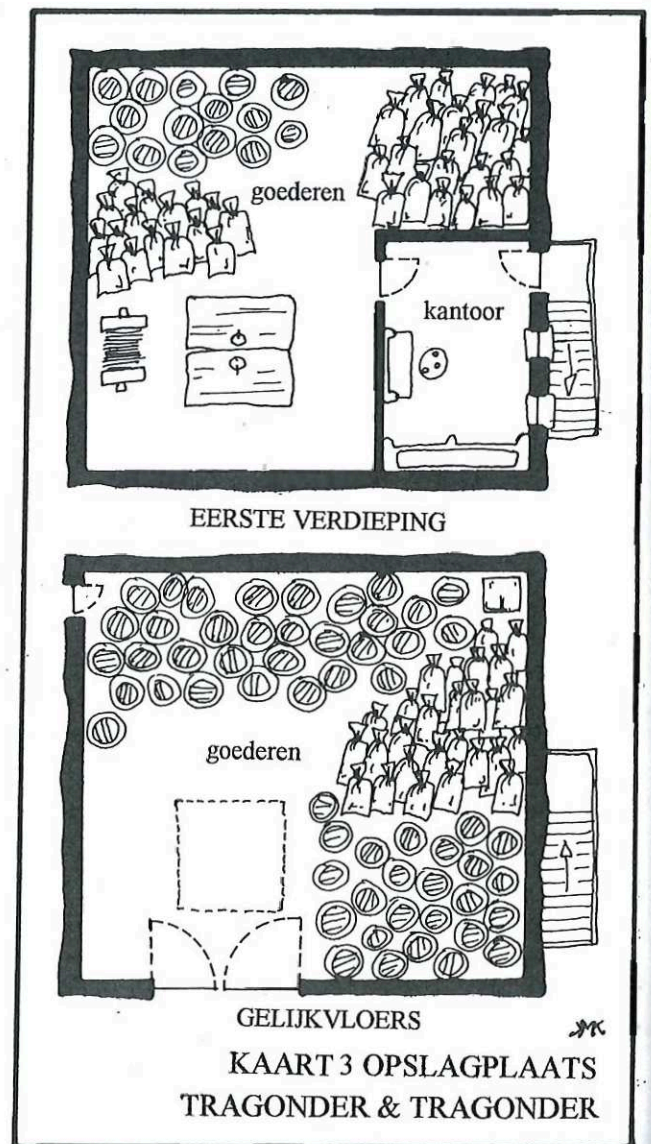
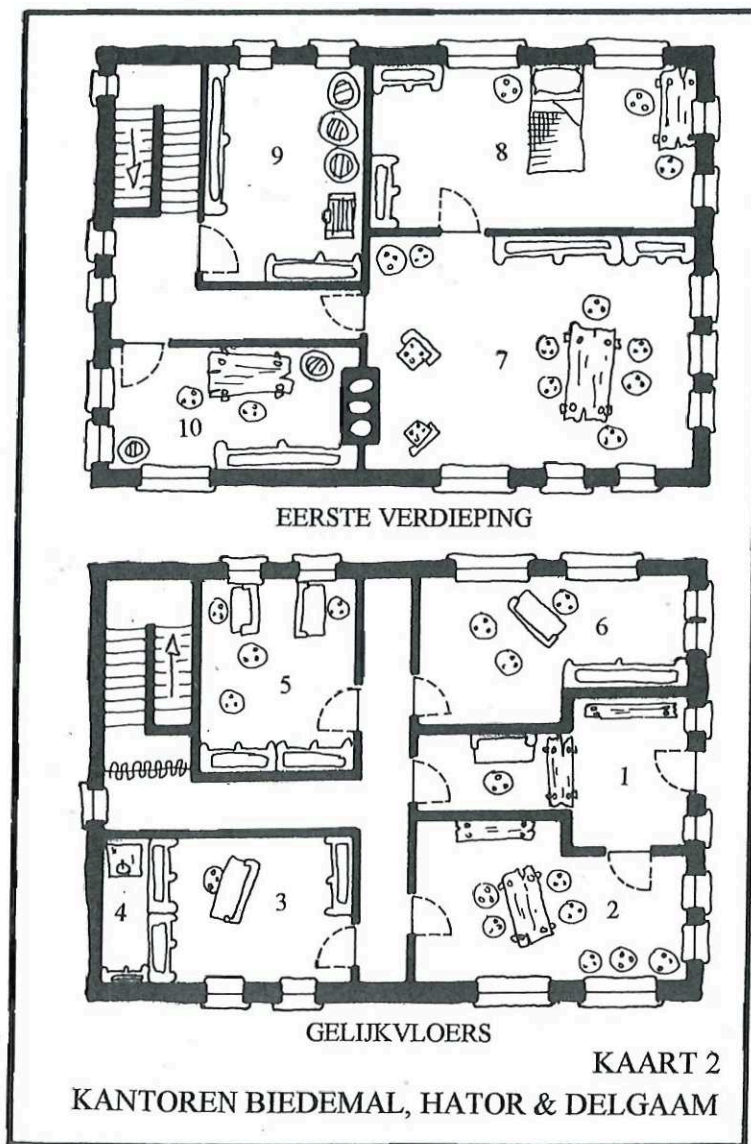
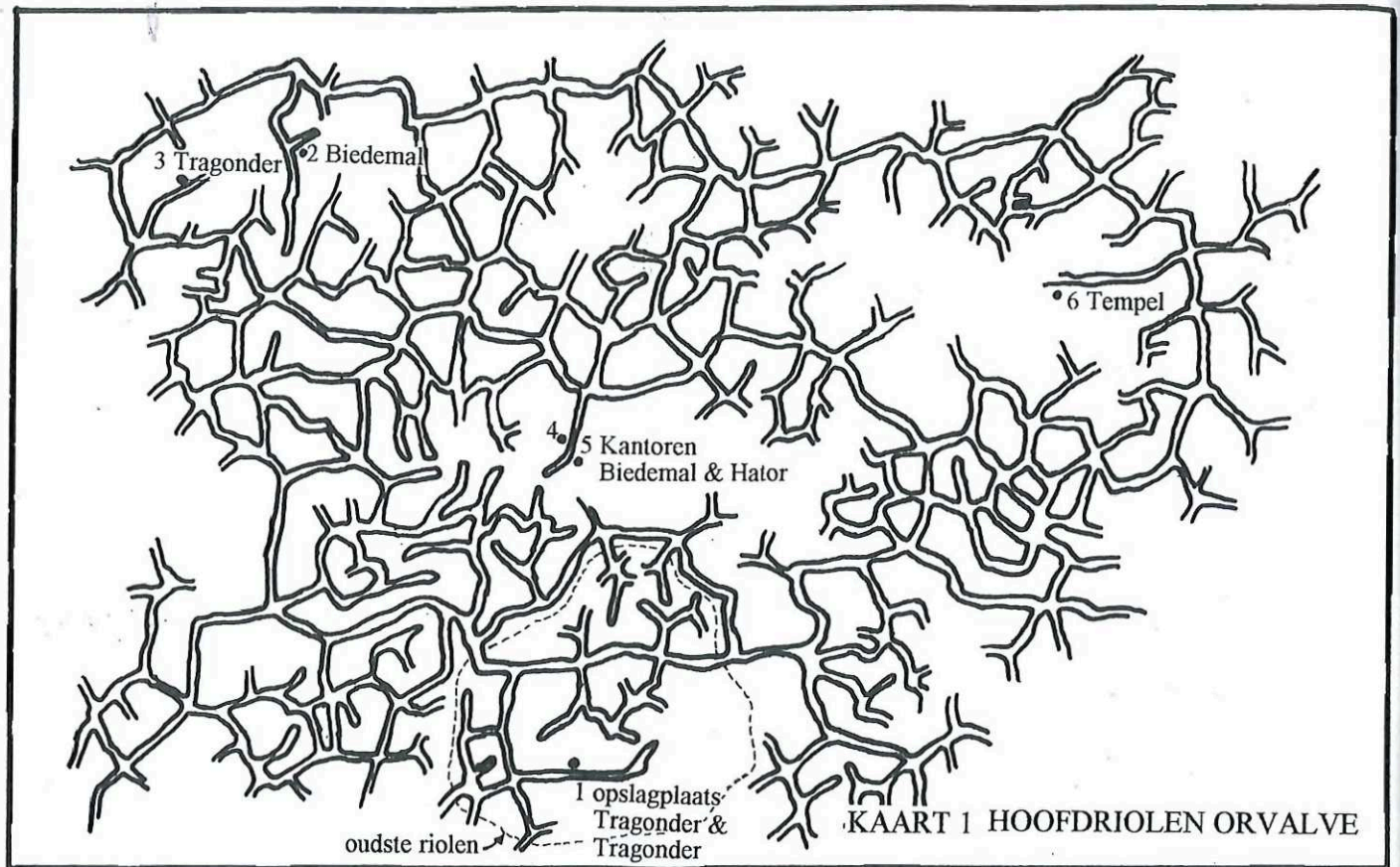
Appendix: De Groenvuursage

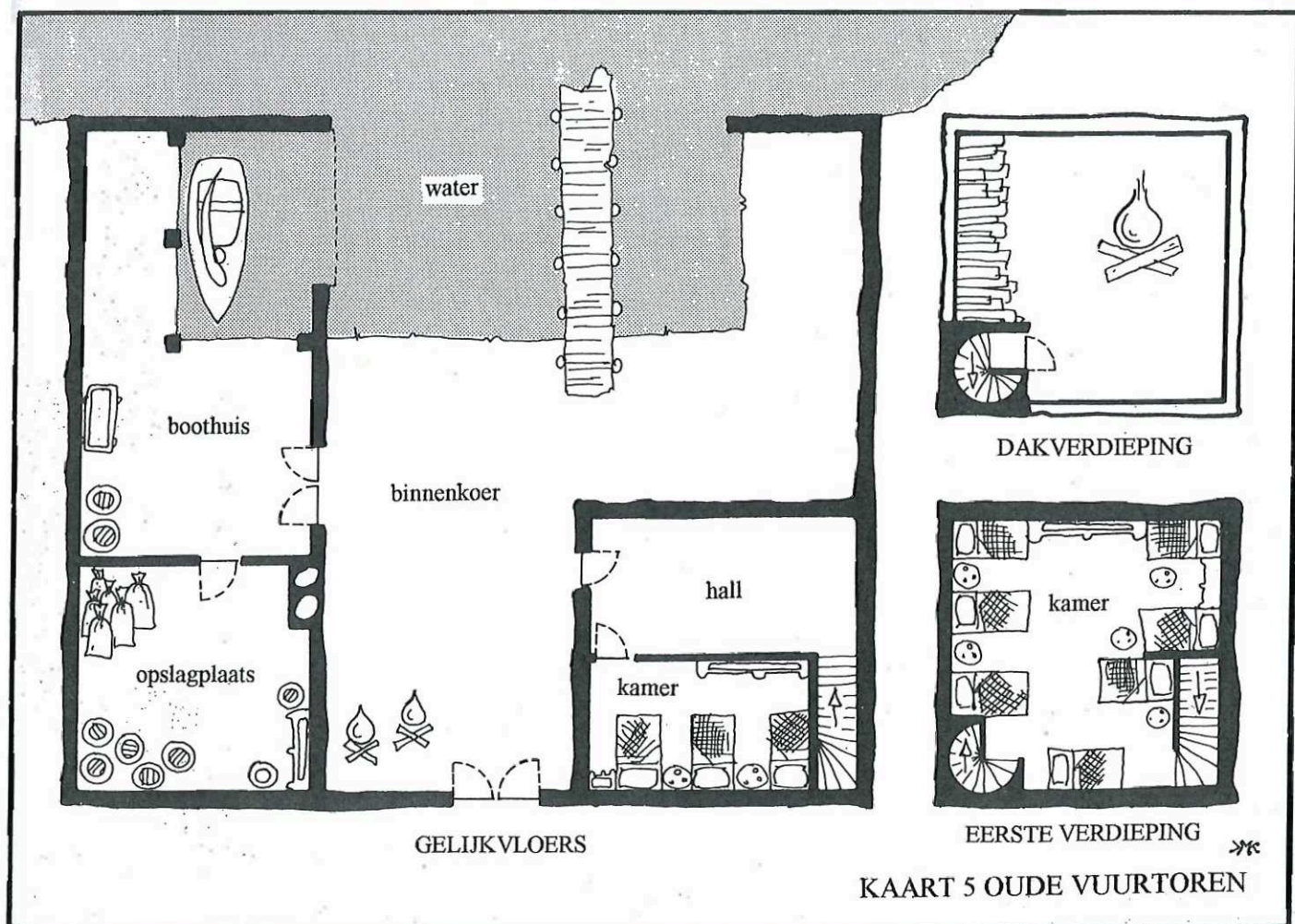
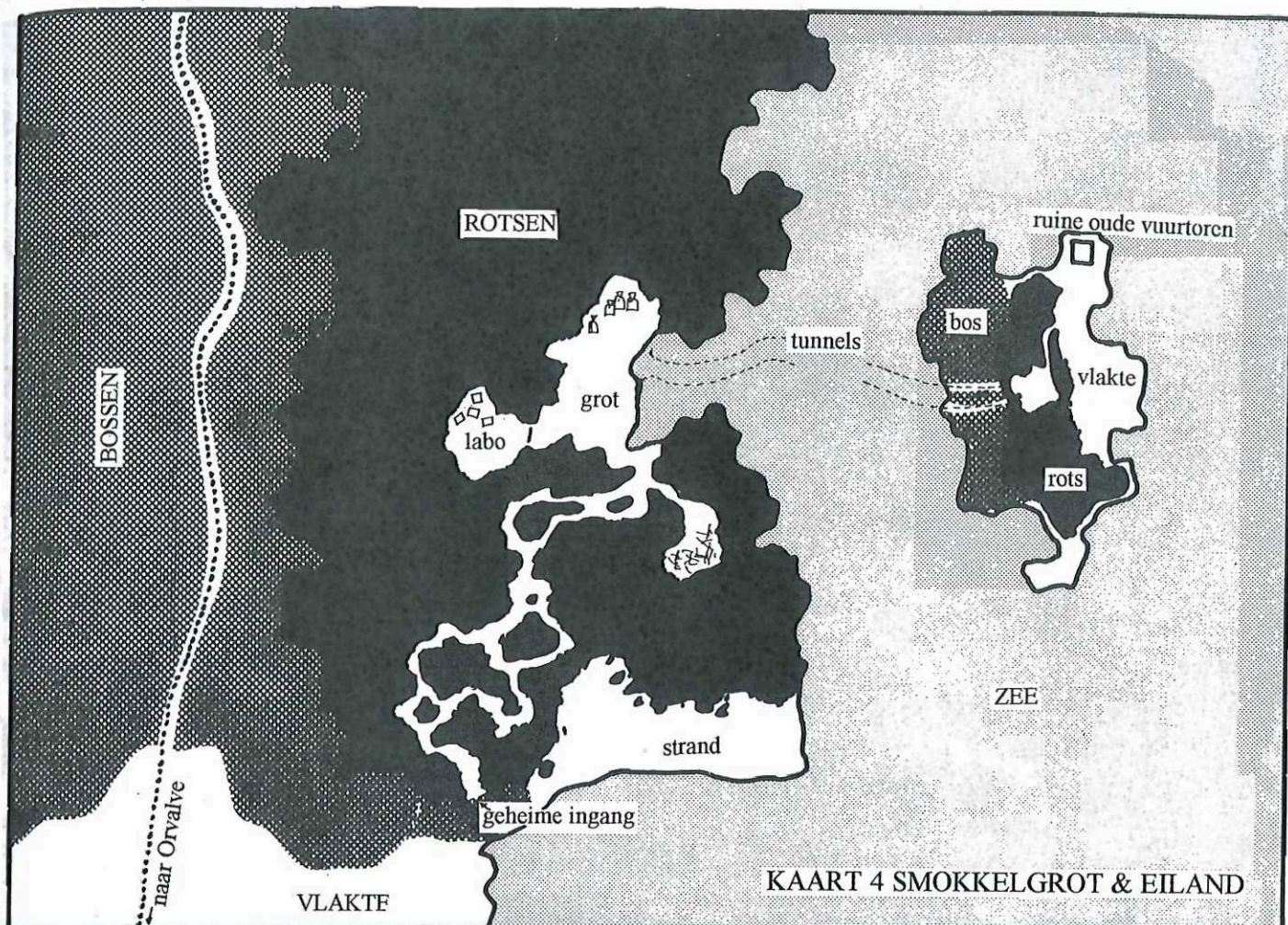
De locatie van het avontuur hoeft niet veranderd te worden; alles speelt zich nog steeds af in de stad Orvalve. De aanvang van het avontuur, waarin de SKs Halmar Buutavia redden van een overval, moet echter geplaatst worden voor de gebeurtenissen in "Het Bloed van Ishar". Het is slechts nadat Goerkon Limant bestolen is, dat de SKs zullen gecontacteerd worden door Joachim Dredosto. De loop van het avontuur hoeft praktisch niet gewijzigd te worden.

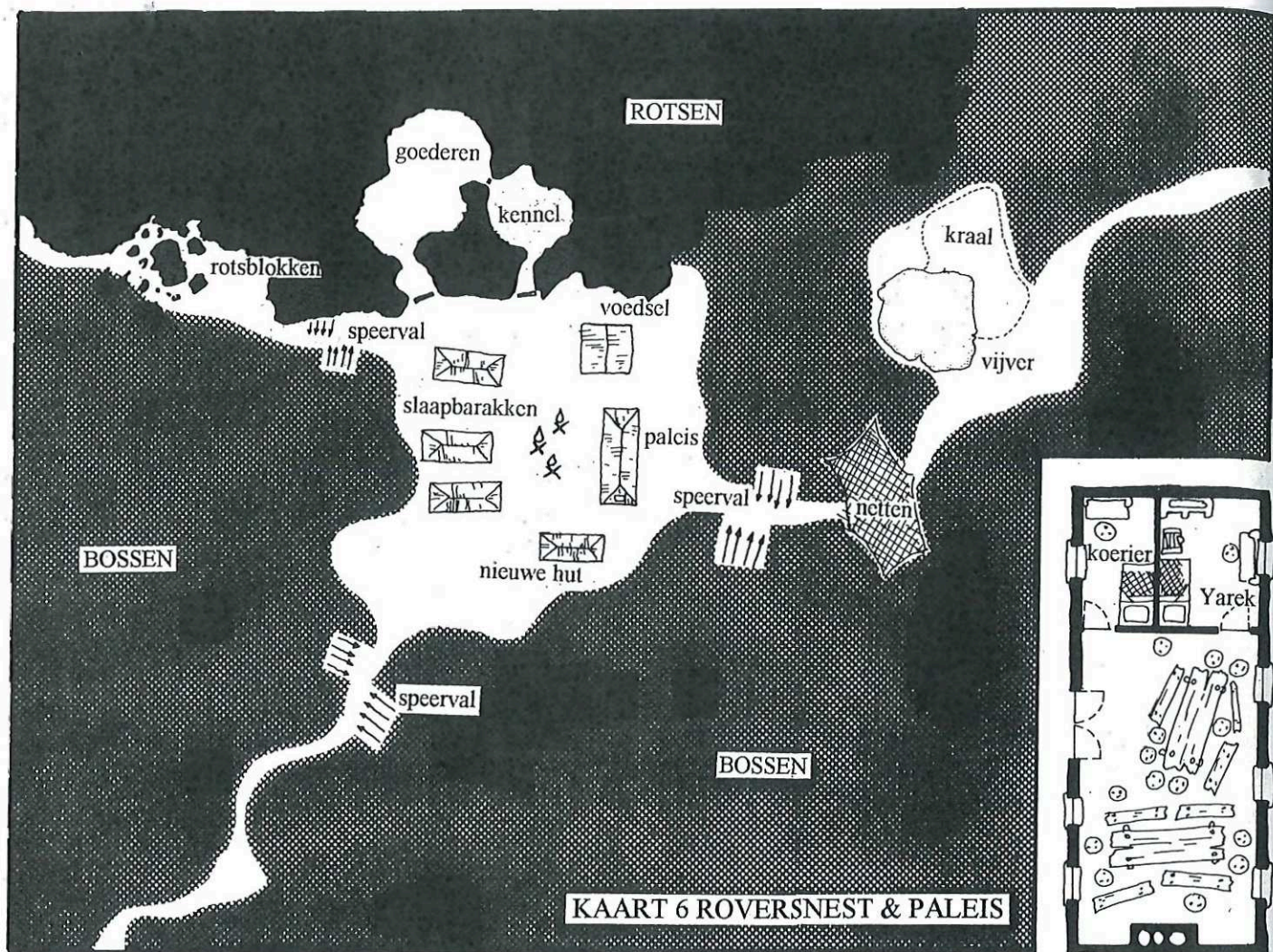
Stakor Biedemal is de plaatselijke leider van de Scrimah Argentum. Hij volgt nauwgezet de instructies die regelmatig uit Atumbar komen. Om aan geld te komen heeft hij zich ingelaten met de illegale praktijken die welig tierden in Orvalve. Daarvoor heeft hij een ganse organisatie op touw gezet, die volgens hem op die manier het efficiëntst werkt. De organisatie van de sekte in Orvalve is eerder in deze tekst beschreven. Kerhom Pappas is de rechterhand van Biedemal, en is dus niet omgekocht.

De contacten met Atumbar verlopen uitsluitend via de leden van de vierde cel. Zij zijn immers de koeriers en kunnen zeer snel berichten en geld tussen Orvalve en Atumbar uitwisselen. Als de tak in Orvalve op het punt staat ontmaskerd te worden, zal Biedemal een koerier naar Atumbar sturen. Die moet dan het onheilsbericht overbrengen dat de sekte in Orvalve niet meer bestaat. Hij heeft het aanplakbiljet bij waarop de helden gezocht worden. Vanuit Atumbar zullen dan agenten van de Scienta Morgum op pad gestuurd worden om de SKs uit te schakelen. Elk dragen ze bij zich een kopie van het opsporingsbericht. Het is belangrijk dat de SKs beseffen dat er meer achter de Groenvuursekte zit dan de tak die ze in Orvalve opgerold hebben. Indien ze uitknipsel 3 gevonden hebben, vinden ze daarop een verwijzing "Atumbar - Stormlamp". Voorlopig hebben ze echter het gissen naar wat "Stormlamp" zou kunnen betekenen. Uitknipsel 4 duidt aan dat er blijkbaar sommen geld naar Atumbar gestuurd werden. Uitknipsel 9 leert dat dit de karavanen zijn die reizen tussen Atumbar en Orvalve. Als de SKs zelfs dan nog niet doorhebben dat er een verband met Atumbar bestaat, is er nog steeds de mogelijkheid om een lid van de sekte te ondervragen. Die zal dan onder druk toegeven dat de sekte eigenlijk geleid wordt vanuit Atumbar. De nieuwsgierigheid van de SKs zou voldoende aangewakkerd moeten zijn om de tocht naar Atumbar aan te vatten.

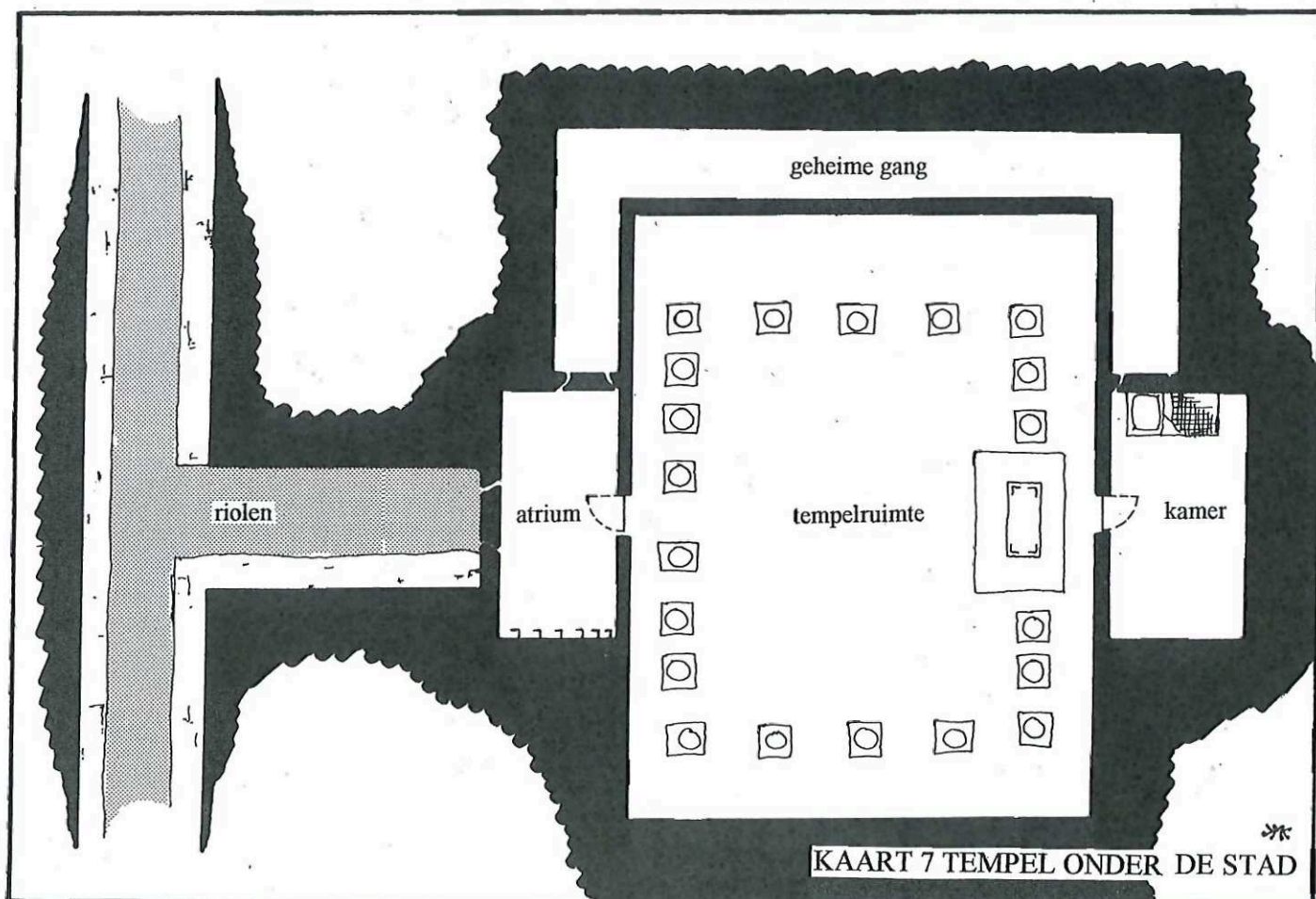








KAART 6 ROVERSNEST & PALEIS



KAART 7 TEMPEL ONDER DE STAD





Heksen

Door Jan Vandenbergh

1. Korte samenvatting van het avontuur

De SKs worden geconfronteerd met vreemde gebeurtenissen in het dorpje Tychtor. Vlak bij het dorp ligt reeds sinds duizenden jaren één van de laatsten van een vreemd ras, de Zhylvtyr, in een diepe slaap. Demonen maken echter jacht op de Zhylvtyr, en als een meteor de magische bescherming rond het dorpje doorbreekt, is de tijd voor actie aangebroken. De demonen rekruteren onder de lokale bevolking heksen die de vernietiging van de Zhylvtyr zullen voltooien. Dagenlange voorbereidingen zullen uiteindelijk uitmonden in een ritueel in de crypte, waar de Zhylvtu vredig slaapt. De SKs zullen echter in de gebeurtenissen meegesleept worden en zullen trachten dit snode plan te verijdelen.

2. Omgeving

De SKs trekken door een weinig bewoonde streek, waar de natuur ruw en onherbergzaam, maar prachtig is. Het landschap bestaat uit oude verweerde bergen, overgroeid met lage, taaie struikgewassen en dik mos. Tussen de bergen in zijn er honderden meertjes, met ijskoud, kristalhelder water. Het wateroppervlak is dikwijls raadselachtig vlak, de geheimen van hun diepte verbergend. Het weer is hier voortdurend vochtig en nevelachtig, en een zware, kille wind kan reizen door dit gebied tot een ware marteling maken. De bewoners van deze streek zijn weinig talrijk, en leven verspreid in kleine dorpjes want het land is arm en kan maar weinig monden voeden. Ze leven van wat landbouw, en vooral van veeteelt, voornamelijk dan van schapen, die in dit barre land nog vrij goed gedijen. De mensen zijn hier vriendelijk en reizigers worden in de dorpjes goed ontvangen, want deze vormen een welkome afwisseling. Ze kunnen rekenen op onderdak en voedsel in ruil voor een avond van verhalen en geruchten rond het haardvuur. Ondanks dit alles heeft dit gebied een rijk maar geheimzinnig verleden. Als je door de streek trekt kom je regelmatig overblijfselen van vroeger tijden tegen: menhirs versierd met vreemde runen, ruïnes van huizen, verlaten dorpjes, en aan de meertjes al eens de resten van een kleine burcht. De bewoners vertellen vele verhalen en legenden over dit mysterieuze verleden. Los op zich zijn deze verhalen fantastisch en weinig geloofwaardig, maar als je door de het landschap trekt krijg je er een heel andere blik op en begin je toch te twijfelen.

3. Aanvang van het avontuur

De SKs trekken dus door deze streek, en volgen een oude, kronkelende weg, die zich door een erg afgelegen gebied naar het dorpje Tychtor slingert. De SKs hebben in het vorige dorpje, Lluog, twee dagen geleden, geruchten gehoord van geheimzinnige gebeurtenissen in Tychtor:

"In Tychtor is vanalles vreemd aan de hand. Het is er normaal erg rustig, maar sinds dat de bliksem er in sloeg, staat alles op zijn kop. De schapen zijn wild geworden en de meeste mensen zijn erg ziek. Het is hun verdiende loon!"

Deze laatste opmerking slaat op het feit dat de bewoners van de streek de inwoners van Tychtor arrogant en afstandelijk vinden. Dit is zo, maar iedereen is eigenlijk ook wel een beetje jaloers op Tychtor, want eigenaardig genoeg is de onmiddellijke omgeving van Tychtor veel vruchtbaarder en heeft minder last van roofdieren dan de rest van de streek. Tychtor laat ook geen inwijkelingen toe.

Er zijn ook wat eigenaardige legenden over de streek, en als de SKs wat meer over Tychtor en zijn omgeving vragen, krijgen ze het volgende verhaal te horen:

"Tychtor is een erg vreemde plaats. Het dorpje is gebouwd op een wat afgelegen plaats, in een min of meer komvormig dal. Dit dal is volledig omheind door een lage, stenen muur. Er zijn drie doorgangen in deze muur en aan elk van deze openingen staan er twee reusachtig grote zuilen. De muur en de zuilen zijn uit een vreemde steensoort gebouwd, en zien er nog steeds nieuw uit, hoewel ze er al sinds mensenheugenis staan. Wolven en andere roofdieren wagen zich niet binnen de muur, en de oogst is er steeds goed. Ongeveer in het midden, in een wat hoger gelegen dal, aan een meertje, staan er de resten van een burcht. Daar is het helemaal niet pluis, en zelfs de mensen van Tychtor zelf wagen zich er niet. Tychtor heeft het nu misschien goed, maar dat zal zo niet blijven, want ze dagen het kwade uit. De omgeving is er tegennatuurlijk en onheil zal geschieden. En het ziet er naar uit dat dit ogenblik nu gekomen is."

In Lluog zijn er ten andere ook wat vreemde dingen aan de hand. Een week of zo geleden is een van de vrouwen van het dorp 's nachts verdwenen. Ze had de dagen ervoor geklaagd over duistere dromen, en ze begon zich steeds vreemder te gedragen. Er is niets meer van haar gehoord.

Een verdere meldenswaardigheid is dat zowat een maand geleden, een meteor uit de hemel gevallen is, ergens in de buurt van Tychtor. Dit gebeurt hier wel meer, maar deze keer was het toch een ongewoon groot exemplaar. Sommige mensen in het Lluog zeggen dat deze "duivelssteen" het eerste teken was van het kwaad dat over Tychtor gekomen is.

4. Tychtor, het ware verhaal

Lang geleden, zo'n 450000 jaar, toen er van mensen nog nauwelijks sprake was, en dit gebied bijna onbewoond was, leefde er op de plaats waar nu Tychtor is, een van de laatste overblijvenden van een oud vampierenras, de

Zhylytyr. De Zhylytyr waren ooit sterk en machtig, maar ze waren trots en individualistisch en leefden, verspreid over de hele wereld, elk apart in hun eigen territorium. Ze hadden een sterk eergevoel en dit veroorzaakte vele vetes die hen onderling hopeloos verdeelden. De Zhylytyr leefden reeds onvoorstelbaar lang op de aarde, en mensen zouden hen onsterfelijk en eeuwiglevend noemen, maar dat waren ze niet, want ze leefden niet in de zin dat de bewoners van Dor nu leven, maar anders en volgens een andere beleving van tijd. Ze waren niet talrijk, en hun aantal daalde van eeuw tot eeuw: demonen maakten jacht op hen, fanatiek en bloeddorstig en schreeuwend om vergelding voor een lang vergeten vergrijp. Demonen noch Zhylytyr wisten op het einde nog wat de werkelijke reden was, maar dat was ook niet belangrijk, de een was jager en de ander prooi, dat was voldoende. Na aeonen vervolging verlieten de laatsten van de Zhylytyr hun domein en kwamen bij elkaar en eeuwenoude vetes werden bijgelegd. Hun kennis en macht verenigd bouwden ze aan hun laatste kans, een vlucht in de tijd. Ze zouden schuilen, onbereikbaar voor de demonen en andere wezens, maar ook volledig verloren in de tijd, tot de demonen naar elders trokken, of door een ander ras verslagen werden. De Zhylytyr keerden terug naar hun domein en bouwden elk hun schuilplaats en verdwenen van de ene dag op de andere van het aardoppervlak, wachtend op betere tijden in hun magisch beschermde, onderaardse crypte. Over heel de wereld zijn er zeven overblijvende Zhylytyr, elk wachtend op hun heropstanding. De Zhylytyr die woont op de plaats waar nu Tychtor is, is Crwen, een naar Zhylytyr maatstaven jonge vampier. Zijn tombe ligt in het epicentrum van zijn domein, dat volledig omringd is door een magische muur. Er zijn drie grote toegangspoorten tot zijn domein de openingen in de muur, met aan weerszijden een vijftig meter hoge zuil. Voor elk zuilenpaar is er aan de andere kant van het epicentrum een kleine krachtbron die de beschermingsfunctie van de zuilen en van de muur onderhoudt (kaart 1). Boven zijn tombe heeft Crwen een burchtje gebouwd, waar hij voor zijn inslapen woonde. Dit burchtje is nu vervallen. De magische muur heeft als effect dat demonen het domein niet kunnen betreden. Sterker nog, hij houdt alle kwaad buiten, dieren zoals roofdieren zijn niet aanwezig binnen de muur, en gewassen groeien er beter dan in de rest van de omgeving. Een maand geleden ongeveer is er, zoals gezegd, een meteor gevallen. Die meteor is vlak naast een van de krachtbronnen gevallen, en heeft die gedeeltelijk vernietigd. Het effect hiervan is dat er een zwakke plek in de bescherming gekomen is en dit manifesteert zich door een lichtblauwe schittering die rond de noordoostelijke poort hangt. De demonen, buiten de tijd levend en nog steeds de Zhylytyr vervolgend, hebben dit gemerkt, en jagen weer op hun prooi. De bescherming is echter nog steeds vrij sterk, en de demonen kunnen dus niet zelf handelen. Daarom gebruiken ze heksen. In de naburige dorpjes hebben ze een aantal vrouwen subtiel bestookt met duistere dromen, eerst vaag en suggestief, daarna steeds directer aanzettend tot ketterij en kwaad. Na een week waren de vrouwen volledig in de macht van de demonen gekomen en waren gedeeltelijk ge-

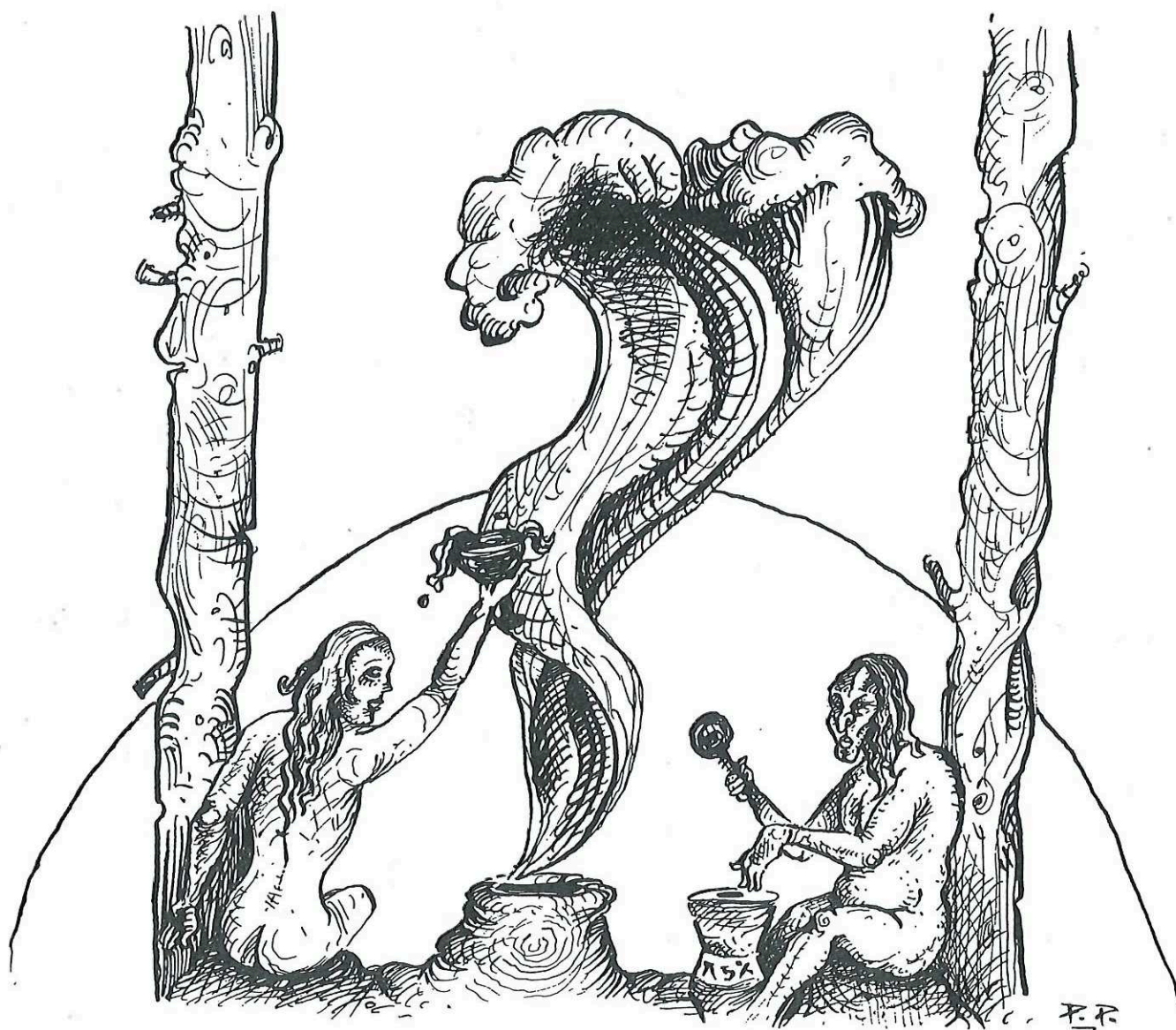
transformeerd tot heksen. Ze kregen de opdracht hun dorp te verlaten, in het holst van de nacht en in het diepste geheim, en naar Tychtor te trekken. De persoonlijke macht van de heksen was op dat moment nihil, en de transformatie nog niet volledig, zodat ze de magische bescherming konden doorbreken. Eens binnen het domein, hebben ze een schuilplaats gezocht en hun macht ontwikkeld. Dit proces nadert voltooiing, en de nu volwaardige heksen bereiden hun aanval op de crypte van Crwen voor.

5. Aankomst in Tychtor (kaarten 1 & 2)

De SKs volgen de weg die hen naar Tychtor leidt al een hele dag, en het landschap wordt steeds spookachtiger en desolaat. De weg is oud en wordt naarmate ze vorderen slechter en slechter. Het loopt tegen de avond aan, maar ze weten dat hun doel nabij zijn, want sinds een uur zien ze aan de horizon twee reusachtige stenen, die als naalden in

de hemel prikken. Het weer is relatief goed, wat wil zeggen dat het slechts wat motregent, en onze helden slechts half bevroren zijn. De zon staat op het punt onder te gaan als ze eindelijk de monolieten bereiken.

De zuilen hebben aan de grond een doormeter van een meter of drie, en worden naar de top toe, vijftig meter hoger, langzaam aan smaller. Ze zijn gemaakt van steen, maar misschien toch niet. Een succesvolle Steenkunde-proef leert dat de steensoort in deze streek zeker niet voorkomt, een kritiek succes hierop leert bovendien dat het misschien wel geen steen is, want deze steensoort komt in Dor niet voor. De zuilen zijn van onder tot boven, voor zover de SKs dat kunnen zien, versiert met vreemde tekens. Het lijkt een boodschap te zijn, maar deze is onleesbaar voor de SKs. Met een Linguïstiek-proef kunnen ze wel te weten komen dat sommige van de tekens een soort van afweringsrunen zijn. Aan elk van de zuilen vertrekt er een laag muurtje, dat over de kam van de heuvels loopt. De muurtjes zijn gemaakt uit gestapelde stenen. Deze stenen komen



in de streek wel voor, maar er is toch nog iets vreemd aan: een SK dat lukt in een Zien-proef leert dat de muurtjes merkwaardig onbegroeid zijn. Er zijn wel meer zo'n muurtjes hier in de streek, maar deze zijn gewoonlijk begroeid met plantjes en mos. Het geheel ziet er vreemd, oud en licht angstaanjagend uit, totaal verschillend van wat de SKs ooit gezien hebben.

De SKs kunnen zonder probleem door de poort lopen (de SKs zijn immers geen demonen, of wel soms?), maar er is wel een probleem: SKs die met voorwerpen waar demonen aan gebonden zijn rondlopen krijgen moeilijkheden. Als het SK in de buurt van de poort komt begint het voorwerp te trillen. Hoe dichterbij het SK bij de poort komt, hoe heviger het voorwerp trilt. Als het SK het voorwerp toch door de poort neemt, explodeert het en doet 2D6 schade aan de drager en 1D6 aan omstaanders binnen een straal van 10 meter.

De weg slingert zich verder door het landschap, en kort nadat de SKs door de poort gelopen zijn, zien ze onderaan in de kleine vallei Tychtor liggen, een klein dorp aan een riviertje. Tegen de tijd dat de helden in het dorpje aankomen, is het donker geworden en is het wat harder beginnen regenen en de wind is gezwollen; kortom, het is miserabel buiten en de SKs willen waarschijnlijk zo snel mogelijk onderdak vinden.

De hoofdstraat van het dorpje is verlaten, dat is niet ongevoel bij dit soort weer, maar toch valt het de SKs op dat er een gespannen sfeer hangt. De enige tekenen van leven zijn de rookpluimen uit de schouwven van de huizen, en hier en daar een streep licht die door een kier in een luik of deur naar buiten komt. Uit slechts een van de huizen, het huis van Wognar, komt er geluid, onverstanebare stemmen die in blijkbaar in een hevige discussie gewikkeld zijn.

De SKs kunnen aan alle andere huizen aankloppen, maar bij geen van deze wordt de deur opengedaan of is er ook maar enige reactie te bespeuren. Als de SKs bij Wognar aankloppen houdt het geruzie binnen plots op. Het blijft even stil, gevolgd door het geluid van stoelen die verschoven worden en zachte stemmen. De SKs moeten meermaals aankloppen en roepen voordat er enige reactie is. De deur wordt op een kier opengedaan, en de helden moeten uitleg geven wie ze zijn en wat ze willen. Eens als duidelijk is dat de SKs niets kwaad in zin hebben, worden ze haastig naar binnen getrokken.

6. Het verhaal van de inwoners

In het huis zijn buiten Wognar en zijn vrouw, nog drie andere personen aanwezig: Threya, Aznag en Chard. Er gebeuren de laatste tijd vreemde dingen in Tychtor en elk van hen heeft daar zijn eigen ervaringen mee en zijn eigen mening over. Het is duidelijk dat de zaken van kwaad naar erger gaan, en Wognar, Threya, Aznag en Chard houden dan ook raad over wat er nu moet gebeuren, want zo kan het niet verder. Tijdens deze beraadslaging worden ze onderbroken door de aankomst van de SKs. Deze krijgen van Wognars vrouw eten en drinken, en ondertussen krijgen ze

opmerkingen te horen dat het toch wel erg onverstandig is om 's avonds zo maar buiten te lopen, en waarom ze helemaal naar Tychtor komen; hier valt toch niets te rapen buiten onheil. Elk van hen heeft zijn eigen verhaal over de gebeurtenissen:

Chard: "Het is allemaal begonnen toen die steen uit de hemel gevallen is! Dat moet zowat een maand geleden zijn! Het is een teken van de Goden, o wee ons, we hebben het kwade uitgedaagd en nu slaat het terug! En toen die steen gevallen is, zijn de kwade schepselen op ons gekeerd en nu boeten we voor onze misdaden! En toen keerden de wolven terug naar hun domein en slachtten onze schapen, de straf voor onze mateloosheid! En..." Hier tuimelt Chard van de stoel waar hij opgeklimmen is in het vuur van zijn betoog. De anderen halen opgelucht adem.

Wognar: "Chard heeft misschien wel gelijk. Het enige dat ik kan zeggen is dat het hier de laatste paar weken niet pluist. En mijn gewassen zijn aangetast door een vreemde ziekte, iets wat hier nog nooit voorgekomen is. Als het zo blijft doorgaan, gaat de winter heel hard en moeilijk worden."

Aznag: "En bleef het daar maar bij! De laatste paar dagen zijn een paar van mijn schapen verdwenen, waarschijnlijk opgegeten door de wolven die hier sinds de laatste weken in de buurt rondzwerven, iets waar we tot nu toe van gespaard waren gebleven. En Erhalt kan nog meer zulke dingen vertellen. Misschien heeft de legende wel gelijk..." Aznag heeft het hier over een van de legenden, verhalen en geruchten die er bestaan over de zuilen, het kasteel en de muur.

Tenslotte is er Threya, die het de laatste paar dagen nogal druk gehad heeft: "Ook met de mensen gebeuren er vreemde dingen. De laatste paar dagen hebben verschillende mensen vreselijke nachtmerries, en Heltke ligt ziek te bed, iets dat nog nooit gebeurd is, en ik heb geen idee aan wat ze lijdt, ik heb zoiets nog nooit gezien."

Dit is zowat het belangrijkste wat de aanwezigen hier te zeggen hebben. Als de SKs op dit moment nog veel vragen hebben, kan je altijd de informatie gebruiken die bij de NSK-beschrijvingen staat. Geef alleen niet te veel informatie in een keer weg!

Er wordt nog wat gepraat, Chard moet nog een paar keer in toom gehouden worden, en dan houdt iedereen het voor bekeken. Threya, Chard en Aznag spoeden zich naar hun huis, Wognar wijst de SKs slaapplekken toe en hij en zijn vrouw gaan zelf slapen.

7. Gebeurtenissen

Gedurende het verblijf van de SKs in het dorp, vinden verschillende gebeurtenissen plaats. Al deze gebeurtenissen worden in dit deel beschreven. Het is zeer waarschijnlijk dat de SKs met meerdere van deze gebeurtenissen rechtstreeks geconfronteerd worden.

7.1 De heksen

De heksen, zes in getal, zijn al een drietal dagen binnen de muren van het domein. Ze hebben een kamp gemaakt (kaart 1, locatie 9) en zijn langzaam bezig hun macht op te voeren. Als de SKs in Tychtor aankomen zijn de heksen nog vrij zwak. Door offers en rituelen worden ze echter van nacht tot nacht gevaarlijker. Ze oefenen hun nieuwe mogelijkheden uit op de mensen in het dorp. Zo is Heltke ziek geworden, en heeft Wognar een deel van zijn gewassen verloren, maar hier blijft het niet bij. Er worden 's nachts ergens in de heuvels, steeds op een andere plaats, rituelen uitgevoerd; kies een plaats ergens in het domein, niet te dicht bij een van de andere locaties. De SKs kunnen dit merken door vreemde vuurschijnsels (Zien-proef, eventueel merkt een van de dorpelingen het wel), maar ze zijn steeds te laat ter plekke; ze vinden echter wel de resten van het ritueel. Elke nacht zijn de rituelen grootser, en zijn de effecten de volgende dag ernstiger. Overdag rusten de heksen en verzamelen ze ingrediënten voor de activiteiten van de volgende nacht, behalve op de zevende dag. Merk op dat de SKs aankomen voor of tijdens de vierde nacht.

- **Eerste nacht:** de zes heksen komen tegen de avond aan op het domein van Tychtor. Een van hen wordt gezien door Erhalt. Ze kiezen een kamp (kaart 1, locatie 9), ver weg van het dorp en moeilijk te vinden.
- **Tweede nacht:** een eerste ritueel wordt uitgevoerd, het verbranden van wat planten. De volgende dag is een deel van de gewassen van Wognar rot geworden. De dorpelingen kunnen de SKs ongeveer zeggen waar ze de eerste avond vuurschijnselen gezien hebben. Ze hebben 50% kans om de plaats ook effectief te vinden. Ter plekke ontdekken de SKs de resten van een vuur, en wat planten van dezelfde soort als Wognar verbouwt, planten die hier niet in het wild groeien.
- **Derde nacht:** een deel van de mensen in het dorp begint last te krijgen van nachtmerries. De heksen zetten hun kwalijke daden voort, en 's anderendaags ligt Heltke onverklaarbaar ziek te bed. Erhalt kan de plaats van het ritueel aanwijzen, de SKs vinden ook hier de resten van een vuur, en een geslaagde Spoorzoeken-proef toont sporen rond het vuur, alsof er rond gelopen of gedanst is.
- **Vierde nacht:** de SKs komen tegen de avond aan. De heksen voeren een nog vrij eenvoudig ritueel op zonder offers maar wel met duivelse gezangen en dansen en verbranding van strooien poppen. De volgende dag zijn er nog wat gewassen rot geworden en vindt Murgo zijn keuken overspoeld door padden. De blauwe schittering, die rond de noordoostelijke poort hangt, is heviger geworden. Op de plaats van het ritueel vinden de SKs dit

keer de resten van een groot vuur, halfverbrande poppen in mensenvorm en wat verscheurde kleren.

- **Vijfde nacht:** gedurende de dag hebben de heksen ergens een schaap gevangen dat nu geofferd wordt. Het bloed wordt gedronken en de heksen worden nu een heel stuk machtiger. Droogt wordt ziek. De heksen hebben nu bezems waarmee ze kunnen vliegen. Het blauwe licht rond de poort is nu duidelijk zichtbaar, ook overdag. De SKs vinden de resten van een vrij klein vuur, en wat zeker hun aandacht zal trekken is het primitief gekruisigde schaap, de ingewanden half uit de buik op de grond hangend, de darmen tot in het vuur gesleept. Verder vinden ze nog wat takken en twijgjes, die van ergens anders naar hier gesleept zijn.
- **Zesde nacht:** deze nacht is het volle maan. De heksen hebben een kind gevangen (zie "ontvoering"). In een groots en theatraal ritueel wordt in het koude maanlicht het kind levend gevild, waarna de heksen het lijke opeten. De huid wordt gebruikt om een spreuk op te schrijven, de spreuk die Crwen zal moeten vernietigen. De noordoostelijke poort valt in een felle schittering van blauw en rood licht in elkaar, en bij wolkenloze nacht slaat de bliksem in bij de burcht. De afscherming van de burcht is doorbroken, en de crypte is toegankelijk. De magische bescherming is echter nog niet helemaal weggefallen, zodat de heksen zelf de crypte zullen moeten betreden en Crwen vernietigen. Dit gebeurt 's anderendaags, de zevende dag, precies op de middag. Als de SKs daar niet aanwezig zijn, wordt Crwen automatisch vernietigd. Wat er gebeurt als de SKs wel aanwezig zijn wordt beschreven bij de beschrijving van de burcht. Op de plaats van het ritueel vinden de SKs uitgestrekt op een platte steen, die blijkbaar als een soort altaar dienst doet, het nog nauwelijks herkenbare lijk van het kindje dat in het dorp ontvoerd werd. Aan de vier hoekpunten van de steen zijn er de resten van een vuurtje.
- **Zevende nacht:** als er nog heksen in leven zijn, worden die door de demonen naar het dorp gestuurd voor een laatste aanval op de bewoners. Om middernacht stipt vallen de heksen het dorp aan (op verschillende plaatsen als er meer dan een heks levend overblijft). De aanval begint met de mensen uit hun huizen te lokken. De heksen vliegen over het dorp en laten zwaar rokende bundels door de schoorstenen vallen. Als de mensen op straat lopen voeren de heksen duikvluchten uit en bestoken ze de mensen met projectielen. De heksen blijven aanvallen tot ze allemaal gedood zijn. Dit is het einde van de gebeurtenissen in Tychtor.

7.2 Nachtmerries

Sinds een paar dagen hebben de bewoners van het dorp last van nachtmerries. Niet iedereen droomt slecht, en niet iedereen geeft het toe, maar elke dag slapen meer en meer mensen slecht. Als ze ondervraagd worden, kunnen ze niet veel vertellen over de dromen, behalve dan dat ze duister en onrustwekkend zijn. Deze dromen komen van de de-

moon, via de heksen. Met dergelijke dromen heeft de deemoon de heksen tot hem geroepen, maar binnen de afscherming hebben de dromen hun volle invloed niet, en hebben ze geen effect buiten de nachtrust wreed te verstoren.

Ook de SKs kunnen last hebben van nachtmerries. Elk SK heeft per nacht een cumulatieve kans van 10% dat hij slecht droomt: dus de eerste nacht 10%, de tweede 20%, enz... Hij verliest dan voor de volgende dag 10 WEE. Dit is ook cumulatief (dus na de eerste nacht 10 WEE, na de tweede opeenvolgende nacht van dromen 20 WEE), en het SK wint dit weer terug als hij een nacht rustig slaapt. Het SK droomt elke nacht hetzelfde en heeft een cumulatieve kans van 20% de inhoud van zijn droom te kennen. Als hij zijn droom niet kent, weet hij wel vaag dat het slecht en duister was.

Kent het SK de droom wel, kies dan een van de volgende beschrijvingen, of gebruik een droom naar eigen goeddunken. De dromen zijn pakkend, en geven voor de volgende dag een verlies van 10 SPI (cumulatief, een nacht rust herstelt de score tot het oorspronkelijk niveau).

- droom 1: idee van vliegen, als een zwarte vogel door de nacht, volle maan schijnend, suizen van de wind, azen naar prooien op de grond, dalend naar een galgevel, het

heerlijke moment van het uitpikken van doffe gebroken ogen, een vreselijke lach.

- droom 2: kleine, verborgen vallei in het bos, donkere in kapmantels gehulde figuren, duistere rituelen, kruisigen van een blatend schaap, het mes dat het schaap levend vilt, de kom met bloed die doorgegeven wordt.
- droom 3: donkere crypte, een lange, magere figuur aan het altaar, vreemde, verleidende gezangen, het geblinddoekt offer, de doordringende schreeuw als het mes het lichaam verminkt.

7.3 Rondolende heksen

Elke dag dat de SKs op het domein rondlopen, hebben ze een kans van 35% om in de buurt van een heks te komen. Ze zien de heks mits een geslaagde Zien-proef. De heks is vrij ver af, en vlucht als ze door heeft dat de SKs haar gezien hebben; dit hangt natuurlijk van de acties van de SKs af. De heks kan beslopen (Sluip-proef) worden. Ze kan dan aangevallen worden of gevolgd worden. In het laatste geval gaat de heks na wat omzwervingen (twee bijkomende Sluip-proeven om niet gezien te worden) naar het heksen-kamp. De heks kan ook aangevallen worden en een gevecht wordt dan gehouden. Als de SKs mislukken in hun Sluip-proef of geen speciale voorzorgen nemen om zich te

verbergen, worden ze gezien en vlucht de heks, te voet of, als dit gebeurt na de vijfde nacht, vliegend op haar bezemsteel. De SKs hebben een gevechtsronde tijd om de heks met projectielwapens te bestoken. Een ernstige treffer zal de heks laten vertragen, zodat ook dan een gevecht volgt.

7.4 Wolven

De laatste weken zijn er wolven gesignaleerd. Eerst waren het enkele durvers, verkeners voor de rest van de roedel, en hun verhalen over kuddes lekkere schapen, mals en gemakkelijk te vangen, heeft de roedel overtuigd om haar geluk in dit nieuwe, ongerepte domein te komen beproeven. Dit is natuurlijk fijn voor de wolven, maar minder aangenaam voor de herders van Tychtor die voortdurend schapen verliezen, en zelf ook gevaar lopen. Tijdens één van hun omzwervingen op het domein zien de SKs plots geschrokken bewegingen bij de alomtegenwoordige schapen. Ze rennen alle kanten op, totaal in paniek. Een Dierkunde-proef laat de SKs ver-



moeden wat er aan de hand is: wolven! Ongeveer 5 tot 10 wolven vallen aan, afhankelijk van de sterkte van de SKs; als de dierkunde-proef gelukt is, zijn de helden niet verrast, in het andere geval krijgen de wolven een vrije aanvalsronde. Als de wolven verslagen zijn, komt Aznag "toevallig" net aangerend. Die avond vertelt hij in het dorp zware verhalen hoe hij meegeholpen heeft in het woeste gevecht tegen de wolven.

7.5 Ontvoering

In de vroege vooravond van de zesde nacht, als de SKs terug bij het dorp komen, keren ook de herders vanuit de heuvels terug en Wognar en nog een paar anderen hebben de volledige dag gezwoegd om nog wat van zijn oogst te redden. Het is goed weer voor een keer, en de laag staande zon kleurt de hemel paars. Een paar kinderen zijn nog op straat aan het spelen. Plots komt er iets aangevlogen, laag boven de grond de weg volgend. Als het dichterbij is kunnen de dorpelingen zien wat het is: een vrouw met donkere, gerafelde kleren aan en halflang verwilderd haar, vliegend op een bezemsteel. In het voorbijvliegen grijpt de heks een van de kleine kinderen, en vliegt het dorp uit. Daar wordt ze verwoegd door twee andere heksen. Alle beweging in het dorp stopt voor een paar ogenblikken, dan loopt de moeder van het kind luid roepend naar de heksen toe, maar die zijn onbereikbaar, en aan de rand van het dorp zakt ze snikkend in elkaar. De SKs hebben een gevechtsronde om te reageren. Hun enige kans is de heksen bestoken met projectielwapens; ze lopen dan wel het risico van het kind te raken. De heks vliegt bovendien al vrij ver boven de grond. Als een heks geraakt wordt, valt ze in spiraal vlucht naar beneden, waar er verder mee gevochten kan worden. Er ontkomt echter minstens een heks, met het kind. De SKs kunnen proberen de heksen vanop de grond te volgen. De heksen gaan echter veel sneller dan de SKs ze kunnen volgen, en bovendien maken ze een paar omtrekkende bewegingen, zodat na een tijdje de heksen spoorloos verdwenen zijn. Het kind wordt gebruikt voor een laatste, gruwelijk ritueel.

8. Locaties

Het domein van Tychtor is een kleine vallei, met centraal een hogergelegen mini-valleetje, waarin de ruïne van een burcht aan een meertje staat. De vallei is volledig omgeven door een muur en er zijn drie poorten. Twee hiervan laten een weg door, de derde laat een klein riviertje door. Aan het riviertje ligt er een klein dorp. De heuvels zijn hier oud en verweerd, begroeid met mosachtige planten, en overal op het domein lopen er wel kudde schapen rond. In de buurt van het dorpje zijn er een paar kleine velden. Kaart 1 geeft een algemeen overzicht van de omgeving.

8.1 Tychtor dorp (kaart 2)

Tychtor is een klein dorpje, gebouwd aan de kruising van de weg en het riviertje, op een van de weinig vlakke en bewoonbare stukken van het domein. Er zijn een tiental huizen, laag en eenvoudig, gebouwd met gestapelde natuursteen en met strooien daken, net groot genoeg om met een familie in te kunnen wonen. Er is geen centraal dorps huis of plein. Als er iets officieel moet gebeuren, of de dorpelingen komen gewoon gezellig bij elkaar, of er zijn reizigers die onderdak nodig hebben, dan kan dat allemaal in het huis van Wognar, dat wat groter is dan dat van de rest. De meeste inwoners van Tychtor leven van wat landbouw of schapenteelt. Er is ook een smid/timmerman, Murgo, die reparaties van materiaal en huizen voor zijn rekening neemt, en een heelster, Threya. De enige die zich niet nuttig maakt is Chard, die zichzelf tot dorpswijze heeft aangesteld, tot ergernis van de andere bewoners, omdat hij zich overal mee bemoeit, maar meestal weinig kennis van zaken heeft.

8.2 De vervallen burcht (kaart 3)

Precies in het midden van het domein, in een hoger gelegen vallei, staat de ruïne van een burcht. De staat in het midden van een meertje, en een smalle landengte maakt de verbinding met het land. De burcht is gebouwd met natuurstenen, zoals de gewoonte hier in de streek, maar toch is deze anders. De stijl lijkt wel op die van de andere, maar er zijn toch wat verschillen, voor zover dat uit de resten nog op te maken is. Een geslaagde Geschiedenis-proef leert dat de opzet van de burcht meer overeenkomt met de woonst van een alleenstaand persoon, dan met wat normaal van een burcht verwacht wordt: een woonplaats voor de kasteelheer en zijn gevolg, met ruimte voor voedselvoorraden, stallen e.d. Vanop deze plaats zijn de zuilen van de drie poorten duidelijk te zien. Er is steeds een kans van 10% dat een van de heksen in de buurt van het kasteel rondsnuift. Als de SKs in de buurt komen vlucht ze, al of niet met de bezemsteel.

De vijfde dag, de eerste volle dag van de SKs op het domein, is er hier weinig te beleven. Als de SKs de ruïne doorzoeken vinden ze met een geslaagde Zien-proef ergens in een hoek een vreemde steen op de grond. Slechts een hoek van de steen is niet overgroeid met planten. De steen is zwart, en van een heel andere steensoort dan de rest van de burcht, maar wel van dezelfde soort als de steen gebruikt voor de ondergrondse kamers van de magische energiebronnen. Het zichtbare stuk van de steen is versierd met basreliëfs. De SKs kunnen proberen de steen volledig vrij te maken. Dit lukt hen gedeeltelijk, maar zo snel als ze van een deel van de steen vrijgemaakt hebben, is een ander deel weer overgroeid, behalve dan de hoek die al vrij was. De steen kan niet van de grond gelicht worden.

De zesde dag is de begroeiing op de steen verdwenen, en kunnen de taferelen volledig bekeken worden. De versiering is analoog aan die van de kamers onder de magische energiebronnen. Met een geslaagde Steenkunde-proef kan een karakter zien dat de steen kleine scheurtjes vertoont en

verzwakt is, op een vreemde manier, alsof hij plots aan het desintegreren is. De steen is echter nog steeds veel te sterk en is niet op te heffen of te breken. Die nacht voeren de heksen hun ultiem ritueel uit, en de magisch bescherming begeeft het. Een van de poorten stort in en de bliksem slaat bij heldere nacht in bij het kasteel. De eerste uren na de inslag zijn er hevige magische ontladingen rond de burcht en valt ze niet te benaderen. Als de SKs dadelijk na de blikseminslag gaan kijken, zien ze een prachtig schouwspel van blauw, rood en groen licht rond de burcht en over het meertje, maar als ze te dichtbij komen worden ze erg duizelig en moeten ze noodgedwongen terugkeren.

Pas de volgende dag, rond de middag, houdt het lichtspel, dat ook bij klaarlichte dag te zien was, plots op, iets dat duidelijk merkbaar is voor de SKs. De steen is gebroken, en de crypte ligt open. Zodra het lichtschijnsel ophoudt be-geven de heksen zich van hun kamp richting burcht. Het duurt een kwartier tot een half uur eer ze er zijn.

Als de SKs niet binnen die tijd bij de burcht zijn hebben de heksen vrij spel en wordt Crwen vernietigd. De magische bescherming valt dan helemaal in elkaar, en de heksen hebben nog net de tijd om uit de crypte te vluchten. Dan ontstaan er vonkbogen van de overblijvende poorten naar hun energiebronnen, een rode en een blauwe. Ze snijden elkaar vlak boven de burcht en langzaam ontstaat er een blauwe lichtzuil die de hemel in priemt. De lichtstralen worden heviger en heviger en na een paar minuten is er een explosie bij de burcht. Stenen worden de lucht in ge-

slingerd en over het hele domein vallen er kleine brokstukjes. Ook de twee overblijvende poorten begeven het en spatten uit elkaar, de brokstukken wijd verspreidend. Alle artefacten van Crwen zijn volledig vernield.

In het andere geval zijn de SKs voor de heksen daar en hebben ze even de tijd om de crypte te onderzoeken. Op de plaats waar vroeger de steen was is nu een opening. Door de opening komen de SKs in een kleine ronde kamer waarvan de wanden en vloer uit zwarte steen gemaakt zijn, steeds dezelfde zwarte steen. Deze kamer is volledig leeg. In de wand is er een deuropening, die vroeger afgesloten was met een stenen deur, maar deze ligt nu verbrokken op de vloer, zoals alle deuren in de crypte. De deur geeft toegang tot een korte gang (zwarte steen met basreliëfs), met naar beneden leidende trappen. Deze gang komt uit op een vrij grote kamer, min of meer vierkantig van vorm. Ook hier zijn de wanden uit zwarte steen, met basreliëfs, maar de vloer is betegeld met zwak lichtgevend, rood, groen en blauwe stenen, in een spiraalvormig patroon gelegd. Ook deze kamer is volledig leeg, en heeft drie andere uitgangen. Alle deuropeningen waren afgesloten met een steen, die nu verbrokken op de grond ligt.

De deur links geeft via een korte gang, met trappen naar boven, toegang tot een kleine kamer. Dit is blijkbaar een soort voorraadkamer. In de wanden zijn er een aantal nissen waarin allerlei voorwerpen liggen. Het lijken voor het merendeel zwarte kledingstukken te zijn, misschien wat eetgerei, en dan een aantal onbestemde voorwerpen. Al-



leen kijken is mogelijk, want als een van de SKs probeert iets uit de nissen te halen stuit hij op een onzichtbare barrière. De nissen zijn op magische wijze afgesloten en alleen Crwen weet hoe ze open te maken zijn.

De deur rechts geeft ook via een korte gang met trappen naar boven, toegang tot een kleine kamer. Deze kamer is grotendeels leeg buiten twee merkwaardige dingen aan de wand. Het eerste is een serie van zeven, zacht gloeiende stenen. De bovenste is zwart, en gloeit pulserend (dit is de steen van Crwen, nu in gevaar), de andere zijn wit, geel, bruin, groen, rood en blauw en deze gloeien vast (dit zijn de stenen van de andere Zhyltyr, allen veilig in hun eigen crypte). Het tweede ding is een soort van diagram van een cirkel met een ingeschreven, gelijkzijdige driehoek, met daarin een andere driehoek (uitknipsel 1) en een centraal punt. Elk van de hoekpunten van de driehoeken is ingelegd met een gloeiende steen, twee groen, twee blauwe en twee rode elk van deze op tegenoverliggende hoekpunten. De blauwe stenen pulseren snel. Deze stenen stellen de hoekstenen van de magische bescherming voor, een bescherming die gedeeltelijk aan het falen is.

De deur rechtdoor geeft uit op een gang met trappen naar boven. Deze gang komt uit op een ovale kamer, met in het midden een ovale tafel met daarop een lichaam, Crwen. In de kamer, zwart van wanden en vloer, hangt op een of andere manier een zacht, wit, diffuus licht. Crwen ligt op zijn rug, lang uitgestrekt met de handen op de buik gevouwen. De tafel waar hij op ligt zweeft een anderhalve meter boven de vloer. Rond hem hangt, net zoals bij de nissen, een onzichtbare magische barrière, die de SKs niet kunnen doorbereken. Niet dat ze veel tijd hebben om hier over te piekeren, want nauwelijks zijn de SKs in de kamer, of de heksen komen er aan!

Het doel van de heksen is Crwen te vernietigen. Daartoe moeten ze in de crypte de spreuk die op mensenhuid neergeschreven staat, zes maal uitspreken, vlak voor de tafel waar Crwen op ligt. De SKs vormen hiertoe een hinderpaal. Een van de heksen zal daarom de spreuk voorlezen, de anderen zullen de SKs aanvallen. De heksen vallen aan met hun bezemwapens. De resterende heks kan de spreuk een keer per gevechtsronde opzeggen als ze die gevechtsronde ongestoord blijft. Wat er verder gebeurt hangt af van hoeveel keer de spreuk uitgesproken wordt:

- geen enkele keer: er is niets gebeurd. De magische bescherming is nog steeds aanwezig en onbreekbaar voor de SKs. Ze zullen de burcht moeten verlaten met de wetenschap dat er hier iets oud en ongelooflijk sterk en onbereikbaar is.
- twee & drie keer: de magische barrière laat het afweten en het lichaam van Crwen ligt nu onbeschermd op de tafel, maar nog steeds roerloos. De SKs kunnen proberen Crwen te wekken - dit lukt niet. Ze kunnen proberen hem uit de kamer te verwijderen. Zodra het lichaam van de tafel getild is wordt Crwen wakker uit zijn trance, en grijpt hij een van de karakters die hem dragen en begint bloed te zuigen. Met een arm houdt hij zijn slachtoffer vast, met de andere valt hij de rest van de SKs aan en er

volgt een gevecht tot de dood. De SKs kunnen hem ook gewoon doden. Dit levert geen problemen op.

- vier & vijf keer: de magische bescherming is verwijderd en Crwen is uit zijn trance gewekt. Hij opent dadelijk zijn ogen, volledig zwart en met verticale iris, maar beweegt verder niet. Na een paar minuten komt hij wel in actie. Als er een SK onbedachtzaam bij hem staat of over hem leunt, grijpt hij dit SK vast en begint bloed te zuigen, en volgt de zelfde methode als hierboven uitgelegd.
- zes keer: Crwen wordt effectief vernietigd. Het lichaam op de tafel ontvlamt en brand op enkele seconden volledig op. De grond in de crypte begint te trillen en de SKs en de heksen hebben nauwelijks tijd om uit de crypte en van de burcht weg te vluchten. Hoger staat beschreven wat er dan verder gebeurt.

8.3 Zuilen

Het domein is omgeven door een muur waar drie poorten in zijn. De drie poorten worden gevormd door een paar zuilen, een paar meter in doormeter en een vijftig meter hoog. De zuilen zijn van boven tot onder beschreven met runen. Twee poorten laten de weg door, de derde poort is er voor het riviertje. Bij daglicht zijn van bij elke poort de twee andere poorten te zien. Een karakter dat slaagt in een Wiskunde-proef, ziet dat de poorten de hoekpunten zijn van een gelijkzijdige driehoek en dat de burcht precies in het midden van deze driehoek staat. Een geslaagde Zien-proef leert dat op elke zuil een schitterende steen staat. Voor de zuidelijk zuilen zijn dit rode, voor de noordoostelijke zijn dit blauwe en voor de noordwestelijke zijn dit groene stenen. De noordoostelijke poort is wat anders dan de andere twee. Doordat de meteor gevallen is op het magisch energiecentrum dat deze poort voedt, vervult de poort haar optimale afweringsfunctie niet meer. Bij nacht (en vanaf de vijfde nacht ook bij dag) is rond de twee zuilen een wervelend blauwachtig schijnsel te zien. SKs die te dicht in de buurt van de poort komen, voelen zich sterk onbehaaglijk. Een geslaagde Steenkunde-proef leert dat de steen van de zuilen langzaam aan het verbrokkelen is. Als de SKs na de zesde nacht hier komen kijken, is de poort verdwenen en verspert een grote hoop stenen de loop van de rivier zodat er een klein meertje ontstaan is. De SKs willen eventueel zoeken naar de blauwe stenen die op de zuilen stonden. In de grote hoop stenen, die zich voor een deel onder water bevindt, is het vinden van twee kleine stenen een hopeloze zaak, en na een paar uur zoeken zullen de SKs tot de vaststelling moeten komen dat hun moeite vergeefs is.

8.4 Magische energiecentra

Er zijn drie magische energiebronnen, één voor elke poort, die zorgen voor de instandhouding van de bescherming van het domein. De meteor is gevallen op het zuidwestelijke centrum, en heeft dit gedeeltelijk vernietigd. De bronnen bestaan uit een kleine, bovengrondse zuil, zo'n drietal meter hoog. Deze zuilen zijn net zoals de grote zuilen van

de poorten, ook van boven tot onder versierd met runen, maar zonder een schitterende steen op de top. Vanop de plaats waar deze zuilen staan, zijn de drie poorten te zien, en het kasteel ligt precies op een lijn met de meest verstaande poort. De zuidwestelijke bron is dus beschadigd: de meteor is heeft de top van de zuil vernietigd, en heeft dan een gat in de grond geslagen, een meter in doormeter, vlak bij de basis van de zuil. Rond de zuil speelt een zwak, blauw lichtschijnsel; na de vijfde nacht wordt dit schijnsel sterk, en de zesde nacht is de zuil verpulverd, net zoals de poort waar hij bij hoort. De opening in de grond geeft toegang tot een cirkelvormige, gewelfde kamer. De kamer heeft een doormeter van een tiental meter, en is in het midden een drietal meter hoog. De wanden en de vloer zijn gemaakt van een zwarte steensoort en volledig versierd met basreliefs die allerlei uitheems aandoende tafereelen voorstellen. In het midden van de kamer loopt de zuil door de zoldering door tot op de grond. Op ongeveer een meter van de grond zit in een opening in de zuil een blauwe, schitterende steen gevat. De steen zet de kamer in een zacht blauw licht. De plaats geeft een ongelooflijk oude indruk, maar toch ziet alles er nieuw uit. De sfeer is niet bedreigend, maar stelt toch ook niet op het gemak. De tafereelen zijn onbegrijpelijk, en hebben geen duidelijk logica. Ze geven de indruk van een verhaal te vertellen, maar dat is voornamelijk omdat steeds dezelfde figuur terugkomt, een grote, gespierde man, gekleed in lange gewaden. Wat dat verhaal dan moet voorstellen is niet te vatten. De blauwe schitterende steen is niet van de zuil te verwijderen. SKs die dit proberen ondervinden 1D6 schade: de steen is magisch bevestigd en beschermd en wie de steen aanraakt krijgt een hevige elektrische schok. Op de grond van de kamer liggen de resten van de meteor. Deze bevatten genoeg ijzer om een meteoriet-dolk te laten maken. De dolk kan alleen vervaardigd worden door een ervaren smid, en heeft een +4 schade bonus. De twee andere bronnen zijn onbeschadigd. Bij elk van beide zijn er soortgelijke ondergrondse kamers, met een rode steen voor de noordelijke bron en een groene steen voor de zuidoostelijke bron. De kamers zijn volledig afgesloten en de SKs zullen dus een manier moeten vinden om er binnen te geraken; gewoon graven zal niet lukken, daarvoor is het plafond te sterk.

8.5 Heksenkamp

Het heksenkamp ligt in het noordoosten van het domein, op een moeilijk te bereiken plaats. De kans dat de SKs dit kamp vinden is dan ook niet zo groot. Als ze in de buurt rondzwerven hebben ze 10% kans om het op te merken. Ze kunnen ook een heks gevolgd zijn die hen naar het kamp geleid heeft. Het kamp is heel primitief en bestaat eigenlijk alleen maar uit een paar hopen waar de heksen in schuilen en een klein vuur dat ze gebruiken om eten te bereiden. Als er tot nu toe nog geen heksen gesneuveld zijn, zijn er twee heksen in het kamp, anders maar een. Als de SKs vlak bij het kamp komen vallen de heksen aan, eventueel van uit de lucht van op hun bezemsteel. In het kamp vinden de SKs wat voedsel, een paar draagtassen met kleren in, wat eetge-

rei, eigenlijk alleen maar rommel. Eens de SKs in het kamp geweest zijn zoeken de overblijvende heksen een nieuwe kampplaats, die echter onvindbaar blijkt.

9. Ervaringspunten

- 75 EP per gedode heks.
- 500 EP per SK indien Crwen niet door de heksen wordt vernietigd.
- tot 100 EP per SK en per spelsessie voor goed rollenspel.

10. Wie is wie in Tychtor?

10.1 De dorpelingen

Voor elk van de belangrijke dorpelingen wordt hier een korte beschrijving gegeven. Er zijn geen scores, die zijn normalerwijze ook niet nodig. Als die toch nodig zijn, gebruik dan de scores van een gewoon mens (S&S p.264).

10.1.1 Wognar

Wognar is een vrij dikke en niet al te grote man, boer van beroep, en hij en zijn vrouw hebben het grootste huis in het dorp, en bieden de SKs dan ook onderdak aan. Wognar is vriendelijk en joviaal, en heeft maar een vervelende eigenschap: klagen over de oogst en veel te luid praten, hij roept eigenlijk. Het klagen over de oogst is nu zelfs een stukje erger geworden, met de teistering van de heksen. Hij heeft zelf geen idee wat de oorzaak is van deze vreemde plantenziekte.

10.1.2 Threya

Threya is een wat oudere, strenge vrouw die voor de zieken in het dorp zorgt. Normaal is dat een rustig bestaan, maar de laatste week is Heltke zieke gevallen, en als de SKs een paar dagen in het dorp zijn wordt Droct ook nog ziek. Bovendien krijgt ze de zesde nacht dan ook nog de zorgen over Freda, de moeder van het kindje dat ontvoerd is, en die helemaal over haar toeren is. Als de SKs met haar willen praten, heeft ze altijd weinig tijd, en probeert ze de SKs zo snel mogelijk af te schepen. Ze heeft geen idee wat de zieken hebben, en van Droct wil ze niet eens zeggen wat hij heeft. Ze heeft nog nooit zoiets gezien, en heeft zelfs geen idee of de aandoeningen nu ernstig zijn of niet.

10.1.3 Aznag

Aznag is een van de herders van het dorpje, oud, taai, mager en zuur. Hij heeft een goede kennis van de omgeving, en vindt dat het hier niet pluis is. De laatste tijd zijn een aantal van zijn schapen verdwenen; volgens hem zijn ze opgepeuzeld door wolven. Als de SKs een aantal wolven gedood hebben, doet Aznag net of hij meegholpen heeft en schept in het dorp op over zijn moed. Hij vertelt ook dat de burcht een kwade buurt is, en dat de bewoners die plaats zoveel mogelijk mijden. De herders komen er al eens om verloren gelopen schapen te zoeken, maar graag doen ze dit niet.

10.1.4 Chard

Chard is de oudste bewoner van het dorp, een kwiek oud ventje met lange witte baard. Hij is te oud om op het veld te werken en is helemaal niet handig, en heeft dus eigenlijk niets te doen. Als er hem dan toch een werkje wordt toegeschoven zorgt hij wel dat hij het verknoeit, kwestie van zoveel mogelijk inspanning te vermijden. Het enige wat hij doet is iedereen lesjes spellen over wat wel en niet moet, en hij werkt daarbij iedereen danig op de zenuwen. Met de gebeurtenissen van de laatste dagen is hij helemaal op dreef geraakt en speelt nu de rol van plaatselijke onheilsprofeet. Als de SKs in zijn buurt komen begint hij een litanie af te steken over de ondeugden van de mensen en dat ze hun verdiende straf krijgen. De zesde dag is hij plots verdwenen, en dat valt op door de plots rust waarmee iedereen zijn werk kan afhandelen. Bij navraag blijkt dat Chard in zijn huis opgesloten is tot hij zijn eigen leven gebeterd heeft.

10.1.5 Heltke

Heltke is een stille, rustige vrouw, die als taak in het dorp het weven van stoffen heeft. Deze activiteit is stilgevallen, want Heltke is door een van de heksen met een illusie begiftigd: heel haar lichaam staat plots vol met wratten. Ze is er niet erg blij mee en ligt dan ook voornamelijk wenend in haar bed, vooral dan omdat Threya geen hoop op beterschap kan bieden, en zelfs geen idee heeft wat er nu eigenlijk aan de hand is. Met een Genezen-Mens-50-proef doorziet een SK de illusie, en kan Heltke dan ook overtuigen dat het slechts een illusie is, waarna het voor iedereen duidelijk wordt. Om hierin te kunnen slagen moeten de SKs Heltke wel kunnen zien, wat enig rollenspel vereist, omdat Heltke zich in haar huis opgesloten heeft en alleen maar Threya binnenlaat.

10.1.6 Erhalt

Erhalt is de tweede herder van het dorp. Hij is heel wat jonger dan Aznag, en ook heel wat vriendelijker. Als de SKs er naar vragen kan hij vertellen wat hij de laatste dagen voor vreemds gezien heeft. Op de eerste avond heeft hij op de weg een vrouw zien lopen die niet van het dorp is. Ze was alleen op weg, en op een afgelegen stuk van het domein, wat toch wel vreemd was zo laat tegen de avond aan. Toen Erhalt dichterbij ging, kreeg de vrouw hem in de gaten, en vluchtte weg. Erhalt is nogal verwonderd over dit gedrag. Tijdens zijn omzwervingen heeft hij ook de resten van het ritueel van de derde nacht gevonden, en kan de SKs de plaats aanwijzen.

10.1.7 Murgo

Murgo is de plaatselijk smid van het dorp, een korte, gedrongen kerel, vriendelijk en goedlachs. Hij lacht met de boeren en heksen, zeggend dat met zo'n beroep je niets als last hebt: schapen die door wolven verslonden worden of oogst die rot wordt. Het lachen vergaat hem vroeg op de morgen van de vijfde dag. De SKs zijn de avond ervoor in het dorp aangekomen en hebben van een goede nachtrust genoten, als plots er buiten luide geschreeuw te horen is. Murgo loopt met de armen in de lucht zwaaiend over

straat, roepend "wat een ramp", "waarom ik", en dergelijk dingen. Als hij gestopt wordt, vertelt hij wat meer. Hij vertelt dat hij getroffen is door een vreselijk plaag, dat hij gestraft wordt om zijn spotten met de andere inwoners, en dat hij nu geteisterd wordt door ongedierte. Als de SKs bij hem thuis gaan kijken vinden ze in de keuken 5D100 kleine, groene padden. Ze maken een hels lawaai en het vraagt een hele dag werk om te verwijderen. Na een week vindt Murgo nog steeds padden in zijn huis. De dorpelingen horen hem niet meer spotten met boeren en herders.

10.1.8 Droct

Droct is na Wognar de tweede boer van het dorp. Hij heeft wel een beetje weg van Wognar, zowel fysiek als wat manier van doen betreft, en dat is niet zo verwonderlijk, want het zijn broers. Hij blijft gespaard van rotting van zijn oogst, en is dan ook niet direct een opvallende en interessante figuur voor de SKs. Dit is zo tot hij de zesde dag ziek wordt gemeld. Dit komen de SKs te weten via Threya, die 's morgens bij Wognar komt klagen dat er weer een zieke is. Ze wil niet zeggen wat hij heeft, en de SKs kunnen hem wel gaan bezoeken en worden binnengelaten. Ze zien niets verkeerd aan hem, maar ook hij wil niet zeggen wat er scheelt. Na een week is hij weer in orde.

10.2 Heksen

Omdat de demoon die Crwen wil vernietigen het domein niet kan betreden, heeft hij dienaars nodig om dit klusje voor hem te klaren. Een van de klassieke methoden om dienaars te verkrijgen is het aantrekken van heksen. Dit gaat als volgt: in de omliggende dorpjes heeft de demoon een aantal vrouwen, zes in totaal, uitgekozen. Dit zijn gewone dorpsvrouwen, behalve dan dat elk van hen wel op één of andere manier door de dorpelingen onheus wordt behandeld. Daardoor zijn deze vrouwen vatbaarder voor duistere gedachten. De demoon beïnvloedt dan de dromen van deze vrouwen, door er van nacht tot nacht méér kwade en duistere elementen in te brengen. Deze dromen zijn gelijkaardig aan de dromen die de SKs hebben, alleen veel krachtiger en overtuigender. De SKs genieten immers van de magische bescherming van het domein. Onder invloed van deze dromen veranderen de vrouwen langzaam. Door de weinige slaap die ze krijgen beginnen ze er oud en afgeleefd uit te zien, en hebben ze last van kwade buien en streken. Na een week of zo zijn ze volledig in de macht van de demoon, en stuurt hij ze naar het domein. De vernietiging van Crwen vergt een zorgvuldige opeenvolging van rituelen. De demoon instrueert hen door middel van dromen, en verleent hen zo van dag tot dag meer macht. Deze macht blijft uiteindelijk vrij beperkt. De heksen worden wat sneller dan de gemiddelde dorpsvrouw, en ook wat sterker en meer opmerkzaam. Ze kunnen ook enkele speciale rituelen uitvoeren. De zesde nacht voeren de heksen een ultiem ritueel op, waarbij de demoon hen een magische spreuk geeft, speciaal voor de vernietiging van Crwen. De spreuk wordt om middernacht neergepend op verse mensenhuid en moet de volgende dag precies op de middag uitgesproken worden.

Scores

BEH 42	KRA 16	WEE 38	CHA 15
INT 30	MOE 23	OPM 55	SPI 32
OMV 14	BEW 7		
LEP 33	AK 0	KB 0	

Wapenkundes

Bezemsteel 60, 2 aanvallen, schade 1D8+4

Wapenrusting

Locatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
L arm	4-7	3	0
R arm	8-11	3	0
Lichaam	12-16	13	0
L been	17-18	4	0
R been	19-20	4	0

Speciale eigenschappen

Voor elk van deze kundes van de heksen is een speciaal ritueel nodig, al of niet uitgebreid afhankelijk van de ernst van het effect. De heksen krijgen deze eigenschappen geleidelijk en passen ze ook dadelijk toe. Dit zijn geen magische spreken die zomaar voor de vuist weg uitgesproken kunnen worden.

- **zend plaagplant:** deze eigenschap laat toe gewassen te laten rotten. Een van de benodigdheden voor het ritueel is een plant van dezelfde soort die vernietigd moet worden. 2D10 arc worden aangetast. De heksen krijgen deze macht tijdens de tweede nacht.
- **illusie op mens:** hiermee kunnen de heksen een bepaalde illusie over een mens werpen. Heksen houden vooral van illusies van vreselijke huidziekten of lichaamsdelen die weg zijn. De illusies zijn zeer goed, en werken zowel voor de persoon in kwestie, als voor mensen in zijn omgeving. De illusie kan slechts doorzien worden mits een Genezen-Mens-50-proef. Na een week verdwijnt de illusie. Deze macht verkrijgen de heksen gedurende de derde nacht.
- **zend plaagdier:** dit ritueel zendt 5D100 kleine dieren, zoals muizen, ratten en padden, naar een bepaalde plaats, liefst ergens bij iemand in huis. De heksen verkrijgen deze macht tijdens de vierde nacht.
- **vlieg bezemsteel:** deze kunde verkrijgen de heksen na de vijfde nacht. Een bezemsteel, gemaakt van een tak en twijgen, wordt ingesmeerd met balsem verkregen uit een mengsel van gekookt bloed, vervaardigd onder het zingen van bezwerende litanieën. Zo'n bezemsteel is gebonden aan zijn meesteres en iemand anders kan er niet mee vliegen. In vlucht is de bezem heel wendbaar en sneller dan een paard topsnelheid. De bezemsteel kan ook als wapen gebruikt worden. Zijn beweeglijkheid in de lucht komt ook hier tot uiting, en met niets vermoedende vijanden kan ook letterlijk de vloer geveegd worden.

10.3 Crwen

Crwen is één van de laatste der Zhylvtyr. Met zeven zijn ze, elk in hun eigen crypte wachtend op betere tijden. De Zhylvtyr zijn een oud en machtig vampierenras. Ze zijn mensachtig, maar toch niet helemaal, zoals blijkt uit de scores. Crwen is ongeveer twee meter groot, en zwaar gespiërd. Hij heeft lang, wit haar. Crwen ligt gekleed in zwart. Zijn ogen zijn pikzwart. Zijn huid is staalhard wat hem een bepantsering geeft van 1 op alle locaties.

Scores

BEH 85	KRA 75	WEE 70	CHA 77
INT 70	MOE 20	OPM 67	SPI 55
OMV 22	BEW 5		
LEP 66	AK -35	KB +7D4	

Wapenkundes

Drink bloed 100, 1 aanval, schade 1D20 LEP per GR
Klaauw 80, 2 aanvallen, schade 2D10+KB

Wapenrusting

Locatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	10	1
L arm	4-7	7	1
R arm	8-11	7	1
Lichaam	12-16	22	1
L been	17-18	10	1
R been	19-20	10	1

Crwen ligt nu al 450000 jaar op die tafel en als hij wakker wordt heeft hij wel zin in een scheutje bloed. De SK die het dichtst bij hem in de buurt is, wordt met een arm vastgegrepen, twee tanden boren zich in de nek van de ongelukkige. Bloed wordt aan een matig tempo gedronken, en de vampier zuigt langzaam de levenskracht weg (D20 LEP verlies per ronde). De andere SKs hebben dus een aantal gevechtsrondes om hun gezelschap te bevrijden. Crwen vecht terug met zijn vrije arm (WK 80% Schade 2D10+KB). Als de SKs er niet in slagen hun vriend te redden, laat Crwen het voddige lijk dat overblijft op de grond vallen en staat even te wankelen. Hij vecht niet meer terug, en heeft precies wat last van oprispingen. Uiteindelijk geeft hij in een hoekje over, als hij nog leeft tenminste.

11. Epiloog

Wat er uiteindelijk met Crwen gebeurt, hangt af van de acties van de SKs en van de heksen. Als Crwen net gewekt is (de magische barrière is net doorbroken of de SKs komen niet in zijn buurt) dan gebeurt er gewoon niets. Crwen blijft op de tafel liggen, betere tijden afwachend. Als Crwen gewekt wordt en, de SKs doden hem niet, dan verdwijnt hij met een vreemd gezoem en veel rook en zwerft in de streek rond, verloren en alleen in een vreemde, vijandige wereld waar geen plaats is voor zijn ras. Gedurende vele jaren weet hij de demonen te ontvluchten en in de streek ontstaan legendes, gedeeltelijk overeenstemmend met de waarheid, dat in de heuvels een vreemd wezen rondsluip, dat nu en dan eens een schaap verslind. Aan de kindjes wordt verteld dat als ze niet braaf zijn, 's nachts de

boze man van de heuvels hen komt halen en naar zijn hol sleept, om hen daar te verslinden. Maar er wordt ook verteld dat hij de vallei hoedt voor het kwade en dat is misschien wel waar. Het leven in het dorpje is goed en zoals vroeger spreken de mensen van de omliggende dorpen weer kwade dingen, jaloers om de voorspoed.

12. Verhalen en legenden

Er zijn een aantal verhalen en legenden over Tychtor en de vreemde stenen die er staan. Elk van de bewoners van Tychtor kan wel zo'n verhaal vertellen. Sommige elementen in de verhalen zijn niet ver van de waarheid, maar niet alles is waar. De volgende verhalen kunnen gebruikt worden als de SKs met de dorpelingen praten.

- "Lang geleden woonde in de burcht een machtig tovenaars. Hij was slecht en onrechtvaardig, en toen hij op zekere dag te ver was gegaan in een van zijn vele daden, besloot een groep van goede tovenaars hem zijn macht te ontnemen en hem van zijn domein te verbannen. Met hun krachten gebundeld konden ze de kwade tovenaars overwinnen. Hij verloor zijn macht en werd van zijn domein verbannen en rond het domein werd een magische omheining gelegd, een omheining waar de tovenaars niet door kon, want zij hield het kwade buiten. De slechte tovenaars was woedend maar machteloos, en zwoor dat hij ooit zou terugkomen en zijn rechtmatig bezit terugnemen."
- "Lang geleden, toen er hier nog niemand woonde, hadden een aantal goede en rechtvaardige mensen een tovenaars geholpen bij een moeilijke taak. Als beloning maakte de tovenaars in deze barre streek een omgeving waar ze goed en rustig konden leven, een plaats waar de oogst altijd lukte en de schapen vrij konden grazen, zonder angst voor wolven. Deze betovering is er nog steeds, en zij haalt haar macht uit de goedheid van de mensen. Maar de mensen hier houden zich niet aan de deugden van hun voorouders en krijgen nu hun verdiende straf, want de betovering is aan het afbrokkelen."
- "De mensen zoeken moeilijkheden door hier te blijven wonen. Het is hier een kwade plaats, ondanks alle schijn. Het is een val, die mensen lokt met goede oogst en vrijheid van wolven. Eens als de mensen hier wonen tast zij de mensen langzaam aan en de mooie eigenschappen van Tychtor verdwijnen beetje bij beetje. Op het einde zal de plaats hier haar ware aard tonen, een hel, een zwarte, troosteloze gevangenis voor de bewoners die nu hopeloos aan deze plaats gebonden zijn. En dan klap de val dicht en verzwelgt de maker van de val de ongelukkigen in zijn macht. Dan zet hij de val weer op, en het verhaal herhaalt zich, eindeloos, en er zijn steeds mensen die er in lopen."
- De verteller van dit verhaal heeft geen idee wie of wat die val dan wel opzet. Als hij gevraagd wordt of hij nu weg zal gaan, zegt hij "morgen", maar de volgende dag is hij er nog steeds.



- "Al die verhalen over tovenaars en zondeval zijn onzin. Er zijn hier wel meer vreemde stenen in de streek. Een of andere gek heeft hier lang geleden zijn burcht gebouwd, en had nogal eigenaardige opvattingen over de afbakening van zijn domein. Dat de oogst hier beter is komt omdat deze vallei goed afgeschermd is voor de wind en stormen."
- Wat de wolven betreft, en de vreemde gebeurtenissen van de laatste tijd, daar heeft de verteller geen verklaring voor, behalve dan dat de mensen zich vanalles inbeelden.

Appendix: De Groenvuursage

Het avontuur "Heksen" kan vrij eenvoudig in de Groenvuursage ingepast worden. De demonen die jacht maakten op de Zhylvtyr zijn Scrah Chtouw Thu. Het zijn ook zij die nog steeds op de loer liggen om Crwen, een der laatste der Zhylvtyr, te vernietigen.

Toen de meteor op de magische bescherming rond Crwen viel, kreeg Kraiel Gideon in Atumbar een visioen. Wegens zijn vele spirituele contacten met de Scrah Chtouw Thu kunnen de demonen hem boodschappen sturen via visioenen en telepathie. De demonen droegen hem op om Crwen te vernietigen. Hierop stuurde Kraiel Gideon zes agenten van de Scienta Morgum naar het dorpje Tychtor. De Scrah Chtouw Thu zouden deze agenten dan wel verder instrueren hoe ze te werk moeten gaan om Crwen te vernietigen. Door in te gaan op het verzoek van de demonen hoopt Kraiel Gideon dichter bij de demonen te komen, wat nog altijd zijn oorspronkelijke doel is.

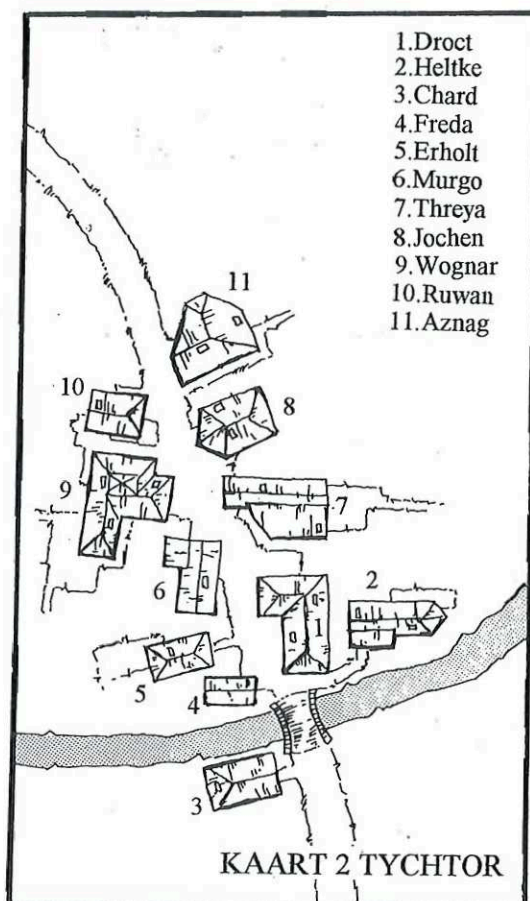
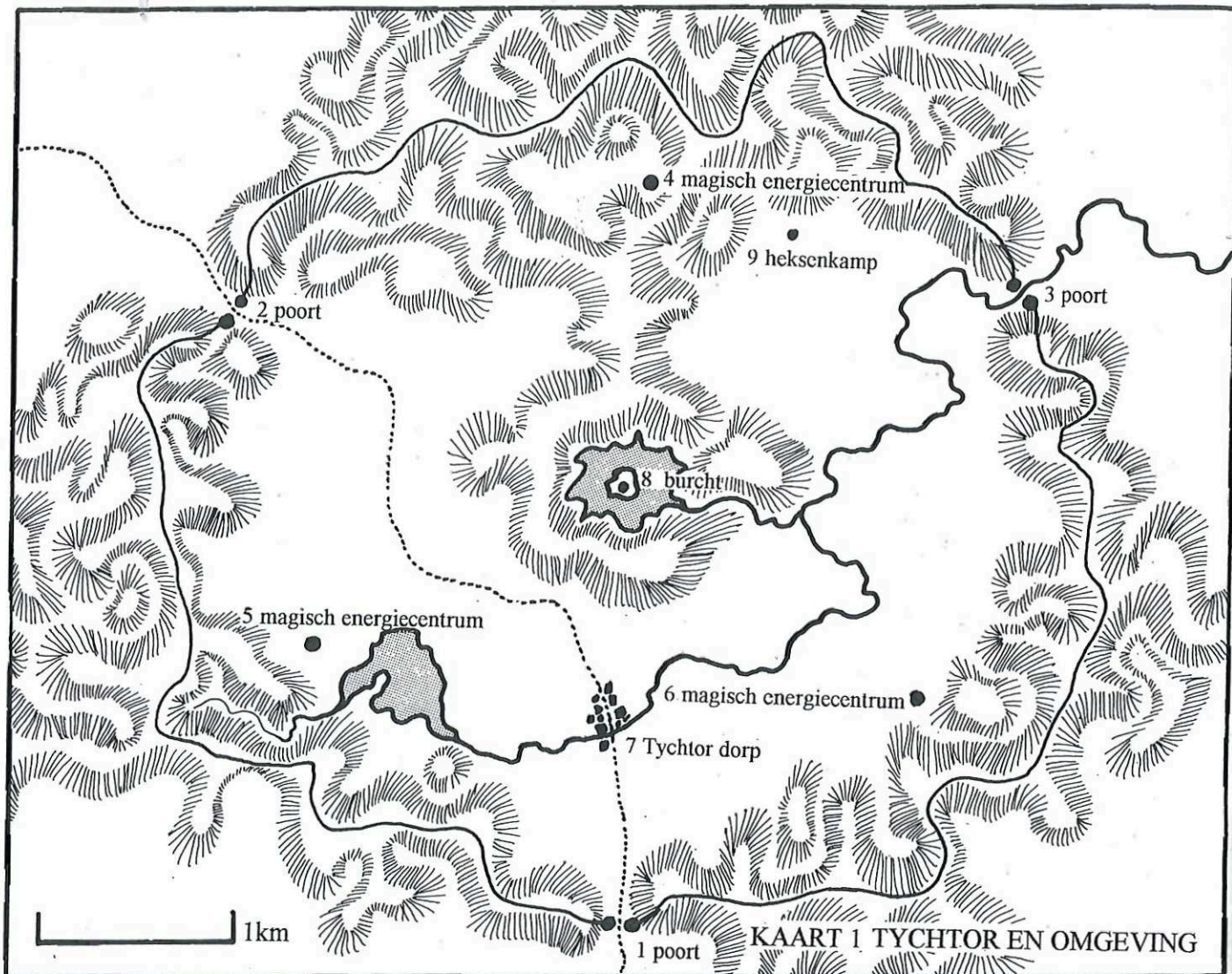
De rol van de heksen in dit avontuur wordt dus overgenomen door agenten (of agentes) van de Scienta. De vreemde dromen die de SKs krijgen, kunnen gewoon plaatsvinden. De dromen hebben nu echter als functie de bevolking schrik aan te jagen, en dienen dus niet om heksen te rekruteren.

De speciale kundes die de heksen na opeenvolgende rituelen verwerven, kunnen zonder meer eveneens voor de agenten gebruikt worden. Eventueel kan de SM ze wijzigen om ze meer te laten aansluiten bij het feit dat de agenten van de groenvuursekte eigenlijk demonenaanbidders zijn. Zo kan de bezemsteel vervangen worden door een zwart gevleugeld schepsel.

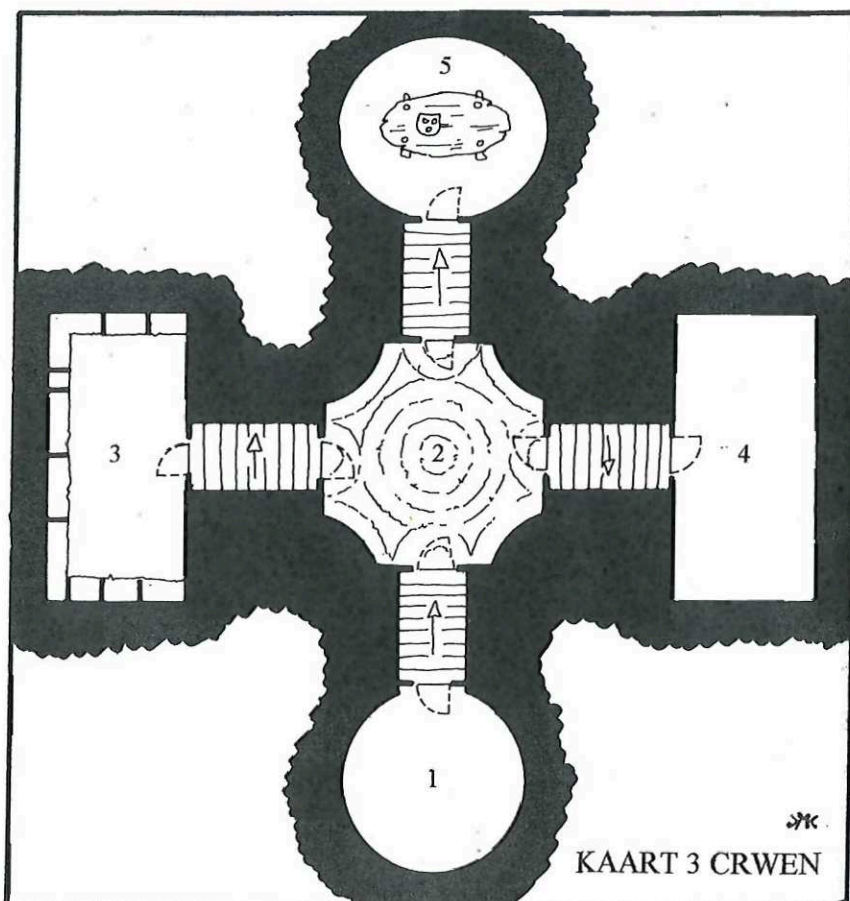
In de crypte zullen de agenten alles op alles zetten om Crwen te vernietigen. Indien ze zien dat hun poging hopeeloos is, zullen de nog in leven zijnde agenten zichzelf van het leven benemen. Door snel te zijn kunnen de SKs dit verhinderen. Veel zullen de agenten echter niet loslaten over hun opdracht. De enige informatie die kan bekomen worden is dat ze werken in opdracht van iemand uit Atumbar. Na onderzoek blijkt een agent een brief van Kraiel Gideon bij zich te hebben (uitknipsel 2). Dit zijn instructies van Kraiel Gideon aan de leider van deze Scienta groep. De "hogeren" waarvan sprake duiden op de Scrah Chtouw Thu.

Indien de spelers steeds meer nieuwsgierig raken naar het mysterie dat achter de groene vlammen schuilgaat, is de Sage op de goede weg. In het andere geval moet de SM de spelers misschien aanmoedigen door wat extra aanwijzingen te laten vallen: een sektelid bekend lid te zijn van een demonensekte, bekend de connectie met Atumbar, vertelt de ware doelstellingen van de sekte enz... Het is de SM die moet beslissen welke aanmoedigingen de spelers nodig hebben om de Sage verder te zetten.





1. Droct
2. Heltke
3. Chard
4. Freda
5. Erholt
6. Murgo
7. Threya
8. Jochen
9. Wognar
10. Ruwan
11. Aznag







De Ruïne van Zed

Door Steven Redant

1. Korte samenvatting van het avontuur

Enkele jaren terug kwam de agrarische stad Zed, in het noordoosten van Kornador, in opstand tegen koning Karwijn van Kornador. Heden ten dage zijn het oude Zed en zijn burcht als gevolg hiervan nog slechts ruïnes. De plaatselijke boeren trokken een nieuw dorpje, met dezelfde naam, op ten oosten van de ruïnes, hierbij gebruik makend van resten van de oude stad. De al dan niet gerichte omzwervingen van de SKs brengen hen in het nieuwe Zed, waar zij in de lokale herberg het verhaal van de vernietiging van Zed horen zingen door een bard. Het daaropvolgende cafesprek handelt onder andere over een schat die zich sindsdien in de ruïne van de burcht zou bevinden. De SKs kunnen niet in het dorpje overnachten en moeten dus verder. Op hun weg ontmoeten ze een geheimzinnige oude vrouw die hen vertelt dat ze best in de ruïne kunnen overnachten. Bij aankomst daar hebben de SKs een kortstondige ontmoeting met een fortuinzoeker die op zoek is naar de schat. Tijdens hun overnachting in, of in de buurt van, de ruïne ervaart minstens een SK een rare droom en ziet een bizar lichtschijnsel uit een hoop stenen komen. Onderzoek van de steenhoop doet de SKs een trap ontdekken naar de kelderniveaus van de ruïne. Tijdens hun onderzoek van de ruïne worden de SKs voortdurend achtervolgd door de fortuinzoeker. Wat noch zij, noch de fortuinzoeker weten is dat een groep ork avonturiers ondertussen in de ruïne aankomt en beslist ook de kelders te onderzoeken. Echt veel valt er niet te rapen in de ruïne en de schat, die inderdaad nog aanwezig is, blijkt voor nogal subjectieve interpretatie vatbaar. Ongevaarlijk is het evenwel niet in de kelders. Naast een fabrix, een nest ratten en duizenden vechtmieren zit er in de kelders een magisch lavawezen opgesloten.

2. Geografische situering

Daar dit avontuur zich afspeelt in Kornador, lees je best de paragraaf over Kornador in S&S p.201-202 nog even na vooraleer het avontuur te spelen zodat je de sfeer van het land wat te pakken krijgt. We bevinden ons meer bepaald in Zed, een van de meer agrarische streken van Kornador die middels ingenieuze bevoeiingstechnieken proberen voldoende voedsel te cultiveren om buiten voeding voor zichzelf ook nog wat te kunnen uitvoeren naar andere streken van het droge Kornador. De in de buurt liggende vulkaan Ta'Dua speelt een niet onbelangrijke rol in het verhaal.

3. Geschiedkundige situering

Vooraleer in 1726 de eerste Komandorse vloot gereed was om tegen de piraten te gaan strijden waren in 1725 grote belastingen geheven. Nadat de piraten er in slaagden de vloot te vernietigen nog voor ze uitgevaren was besliste de koning een tweede vloot te bouwen. De gelden en soldaten daarvoor werden weer bij de bevolking gezocht. Het jaar 1727 zag dus een tweede grote belastingsheffing. De tweede vloot werd na door zware stormen uiteen geslagen te zijn door de piraten volledig gekelderd. De koning van Komandor bleek er niet genoeg van te krijgen want in 1731 hief hij weerom een niet onaanzienlijke belasting. Het merendeel van de Komandorse bevolking is door deze drie opeenvolgende belastingsheffingen en het weghalen van jonge mannen uit de steden om te gaan dienen op de schepen, sterk getroffen en loopt niet hoog op met de koning en zijn plannen.

4. Voorgeschiedenis

4.1 De ondergang van Zed

De piraten die voor de kust van Komandor opereren zijn een doorn in het oog van Karwijn van Komandor. Ten koste van de inwoners van zijn land moet en zal hij de piraten uitroeien. Opeenvolgende verhogingen van de accijnzen en extra inspanningen voor het inlijven van jonge mannen in het leger zijn natuurlijk geen populaire koninklijke verordeningen. Na de tweede belastingsverhoging in 1727 weigerde Aldegonde, Leenvrouw van Zed, de nieuwe wetten toe te passen. Zij vond dat de bevolking al teveel moest betalen voor wat ze ervoor in de plaats kreeg. Karwijn van Komandor stuurde daarop zijn eigen soldeniers om belastingen te innen in en rond Zed. De soldeniers vonden echter de stad verlaten. De inwoners van Zed, voornamelijk boeren, waren de burcht in gevlucht samen met hun oogst. Uit frustratie brandden de soldeniers de stad plat terwijl de iets meer afgelegen wonende onderdanen van Aldegonde, die niet tijdig konden geëvacueerd worden het zeer zwaar moesten bekopen. Onmiddellijk nadat dit Karwijn ter ore gekomen was belaste hij zijn hofmagiër, die een elementmagiër met specialisme vuur was, met de taak het probleem Zed op een niet al te opvallende manier te verwijderen. De magiër vatte het plan op een lavawezen van de Ta'Dua, een vulkaan vlak bij Zed, te versmelten met een vuurelement en dit wezen de opdracht te geven de burcht te vernietigen. Op die manier zouden de bewoners van Zed, noch de andere leenmannen en -vrouwen, niet vermoeden dat hun Leenheer iets met de verwoesting uitstaans had. De magiër trok dus naar de vulkaan en bond een vuurelement aan een lavawezen. Zo maakte hij een wezen dat nog veel van de eigenschappen van zowel het lavawezen als het element bezat en dat stabiel genoeg was om het bevel Aldegonde te vinden en te doden uit te voeren. De Leenvrouw van Zed, op de hoogte gebracht van het plan door een keukenhulpje uit de koninklijke keuken dat

per ongeluk te veel had gehoord, liet echter een val opzetten voor het wezen in de kelders van de burcht. De val bestond uit een natuurlijk gevormde grot met een ondergronds meertje; een perfecte plaats om een wezen dat kwetsbaar is door water te vangen. Het wezen, dat moeiteloos door de poort van de burcht van Zed heen smolt, werd door Aldegonde in de kelder gelokt, waarna ze in het water sprong en snel terugzwom terwijl de toegang tot de grot werd afgesloten. Toen het de koning duidelijk werd dat het plan niet geholpen had keerde de Heer zich openlijk tegen Zed en stuurde een klein leger af op de burcht. De Leenvrouw ronselde een groot deel van de reeds binnen de muren van de burcht aanwezige stedelingen met de belofte van, zo interpreteerden de inwoners van Zed het, grote overvloed en rijkdom, om te helpen de burcht te verdedigen. Het mocht echter niet baten. De burcht werd te vuur en te zwaard met de grond gelijkgemaakt. De strijd was hevig en Aldegonde, haar gevolg en veel stedelingen die meevochten lieten het leven. De overlevenden werden door Karwijn gespaard en naar hun velden gestuurd. De ruïne van het oude Zed en de verwoeste stad errond werden door Karwijn verboden terrein verklaard. Nu en dan patrouilleren er soldeniers in de buurt van Zed om de streek in het oog te houden en om het toegangsverbod te doen naleven.

4.2 Wat Aldegonde beloofde

De stadsbewoners die zouden mee vechten werd nooit meer hongersnood en een onbezorgd leven beloofd door Aldegonde. Dit werd door de meesten onder hen geïnterpreteerd als rijkdom en luxe terwijl dat helemaal niet was wat Aldegonde bedoelde. Door de jaren heen is zo het verhaal ontstaan over de schat die er in de ruïne moet liggen. De plaatselijke bevolking durft echter niet in de buurt van de ruïne komen daar dit verboden is door de Leenheer, Karwijn van Komandor. Het wordt vreemdelingen ook ten zeerste afgeraden. Op de bard na is er niemand in het dorp die de SKs zou willen vergezellen op een tochtje naar de ruïne.

4.3 De schat

Wat Aldegonde beloofde, meende ze ook echt. De schat is echter niet een grote hoop geld of edelstenen, maar een magische staf die zich in de familietombe van de ruïne bevindt. Deze staf kan door zowel magiërs als niet-magiërs gehanteerd worden (vooropgesteld dat men weet hoe men de staf moet gebruiken) en kan eenmaal per dag, per persoon die hem gebruikt, de effecten van een van de twee niveau 1 Basismagie spreken: Verrukkelijke Zoektocht (Water creatie) en Ongelooflijke Oasen (Voedsel creatie) teweeg brengen. Deze staf zou voor de stedelingen dus inderdaad "nooit meer hongersnood" en "een onbezorgd leven" betekend hebben daar de vulling van hun maag niet meer afhankelijk zou geweest zijn van de wispelturigheid van het weer.

5. Zed

5.1 Algemene beschrijving

Het stipje op de kaart van Komandor (S&S p.215) stelt het oude Zed voor. De burcht van Zed is tot een ruïne herleid en de oude stad, die aan de voet lag van de rots waarop de burcht stond is volledig verwoest. Na de slag bij Zed hebben boeren een nieuw Zed opgebouwd 12 kilometer ten oosten van de plaats waar de burcht en de oude stad zich bevonden. Het nieuwe Zed is een klein dorpje. Het telt een honderdtal witgekalkte huisjes en opvallend veel stallingen verenigd rond een centraal plein. Er staan ook boerderijen verderop, verspreid tussen de velden. Op het centraal plein bevindt zich ook de lokale herberg en ontmoetingsplaats "In 't Paard". Negentig procent van de inwoners van Zed zijn landbouwers. De smid in het dorp kan wel een paard beslaan of een karrewiel repareren maar van wapens heeft hij geen kaas gegeten of men moest op zoek zijn naar een dorsvlegel.

5.2 Herberg "In't Paard"

De herberg "In 't Paard" is niet alleen de enige plaats in het dorp waar een reiziger drank en voedsel - geen slaapplekken echter - kan vinden, het is ook de enige drankgelegenheid van het dorp. Dit betekent dat deze herberg eerder de sfeer uitstraalt van een dorpscafé dan van een restaurant. De schotels zijn eenvoudig maar lekker en de meestgeschonken dorstlessende drank is gerstebier. De wijn van de streek is echter niet te versmaden. De reden waarom de herberg geen slaapplekken aanbiedt wordt verder uit de doeken gedaan. Door de aanhoudende droogte van de laatste tijd is het bier echter gerantsoeneerd tot een kan per man per maaltijd. Door de inwoners zelf gedistilleerde sterke dranken zijn ook te krijgen maar zijn zo sterk dat alle Drinken-proeven een -10 nadeel krijgen. De gesprekken tussen het tiental dorpingen onderling gaan bijna uit-



sluitend over de droogte die dreigt de oogst te verwoesten. In de herberg zit een reus-bard die voor een Dkt het verhaal van Aldegonde zingt. Als de SKs de Dkt niet betalen dan doet de waard het. Iedereen wordt tot stilte gemaand en de bard zingt...

*Die laatste stonde van Aldegonde
Aldegonde die stoute
Den Koning niet ter wille
Naar geld en soldeniers
Was zijn honger niet te stillen
De pan braakte wandelend vuur
Maar Zed bleef ongedeerd
Nog steeds geen geld gezien
Den koning heeft zijn macht tegen haar gekeerd
Met man en macht werd Zed bedwongen
Steen gebroken en staal verwrongen
De berg bestormd, de burcht verwoest
Er rest nu enkel nog mos en roest
Aldegonde vocht dapper
Maar het mocht niet baten
Zed vernietigd
Zed berecht
Zed betaalde
Zed geknecht*

5.3 De dorpingen

Na het optreden van de bard ontstaat er een gesprek tussen de dorpingen onderling over de gebeurtenissen en de politieke toestand. In een gesprek over de gebeurtenissen tijdens het bewind van Aldegonde zijn de meningen van de dorpingen verdeeld. Natuurlijk betaalt iedereen niet graag veel belastingen maar men is het duidelijk oneens over of Aldegondes beslissingen de bewoners van de streek rond Zed niet meer onheil hebben gebracht dan wat anders. Aan het ene uiterste staan degenen die denken dat Aldegonde een soort martelaar is voor de goede zaak terwijl aan de andere kant diegenen staan die beweren dat zij het recht niet had te beslissen over zulke zaken, zij moest gewoon gedaan hebben wat ze haar opdroegen. Echte koningsgezinden zijn in de minderheid en komen daar nooit openlijk voor uit. De discussie tussen de boeren onderling verloopt geagiteerd tot verhit. SKs mengen zich best niet in een discussie over dit onderwerp met de, graag een pintje drinkende, boeren. Beide partijen blijken bij teveel kritiek van de kant van de SKs ineens aan hetzelfde zeel te trekken: tegen de SKs. SKs die het echt te bont maken mogen zich verwachten aan een muilpeer. Het is niet de bedoeling hier een gevecht op leven en dood te creëren, laat onmiddellijk enkele andere boeren de vechtenden scheiden. In de herberg zit een oud-strijder van de slag bij Zed, die dat feit onder het gesprek enkele keren gebruikt om zijn mening kracht bij te zetten. Als de SKs hem achteraf gedetailleerder ondervragen dan vertelt de man dat Aldegonde de medestrijders een schat, grote overvloed en rijkdom, beloofd had. Ook waarschuwt hij de SKs voor de soldeniers van de koning. "Het is best ze te vriend te houden", zegt hij.

5.4 Slaapplaatsen

Dat de herberg geen slaapplaatsen biedt is geen wonder. Het is, sinds de opstand, de stedelingen verboden vreemdelingen te laten overnachten in het dorp. Dit is een strafmaatregel voor het feit dat Aldegondé ook beroep deed op betaalde krachten om haar burcht te verdedigen. Deze betaalde krachten waren in de stad verblijvende vreemdelingen. De herbergier, die klanten niet voor het hoofd wil stoten, verontschuldigt zich dat hij geen slaapplaatsen kan aanbieden als de SKs hem ernaar vragen. Op de vraag of men ergens anders in het dorp kan overnachten antwoordt hij: "Ik vrees van niet". Hij vertelt de SKs de reden hiervan niet. De oud-strijder of de bard zullen hen wel vertellen waarom. Na aankloppen bij particulieren wordt argwanend gereageerd. Deze boeren zullen ook de reden geven waarom ze geen vreemdelingen laten overnachten. Zelfs veel geld helpt hier niet. De boeren weten dat er altijd een patrouille van de soldeniers in de buurt is. Te agressieve SKs zouden wel eens door enkele boeren, gewapend met riekens en schoppen het dorp uit gejaagd kunnen worden.

6. De vulkaan

Op enkele dagreizen ten zuiden van Zed is de actieve vulkaan Ta'Dua die in de volksmond ook wel de "pruttelende pan" genoemd wordt omwille van het feit dat de activiteit zich de laatste tijd beperkt tot zich twintig meter onder krater top bevindende lavameertjes. Deze meertjes zijn de biotoop van de lavawezens. Moesten de SKs de vulkaan willen onderzoeken dan vinden ze buiten de lavawezens ook nog een kring van zwartgeblakerde stenen bovenop de krater top. Dit is de kring waarin de hofmagiër het vuurelement opriep.

7. De oude vrouw

Op de weg tussen het oude en het nieuwe Zed ontmoeten de SKs een oude vrouw die een bos verdorde takken draagt. Ze kan de SKs vertellen dat er in de buurt enkel een goede overnachtingsplaats kan gevonden worden in de ruïne aan de andere kant van de volgende heuvel. Ook weet ze te vertellen dat alle geheimen van de burcht nog niet zijn prijsgegeven door de geschiedenis. Ze kan de SKs alles vertellen over de geschiedenis van de burcht als die ernaar vragen. Ze doet dat echter niet in overvloedige woorden en niet altijd even duidelijk. Over het lavawezens en wat er voor de rest nog in de kelders te vinden is laat ze echter niets los. Als de SKs refereren naar een schat die er zou te vinden zijn dan lacht ze en zegt ze: "Nooit meer hongersnood en een onbezorgd leven, bestaat er een grote schat op Dor?" Na het gesprek met de SKs gaat de vrouw verder in de richting vanwaar de SKs kwamen. Moesten de SKs haar toch nog iets willen vragen daarna is ze plots verdwenen. Niemand heeft haar zien verdwijnen. Ze is gewoon ongemerkt verdwenen in een onbewaakt moment, of zo. Deze vrouw is een magische illusionaire verschijning van de nog rondwarende dwaalgeest van de

leenvrouw. Die tracht de SKs naar de ruïne te lokken om het onheil dat staat te gebeuren - het losbreken van het lavawezens - te keren. Moesten de SKs niet naar herberg "In 't Paard" gegaan zijn dan kan de SM de informatie die daar gegeven zou worden zijn lichtjes aangepast door de oude vrouw laten geven.

8. Aankomst en overnachting bij de ruïne

De SM zorgt er best voor dat de SKs bij valavond aankomen bij de rotsheuvel waarop de ruïne staat. In het licht van de ondergaande zon zien ze nog de fundamente van een met de grond gelijk gemaakte stad onderaan de ruïne. Het is overduidelijk dat ze best de nacht kunnen doorbrengen tussen de verbrokkelde muren van de ruïne. Als de SKs de ruïne betreden springt een verwilderde, angstig maar ook waanzinnig ogende (om dit op te merken is lukken in een Zien-proef vereist) man uit een donkere inham tevoorschijn gewapend met een schop. Hij haalt uit (WK 40%, Schade 1D6+2) naar het laatste SK in de rij terwijl hij roept: "Jullie zullen mij haar niet afnemen! Nooit! Ze is van mij". Na de ene slag verdwijnt hij in de struiken. Als de SKs de man achtervolgen en hem binnen de 4 ronden inhalen dan komt deze fortuinzoeker ongelukkig ten val en stort van een enkele meters hoge rotswand neer met de dood tot gevolg. Indien de man nog leeft na deze episode komt hij later nog op de proppen. De SKs kunnen nog vluchtig het gelijkvloers doorkammen maar nadere onderzoeken en graafwerken kunnen ze niet uitvoeren in het donker. Graafwerken en het versjowen van rotsblokken is zelfs gevaarlijk, in steenhoop e op het gelijkvloers zelfs zeer gevaarlijk. De SKs gaan dus best pitten.

De geest van de Leenvrouw dwaalt rond in de ruïne als dwaalgeest, meer bepaald een lichtgeest. Tijdens de overnachting in de ruïne krijgt het SK met de hoogste SPI-score een vreemde droomervaring. Het ziet een vrouw van vooraan in de dertig in schitterend harnas en wuivend, blond haar. Een gelukke Volksomgang-proef leert dat de vrouw gelijkenis vertoont met een jongere versie van de oude vrouw die ze eerder tegenkwamen. De vrouw spreekt tot hem: "Betreed de kelders van de ruïne. Ik zal u de weg wijzen." Daarop verdwijnt het droombeeld. Het SK merkt dat het wakker is. Er flitst een sterke lichtbundel uit steenhoop e. Daar het gevaarlijk is te graven in het donker moeten de SKs wachten tot de morgen om de kelders te betreden.

Als de stenen opgeruimd worden, wordt er een trap zichtbaar. De fortuinzoeker, als hij nog leeft, staat in poortopening a op het gelijkvloers de SKs te bekijken en dreigt terwijl hij vervaarlijk met zijn schop zwaait. Als de SKs dichterbij hem komen gaat hij terug lopen. Hij volgt de SKs op een veilige afstand als ze in de kelders afdalen. Het bovenstaande veronderstelt dat de SKs zich ongemerkt door de SM laten leiden zodat ze bij valavond aankomen bij de ruïne. Bij sommige spelers is dat echter niet altijd even makkelijk en daarom worden hier enkele suggesties

gegeven om de SKs te leiden. Tevens wordt een alternatief voor SKs die overdag bij de ruïne aankomen gesuggereerd:

- De SM kan de bard laten voorstellen naar de ruïne te gaan om daar te overnachten nadat de SKs bot hebben gevangen naar slaapplekken in het dorp. Hij heeft het al eerder gedaan. De bard brengt de SKs dan bij valavond naar het oude Zed.
- Als de SKs de bossen willen intrekken kan de SM de verder beschreven soldeniers ten tonele voeren die hen net lang genoeg ondervragen. Andere scenario's met de soldeniers zijn ook mogelijk. SKs die er echt op staan overdag in de ruïne binnen te gaan kunnen de kelders in gelokt worden door een spookachtige verschijning zoals in de droom. De verschijning gebaart hen naderbij te komen, waarna een soort geluidloze explosie een deel van de weg naar beneden (steenhoop e op het gelijkvloers) voor hen vrij maakt.

Enkele uren nadat de SKs zijn afgedaald in de kelders krijgt de ruïne het bezoek van een groepje ork avonturiers. Deze avonturiers onderzoeken ook de kelders nadat ze de ingang daartoe gevonden hebben. De orks betreden de kelders via de trap waarlangs de SKs eerst zijn afgedaald. De orks weten door de verse sporen dat er andere personen in de kelders rondlopen. Ze zijn dan ook op hun hoede, proberen stil te zijn en gaan voorzichtig te werk. Hoe de ontmoeting met de orks verloopt hangt voor een groot deel af van de reacties van de SKs. Hoe realistischer het rollenspel van de SM, des te interessanter wordt deze ontmoeting. Hou bij dit alles rekening met de psychologische beschrijving van de NSKs. Denk eraan dat in de donkere kelders het niet voor de hand ligt dat de SKs de orks onmiddellijk als dusdanig herkennen. Vergeet ook niet dat geluiden van een gevecht ver reiken in een gangencomplex. Het is echter niet makkelijk te bepalen waar de geluiden vandaan komen.

9. Plaatsbeschrijvingen

9.1 De ruïne van Zed

De ruïne ligt bovenop een rotsheuvel. Ze is slechts bereikbaar via een vrij steil aarden pad. De meeste muren zijn ongeveer twee en een halve meter hoog. Stukken van de eerste verdieping staan nog hier en daar recht. Onderaan de ruïne bevinden zich de resten van een verwoeste stad. Deze beperken zich tot overwoekerde fundamenten.

9.1.1 Gelijkvloers

a. Poortopening: Waar eens de poort van de burcht was is nu nog steeds de enige ingang van de ruïne. Naast de ingang ligt een verroest maar nog stevig hek. Een SK dat het hek onderzoekt komt tot de verbaasde conclusie dat een stuk van het hek is weggesmolten (hier is het lavawezen door het hek gebrand). In de muur rechts van de poort steken stenen een stuk uit de muur. Ze vormen een trap die leidt naar wat er van de kantelen is overgebleven.

b. Koer: De zanderige koer ligt vol met door mos begroeid puin en vermolmd hout. Hier en daar staat een pluk gras.

De muren van de ruïne zijn op veel plaatsen begroeid met klimop.

c. Toren: Ook deze toren ligt volledig in puin. Hier heeft de fortuinzoeker zijn bivak. Getuigen hiervan zijn een strozak, een deken en een stapel brandhout naast de resten van een kampvuur. Verder liggen er ook nog spullen om te koken en een zak proviand en enkele afgebroken zwaarden en onbruikbare verwrongen stukken harnas.

d. Put: Deze put is 2,5 meter diep. De wanden, bestaande uit grote balkvormige stenen en grote, halfvergane houten balken lopen schuin naar beneden. In feite is deze put de ingestorte kamer j van kelderniveau 1. Afdalen in de put is mogelijk. Er zijn twee klimmen-proeven voor nodig. Per Klimmen-proef is er 15% kans dat de stenen waarop het SK steunt losschieten. Voor een SK dat afgedaald is in de put is er is een Zien-30-proef nodig om de deuren te ontdekken die op kelderniveau 1 uitgeven. Het is echter zeer moeilijk om de balken en stenen die voor de deuren liggen te verplaatsen. Reken hiervoor een OMV van 50 voor een KRA>OMV proef. Voor elke poging is er ook 25% kans dat er een kleine instorting plaatsvindt die de deur volledig ontoegankelijk maakt. Als de SKs het puin op de bodem van de put ruimen (dat duurt D6+8 uur met 3 personen) ontdekken ze een luik naar kelderniveau 2.

e. Steenhoop: Deze steenhoop sluit de doorgang af naar een trap die naar de kelders van de burcht (kelderniveau 1) leidt. Door het opruimen van de hoop stenen kan men de mufte kelders betreden. Dit is tevens de steenhoop waar het licht uit schijnt na de rare droom.

f. Woekerplant (waterput): Wat een grote groene struik van in elkaar gestrengelde stengels en bladeren lijkt is in feite een door wingerd overwoekerde waterput. De waterput is niet als zodanig te herkennen tot de wingerd is verwijderd. De bovenste meters metselwerk van de waterput zijn niet stevig genoeg om langs naar beneden te klimmen. Bij het minste gewicht dat de stenen te dragen krijgen komen ze los uit de zanderige mortel. Er hangt een metertje gerafeld, onbruikbaar touw aan de cylinder van de zwen-gel.

g. Stenen paal: Dit is een ronde, granieten paal, zes meter hoog. Hij heeft een diameter van veertig centimeter en is bewerkt met een spiraalvormige tekening (een schroefdraad, maar dat hoeft de spelers niet onmiddellijk duidelijk te zijn). Er zijn vijf gaten met een doormeter van zeven centimeter horizontaal dwars door de paal geboord. De gaten zitten een meter van elkaar. Deze paal is de "sleutel" voor de trap die van kelderniveau 1 naar 2 leidt. De paal kan rond zijn as draaien. Om hiervoor genoeg moment te kunnen uitoefenen moet er een staaf door een gat gestoken worden. Als men de paal in wijzerzin ronddraait zinkt hij dieper de grond in. De staaf een gat hoger steken en verder doordraaien en dit blijven doen tot men niet verder kan heeft interessante gevolgen op kelderniveau 1. Om de paal rondgedraaid te krijgen is een totale KRA nodig van 60. Zolang de totale KRA kleiner is dan 60 voelt men wel dat er beweging zou kunnen gekregen worden in de paal maar meer ook niet.

h.i. Leefruimten: Deze ruimtes zijn volledig verwoest. De grond is bezaaid met bemoste rotsblokken en half verbrande balken. Hier is niets merkwaardigs te vinden.

j. Schoorsteen: Dit is een uit steenbrokken gemetselde schoorsteen. Voor de SKs ziet het er gewoon uit als een zeer dik stuk muur dat nog hoger neigt dan de muren erom. Het vergt een Bewerken-Steen-proef om te zien dat het een schoorsteen is. Bovenaan de schoorsteen is een gat dat groot genoeg lijkt om zich door naar beneden te laten maar ongeveer drie meter lager blijft zelfs het kleinste SK klem zitten.

k. Ingestorte stallingen: Tussen deze hoop gedeeltelijk verbrande balken die eens stallingen rechthielden vindt men niets interessants.

l. Graafwerk in uitvoering: Op deze plaats is de fortuinzoeker aan het werk geweest. Er zijn verse graafsporen en er ligt een handschopje. Het is ook duidelijk dat vanaf hier zeer recent stenen zijn afgevoerd naar het midden van de koer.

9.1.2 Eerste verdieping

Van de eerste verdieping is er niet veel meer over. De vloer van de verdieping is vier meter hoog. Ze is gedeeltelijk verwoest. Van op de trap op de eerste verdieping raken vergt een Acrobatic-Evenwicht-proef (of een BEH-20-proef voor SKs die de kunde niet bezitten) om over de balk te lopen die de trap nog net met de verdieping verbindt. Een SK dat hierin moest falen heeft nog 80% kans om zich vast te grijpen. Er is echter slechts 65% kans dat de balk waar hij zich aan vast grijpt stevig genoeg is om hem te houden. De vloer kraakt verschrikkelijk en hier en daar buigt hij onrustbarend mee als men erover loopt of kruipt. Kruipten over de eerste verdieping is geen probleem. Lopen echter betekent 50% kans dat de vloer onder het SK wegzakt (met dezelfde kans als hierboven om zich vast te grijpen). De kans om door de vloer te vallen is zelfs 65% voor beide torentjes aan de buitenkant van het kasteel voor SKs die over de vloer lopen (een kruiptend SK heeft daar 20% kans toe). Er is hier niets te vinden buiten vogeluitwerpselen, rottende bladeren, houtspaanders en steenbrokken.

9.1.3 De kelders

Merk op dat er in de kelders geen licht is. De SKs zijn dus aangewezen op fakkels, olielampen of andere lichtbronnen. De kelders zijn muf maar de lucht is nog vrij goed in te ademen wegens de verbinding van de kelders met de buitenwereld via de waterput. Nu en dan laat de SM de spelers een Ruiken-proef rollen. Als die lukt vertelt hij hen dat een muf rottingsgeurtje in hun neus speelt. Hier en daar lijkt er nu en dan iets te bewegen in de ooghoeken van een SK. Dan weer horen ze geschuifel en als de SM het nodig acht een hoog gepiep. Deze geluiden zijn afkomstig van de raten die het zich in kamer h van het eerste kelderniveau hebben gezellig gemaakt.

9.1.4 Kelderniveau 1

a. Onderaan de trap: Toen de muren van het kasteel instortten werd deze toegang tot de kelders volledig afgesloten. Twee van de in kamer i gevluchte krijgers hebben

achteraf geprobeerd hier de doorgang vrij te maken. Dit liep fataal af voor een van hen toen hij een balk doorhakte die de steenmassa droeg. Zijn skelet is onder de steenmassa terug te vinden door een SK dat lukt in een Zien-proef. De krijger in kwestie (een dwerg) droeg een platen borst- en rugplaat die wel niet onmiddellijk kunnen gedragen worden maar die nog bruikbaar zijn als ze door een smid eerst worden uitgedekt.

b. Wijnkelder: Het ligt in deze kelder vol met flessen en tonnen wijn. Tot de verbazing van de SKs merken ze dat vele van de flessen nog vol zijn. Een SK dat een fles wil nemen mag een proef doen tegen het gemiddelde van zijn Koken en zijn Drinken kundes. Als deze proef lukt kent het SK genoeg van wijnproeverij om een fles uit te kiezen die 80% kans heeft om een goede fles te zijn die de tand des tijds heeft doorstaan en die gedurende al die tijd beter en beter is geworden. Twee SKs kunnen van zulk een fles 2D6 uren dronken worden (waarvan de hoogste van de twee worpen slapend doorgebracht worden). Van elke soort wijn zijn er 2D20 flessen. De waarde van zulk een goede fles wijn is 6 Dkt. Als het SK in zijn kundeproef mislukt geeft op goed geluk een fles uitkiezen 5% kans op een goede fles wijn. Onder enkele tonnen in de wijnkelder is er een luik dat uitgaat op een klein smal gangetje dat uitgaat in f. Enkel wezens met een OMV kleiner of gelijk aan 17 kunnen hier door kruipen. Een trap leidt naar gang 1 op kelderniveau 2.

c. Keuken: In deze keuken bereiden verschillende koks en kokkinnen vroeger de maaltijden voor de burchbewoners. Al het keukengerei ligt, hangt en staat hier nog. Door de lange periode van verwaarlozing zijn veel potten en pannen doorgeroest, zijn de houten potten vermolmd en is alles onder een dikke laag stof en vuil komen zitten. Het opvallendst in de keuken is het grote zwartgeblakerde haardvuur met ingebouwd spit. De haard staat in verbinding met de schouw j op het gelijkvloers. Een geslaagde Zien-proef leert dat in het stof hier en daar eigenaardige tekeningen aanwezig zijn en dat iets of iemand in de kamer geweest is. Als de SKs eraan denken de deur na te kijken merken ze dat die niet is open geweest (het stof is er niet beroerd geworden gedurende lange tijd). Een gelukte Dierkunde-Land-proef leert dat de vormen sporen zijn van kleine insecten.

d. Opslagruimte: Dit is een donkere kamer vol met schappen en vermolmden kisten. Op de grond liggen potscherven van verschillende grootte onder een vingerdikke laag stof.

d1. Berging 1: Dit kot blijkt een opslagplaats te zijn voor bloempotten, harken, schoppen en ander tuingerei. Hier en daar is nog iets bruikbaars te vinden.

d2. Berging 2: Buiten enkele aan kapstokken hangende kleren die tot stof uit elkaar vallen als men ze poogt vast te nemen staan hier enkel twee kisten met vergane kleren. Enkele mooie knopen en wat mooi afgewerkte accessoires zouden na verkoop wel eens 10 Dkt kunnen opbrengen.

d3. Berging 3: Hier vindt men potten met gesteriliseerde voeding. Veel van de potten zijn beschimmeld. Enkele zijn uit elkaar gespat vanwege de gisting. Als de SKs goed zoeken vinden ze enkele potten boontjes en wortelen die nog

etbaar lijken. Dat blijkt inderdaad zo te zijn voor de boontjes maar van de wortelen krijgt men een serieuze indigestie (2D12 uren -20 op AA, daarna 1D2 dagen -10 op AA).

e. Ongebruikte kelder: Deze in de rots uitgehakte kelder werd niet gebruikt door de burchtbewoners. De muren zijn vochtig en glad door kalkneerslag. Hier en daar groeien paddestoelen tussen de stenen die de vloer uitmaken. Er staan enkele stinkzwammen tussen. Een Ruiken-proef is hier ook weer aan de orde want er is een fabrix (S&S p.242) in de buurt. Wegens de stinkzwammen kan enkel een kritiek succes op deze proef de SKs een raar geurtje doen waarnemen. De fabrix wacht tot de SKs de kelder weer verlaten en verrast de laatste in de rij met een adem-aanval-zuur in de rug. Het SK, dat zich geschrokken om-draait, ziet nog net de fabrix verdwijnen. Hij heeft slechts de kans een aanval met een projectiel op de fabrix uit te voeren voor deze terug in de muur verdwijnt. De fabrix bespringt zijn slachtoffer niet na de adem-aanval. Zolang de fabrix niet gedood is blijft hij in de kelders rondwaren en nu en dan onverhoedse zuuraanvallen uitvoeren en daarna terug verdwijnen. Hij kan de SKs (of de orks!) opnieuw verrassen omwille van het feit dat hij door steen en hout kan bewegen. Als de SKs een val proberen opzetten voor de fabrix dan komt de fabrix erop af. Als de SM beslist dat de groep de confrontatie met de fabrix gerust aan kan dan kan hij na enkele onverhoedse aanvallen beslissen een gevecht te leveren.

f. Doodlopende gang: In deze doodlopende gang is een ongesloten luik dat via een nauwe pijp uitgeeft in de wijnkelder.

g. Ronde kamer: In deze cirkelvormige kamer is de vloer niet uit een stuk. De bodem lijkt opgebouwd uit aparte steenblokken in een vorm die te zien is op de kaart. De voegen tussen de blokken zijn breed genoeg om er een dolk of zelfs een zwaard in te steken. Een SK dat op dit idee komt merkt ook dat de voegen minstens zo diep zijn als zijn wapen lang is. In het midden van de middelste cirkel is een holte. In feite is deze constructie een geheime trap naar niveau 2. Het mechanisme om de trap te openen is uitgelegd bij de beschrijving van de stenen paal (locatie g op het gelijkvloers). Terwijl men de paal in de grond aan het draaien is, dalen de steenblokken elk verschillend, zeer langzaam, tussen de 0 en de 50 centimeter. Als de paal volledig naar beneden gedraaid is en men nog even probeert verder te draaien dan wordt het mechanisme van de geheime trap volledig in werking gesteld. De steenblokken dalen vliegensvlug elk tot een bepaalde hoogte waardoor er een stenen trap ontstaat naar kelderniveau 2. SKs die zich in deze ruimte bevinden op dat moment vallen van de trap als ze mislukken in een Acrobatie-evenwicht-20-proef.

h. Ratten: De bodem van deze ruw uitgehakte grot is bedekt met stro. De stank van uitwerpselen overheerst en komt een SK dat de grot betreedt tegemoet. Het is de geur die de SKs sinds hun intrede in de kelders waarnemen, maar dan honderd keer doordringender. Dit is het verblijf van 6D6 ratten. De ratten doen niets zolang de SKs aan de ingang van de grot blijven. Betreden de SKs echter de grot

dan vallen de ratten aan. Ze blijven dit doen zolang ze zich bedreigd voelen.

i. Kamer met drie skeletten: De deur van deze vierkante kamer is onderaan verrot en komt niet meer tot op de grond. Achterin hangt een verrot gordijn aan een vermolmde houten gordijnstaaf. In deze kamer liggen drie skeletten. Eén van de skeletten heeft twee gebroken armen, een ander mist een been, bij de derde ligt een afgebroken pijl. Bij de vleesloze rechterhand van het skelet dat een been mist ligt een gedeukte, bekraste beenplaat. Daarop staat (uitknipsel 1):

Vrienden,

Na wat er gebeurd is met Royton is het niet realistisch meer de trap als mogelijke uitweg uit dit graf te beschouwen. Vrienden, in de hoop dat jullie het zolang nog uithouden, verlaat ik jullie om te pogen via de waterput hieruit proberen te raken. Beschouw dit niet als een daad van verraad. Jullie kennen me te goed om er niet vast van overtuigd te zijn dat ik jullie niet in de steek zal laten.

Jullie vriend Altobas

Aan de hand van een gelukke Dierkunde-Land of Genezen-Mens-wonden kan een SK vaststellen dat het hier handelt om een mensen-, een elven- en een schubblingskelet. Er liggen ook een verroest zwaard, een knots met vermolmde steel, een boog zonder pees en een nog bruikbare dolk waaraan een niveau 1 waterelement gebonden is. Deze drie waren aan de zijde van Aldegonde vechtende avonturiers. Ze werden gewond in de strijd. Hun twee makkers vluchten samen met de gewonden de kelders in. Nadat de burcht vernield werd hebben de twee die nog ter been waren gepoogd zich een uitweg te ruimen doorheen het puin. Dit is echter een van hen, met de naam Royton, fataal geworden. Zijn door een losgekomen rotsblok verpletterd skelet ligt aan de trap. De ander, Altobas genaamd, probeerde een uitweg te zoeken via de waterput. Hem wachtte een nog minder te wensen einde. Altobas poogde langs het touw in de waterput omhoog te klimmen. Het touw brak echter af en Altobas viel naar beneden. Hij stootte zijn hoofd tegen de stenen wand, raakte bewusteloos en verdronk.

i. Kleine kamer: Als een SK het gordijn wil openen breekt de gordijnstaaf en scheurt het gordijn. Verblind en geïrriteerd door het hierbij vrijkomend stof, heeft de rat die zich in dit kamertje ophoudt een vrije aanval op het SK. In dit kamertje bevindt zich een mooie, doch vrij grote, porseleinen vaas ter waarde van 20 Dkt. Een SK dat deze vaas meeneemt heeft beide handen nodig om ze te dragen en kan dus niet meer vechten. De SM kan het SK dat de vaas draagt ook ten gepasten tijde een proef laten rollen om te kijken of het SK de vaas niet laat vallen. Let er ook op dat niemand de vaas omver loopt wanneer ze op de grond gezet wordt! Er is immers niet veel licht in de kelders.

j. Ingestorte kamer: Deze kamer is ingestort en gevuld met steenbrokken en houten balken. Deze ingestorte kamer vormt de put d op het gelijkvloers. Bij het openen van een

deur die op deze kamer uitgaat stort onmiddellijk een vloed van rotsblokken door de deur (OMV 30). Personages die voor de deur staan worden hierdoor verrast en moeten in een Acrobatie-Tuimelen-proef lukken om tijdig uit de weg te kunnen springen. Mislukt de proef dan krijgen ze schade op een willekeurig te bepalen locatie (zie schade door vallende voorwerpen in S&S p.78).

k. Waterput: Hier kon het keukenpersoneel water putten. Het is mogelijk af te dalen in de waterput mits een Klimmen-proef. Het touw dat in de put hangt is verrot en als men dit wil gebruiken breekt het en stort men naar beneden (zie ook f op niveau 2).

l. Wapenkamer: Deze octagonale kamer is in niets speciaal. Het is een pragmatisch opgevatte wapenkamer waarin allerlei vechtuig en verschillende soorten harnassen overzichtelijk konden opgeslagen worden. Er liggen allicht nog wel enkele spullen in deze wapenkamer maar het hangt van het oordeel van de SM over de uitrusting van de SKs af of ze in de rekken en kisten hier interessante wapens en uitrusting kunnen vinden die nog bruikbaar blijkt. Een apart hoekje huist kisten die gebruikt werden voor de opslag van magische ingrediënten. De SM kan hier enkele potjes of flesjes met ingrediënten die door de SKs gebruikt kunnen worden laten vinden.

m. Gang: De muren van de gangen zijn gedeeltelijk uitgehakt, gedeeltelijk opgetrokken uit balkvormige rotsblokken. De geheime deur die naar kamer g leidt is te vinden mits een Zien-proef. De SKs merken dan een halve cirkel op die in de grond is geschuurd. De geheime deur bestaat namelijk uit een om zijn as draaiend rotsblok. Men moet eerst rechts van de as duwen (de deur geeft een beetje mee) tot men klik hoort (hiervoor is een KRA20 proef vereist). Dan kan men links van de as de deur makkelijk open duwen.

9.1.5 Kelderniveau 2

Kelderniveau 2, dat 6 meter onder niveau 1 ligt, bestaat uit twee afzonderlijke delen die niet op het niveau zelf met elkaar in verbinding staan. Een deel van niveau 2 werd vooral gebruikt als opslagplaats voor voedsel. Het andere deel was een verborgen stuk dat slechts in uitzonderlijke omstandigheden (vooral bij sterfgevallen, om lichamen in de tombe bij te zetten) werd bezocht door de burchtbewoners.

a. Trapkamer: Als de SKs de trap in kamer g op niveau 1 hebben geactiveerd is hier de onderste trede van een stenen wenteltrap. De treden zijn nogal hoog waardoor afdalen of omhoog klimmen niet echt makkelijk gaat. Als de trap niet is geactiveerd dan eindigt het gangetje hier op een convexe, gladde, stenen muur.

b. Graftombe van de Leenvrouwen: Uit de muren van deze kamer steken rechthoekige stukken steen waarop vrouwenamen te lezen staan. Deze stenen platen zijn de sluitstenen voor de graven. In deze graftombe werden de leenvrouwen bijgezet. Er zijn 7 graven en een leeg graf. Er staat een sluitsteen op de grond waar op staat: "Aldegonde van Zed 1695 -"

c. Val: Ruimte c is een val om de schatkamer d te beschermen. In het gangetje tussen de tombe b en ruimte c staan

twee uit verschillende delen bestaande zuilen waarvan telkens een mooi bewerkt, roze marmeren deel bij nader onderzoek om zijn as kan draaien. Als een SK ruimte c betreedt opent de bodem van de kamer zich onder zijn gewicht. Net voor het naar beneden valt hoort het SK een duidelijke "klik". De put onder de vloer van ruimte c (die zich hierna geleidelijk aan opnieuw sluit) is vijf meter diep. Vanaf dat er een SK in de put is gevallen begint er een glinsterende vloeistof (uiterst brandbare olie) uit verschillende gaten in de put te lopen. Een SK dat in de put valt hoort bij zijn val niet enkel zijn valschade in rekening te brengen maar ook te bepalen of hij een toorts of gelijkaardig lichtgevend object laat vallen. Als dat gebeurt begint de olie te branden en krijgt het SK vuurschade elke ronde dat het in de put blijft. Na 10 ronden begint het SK te verstikken in de rook. Als het in de put brandt kunnen de bovenaan staande SKs rook zien komen uit de kieren tussen de grote, driehoekige vloertegels. De twee beelden in het gangetje tegelijk rechtsonder draaien tot ze niet meer kunnen verder bewogen worden vergrendelt de bodem van ruimte c. Als de vergrendeling gebeurt als de vloer horizontaal ligt, kan men erna zonder problemen door de ruimte wandelen. Vergrendelt men echter de val als ze open is dan blijft ze open staan zodat men iemand uit de al dan niet brandende put kan redden.

d. Schatkamer: Hier bevindt zich op een piedestal de magische staf waar eerder sprake van was. Er bevinden zich ook een wapenrek en een kist in deze kamer. In het wapenrek staan enkel nog een eenhandsbijl waar een niveau 3 waterelement aan gebonden is en tien pijlen waar een niveau 1 lichtgeest aan gebonden is (de lichtgeest geeft licht vanaf dat de pijl geschoten wordt). In de koffer bevinden zich enkele verdroogde maar nog bruikbare, exotische ingrediënten voor niveau 5 spreuken: het hoofd van een hydra, de hersenen van een waterdraak, het hart van een niveau 4 demoon en de hoorn van een minotaurus.

e. Gangen: Ruwe uitgehakte gangen verbinden de trap met de tombe. Een kronkelig stuk gang loopt dood op een zeer stevige gemetselde muur.

f. Waterput: Aan de begroeiing op de muur kan men zien dat de waterput heel wat onder zijn normale peil staat. De put is door de aanhoudende droogte van de laatste maanden sterk in inhoud geslonken. Als een wezen van een meter tachtig rechtstaat op de bodem van de put komt het water hem/haar tot aan de knieën. Er is een groot gedeelte boven water zichtbaar van een gedeeltelijk natuurlijk gevormd maar artificieel verbreed gangetje dat uitgaat op grot g. In het water dobbert een emmer met een stuk touw aan en het schrikwekkende, met algen overwoekerde skelet van Altobas (Veroorzaak Angst niveau 2).

g. Natuurlijke grot: Deze natuurlijke grot is al dertig jaar de gevangenis voor het lavawezen. De ingang langswaars het wezen de grot werd binnengelokt is dichtgemetseld en het brugje dat het overstak is vernietigd. De enige manier om in de grot te raken is via de waterput f. De grot is flauw verlicht door het licht dat het wezen produceert.

De SKs zien het wezen als een gloeiende, bewegingsloze massa die zich plots opricht wanneer ze dichterbij komen.

Het lavawezen valt enkel hen aan die het aanvallen of saren. Het is enkel uit op het doden van de leenvrouw. Als de SKs het wezen laten leven dan breekt het enkele dagen later uit (het waterniveau is dan genoeg gedaald). Om de SKs in de buurt te houden zodat ze de gevolgen van hun daden kunnen meemaken kan de SM de soldeniers van de koning de SKs laten gevangen nemen wanneer ze de ruïne willen verlaten. Ze worden dan enkele dagen in de stad opgesloten. De uitbraak van het monster komt hen dan wel gelegen omdat het hen ongeweten helpt in hun ontsnapping door de stad gedeeltelijk te verwoesten. De angstige stedelingen smeken de SKs daarop het monster te vernietigen.

h. Pekelkamer: In deze kamer staan baden, kommen en zakken zout. Deze werden gebruikt voor het pekelen van vlees.

i. Maalderij: Opvallendst hier zijn de grote maalstenen. Aan de bovenste steen is er een houten paal bevestigd zodat de steen over de onderste bewogen kan worden. Zakken stoffige overblijfselen van meel en verschillende soorten graan staan her en der verspreid. Er liggen hier en daar rattenskeletten. Er zijn dezelfde rare tekeningen te zien in het stof op de grond als in kamer c van kelderniveau 1. De SKs worden door 3500 vechtmieren aangevalen.

j. Doodlopende gang: Deze donkere gang eindigt na enkele meters voor een rotswand. Er ligt hier een pikhouweel en er staat een metalen emmer vol steenbrokken.

k. Kamer van de kok: Dit was het verblijf van de kokkin en haar man. Het is een standaard slaapkamer. Er staat een bed, een kleerkast, een kaptafel en een koffer. Boven het bed hangt een waardeloos schilderij. Buiten rotte, goedkope kleren vallen er in deze kamer slechts, her en der verspreid, 10 Sh te vinden.

l. Niets: Oninteressant. Leeg.

m. Kamer met schietgaten: Al is dit kelderniveau 2 ten opzichte van het gelijkvloers van de burcht, toch ligt dit niveau nog een tiental meter boven de begane grond. In de kamer zijn enkele schietgaten. Een Zien+20-proef is nodig om op te merken dat er in het hoge plafond van deze kamer een stenen luik van twee bij twee meter zit. Het luik geeft uit op kamer j van kelderniveau 1. Bij nader onderzoek blijkt het luik vergrendeld met twee metalen baren. Er is een KRA>30 proef nodig om het luik te openen (dit is niet wegens het gewicht van het luik alleen, er liggen ook heel wat rotsblokken op het luik). Als het openen lukt stort een massa stenen (OMV 20) uit kamer j, een niveau hoger, twee meter naar beneden (die kamer j is ook put d van het gelijkvloers). Degenen die geholpen hebben het luik te openen krijgen de kans opzij te springen (Acrobatie-tuimelen-proef) maar als ze mislukken krijgen ze schade (S&S p.78).

10. Ervaringspunten

- 200 EP per SK als de SKs na het avontuur het lied van Halebier volledig kunnen verklaren.

- Het eerste SK dat vermoedt dat de oude vrouw wel eens Aldegonde zou kunnen geweest zijn krijgt 20 extra EP.
- 300 EP voor het gevangennemen of overwinnen van de fabrix.
- 200 EP voor het uit de weg ruimen van het lavawezen.
- 100 tot 150 EP voor het oplossen van het ork probleem. Geef meer EP als dit op een listige manier gebeurt
- 10 EP voor het laten leven van de fortuinzoeker.
- Tot 100 EP per SK en per spelsessie voor goed rollenspel.

11. Wie is wie?

11.1 De bard

Halebier, die een reus is, is niet erg koningsgezind, mede door zijn ervaringen aan het hof van Karwijn van Kornador. Hij werd er niet betaald voor zijn kunsten daar zijn teksten en houding niet zouden getuigen van de verschuldigde onvoorwaardelijke eerbied voor de koning. In zijn teksten kan Halebier niet veel van zijn houding laten weerspiegelen want overal zitten koningsgezinden die al te graag een niet-koningsgezinde vreemdeling uit zouden leveren. SM, let op! Dit geldt ook voor de SKs. De bard kan warm gemaakt worden om mee de waarheid van zijn lied te gaan onderzoeken moest de SM vinden dat de SKs met te weinig zijn. Het is ook een perfect karakter voor een nieuwe speler die dit avontuur wil meespelen. De bard kan, net zoals de SKs, niet in het dorp overnachten en trekt tegen de avond weg uit het dorp om in het bos een overnachtingsplaats te zoeken. Halebier weet maar al te goed dat de ruïne verboden terrein is en wanneer de soldeniers op de proppen komen in de buurt van de ruïne verdwijnt hij dan ook opeens in het bos. Halebier is vorig jaar al eens in de ruïne geweest om er te overnachten.

Scores

BEH 31	KRA 22	WEE 65	CHA 47
INT 52	MOE 80	OPM 37	SPI 35
OMV 24	BEW 7		
LEP 57	AK -5	KB +1D4	

Kundes

Akteertalent 17%, Dansen 56%, Bespelen-Luit 85%, Lezen/Schrijven Atumbariaans 40%, Memorisatie 75%, Spreken 50%, Rechtsleer 22%, Volksomgang 70%, Zingen 76%

Wapenkundes

Dolk 70, 4 aanvallen, schade 1D6+2

Uitrusting

De bard is gekleed in kleren van boven middelmatige kwaliteit. Hij heeft een beurs met 10 Dkt. Aan zijn gordel bengelt een dolk. Hij draagt steeds zijn luit bij zich.

Wapenrusting

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

11.2 De fortuinzoeker

Zin voor realiteit is deze man vreemd. Hij is bezeten door de verhalen die de ronde doen over de schat van Zed. Hij moet en zal de schat vinden. Op enkele botten, potscherven en gebroken zwaarden na heeft hij nog niets gevonden. Zijn kleding is zwaar, grof en vuil maar niet versleten. Zijn haar is samengeklit en aan zijn voeten draagt hij botten uit stevig leer waarvan de zolen met ijzerwerk beslagen zijn. De scores van de fortuinzoeker zijn identiek aan de scores voor mensen in S&S p.264 behalve dat hij 1 BEP heeft op elke locatie, behalve zijn hoofd. Hij hanteert een mes en een schop (1 Aanval, WK 40%, schade 1D6+2). In zijn buidel zitten 3 Dkt. Hij volgt de SKs op veilige afstand als ze in de kelders afdalen. Een SK dat in zijn eentje ergens achterblijft poogt hij te overmeesteren als hij kan. Door deze manier van handelen kan het zijn dat de fortuinzoeker tussen twee vuren komt te staan: de SKs en de orks. Het spel is vrij aan de SM.

11.3 De orks

Deze groep ork-avonturiers is onder het bevel van een bepaald indrukwekkende ork die, als hij wil, naar de naam Krukk luistert. Voor het aantal orks dat samen met Krukk optrekt is het oordeel van de SM gepast. Er wordt hier een groep van zes orks, Krukk inbegrepen, voorgesteld om de SM werk te besparen. De SM kan het aantal orks naar ei-



gen inzicht aanpassen afhankelijk van het ervaringsniveau van de SKs. Krukk is de leider van de groep. Als er dwergen of elfen onder de SKs zijn en Krukk merkt dit dan moet hij een Haat-proef niveau 3 afleggen. Mislukt die met 31 of meer dan stormt hij aan het hoofd van zijn ondergeschikten in razernij op de SKs af. Heeft Krukk geen reden tot deze frontale aanval dan poogt hij de SKs listiger uit de weg te ruimen. Als Krukk's ondergeschikten met 31 of meer in de Haat-proef falen (en Krukk zelf slaagt) dan heeft Krukk's gezag toch nog 60% kans die bepaalde ork te doen afzien van een frontale aanval. Als het Krukk goed uitkomt is hij bereid het op een akkoordje te gooien met de SKs. Vanaf het moment echter dat hij denkt dat er meer te rapen valt verbreekt hij elk verbond. De SM hoort bij het bepalen van wat de orks beslissen te doen rekening te houden met volgende punten:

- De orks weten dat er andere personen in de kelders rondlopen. Ze zijn dan ook op hun hoede.
- De orks zullen proberen de schat, wat ze ook moge zijn, voor hen te houden.
- Met Krukk, de leider van deze bende, valt er te onderhandelen zolang hij een uitweg ziet die hem de mogelijkheid geeft met de volledige buit te gaan lopen.
- De orks geven niet toe aan bedreiging. Ze vechten zich nog liever door.

Krukk is over de gehele lijn wat intelligenter, groter en moediger dan de normale ork. Het is helemaal niet verwonderlijk dat hij als leider naar voor komt.

Scores

BEH 46	KRA 29	WEE 55	CHA 22
INT 31	MOE 46	OPM 55	SPI 29
OMV 21	BEW 5		
LEP 49	AK -10	KB +2D4	

Wapenkunde

Strijdhamer(2H) 75 2D8+3

Bepantsering: Idem als de ork in S&S p.245.

Krukk's orkschappen:

Scores zoals in S&S p.245. De orks zijn allen uitgerust met verschillende wapens. Voor de gemakkelijheid staan hier de wapenkundes en de schade per wapen in tabel.

Wapenkunde

Ork wapen, kunde% en schade

1e ork	hoog, 55% 1D6+2, kort zwaard 60% 1D8+3
2e ork	speer 60% 2D6+1, zwaard 60% 2D8+3
3e ork	hoog 55% 1D6+2, knots 55% 1D6+2
4e ork	klein schild 55% 1D4, Bijl 60% 2D6+1
5e ork	Groot schild 55% 1D6+2, Kortzwaard 60% 1D8+3

11.4 Soldeniers van de koning

Wegens het opstandige verleden van Zed zijn er nu en dan patrouilles van de Leenheer in de streek van Zed. Deze patrouilles zijn vooral bedoeld om de bewoners van de streek de indruk te geven dat ze voortdurend in het oog gehouden worden. Ze zien er ook op toe dat niemand het in zijn hoofd krijgt de burcht terug op te bouwen. Nu en dan jagen ze eens iemand weg die zijn onderkomen in de ruïne heeft

gezocht. De SM kan de soldeniers van de koning laten optreden naar eigen goeddunken. Hier worden enkele mogelijkheden aangegeven als voorbeeld.

- De soldeniers houden even halt op het plein voor de herberg en de SKs kunnen, door de ruiten van de herberg, zien dat ze van het schaarse water opeisen voor hun paarden.
- De soldeniers houden even halt in de herberg om een pot bier te drinken. Voor hen gelden de regels van de droogte blijkbaar niet.
- Moesten de SKs zich in het bos wagen dan ontmoeten ze de soldeniers die hen ondervragen en hen terug op de weg zetten. Dit is een manier om overnachting in het bos te voorkomen.
- De SKs ontmoeten de soldeniers nadat ze de ruïne verlaten. Dit is, zoals eerder al gezegd, aan te raden wanneer de SKs het lavawezen nog niet vernietigd hebben.
- Het feit of de soldeniers al dan niet de bard kennen kan ook op verschillende manieren gebruikt worden om het verhaal wat bij te sturen.

In heel Kornador, maar zeker in deze streek, betekenen problemen met de soldeniers van de koning grote problemen waar je niet makkelijk van af raakt. Een soldenierspatrouille aanvallen staat dus gelijk aan het tekenen van een contract op je eigen hoofd zolang je in Kornador verblijft. Het aantal soldeniers en het aantal patrouilles is te bepalen door de SM.

Scores

BEH 37	KRA 22	WEE 70	CHA 47
INT 37	MOE 35	OPM 35	SPI 44
OMV 16	BEW 4		
LEP 51	AK -5	KB +1D4	

Kundes

Drinken 70%, Oriënteren 65%, Rijden-Paard 71%, Rijden-Kar 64%, Volksomgang 77%, Heel sterk, Heel Taai

Wapenkundes

Zwaard 65, 2 aanvallen, schade 2D8+3
Dolk 44, 3 aanvallen, schade 1D6+2
Kruisboog 55, 1 aanval, schade 2D6+4

Uitrusting

Lang licht maliën hemd met mouwen, lederen botten en een platen helm. Elke soldenier heeft een zwaard en een dolk. Sommigen hebben een kruisboog.

Wapenrusting

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

12 Monsters

12.1 Het lavawezen in de ruïne

Het lavawezen in de ruïne is zoals reeds eerder vermeld eigenlijk een met een lavawezen versmolten niveau 5 vuurelement. Het kan blijven putten uit de warmte van het vuurelement dat eraan gebonden is. De scores van dit lavawezen zijn dan ook anders als die van een gewoon lavawezen. Hittegolf en Ademaanval-vuur zijn gelijkaardig en daarom heeft dit lavawezen toch een hittegolf aanval. Magische middelen kwetsen eerst enkel het element. Als men dit element 42 LEP schade heeft gedaan met magische wapens heeft men het element overwonnen. Er is dan nog enkel het lavawezen over, met zijn gewone scores, dat stilletjes aan kou begint te krijgen en per gevechtsronde een cumulatief -5 nadeel krijgt op AA. Om de nog overblijvende LEP van het lavawezen te bepalen trek je de reeds aangerichte niet-magische schade af van 66 (de overblijvende LEP). Als men met niet-magische middelen 66 LEP schade doet aan het lavawezen dan is het dood. Het element is terug vrij en is vanaf dan onderhevig aan de speciale eigenschap Onstabiel niveau 3. Het blijft echter doorvechten. Water schaadt beide wezens. Elk krijgen de helft van de schade te verduren zolang beiden leven. De speciale aanval hittegolf is een nieuwe speciale eigenschap voor monsters die lijkt op een Ademaanval Vuur. Hij staat beschreven bij de monsters.

Scores

BEH 65	KRA 88	WEE 155	CHA 90
INT 10	MOE 80	OPM 75	SPI 85
OMV 30	BEW 2		
LEP 108(66+42)	AK -45	KB +9D4	

Algemeen

MK: 5
Taal: Hittgolven
Moraal: Neutraal

Speciale Eigenschappen

Immuun Giffen (5)
Nachtzicht (5)
Immuun Element Vuur (5)
Kwetsbaar Water (5)
Hittegolf (3)

Wapens

Hittegolf(4) 100, 1 aanval per 3 ronden, schade speciaal
Vuist 55, 2 aanvallen, schade 1D6+KB & de effecten van een niv. 1 Ademaanval Vuur (wegens de intense hitte van het wezen)

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	16	8
Linkerarm	4-7	11	8
Rechterarm	8-11	11	8
Lichaam	12-16	38	8
Linkerbeen	17-18	16	8
Rechterbeen	19-20	16	8

12.2 Vechtmieren

Beschrijving

Vechtmieren zijn blauw-zwarte vleesetende mieren van ongeveer drie centimeter lang. Ze leven in kolonies van duizenden mieren. Het aantal mieren per kolonie kan sterk variëren. De kolonies leven in een ondergronds gangetjes- en grotjesstelsel. Vechtmieren houden niet van de geur van olie en als het op hun pad gelegd wordt zullen ze er rond gaan indien mogelijk. Let wel: de olie schaadt de mieren niet.

Scores

BEH 60	KRA -	WEE 100	CHA -
INT 10	MOE 130	OPM 45	SPI -
OMV 1	BEW 1		
LEP 1	AK -	KB -	

Wapens

Beet, Schade: zie verder

Speciale eigenschappen

Nachtzicht (4)

Kwetsbaar vuur (zie verder)

Algemeen

MK: 2

Taal: -

Moraal: Neutraal

Zolang de mieren niet op de kledij van een SK zijn geraakt kan het SK ze te lijf gaan met vuur of ervoor geschikte wapens. Nodeloos is op te merken dat bijvoorbeeld SS wapens en projectielwapens als pijlen en dergelijke niets uithalen tegen vechtmieren. Het gebruik van SS wapens heeft eerder tot gevolg dat het wapen komt vol te zitten met mieren die zich in de richting van de hand van het SK bewegen. Per gevechtsronde rolt elk SK dat in de nabijheid is van vechtmieren een BEH>BEH proef. Mislukt deze proef dan slagen D100 mieren erin op de kledij van het SK te kruipen. Hoeft hier ook weer geen betoog dat deze mieren met wapens te lijf gaan ook schade toebrengt aan het SK zelf. Verder vechten gaat enkel nog met de vlakke hand. Best is de hand daarbij gehandschoend want als dat zo niet is dan heeft het SK bij elk van zijn aanvallen op de mieren 30% kans op een beet door 5 mieren. Als er in het begin van een gevechtsronde mieren op de kledij van een SK rondkruipen is er procentueel evenveel kans als er mieren zijn dat 20% van die mieren tijdens deze gevechtsronde onder de kleding kruipen. Dit wil dus zeggen dat wanneer er 69 mieren op het SK rondkruipen dat er dan 69% kans is dat er 14 mieren onder de kleren kruipen. Als er in het begin van een gevechtsronde mieren onder de kledij van een SK zitten dan bijten deze mieren het SK. Hun wapenkunde is daarbij gelijk aan het aantal mieren dat onder de kledij zit (de 14 mieren van hierboven hebben dus een WK van 14%). De schade die het SK oploopt is gelijk aan 20% van het aantal mieren (de 14 mieren doen dus 3 schade). Mieren die zich onder kleding of zacht leer bevinden kunnen nog aangevallen worden. De Wapenkunde "vuist" van het SK wordt hiervoor gedeeld door twee. Dit

omdat het SK mieren aanvalt die hij niet ziet. Een SK met een WK "vuist" van 70% heeft dus nog slechts 35% kans mieren te verpletteren die zich onder zijn kleding bevinden. Het is niet mogelijk mieren te kwetsen die zich onder harde bepantsering bevinden (hard leer, maliën en plaat-harnas). Er zit niet anders op als de bepantsering uit te trekken.

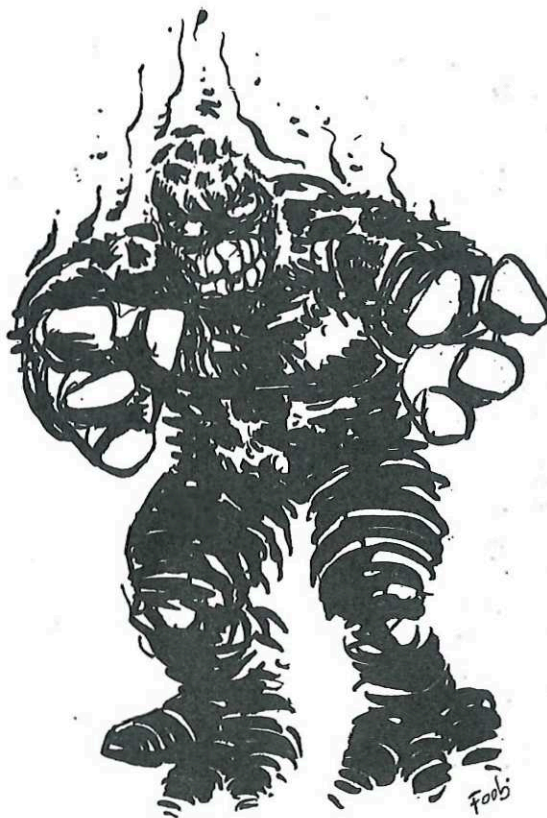
Kwetsbaar vuur: Vechtmieren verschroeien gemakkelijk. Elke aanval met een fakkel of iets soortgelijks verschroeit 2D100 mieren.

Bepantsering

Wegens de aard van deze beestjes wordt bepantsering hier niet per locatie in rekening gebracht. Ze zijn met zo veel dat het er niet van afhangt hoe hard men hen raakt (een normale mep met de hand kan een vechtmier moeiteloos verpletteren) maar hoeveel men er dood mept. Per slag kan men D100/2 mieren doodmeppen.

12.3 Lavawezen

Lavawezen danken hun naam aan het feit dat zij zich enkel ophouden in en rond lavapoelen. Ze voeden zich met de warmte van de borrellende gesmolten steenbrij. Een mond bezitten ze dan ook niet. Waarnemers hebben gemerkt dat lavawezen zich graag ophouden in fosfordampen. Lavawezen zijn zeer mooi door de rood-wit-gele gloed die ze uitstralen. De wezens communiceren onderling door het uitstralen van hittegolven. Door de intense warmte van een lavawezen worden wapens waarmee het geraakt wordt aangetast. Houten wapens vatten onmiddellijk vuur, stalen wapens worden na 2 opeenvolgende trefers zo warm dat men ze niet meer kan vast houden (een misser koelt het wapen weer af).



Scores

BEH 20	KRA 65	WEE 200	CHA 90
INT 10	MOE 80	OPM 40	SPI 60
OMV 30	BEW 2		
LEP 130	AK -30	KB +6D4	

Speciale Eigenschappen

Immuun Giffen (5)
Immuun Element Vuur (5)
Immuun Element Bliksem (5)
Nachtzicht (5)
Kwetsbaar Water (5)
Kwetsbaar Koude (5)

Wapens

Hittegolf (4) 100, 1 aanval per 3 rondes, schade speciaal
Vuist 55, 1 aanval, schade 1D6+KB & de effecten van een niv. 1 Ademaanval Vuur (wegens de intense hitte van het wezen)

Algemeen

MK: 4
Taal: Hittgolven
Moraal: Neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	20	7
Linkerarm	4-7	13	7
Rechterarm	8-11	13	7
Lichaam	12-16	44	7
Linkerbeen	17-18	20	7
Rechterbeen	19-20	20	7

Speciale eigenschap

Hittegolf: De speciale hittegolf-aanval komt overeen met een niet-gerichte Ademaanval-Vuur die in een cirkel rond het wezen uitwerking heeft.

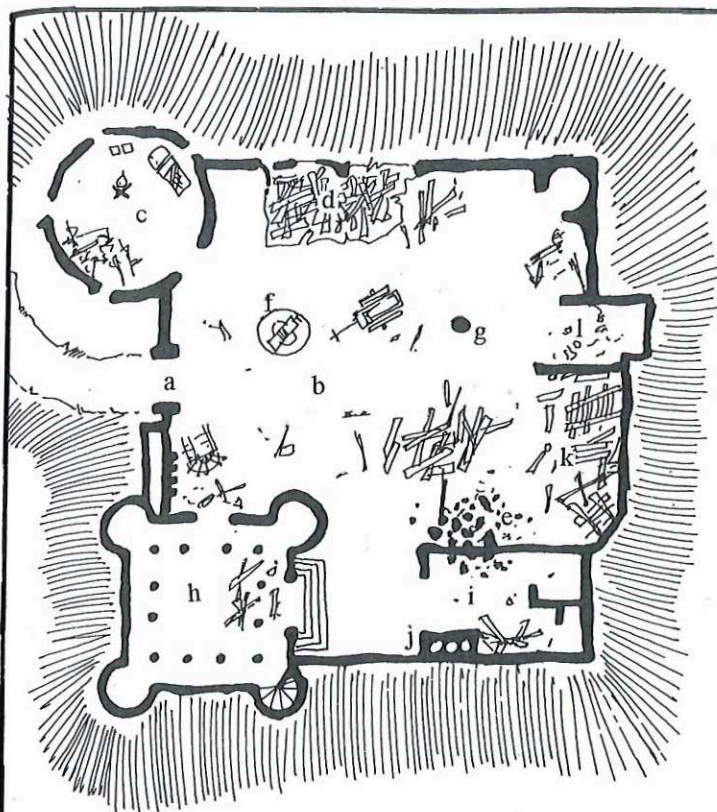
Appendix: De Groenvuursage

Om dit avontuur in te passen in de Groenvuursage zijn enkele wijzigingen nodig. Zoals je kunt merken op de overzichtskaart van de Sage ligt er geen vulkaan in de buurt van de handelsroute van Orvalve naar Atumbar. De SM moet er dus nauwlettend op toe zien dat verwijzingen naar de vulkaan uit het avontuur verdwijnen. Het lavamonster in de ruïne kan echter behouden blijven, alhoewel daar dan misschien een mindere logische uitleg voor te vinden is. Veronderstel dan gewoon dat dit binnen de krachten van de tovenaars lag om zulk een monster te schapen.

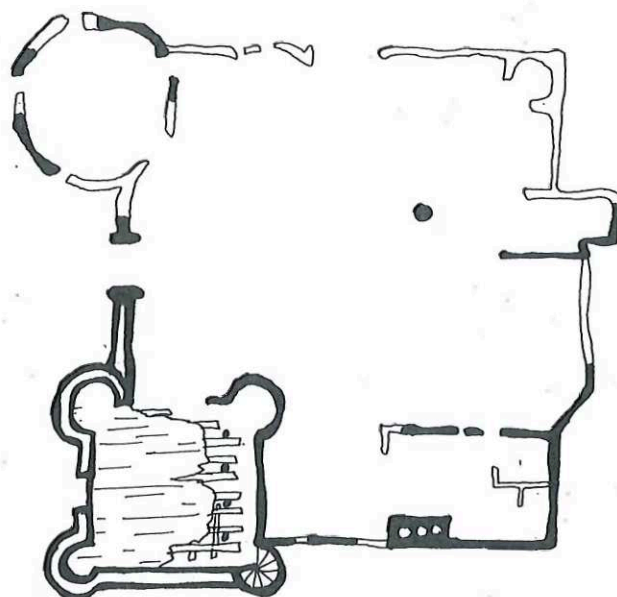
Alle verwijzingen naar Kornador moeten natuurlijk ook verwijderd worden. Het verhaal van de Leenvrouw van Zed kan eenvoudig overgenomen worden door te stellen dat er een ruzie is met het Orvaleese gezag. De plaatsnaam Zed kan je behouden. Het valt immers wel meer voor in Dor dat meerdere plaatsen dezelfde naam krijgen. De SKs trekken op hun tocht naar Atumbar door het nieuwe Zed, alwaar ze het verhaal van Halebier te horen krijgen.

De belangrijkste wijziging die moet doorgevoerd zijn echter de orkschappen van Krukk, die vervangen worden door

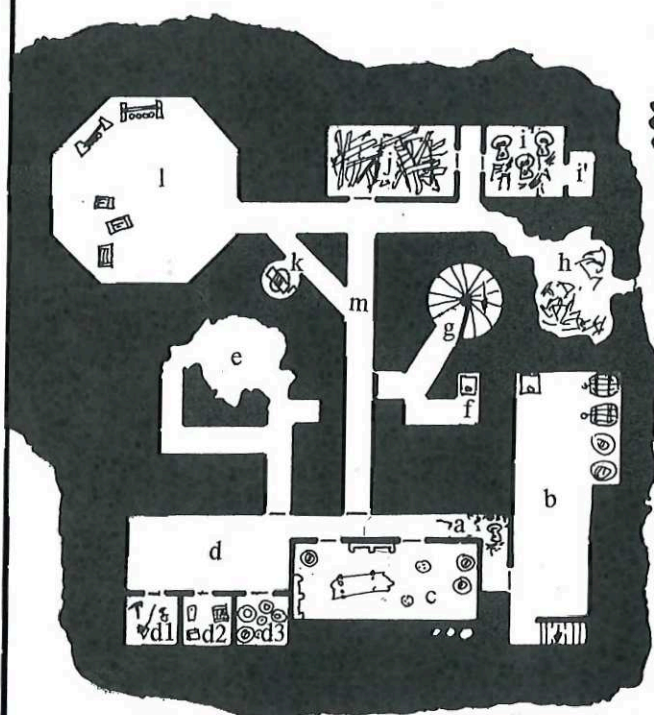
agenten van de Scienta Morgum. Na de gebeurtenissen in "Groenvuur" heeft Kraiel Gideon immers patrouilles uitgestuurd om de SKs op te sporen en om te brengen. Zulk een patrouille, die onder leiding staat van Fergam Zall, heeft de SKs opgespoord en heeft ze achtervolgd tot aan de ruïne. De ruïne lijkt voor hen een ideale plaats om eens en voor goed met de SKs af te rekenen. De SKs kunnen immers eens ze in de ruïne zitten niet zo gemakkelijk ontsnappen. Als de SKs er in slagen een sektelid te ondervragen, zal hij slechts zeer moeizaam wat informatie prijsgeven. Hij geeft echter geen enkele verwijzing naar waar ergens in Atumbar de sekte zich schuilhoudt.



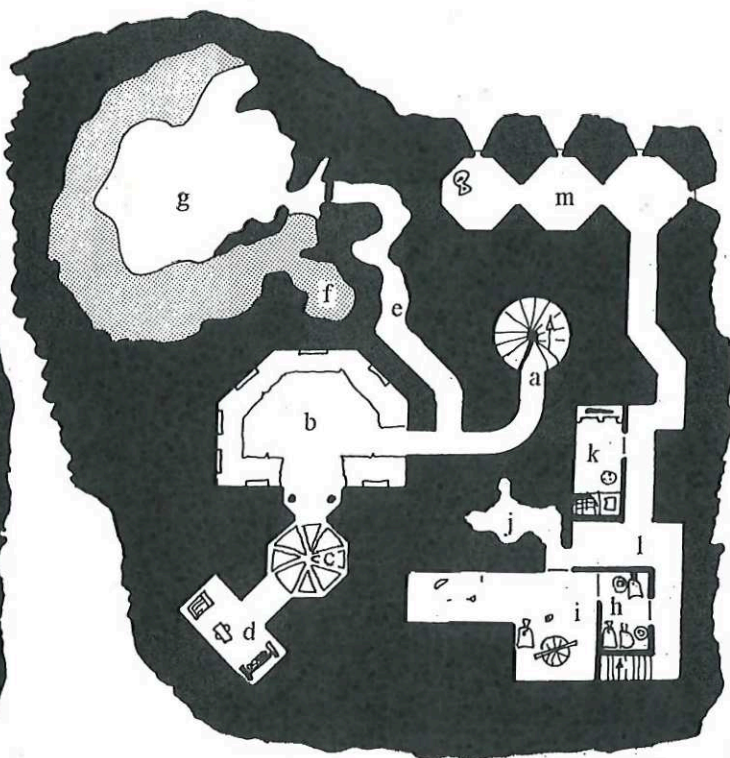
GELIJKVLOERS



EERSTE VERDIEPING



KELDERS (-1)



KELDERS (-2)

KASTEELRUINE

Mysterie van het Groenhuys



Hoginabala

Door Katrien Vandenbergh

1. Voorgeschiedenis en korte samenvatting

Jarenlang teisterde de beruchte heksenmeester Berenfried de omgeving van het Wazige Bos. Hij woonde daar in een burcht, waar hij zich bezig hield met hekserij. Een paar stokoude lieden uit de omgeving herinneren zich nog nachtelijke tafereelen waarbij duivels rond vuren dansten en Berenfried bloed dronk. Toen Berenfrieds daden al te gortig werden, organiseerde de lokale bevolking een klopjacht. De burcht werd verwoest en Berenfried werd gevangen genomen en openbaar terechtgesteld op het marktplaats van Aydana. Dat gebeurde ongeveer vijftig jaar geleden. De streek kwam weer tot rust tot vorig jaar de halfdemon Hoginabala door een van de magische poorten verdwaalde en op Dor aanbelandde. Hij ging in de kelders van de burchtruine wonen. De verlaten burcht en het gebied zijn voor de bijgelovige bevolking sindsdien weer vervloekt. Er zijn reed verscheidene mensen verdwenen en er worden vreemde verschijningen waargenomen. Velen menen dat de geest van Berenfried is weergekeerd. De bewoners van stad en dorp mijden het bos als de pest. Hoginabala, merkte evenwel dat zijn troeteldieren wegwijnden in de sombere burcht en hij verhuisde naar een hogergelegen plek in de bergen. Hoginabala, die wel intelligent is maar niet meteen bulkt van originaliteit, besloot de streek te veroveren als tijdverdrif. Hij schakelde daarvoor de plaatselijke burgemeester in, graaf Darras, van wiens diensten hij zich verzekerde. Darras is bezig met het inzamelen van goud voor het uitrusten van een huurlingenleger.

Hoginabala verzekerde zich van de medewerking van graaf Darras door hem een vampierslang rond het middel te binden. Als de slang niet elke week met mensenbloed gevoed wordt, zal ze Darras vermoorden. Het bloed onttrekt Hoginabala aan ontvoerde mensen. Het toeval wil, dat er in de stad Aydana anonieme heksenjagers aan het werk zijn, waardoor eveneens een aantal mensen vermoord worden teruggevonden. Bovendien verdwijnen er in het dorpje Braggar ook mensen, als gevolg van een troep nalesh die in de omgeving zit.

De plaats waar het avontuur zich afspeelt, is geschetst op kaart 1. Wegens de hoge belastingen in Aydana, zijn de prijzen hier 10 tot 20% hoger dan aangegeven staat in S&S p.224 of S&L 1 p.26.

2. Aanvang van het avontuur

Het is een warme dag geweest en nu is het een uur voor zonsondergang. De zon gaat langzaam bloedrood onder in een paarse hemel en een frisse wind brengt verkoeling. De SKs bevinden zich op een aarden weg. In de mulle aarde zijn er allerlei sporen van karren, paarden en voetreizigers, maar de SKs hebben al uren gelopen zonder een levende

ziel tegen te komen. In de verte zien ze naast de weiden een dorpje liggen, aan de rand van een woud. Het ligt voor de hand dat ze in dit dorpje onderdak zullen zoeken voor de nacht.

3. Het dorpje Braggar

Braggar is een klein dorp. De meeste van de twintigtal houten en lemen huizen zien er nogal gammelt uit, alsof ze steeds weer snel heropgebouwd worden. Een paar huizen zijn verlaten. Op het plein zijn er een paar mooiere woningen, ook van hout, maar steviger gebouwd. In de buurt van hen staat een herberg. Op het uithangbord van de herberg is een lugubere afbeelding van een man aan een galg te zien. De herberg heet dan ook "De Gehangene". Bij aankomst zien de SKs enkele dorpelingen die zich naar huis spoeden. De inwoners zijn weinig geneigd op vragen te antwoorden en zullen de SKs alleen maar aansporen onderdak voor de nacht te zoeken en hun vragen aan de herbergier voor te leggen. Na zonsondergang is het buiten erg gevaarlijk, zeggen ze. In het midden van het plein is er een schandpaal waar iemand aan vastgebonden is. Wanneer de SKs hem van naderbij bekijken zien ze dat hij dood is. Het slachtoffer is van middelbare leeftijd en draagt slechts een lendendoek. Zijn lichaam is verminkt. Een deel van zijn onderbeen is opgegeten. Het is niet uit te maken waaraan hij gestorven is. Hij is nog niet zo lang dood, maar verspreidt toch al een onfrisse geur vanwege het warme weer. Het wordt steeds later en over de grond verspreidt zich een dichte nevel laag die een fosforkleur heeft. Er is geen mens meer op straat te bespeuren. Hier en daar zien de SKs een gloeiend groen oog en horen ze vreemde geluiden, een snauwerig gegrom. Als de SKs nog langer op straat blijven rondhangen, worden ze aangevallen door een nalesh. Na 5 gevechtsronden komen er D4 extra nalesh te voorschijn. Deze nalesh zijn afkomstig van het verder gelegen hol, en trekken 's nachts op rooftocht om verdwaalde reizigers te verscheuren.

3.1 Herberg "De Gehangene"

Bij het binnenkomen staren de gasten en de herbergier, Wil "Schedel" Speer, de SKs nieuwsgierig aan. Er is een doodse stilte gevallen in de rommelige en stoffige herberg. In de gelagkamer van de herberg is het snikheet. Ondanks het warme weer brandt er een groot haardvuur en de waard gooit er regelmatig houtblokken op. Er branden ook heel wat olielampen en kaarsen die in de rokerige ruimte een spookachtig licht werpen op de voorwerpen die aan de muren hangen: duimschroeven, stroppen en voetklemmen. Daarbuiten zijn er nog kommetjes met zout en strengen knoflook. Op het rek met pullen en bekers boven de toog, staat een verzameling schedels van dierlijke, menselijke en onbekende oorsprong.

Buiten de SKs zijn er nog andere gasten aanwezig in de herberg:

- Aan het vuur zitten twee nogal ruig uitzienende vrouwen tegenover elkaar. Ze dragen leren kleren en zijn blijkbaar

huurlingen, want ze zijn tot de tanden gewapend. Een van de vrouwen, Heanna, is lang en gespierd, heeft lang bruin haar en zwarte ogen, de andere, Joni, is iets kleiner maar even gespierd. Haar hoofd is kaalgeschoren op een strook gevlochten rood haar in het midden na, en ze heeft grijze ogen. Als de spanning omwille van de komst van de SKs is weggeëbd, lepelen de vrouwen hun soep verder op. Ze zijn niet op de hoogte van de situatie in het gebied. Als de SKs met hen praten zullen ze wat beleefdheden uitwisselen en vertellen dat ze maar op doorreis zijn naar de stad Aydana waar naar het schijnt wel vraag is naar goede zwaardvechters. Om dit te staven tonen ze een aanplakbrief waarmee inderdaad huurlingen geronseld worden (uitknipsel 1). De vrouwen hebben de neiging opdringerige manspersonen een paar rake klappen toe te dienen. Ze zullen zeker weigeren met de SKs mee te reizen.

- Aan de toog hangen twee lokale kerels, Pollo en Frot. Het zijn boeren uit de omgeving. Hun gezichten zijn rood en opgezwollen van het vele degusteren van het lokale brouwsel, een zoet en lauw bier genaamd "Bragolijn". De twee mannen zijn erg dronken, en geven ongevraagd hun mening over alles. Ze beantwoorden de vragen gretig maar onsamenvattend.
- Andere gasten zitten her en der verspreid aan tafeltjes. Het zijn allemaal zeer zwijgzame dorpelingen, die de SKs eerder met achterdocht zullen behandelen.

Als de verbazing over de late reizigers verdwenen is, vraagt de waard wat de SKs wensen: een kamer, een maaltijd? Ze kunnen kiezen voor dubbele kamers of de slaapzaal. Als ze een maaltijd bestellen, wordt die gebracht door een kleine vrouw, Mug, die als kok in dienst is. Het eten is niet erg lekker. De dagschotel bestaat uit waterige groentensoep, een stuk droog en taai varkenvlees, gekookte rapen en daarbij oud brood. Het is allemaal nogal zout. Drank is Bragolijn of zure wijn.

De meeste dorpsbewoners kennen de volgende feiten:

- De naam is geïnspireerd door de schandpaal die je vanuit het venster in de gelagkamer kan zien. Als de SKs de herbergier wat over de naam vragen zal hij hen het raam tonen. Als ze dan naar buiten kijken, zien ze hoe in het griezelige nevellicht de dode man aan de schandpaal door iets wordt weggetrokken. SKs die naar buiten willen gaan worden door de aanwezigen tegengehouden. Indien ze toch erin slagen buiten te komen, is het lijk verdwenen. Onderzoek levert niets op. Het lijkt wel of het lijk in de lucht is opgelost. De dorpelingen zijn angstig en wijten het voorval aan de terugkeer van Berenfried.
- Een groot deel van de mensen in het dorp kweken varkens. Die worden in de stad Aydana verkocht. Een paar van hen hebben ook wel wat koeien of doen een beetje aan land- en tuinbouw. De dorpelingen geloven dat Braggar vervloekt is, en wijten dit aan Berenfried. Er hebben in de streek altijd wel rare dingen rondgelopen, maar nu lijken ze het wel bijzonder op Braggar en de stad Aydana te hebben gemunt. Bovendien verdwijnen er nog meer mensen dan toen Berenfried nog leefde. Ze

worden nooit weergevonden. Indien een van de dronkelappen wordt aangesproken komt hij met het volgende verhaal: "Een jaar geleden was ik aan de rand van het bos hout aan het sprokkelen (spottend gelach van de omstaanders) en toen zag ik plots een man in de struiken bewegen. Ik dacht dat het de hulpburgemeester was. Hij had mij niet gezien en ik volgde hem maar toen ik bij de burchtruine kwam, was hij plotseling weg, alsof hij in de grond was gekropen." De waard knipoogt hierop naar de avonturiers. Hij vindt het maar dronkemansgelal. Feit is dat de oude hulpburgemeester inderdaad verdwenen is en dat Hermelijn Ravenkind zijn plaats heeft ingenomen. De oude hulpburgemeester is echter gewoonweg in een put gevallen, waarna hij door roofdieren verscheurd is.

- Als de SKs een nalesh gedood of gevangen hebben en aan de bewoners tonen, kijken de anderen er met afgrijzen naar. De wezens zijn voor iedereen onbekend, en niemand heeft ze eerder in de omgeving gezien (de nalesh trekken die avond trouwens weg van het dorp, ze kwamen alleen op het bloed van Jago af). Wil vraagt een exemplaar voor zijn verzameling. Als de SKs op zoek gaan, zullen ze mits ze slagen in een Spoorzoeken-proef het spoor van de Nalesh kunnen volgen, en een leeg hol aantreffen, niet erg ver van het dorp. De nalesh zijn er de oorzaak van dat er in Braggar een aantal mensen verdwenen zijn.
- Berenfried is een heksenmeester die in een burcht in het Wazige Bos woonde. Hij hield zich bezig met het oproepen van duivels. In het dorp werden vaak zuigelingen gestolen, en reizigers werden nooit weergezien. Men zei dat Berenfried bij volle maan telkens bloed dronk, om zijn verloren jeugd te herwinnen. Naar het schijnt was Pier Ploegman van de herberg Mirwen bij Berenfrieds terechtstelling. Voor de rest heeft eigenlijk niemand uit het dorp Berenfried ooit van dichtbij gezien. Het kasteel ligt er vervallen bij maar in het bos is het beslist niet pluis. Na de dood van Berenfried is het lang rustig geweest. Een jaar geleden begonnen er weer mensen te verdwijnen, niet alleen kinderen, maar ook volwassenen, in totaal vijf. Ze verdwenen zonder een spoor na te laten, vooral 's nachts, en altijd als ze alleen waren. Dit is het werk van de nalesh, maar de dorpsbewoners wijten het aan de terugkeer van Berenfried.
- Aan de rand van het bos ligt nog een herberg, Mirwen, op een dagreis van Braggar. Vandaar is het nog een dagreis of twee, drie tot de stad Aydana. De stad vinden de dorpelingen maar een raar nest vol vreemd gespuis. Het is er wel veiliger 's nachts, maar er verdwijnen ook mensen. Bovendien schijnen ze in de stad nogal wat geld te verkwisten. De belastingen zijn de laatste maanden regelmatig verhoogd. Waarom Darras, de burgemeester van Aydana, al dat geld nodig heeft, begrijpt niemand. Er is geen oorlog aan de gang of dreigende.
- De man aan de schandpaal is Jago Benoe is de lokale schoenmaker. Hij werd veroordeeld tot de schandpaal wegens een moordaanslag op hulpburgemeester

Hermelijn Ravenkind. Niemand heeft een verklaring waarom hij Ravenkind zou willen vermoorden. Het was een vreemde man die na de dood van zijn vrouw zich van de andere bewoners afzonderde. Hij liet de dorpelingen onverschillig. Jago hing nogal eens rond in de herberg aan de rand van het woud en het gerucht ging dat hij wat had met de eigenares. Jago is trouwens een van de bewoners wiens kind werd gestolen door Berenfrieds duivels.

- Over de plaatsvervangende burgemeester (Braggar is voor het bestuur afhankelijk van de nabije stad), Hermelijn Ravenkind, blijven de dorpsbewoners op de vlakte. De SKs konden wel eens spionnen zijn. Hermelijn is vanuit de stad gekomen, na de verdwijning van de oude hulpburgemeester, ongeveer een jaar geleden. Hermelijn reist vaak heen en weer tussen de stad en het dorp, en is ook nu afwezig.
- De versieringen van Wil: "Mijn hobby," zegt hij trots. "Ik verzamel alles wat met folteren of dood te maken heeft. Het zout en de knoflook dient maar om de dorpsbewoners gerust te stellen. Ze zijn nogal bang, en anders zouden er niet veel klanten komen opdagen. Ze denken dat knoflook, zout en veel licht de heksen buitenhoudt. Ik vindt dat maar nonsens."

De volgende ochtend worden de helden door de waard gewekt voor het ontbijt. De zon is net op en het belooft weer een mooie dag te worden. Terwijl de SKs zitten te ontbijten zien ze dat de twee dronkelappen nog steeds op hun kruik in de herberg zitten. Ze slapen. Er is evenwel een nieuw gezicht, dat van een onguur uitzienende kerel. Hij draagt soldatenkleding en is bewapend met een zwaard, een bijl en een dolk. Hij draagt een maliënkolder en een vuilrode mantel. Hij heeft bruin kort haar, een hangsnor en zwarte kraaloorbellen die de helden onderzoekend opnemen. Op dat moment klampt een van de dronkaards de SKs aan en bedelt om geld om nog meer te kunnen drinken. Terwijl hij de SKs bezighoudt, zien ze dat de waard en de soldaat een heftig gesprek voeren. Ze fluisteren maar zijn behoorlijk opgewonden. De twee mannen maken heftige handgebaren en kijken nu en dan in de richting van de SKs. SKs die de kunde liplezen hebben, maken alleen het volgende op: "Ik kan niet meer betalen. Je bent pas vijf dagen geleden geweest. Echt waar, beter gaat niet. Wegens die moorden gaan er maar weinig mensen langs het woud naar de stad." Tenslotte overhandigt de waard een rinkelende buidel die de soldaat aanneemt en vervolgens verdwijnt deze laatste te paard in de richting van Aydana. Als de helden het gesprek onderbreken of de soldaat proberen tegen te houden, duwt hij hen opzij en verdwijnt, na in elk geval een zak muntstukken te hebben gekregen. De waard weigert over het gebeurde te praten. De soldaat kwam belastingen innen voor Darras, burgemeester van Aydana.

3.2 De predikant

Zodra de SKs de herberg verlaten, zien ze dat er een oopje is op het dorpsplein. Als ze erop af gaan, zien ze midden op het plein een man met lang verward haar, vuile vegen in het gezicht, peper en zoutkleurig haar. Hij is vrij groot en draagt smerige kleren vol vlekken en een stoppelbaard van vier dagen. Zijn hemd is groezelig wit en de mouwen zijn te lang. Hij draagt nog een ruwgeweven wollen broek van een vuilgroene kleur die op verschillende plaatsen gelapt is. Hij draagt bovendien een lange mantel en koordsandalen. Zijn nagels zijn lang en puntig en hebben een bruine hoornkleur. SKs die slagen in een OPM-proef zien een vreemde halsketting rond zijn hals waarop een ster staat afgebeeld.

Zodra de helden enigszins in zijn gezichtsveld komen, kijkt hij hen met doordringende lichtgrijze ogen aan. Hij steekt zijn vinger uit en gaat voort met leuteren: "Gij broeders, wordt wakker, geeft steun aan de rest die op het punt van sterven staat. Want de wereld gaat ten onder en wij erbij. De vijand is in ons midden en gij ziet hem niet. Doem hangt boven ons hoofd! Lang geleden, sliep ik en ik droomde. En ik zag een dwalend licht en achter deze vlam liep een mensenzoon en zijn oog was stralend en hij was in scharlaken klederen gehuld. Volg het licht van de vlam en gij zult leven. Dat is het geheim van de dwalende licht. Maar ga in de duisternis en gij zult vervloekt zijn tot het einde der tijden." In zijn preek lijkt hij zich rechtstreeks tot de SKs te wenden. Het gaat hier om een predikant genaamd Osrik, de leider van de eenmanssekte van Het Dwaallicht. Iemand die slaagt in een Godsdienst-proef, kan vertellen dat het geen gewoon geloof is, dat het geen enkele verwijzing naar bestaande goden inhoudt, en dat het zeker geen sekte op grote schaal kan zijn.

Osrik staat op een verhoogje, gemaakt van een paar houten kistjes. Voor hem staat een schraag waarop allerlei voorwerpen liggen. Op alles staat het symbool van de sekte, een ster met afgebroken punt: op perkamenten met heilspreuken, drankjes en amuletten. Een jongen van een jaar of twaalf houdt een oogje op de handel. Hij ziet er al even verwaarloosd uit als Osrik zelf.

Als de SKs met de predikant praten, vervalt hij in eenzelfde geleuter. Hij belooft hen echter meer uitleg en stopt hen een papiertje in de hand waarop het volgende staat: (uitknipsel 2) "Over vier dagen is er 1 uur na zonsopgang een vergadering in de tempel van de sekte in Aydana." Op de achterkant staat een ruw plannetje van de stad. Als de SKs niet met de man praten loopt de jongen hen achterna en duwt hen een zelfde briefje in de hand. Rondvraging leert hen dat de predikant nogal eens verschijnt en volgens de dorpelingen helemaal van lotje getikt is.

4. Herberg "Mirwen"

Aan de rand van het bos ligt herberg Mirwen. Het is een soort veredeld koeienonderdak. Naast het eigenlijke huis liggen een schapenstal en een paardenstalletje voor de paarden van de reizigers. Als de SKs aankomen staat een oude vrouw van een jaar of zeventig in de deuropening. Ze is klein en redelijk dik, maar nog kwiek voor haar leeftijd. De eigenares heet Beska Mirwen en er is nog een oude knecht genaamd Pier Ploegman. Hij is de gelagzaal aan het vegen is wanneer de helden binnenkomen. Buiten hen is er nog een man die net zijn jas aantrekt en buitengaat. Hij heeft een zware, rinkelende tas om zijn schouders hangen en een zwaard om zijn heupen. Hij vertrekt te paard. Hij is verdwenen voor de helden er een gesprek mee kunnen voeren. Ook dit was een van de belastingophalers van Darras. Er is slechts een slaapzaal en een dubbele kamer. De SKs kunnen ook hier een maaltijd bestellen. Indien de SKs Beska of Pier ondervragen over bepaalde feiten, krijgen ze ongeveer dezelfde antwoorden te horen als in Braggar. De reizigers die in de herberg logeren zijn meestal veehandelaars op weg naar of komende van de stad. Voor de rest zien ze niet veel vreemdelingen. De plaatsvervangend burgemeester, Hermelijn Ravenkind, logeert er ook al eens. Beska schijnt niet onder de indruk van Jagos dood en zegt dat ze hem niet zo graag mocht omdat hij nogal nors en gewelddadig was.

Over de terechtstelling van Berenfried vertelt Pier: "Ik was nog een jonge kerel toen ik de verbranding van Berenfried bijwoonde. Het was een afgrijselijk zicht. Berenfried was de duivel zelf. Hij had lang wit haar en ogen die gloeiden als kolen. Hij was zo mager dat hij een skelet leek. Toen ze hem op de brandstapel vastbonden heeft hij iedereen in de streek vervloekt en gezworen dat hij wraak zou nemen. Ja ja, ik denk dat het zo ver is, Berenfried is weergekeerd." Als reden voor deze laatste veronderstelling geeft hij aan dat er een aantal mensen in de streek verdwenen zijn. Details kan hij echter niet geven.

Nader onderzoek van de herberg of de omgeving levert niet veel informatie op. Als de SKs eraan denken achter de toog te kijken vinden ze een halsketting met een hanger die kan openklappen. Op de hanger is "Beska Mirwen" gegraveerd. Het juweel klapt open en binnenin bevindt zich een prutserig portret van een witharige man met een bleek gelaat, groene ogen en een wrede mond. Als ze het juweel aan Beska geven, grist ze het snel weg en kijkt angstig. Als ze vragen wie de geportretteerde persoon is, zegt ze dat het haar peetvader is. Dit is een portret van de beruchte Berenfried. Beska was ooit zijn minnares, een goed bewaard geheim, en ze heeft heel erg onder zijn dood geleden. Dagelijks kijkt ze nog smachtend naar zijn portret. Jago heeft het portret ook gezien en zag gelijkenis met Hermelijn, die de pech heeft op de heksenmeester te lijken. Jago wilde wraak nemen en heeft zich op de burgemeester gestort. Die heeft hem wat laten afkoelen aan de schandpaal. De oude Jago is er evenwel door de emotie en de hitte om-

gekomen. Jago, die de dorpelingen niet vertrouwt, heeft niemand van zijn zogenaamde ontdekking verteld. De volgende ochtend regent het zachtjes. De SKs kunnen de weg vragen aan Beska of Pier, die hen het volgende vertellen: "Er is een weg om het bos heen, als jullie dadelijk het linkse pad nemen. Het is niet aan te raden het bos in te gaan, want er zijn al veel mensen verdwenen, vooral bij nacht."

5. De tocht naar Aydana

De tocht naar de stad duurt twee tot drie dagen. Als ze door het bos gaan, hebben ze wel iemand met de kunde Oriënteren nodig, zo niet eindigen de SKs weer op hun beginpunt. In geval van blunder komen ze in Braggar aan. Beschrijf in beide gevallen de plaats zonder te zeggen waar precies ze zijn. De SKs kunnen dan een OPM-proef uitrollen of de SM kan ze laten knoeien tot ze merken waar ze zijn.

De weg door het Wazige Bos gaat niet sneller dan de omweg, omdat de paden overwoekerd zijn. Het is snel duidelijk waar de naam van het bos vandaan komt. Er hangt voortdurend een lichte nevel tussen de bomen. In het midden van het bos ligt een vervallen burcht. Buiten de vier muren staat er niet veel meer recht. Iemand die slaagt in een zien- of OPM-proef ontdekt onder een struik een trap naar beneden. De trap leidt naar een donkere gang die na twintig meter in een vochtige kelder uitkomt. Er zijn drie grote kelders die in elkaar overlopen door een opening in het midden. Elke kelder meet ongeveer zeven op vijf meter. Als de SKs licht hebben gemaakt, laat hen dan een OPM-20-proef (duisternis) rollen. Als de proef slaagt, vinden ze een stukje roodachtige slangen huid. SKs met Dierkunde-Land kunnen alleen vertellen dat ze deze slangensoort niet kennen en dus niet weten of ze giftig is. In de buurt van de ruïne kunnen de SKs met veel geluk (geef hen 15% kans), een overwoekerde put vinden waarin een menselijk skelet ligt. Dit is het skelet van de oude hulpburgemeester, die hier omgekomen is.

Na een tocht van een tweetal dagen komen de SKs aan een tweesprong. Op deze laatste weg staat een verweerde wegwijzer waarop AYDANA te lezen staat. De eerste weg leidt naar het kerkhof dat ongeveer 5 km van de stad ligt; de andere leidt naar Aydana.

6. Het kerkhof van Aydana

Op het kerkhof heerst een akelige sfeer. Het ligt nogal afgelegen temidden van een uitgestrekte vlakte. De stad is vanaf hier niet te zien omdat het kerkhof wat dieper ligt. Er staat een sterke wind die zand rondwaait indien de SKs er overdag aankomen. Tussen de graven huilt de wind klagend. Bij valavond en 's nachts hangt er een fosforkleurige nevel laag tegen de grond. De maan werpt een spookachtig licht over de graven en in de schaduwen lijken monsters zich te bewegen. Een hoek is gereserveerd voor de adel. De graven hebben marmeren zerken en zijn rijkelijk versierd. De graven zijn wel wat in verval, ze worden niet

meer onderhouden. Vele graven zijn zeer oud, soms wel een driehonderd of vierhonderd jaar. Sommige zijn kleine kryptes, waarin een grafkelder is ondergebracht. Indien de SKs de kryptes wensen te onderzoeken, vinden ze beschimmelde lijken of mummies die van hun waardevolle bezittingen beroofd zijn. De graven verschillen een beetje afhankelijk van de godsdienst die de overledene aanhing. In een hoek van het kerkhof is een enorm graf. Op de zerk staat te lezen: "Bartos. Voor onze trouwe stier."

Op een gegeven moment steekt een hevige wind op en een griezelige grafstem zucht: "*Ik ben onschuldig... ik ben onschuldig.*" Als de SKs in een OPM-proef slagen zien ze dat een van de graven vers is. De moedige grafschenner die hier begint te graven doet een akelige ontdekking. In het graf ligt een verkoold lijk, gewikkeld in een laken, dat met het hoofd naar beneden begraven is. In het laken zit een witte substantie. Onderzoek wijst uit dat het zout is. Het graf is naamloos. Sommige mensen geloven dat de geest van Berenfried is weergekeerd en hebben zich tot doel gesteld de heksenmeester te verdrijven en meteen ook alle verdachte personen, waaronder elke vrouw die een haakneus heeft en zich een beetje zonderling gedraagt. Daders zijn niet op te sporen, en als de SKs iemand beschuldigen, ontkent die natuurlijk heftig. Verder onderzoek brengt aan het licht dat er vijf dergelijke graven te vinden zijn op het kerkhof.

Om middernacht weerklinkt hier klokkengelui, dat afkomstig is van de stad. Als de SKs dikwijls over en weer lopen op het kerkhof, is er 30% kans dat ze in een open graf vallen.

7. Aydana (kaart 2)

Aydana is volledig ommuurd door wallen. Er zijn vier poorten. Een poort geeft uit op de weg naar het bos, een poort geeft uit op de weg naar het kerkhof, een derde op de weg naar Roodsteen. De vierde poort is in onbruik geraakt en is gesloten. Ze moeten eerst de stadswacht passeren, die gevormd wordt door er smerig uitzijnde soldaten, tol betalen (2 Dkt per persoon) en hun namen opgeven.

Nu kunnen de SKs rondlopen en hun ogen de kost geven. Aydana lijkt iets beter bestand tegen de tand des tijds. De huizen lijken langer mee te gaan, maar de straten zijn vuil en ongeplaveid. De mensen zijn niet erg vriendelijk. Als er iemand in het gezelschap met kunde Oriënteren is, kan hij zich vrij snel een idee vormen van de structuur van de stad. Van zes tot middernacht kunnen de SKs vrij rondzwerven. Om kwart voor twaalf gaat een klok en om twaalf uur wordt het laatste sein gegeven. De wacht patrouilleert om te zien of er niemand meer op straat loopt en gaat om kwart over twaalf zelf naar binnen. Als de SKs buiten blijven zonder zich te verbergen, brengt de wacht ze naar de herberg en geeft ze een waarschuwing. Bij een derde waarschuwing gaan ze een dag of wat de gevangenis in, of krijgen ze een stevige boete. Het systeem wordt hen uitgelegd door de stadswacht bij het binnenkomen van de stad. Deuren en ramen blijven overal goed gesloten, evenwel langs

de binnenzijde, zodat uitbreken eenvoudig is, inbreken echter moeilijker. Op verschillende plaatsen in de stad treft men aanwervingsbrieven voor huurlingen aan (uitknipsel 1).

Er zijn verschillende plaatsen waar de SKs heen kunnen gaan. Plaatsen waar interessante informatie kan gevonden worden zijn hieronder beschreven. Eventueel moet de SM zelf beschrijvingen van plaatsen bedenken als blijkt dat de SKs hun onderzoek in die richting oriënteren.

7.1 Standbeeld van Ulg

Bij het binnenkomen zien de SKs een vrij lelijk standbeeld van een in een kapmantel gehulde man. In de steen eronder staat een tekst gebeiteld. Als niemand kan lezen, zal een van de wachters of een voorbijganger wel vertellen wat erop staat.

"7000 jaren geleden verbleef op deze plek de duivelse nekromantier Ulg van Hydanharfadon. Op de plek waar nu de stadsgévangenis is versloeg Koningin Aydana deze waanzinnige boosdoener. Zij stichtte deze stad die naar haar werd genoemd. De legende wil dat Ulgs Nevelkristal, een magische steen, in de grond zonk op het ogenblik dat de magiër stierf. Ulg zwoer dat zolang deze steen daar is, de stad vervloekt zal zijn. Niemand heeft tot nu toe de steen gevonden, en het is ook verboden om graafwerken in de stad uit te voeren zodat niemand hem ooit zal vinden"

De SM moet er de eventuele behulpzame inwoner nadruk laten opleggen dat het hier om een legende gaat, bijvoorbeeld door hem eens smakelijk te laten lachen. "Ik wed dat jullie zulke verhaaltjes nog gehoord hebben." Bovendien zullen de SKs kunnen vernemen dat Aydana helemaal niet zo vervloekt is. Het is altijd een welvarende stad geweest en zelfs de aanwezigheid van Berenfried heeft daar weinig aan veranderd. Het ongeluk is pas een jaar of wat over de stad gekomen.

7.2 Herbergen

In Aydana zijn heel wat herbergen te vinden, waarvan er hier enkele beschreven worden:

7.2.1 "De Gouden Lepel"

Op het marktplein bevindt zich een dure herberg "De Gouden Lepel". Hier zitten de belangrijke mensen en al wie denkt daartoe te behoren. De SKs worden hier door de soldaat-portier niet toegelaten, tenzij ze er piekfijn uitzien en in gezelschap zijn van een van de notabelen van de stad.

7.2.2 "De Tandeloze Goblin"

Naast de gevangenis en kazerne bevindt zich "De Tandeloze Goblin", de stamherberg van de soldaten en huurlingen. Ook hier zijn de avonturiers niet erg welkom, al mogen ze wel binnengaan. "De Tandeloze Goblin" biedt geen overnachtingsgelegenheid. Als de SKs in een OPM-proef slaagen, herkennen ze de twee huurlingen Joni en Heanna. Ze blijken ingehuurd te zijn bij de stadssoldaten. Praten met hen levert weinig op. Een hun onbekende man heeft hen een contract doen tekenen en nu gaan ze mee op patrouille tot nadere orders zullen volgen.

7.2.3 "De Huilende Stier"

In de straten naast de markt zijn goedkopere herbergen te vinden waarvan "De Huilende Stier" er een is. Het is een pleisterplaats van de veehandelaars en kooplieden. De Huilende Stier is een nogal bedompt hol, waar ruwe kooplieden het verdiende geld in snel tempo opdrinken of verdubbelen en dan ruzie zoeken met elk dankbaar slachtoffer (een SK van niet-menselijke origine of een wat protserig geklede SK bijvoorbeeld). Actie is er hier in elk geval genoeg. Er zijn evenwel geen bedden meer te krijgen. De waard zal de SKs naar de burens verwijzen.

7.2.4 "De Bosnimf"

Naast "De Huilende Stier" bevindt zich "De Bosnimf". "De Bosnimf" is een hippe en levendige plaats waar de bar na het middaguur altijd stampvol zit met barden, kunstenaars, fortuinzoekers, beroepsgokkers en eveneens een groot aantal zakkenrollers. Er is altijd muziek van luit, fluit en tamboerijn, eventueel met zang. Als de muziek een beetje luid is, komen de gasten uit "De Huilende Stier" ruzie zoeken. Hier zijn vooral mensen aanwezig maar er is meestal ook een groepje van zeven excentriek geklede en erg lawaaiige elfen die zich niet met de andere gasten bemoeien, en meestal Averillion spreken. SKs die de taal machtig zijn, horen alleen maar gezwets over allerlei onbelangrijke onderwerpen. Als Hermelijn Ravenkind in de buurt is dagen ze hem uit door onder elkaar allerlei flauwe woordspelingen te maken over zijn zwarte haar. Hermelijn, die in de herberg logeert, zal de uitdagingen negeren.

7.2.5 Geruchten en verhalen

Afluisteren van gesprekken in deze of gene herberg levert behalve een aantal nieuwe mopjes het volgende op:

- "Wel, laatst stond er weer een van die kerels van Darras aan mijn deur, raad eens waarom? Voordeurbelasting. Ieder die een huisdeur aan de straatkant heeft, moet ze betalen. Wat een stom idee. Ik kon niet betalen, en hij wou me al meenemen naar de gevangenis. Gelukkig kon mijn broer me helpen, een deur in de zijgevel maakt niet zoveel verschil. Wel vervelend voor de burens, dat ik telkens door hun woonkamer moet om naar buiten te gaan."
- Ik verdenk de soldaten ervan voor zichzelf nog wat rondhalingen houden. Ik vraag mij af of dat pelsbeest wel goed kan tellen als hij zijn rekening van de dag maakt."
- Soldaat: "Ik snap niet waarom ze al dat geld nodig hebben. We hebben al in maanden geen opslag gehad. En mijn zwaard valt zowat uit elkaar."
- "Zwarte katten brengen ongeluk, vooral als ze 's nachts je pad kruisen en spitse oren hebben, wist je dat?"
- "Osrik stond laatst weer onder mijn raam en ik kan je vertellen dat hij zijn oortjes wagenwijd open had. Ik ben dat gespioneer van die kerel meer dan beu. Binnenkort komt hij nog mee op het toilet zitten."
- "Ik heb gisteren nogal wat te horen gekregen van mijn vrouw toen ik zo zat thuiskwam, amai! Pijn dat het deed!"

- "Halga de waarzegster heeft gefegd dat ik vandaag fuccef zou hebben bij de meifjef, en daarfraks liepen er op het plein twee knappe vrouwen, en ik floot maar fe konden er niet mee lachen en fe hebben me geflagen."

7.2.6 Verkrijgen van informatie

De SKs kunnen ook bewust naar informatie vragen. De toon die ze aanslaan tegenover de herbergbezoekers is hierbij van groot belang. Indien ze zich arrogant opstellen, is het niet ondenkbaar dat ze de hele herberg tegen zich in het harnas jagen. Anderzijds zullen de gasten in "De Bosninf" veel toleranter staan tegenover vreemdelingen dan elders. Niettegenstaande de medewerking van sommige herbergbezoekers, heeft elk beetje informatie ook zijn prijskaartje. Enkele muntstukken doen de tong immers steeds wat sneller loskomen.

Onderstaande informatie is gerangschikt naar onderwerp. De aard van de informatie hangt natuurlijk af van de plaats waar men het vraagt. Een gast van "De Gouden Lepel" zal andere informatie loslaten dan iemand die in de "De Tandeloze Goblin" zit.

- Graaf Darras: "Die zit overdag in het raadshuis en anders vraag je het daar maar. De klerk of de hulpburgemeester zullen je wel helpen."; "Darras, euh, zeker. Ik weet het niet. Ik hou me niet bezig met politiek."
- Belastingen: "Meer dan vroeger, maar ja, het leven is ook duurder. "T is hard, ja, ja."
- Dwaallicht/Osrik: "Och, Osrik de Gek noemen ze hem tegenwoordig. Dat zegt genoeg. Vroeger werd hij trouwens Spons genoemd, maar hij heeft de drank laten staan. Ik weet niet wat die kerel uitvoert. Aan onze oren zeuren over doom, doom, doom."; "Nee, ik ben er nog niet geweest. Maar mijn tante wel. Het is niets speciaals. Osrik vertelt gewoon wat flauwekul en dan moet je de ster aanraken. Dat is goed voor het geestelijk evenwicht, zegt hij, haha."
- Nalesh: "Nalesh, wat is dat? Kan je dat eten?" Niemand heeft van die beesten gehoord.
- Ulg van Hydanharfaden: "Ah, je hebt de gedenksteen ook gelezen, haha. Het is maar een verhaaltje."
- Berenfried: "De heks. Ze zeggen dat hij bloed dronk. Ze hebben hem verbrand, vijftig jaar geleden. Over twee maanden komt er misschien een feest om het te herdenken. Je kan het nog zien, waar ze hem verbrand hebben, op het marktplein is er een tegel als herinnering. Ze hebben zijn kasteel ook verwoest. Ik ben daar geweest, maar er is niets te zien."
- Klokkengelui: "Ah, ja, om middernacht mag er niemand op straat rondlopen. Bevel van het bestuur. Er zijn al te veel mensen verdwenen. Nogal onnozel want er verdwijnen overdag ook wel eens mensen."
- Hermelijn: "Darras' helper. Mmm, naar het schijnt is hij de hulpburgemeester van Braggar geworden. Een vreemde kerel. Ik liep een week geleden na middernacht snel naar huis en toen zag ik hem daar in een donkere straat wat rondlummelen."
- Kerkhof: "Het is een beetje griezelig, want ze vinden er al eens graven van mensen die dood zijn zonder dat hun

familieleden dat gemerkt hadden. Bovendien zijn deze lijken op vreemde wijze begraven, net alsof er een geheimzinnig ritueel achterzit!"

- Mannen die met zakken geld rondlopen: "Dat zijn soldaten van Darras, ze halen de belastingen op. Brutale kerels, zonder genade. Braggar en nog een paar dorpen hangen van Aydana af."
- Vreemde gebeurtenissen: "Ik ken iemand wiens vrouw eens iets raars gezien heeft, toen ze 's nachts het wasgoed binnenhaalde. Een donkere schaduw gleed door de straat, enorm groot, zeker vijftig voet. Ze is snel naar binnen gelopen. De volgende dag hebben ze geen enkel spoor gevonden."

7.3 Het dwaallicht

De sekte van Osrik is zelfs voor de bewoners van deze streken helemaal onbegrijpelijk. Osrik was een beruchte dronkaard. Ongeveer een half jaar geleden kwam hij naar huis gewaggeld van een avond herbergbezoek. Toen heeft hij in de verlaten stad een glimp opgevangen van Hoginabala. Osrik is helemaal tilt geslagen en sindsdien drinkt hij niet meer maar houdt zich bezig met het verspreiden van zijn doembodschappen, want hij meent dat het einde van de wereld nabij is. Omdat het donker was en Osrik niet al te best zag, zijn alleen Hoginabalas puntoren hem bijgebleven en hij is op jacht naar bewijzen tegen Hermelijn, omdat hij beiden verwacht. Hij heeft zijn verhaal in het begin al aan enkele mensen gedaan, maar omdat die hem uitlachten, probeert hij Hermelijn en andere verdachte personen te bespieden en het gezag door zijn gepreek te ondermijnen. Het gezag meent echter dat Osrik ongevaarlijk is en ze laten hem begaan. Osriks tempel is gewoon in zijn woonkamer, een grote ruimte die helemaal met metaal is beslagen en dus een grote spiegel vormt. In de achterste wand is een ster met een gebroken punt gegraveerd. Er branden vele kaarsen en het licht is er verblindend. Als de SKs er op een niet al te vreemd uur aankomen, laat de kleine jongen hen binnen. Hij brengt hen in het sekteheilgdom, alwaar de SKs verblind zullen worden door het vele licht. Tussen negen uur 's avonds en acht uur 's morgens blijft de deur van Het Dwaallicht altijd gesloten.

Osrik verschijnt en zal hen een beetje uithoren, onder het mom van beleefde belangstelling. Op een gegeven ogenblik herneemt hij zijn plechtige houding. "Willen jullie tot Het Dwaallicht toetreden?" Als de helden ja zeggen, zegt hij: "Een test zal uitmaken of jullie tot het goede behoren. Raak de ster aan." Bij het aanraken van de ster krijgen de SKs een vreemd visioen, bij elke SK licht verschillend, maar altijd zijn het beelden van een slagveld en mensen die op wrede wijze sterven, sommige door toedoen van demonen. Laat de SKs een SPI-proef rollen. Ieder die bezwijkt is voor een tijdje (2D20 minuten) uitgeteld. Als tenminste de helft van de groep de proef doorstaat en geen kík geeft, knikt Osrik goedkeurend. Als de SKs bovendien laten blijken dat ze het visioen afgrijselijk vonden, is Osrik van hun goede bedoelingen overtuigd. Osrik heeft op de punten van

de ster een verdacht goedje gesmeerd met bepaalde bijwerkingen.

Hij kijkt hen met een samenzweerderige blik aan en zegt: "Jullie zien er dappere avonturiers uit. Jullie moeten me helpen. Bij nacht heb ik dingen aanschouwd die het daglicht niet kunnen verdragen." Hij wijst met een theatraal gebaar naar de ster: "Zie je die gebroken punt? Wel, dat is het symbool van de heropstanding! De punt moet gebroken worden." Hij staart de SKs weer doordringend aan. "Hermelijn is het kwaad. Ik heb hem gezien bij nacht, met een demoon! De verrader! Jullie moeten hem bespioneren. Hij heeft een slechte invloed op onze graaf Darras. Onze goede graaf is niet meer zichzelf. Laat mij weten wat Hermelijn doet. Voor het heil van onze stad, help ons. De dwaze stellingen geloven mij niet. Jullie zijn mijn laatste hoop!"

Als SKs bij Osrik willen rondsnuffelen als die even afwezig is, vinden ze achteraan de kamer een deur. Daarachter is het enige andere vertrek van de woning, waar Osrik eet, slaapt en werkt. Het is een rommelig vertrek met een tafel vol etensresten, een onopgemaakt bed, en een haard vol asen. Er is hier niets van waarde te vinden.

Wanneer de SKs hierna terug naar de sekte gaan, moeten ze deze proef niet meer doorstaan. Osrik zal met hen kletsen en vertellen wat hij 's nachts gezien heeft.

Als de SKs Osrik later op de hoogte brengen van hun achtervolgingen, blijkt Osrik alles te weten over Hermelijns gedragingen. Eventuele informatie over Darras interesseert hem niet. Hij zal de SKs evenwel trachten te overtuigen het verdachte gedrag van Hermelijn aan Darras te verraden.

Osrik beschuldigen heeft als enige resultaat dat de man in woede uitbarst en de SKs met een dolk te lijf gaat. Als ze hem doden, zonder getuigen, zullen er de volgende dag alleen geruchten zijn over Osriks dood en die vreemdelingen die in zijn gezelschap gezien zijn. Ze worden evenwel niet opgespoord omdat Osrik geen invloedrijk man was, en zijn dood voor niemand belang heeft.

7.4 Halga Ar'ryatha

De waarzegster huist in een klein houten huisje. Binnen is het donker en de inrichting bestaat uit glazen bollen, opgezette vleermuizen, tarotkaarten, wierook en nog veel meer. Raadpleging kost vier Dkt en de waarzegster vertelt dan de horoscoop van de dag. Echt weggegooid geld.

Halga ziet er helemaal niet uit als de typische zigeunerin-waarzegster. Ze is heel bleek en heeft lichtrood haar. Ze is een bedriegster, want buiten een grote dosis mensenkennis bezit ze geen bijzondere gaven. Ze zal wat nonsens vertellen, verder niets. Wel kan Halga enkele interessante berichten opgevangen hebben.

7.5 Gevangenis

De gevangenis is een onderdeel van het gebouw van de stadswachters. Dat gebouw staat met een onderaardse gang in verbinding met de kazerne waar de opleiding van de soldaten plaatsvindt. Als de SKs al te woest om zich heenschoppen, zomaar mensen vermoorden en hun sporen niet uitwissen of Darras al te uitdagend aanpakken, komen ze

hierin terecht. De soldaten van Darras zijn zeer efficiënt. Ontsnappen is onmogelijk en de SKs moeten hun straf uitzitten. Als ze geen al te zware misdaad hebben begaan, worden ze vrijgelaten, maar ze worden wel de stad uitgezet en zullen zich moeten vermommen of wachters omkopen om weer binnen te geraken. Als ze al met Hermelijn hebben kennisgemaakt, kan die bemiddelen. De cellen zijn 3 op 3 meter groot en hebben een deur zonder sleutelgat aan de binnenkant. Er zijn geen ramen, het is er donker en het stinkt er naar vis.

7.6 Raadshuis (kaart 3)

Het raadshuis is een imposant gebouw in een mengelmoes van stijlen. Een overdaad aan marmer en glitter, en dure wandtapijten. De belastingen kunnen evenwel niet voor deze versieringen gediend hebben. Iemand met Geschiedenskunde (eventueel iemand met een kunde Bewerkensteen of -stof) zal mits een geslaagde proef kunnen vertellen dat de versieringen al enkele tientallen jaren oud zijn. Als de SKs naar het raadshuis gaan zal de klerk hen helpen.

In feite is het bijna onmogelijk ongezien het raadshuis in te komen. In de eerste kamer zitten twee wakkere soldaten die bij het minste gerucht alarm slaan, zodat meteen versterking komt opdagen. Bovendien zijn er tralies voor de vensters. De kluis is zeer moeilijk leeg te halen. Als de SKs de geheime deur al vinden (bewust ernaar zoeken, met een dubbele proef op OPM en INT), de val omzeilen (een draad onderaan de geheime trap, verbonden met een bel in de kamer van de wacht), staan ze voor een ingewikkeld combinatieslot dat alleen iemand met Mechaniek-kennis in 3D20 uren kan openen. In de kluis liggen 32987 Dkt en 3 Sh. Mochten de SKs door een ongelooflijk geluk erin slaan zich uit te voeten te maken met het geld, worden ze achterna gezeten door soldaten te paard. In dat geval eindigt hun leven weinig roemrijk op het marktplein van Aydana, ten spot aan de inwoners.

- 1. Dit is de inkomhal. De hal is volledig omringd door zuilen en in het midden ligt een binnenvijver, met allerhande exotische vissen.
- 2. De kamer van de wacht.
- 3. De grote archiefzaal. Hermelijn is hier dikwijls aan het werk.
- 4. De vergaderzaal waar o.a. het vragenuurtje doorgaat en alle raadszittingen.
- 5. Weelderig ingerichte zaal voor officiële ontvangsten.
- 6. De werkkamer van Darras.
- 7. De bibliotheek.
- 8. Kamer waar de klerk zit. Hij zal ook eventuele bezoekers ontvangen en rondleiden.
- 9. Het prive-archief van Darras.
- 10. De kluis waar de stadsgelden bewaard worden.

7.7 Hermelijn Ravenkind

De meeste mensen weten dat hij altijd in De Bosnif te loe-geert. Hermelijn zit daar meestal alleen aan een tafeltje te eten. Op eigen verzoek heeft hij geen lijfwacht. Hij is een lange in het zwart geklede elf met een bleek scherp gezicht, groene ogen en halflang zwart haar. Hij draagt ook een zwarte kapmantel. Hermelijn komt nogal stug over, en wantrouwig. Bij rasgenoten verscherpt dat nog, omdat hij door hen nog gemener behandeld wordt. Iedereen uit de omgeving kent het bijgeloof dat zwartharige elfen niet deugen. Als de SKs hem aanspreken, zal hij hen eerst geruime tijd scherp aanstaren. Hij weet dat Darras wat in het schild voert en probeert dat uit te vissen, maar hij weet niet wie aan zijn kant staat. Als de SKs met hem praten en hem beschuldigen, wordt hij alleen maar boos. Als ze hem voorzichtig uithoren, zal hij beleefd antwoorden, en vaag blijven. Afhankelijk van de houding van de SKs zal hij hen ongemerkt een briefje in de handen stoppen waarop te lezen staat: "Onder de brug, na de klok vannacht" (uitknipsel 3).

Vanaf acht uur is Hermelijn meestal te vinden op het Raadshuis. Buiten zijn officiële taken of opdrachten van Darras, is hij te vinden in het archief en na 20 uur vergezelt hij Darras naar "De Gouden Lepel", tot 22 uur. Daarna eet hij in "De Bosnif" en gaat hij slapen.

Als de SKs de hanger van Beska gevonden hebben, laat hen een OPM-proef rollen. Als ze slagen merken ze de gelijkenis op. Als ze Hermelijn het juweel tonen of wat over de gelijkenis zeggen, zal Hermelijn beven, en dan zeggen dat hij inderdaad Beska zeer goed kent. Hij weet immers niet dat het een portret van Berenfried is.

Als ze hem vragen waarom hij Jago laten terechtstellen heeft, en hij hoort dat Jago dood is, wordt hij bleek, krabt eens in zijn haar: "Ai, dat is heel slecht nieuws. Het was niet mijn bedoeling hem te doden. Ik wou hem gewoon zijn dwaze daad laten uitzweten. Jago is op me afgevlagen met een dolk. Gelukkig kon ik hem afweren. Ik weet echt niet wat hem bezielde." Hermelijn toont het dikke verband rond zijn hals, er is wat bloed doorgesijpeld. Hij weet waarom Jago hem wilde vermoorden, en zal dat slechts als hij de SKs vertrouwt, vertellen.

Over het kerkhof: "Ja, dat is nog zo een probleem. Er zijn hier mensen die het recht in eigen handen nemen en mensen uitschakelen die van kwaad verdacht worden. Ik denk niet dat Osrik er wat mee te maken heeft, maar je weet het nooit zeker natuurlijk. Het aantal verdwenen personen bedraagt op dit ogenblik minstens vijftien." Het aantal verdwenen dat Hermelijn noemt, is veel groter dan het aantal lijken die op het kerkhof te vinden zijn!

Over de huurlingen: "Ze dienen om de verdwenen wachters te vervangen. Onze soldaten begonnen in opstand te komen omwille van de vele wachten die ze moesten lopen."

8. Nachtelijke Omzwervingen

Veel van het onderzoek dat de SKs zullen uitvoeren zal waarschijnlijk 's nachts gebeuren. Overdag houdt iedereen zich immers gedeisd.

8.1 Ontmoeting met Hermelijn onder de brug

Als ze onder de brug gaan, aan de zijkant is een trap die naar een smalle richel onder de brug leidt, staat Hermelijn hen daar op te wachten. "Luister, dit moet geheim blijven. Vooral voor Darras en de wacht, of het spel is uit. Kan ik erop vertrouwen dat jullie je mond houden?" Als de SKs nee zeggen, loopt hij weg, als ze ja zeggen vervolgt hij: "Ik weet niet of jullie bijgelovig zijn, indien niet, hoop ik dat jullie me genoeg vertrouwen om te weten dat ik de waarheid zeg. Ik ben Darras' opvolger. Darras is altijd een goede graaf geweest. Maar een jaar geleden, begon hij zich plots heel vreemd te gedragen. Hij werd zenuwachtig en beverig. Hij heeft ook de belastingen enorm verhoogd en in de papieren op het raadshuis, kan ik maar niet te weten komen wat hij met dat geld wil uitvoeren. Het geld ligt in de kluis, maar het heeft geen doel, en als ik er wat van nodig heb voor Braggar moet ik uren onderhandelen om een schijntje te krijgen. Het zou kunnen dat er in zijn huis wat meer informatie te vinden is. Ik heb hem laatst met een stapel documenten uit het archief naar huis zien gaan. Het plan heeft enig nadeel. Jullie zouden in zijn huis moeten inbreken. Ik kan dat zelf niet doen, als hij mij betrapt, is alles verloren. Ik ben er zeker van dat het lot van de hele streek ervan afhangt. Ik weet dat het riskant is, maar ik kan er wel voor zorgen Darras een avond in het raadshuis bezig te houden, of eventueel in "De Gouden Lepel". Als jullie betrapt worden, zorg ik ervoor dat jullie stad weer uitraken, zonder verdere gevolgen." Hermelijn zal een korte beschrijving van het huis geven. Hij heeft geen weet van geheime bergplaatsen. Hij vraagt hen of morgen geschikt is, spreekt eventueel een andere dag af en geeft hen een sleutel van de achterpoort. "Ik zal Darras van elf tot twaalf bezighouden, langer zal hem verdacht lijken. Jullie zullen dus snel moeten zijn. Sluit de deur en probeer de sleutel weg te gooien als jullie betrapt worden. Anders hang ik, en jullie erbij."

8.2 Graaf Darras heeft een vreemde ontmoeting

Darras spoedt zich door de straten naar een donkere steeg. Even is hij onzichtbaar tot hij weer in het maanlicht komt. Hij staat tegenover een in kapmantel gehulde figuur, die ongeveer twee hoofden groter is. Deze figuur omhelst graaf Darras korte tijd en loopt dan weg. Darras gaat ook weg. Als de SKs onmiddellijk naderbij komen is de in kapmantel gehulde figuur verdwenen. Graaf Darras geeft als uitleg: "Dat was een oude vriend van mij, maar hij spoedde zich weg, want hij is bang om ten prooi te vallen aan de onzichtbare vijand." Hij trekt zijn jas dicht om zich heen

en zet zijn kraag op. Hoginabala komt de slang, die om Darras middel gewikkeld zit, elke week voeden met het bloed van de verdwenen mensen. Darras kan de slang zelf niet voeden, omdat hij ze niet kan bevelen.

8.3 Osrik achtervolgt Hermelijn

Osrik is duidelijk achter iemand aan het sluipen. Na enige tijd komt het bestudeerde object in zicht, namelijk Hermelijn, die met een stok in de stadsrivier staat te dreggen. Osrik zal het spioneren openlijk toegeven: "Ik zei toch dat Hermelijn een verdacht figuur is."

8.4 Hermelijn aan de rivier

Hermelijn loopt kriskras door de straten tot hij bij de rivier komt. Daar haalt hij een stok tevoorschijn waaraan een haak is bevestigd en begint in de rivier te dreggen. Als de SKs hem niet storen, gaat hij hiermee geruime tijd door. Laat de SKs een OPM-proef uitrollen. Ze merken dat Osrik hen staat te bespieden. Als ze hem benaderen loopt hij weg. Als ze met Hermelijn gaan praten, schrikt hij op en zegt nerveus dat hij een kostbare armband in het water heeft laten vallen. Hermelijn heeft de schaduw van Hoginabala bij de rivier gezien, maar denkt dat hij een zinsbegoocheling had. Hij dacht evenwel in de rivier misschien wat te kunnen vinden. Hermelijn verzwijgt wat hij gezien heeft, tegenover iedereen, ook de SKs omdat hij bang is daardoor als heks te worden opgepakt: de anonieme heksenjagers die hun lijken naamloos begraven zijn immers nog steeds actief.

8.5 Elfen bij nacht

Twee elfen van de bende die normaal in "De Bosnif" rondhangt, staan in een donkere portiek zachtjes te fluisteren. De tekst, in Averillion, luidt als volgt: "Kleine Lijn (= Hermelijn) kijkt opzij (=liegt), misschien moeten we Darras vertellen dat zijn hulpje met zakken goud zeult na twaalfen" De ander lacht en ze lopen weg, naar huis. Als ze de tekst verstaan kunnen ze Hermelijn met deze mededeling confronteren. Hij zal dan de waarheid kleintjes bekennen. Hermelijn heeft door zelfstudie een weinig Averillion geleerd, en weet heel goed waar de elfen het over hadden. Hermelijn die wat gespaard heeft, is bang geworden dat het geld zal aangeslagen worden en heeft zijn goud in het bos begraven. Dit voorval heeft echter niets te maken met de algemene loop van het avontuur.

8.6 Een lijk in de straten

De ochtend van de derde dag dat de SKs in de stad zijn gebeurt er een eigenaardig voorval. Als ze 's ochtends op straat lopen horen ze gekrijs en zien ze een oploople. Enkele mensen lopen gillend weg, of braken, een paar moedige mannen blijven kijken. Op de grond ligt een menselijk lichaam, maar helemaal verschrompeld als een eeuwenoude mummie. De SKs kunnen een glimp op het lichaam werpen voor er soldaten komen opdagen die de nieuwsgierigen verdrijven. Het lijk is dat van een van de elfen uit

"De Bosnif". Het is een lijk dat werd ontdaan van het bloed door Hoginabala, maar hij werd opgeschrikt door passerende stadswachten en moest halsoverkop vluchten.

8.7 Nog meer huurlingen

Op de ochtend van de vierde dag rijden er drie ruig uitzien- de en tot de tanden gewapende kerels de stad binnen. Het zijn huurlingen door Darras ingehuurd. Ze voegen zich bij de wachters.

8.8 Nog meer lijken

Gedurende de vijfde dag dat de SKs in Aydana verblijven, gaat het gerucht de ronde dat de waarzegster verdwenen is. Een tocht naar het kerkhof leert dat er daar een naamloos graf meer te vinden is, waarin een lijk ligt op dezelfde manier begraven als de andere lijken. Dit is het werk van de anonieme heksenjagers die in de stad aan het werk zijn en die in de waarzegster een verdacht persoon zagen.

8.9 Tijdsschema:

Ter verduidelijking volgt hier een tijdsschema van de verschillende gebeurtenissen:

- Dag 1: Vanaf zonsondergang kunnen de SKs in Het Dwaallicht terecht.
- Dag 2: Ze kunnen bij Hermelijn en Darras terecht. Vanaf deze nacht kunnen ze Hermelijn onder de brug spreken.
- Dag 3: Een lijk ligt op straat. Vanaf die avond is de inbraak bij Darras mogelijk.
- Dag 4: Komst van 3 nieuwe huurlingen
- Dag 5: De waarzegster is verdwenen

9. Graaf Darras

9.1 Omgang met Darras

Darras wordt altijd vergezeld van twee wachters, die tijdens de openbare gelegenheden of als er bezoekers voor Darras zijn, aanwezig zijn, en anders voor de deur staan. Darras is de eerste avond niet te spreken. Hij zal pas vanaf dag 2 beschikbaar zijn, en dat volgens zijn dagschema:

- 6.30: opstaan
- 9-12: raadsvergadering, waarbij Hermelijn aanwezig is
- 12: eten
- 13: de graaf zit op zijn bureau te werken
- 14-16: ontvangen van mensen met vragen of van belangrijke personen, Hermelijn is hierbij aanwezig
- 16-18: dikteren brieven aan de klerk, en regelen werk volgende dag, Hermelijn is aanwezig
- 19: eten thuis
- 20-23: ontspanning, meestal in "De Gouden Lepel"
- 23: slapen

Darras zal niet veel informatie loslaten, maar zal na enig aandringen toch het volgende vertellen:

- Over de hoge belastingen: "Het bestuur kost handenvol geld. De wegen naar de omliggende dorpen en steden moeten onderhouden worden en ook in de stad zelf moeten er vele dingen gebeuren. Volgende lente starten



werken om de straten grondig te herstellen. Ook de soldaten willen betaald worden."

- Over Hermelijn zal hij zeggen: "Hermelijn zal mij later opvolgen. Het is een bekwame man en ik heb niet over hem te klagen. Hij lijdt wel onder de praatjes dat zwartharige elfen niet deugen, maar dat is weer dom bijgeloof. Ik hoop dat de mensen te zijner tijd dat zullen leren inzien."
- Over de graven: "We hebben op het kerkhof al eens drie naamloze lijken gevonden. Waarschijnlijk mensen die van de gebeurtenissen gebruik maken om zich van een lijk te ontdoen. Als je het mij vraagt speelt Osrik op zijn eentje voor heksenjager."
- "Het is waar dat er weer mensen verdwijnen. Ik geloof echter niet dat de geest van Berenfried is weergekeerd. Zoveel mensen gaan en komen. Er zijn mensen die beweren bij nacht wat te hebben gezien. Wel, niet toevallig zijn dat die mensen die erom bekend staan nogal veel in taveernen rond te hangen. Er is trouwens geen logica in de verdwijningen. De enige overeenkomst is dat het om mensen ging die zich 's avonds na twaalfen alleen op straat bevonden."
- Over de huurlingen: "Die heb ik gehoord om onze wacht te versterken. Er zijn al enkele soldaten verdwenen en zodanig is de taak van de overblijvenden te zwaar geworden. Ik zou jullie een plaats in mijn wacht aanbieden, maar in jullie hoedanigheid van toevallige bezoeker van de stad, zullen jullie nuttiger werk kunnen verrichten."

Darras buigt zich tenslotte voorover, kijkt de SKs door-dringend aan en zegt: "Jullie zien er betrouwbare mensen uit, ervaren, met een goed oordeel. Jullie zouden me kunnen helpen. Ik zou het op prijs stellen als jullie de gangen van Osrik zouden willen nagaan. Iedereen zegt dat hij een gek is, en er bestaan ook gevaarlijke gekken. Die kerel legt het er met zijn sekte tegen het kwaad een beetje te dik op, vooral sinds hij een lastercampagne tegen mijn rechterhand Hermelijn Ravenkind is begonnen. Vertel mij wat hij precies doet. Jullie kunnen hier altijd terecht." Hij is bereid de SKs te betalen als ze daarom vragen, echter niet meer dan honderd Dkt.

9.2 Darras' woning (kaart 4)

Graaf Darras woont in een van de betere wijken van de stad. Het is hier wat minder vuil op straat en er is ook niet zoveel lawaai. Het huis is niet erg groot en helemaal om-muurd. Er zijn twee ingangen, de grote poort aan de voor-zijde en de kleine poort aan de achterkant. Het huis wordt voortdurend bewaakt door twee stadswachten, die elke tien minuten om het huis heen lopen.

Het huis is vrij armoedig ingericht, wat de SKs moet op-vallen. Er is geen kelder en op de zolder liggen alleen wat oude meubels en tapijten. Darras' vrouw is 's avonds meestal in haar kamer aan het slapen, net als de inwonende dienstmeid.

1. De tuin: de tuin is een beetje verwaarloosd. Er staan enkele bomen en het gras staat vol onkruid. Aan de keuken-

zijde is er een waterput. Aan de oostzijde zijn er twee gebouwtjes, een toilet (16) en een schuurtje (17). Buiten een dode mus is in de waterput niets te vinden. Hermelijn heeft een sleutel van de achterpoort.

2. Gang: Via de voordeur kom je de gang in. Aan de muur hangen enkele sierwapens en een paar kale wandtapijten waar de motten van gegeten hebben. Er zijn verschillende deuren die op allerlei vertrekken uitgeven. Er is ook een trap naar de bovenverdieping.

3. Kamer: Dit is het vertrek van de inwonende dienstmeid, Finna. Het is nogal een vaste slaper en ze zal niet gemakkelijk wakker worden. Buiten een bed, een stoel en wat persoonlijke bezittingen valt hier niet veel te rapen.

4. De voorraadkamer: Die meel, gedroogde hammen, bier en wijnvaten bevat

5. Keuken: De keuken heeft een deur die op de tuin uitgaat. Ze is niet op slot. In de noordelijke muur is ook een venster. In de westelijke wand is een groot haardvuur waar een ketel in hangt. Tegen de muren hangen potten en pannen en er is een tafel. In kasten tegen de muur zit keukengerei. Het raam sluit niet goed en staat meestal open. Eventuele inbrekers kunnen langs hier eenvoudig naar binnen.

6. De zitkamer: in de westwand is een haard. Er staan stoelen en banken in de buurt. Het vertrek is eigenlijk armoedig ingericht.

7. De bibliotheek: buiten een gemakkelijke stoel staan hier een aantal boekwerken over juridische en historische onderwerpen. Er zijn ook heel wat kaarten. Iemand met kunde Cartografie kan er allerlei getallen op zien, die niets met cartografische code te maken hebben. (deze cijfers beduiden alle manschappen uit de omgeving, Hermelijn of eventueel een van de hogere soldaten weten dit). Er zijn ook lijnen die niets met kartografie te maken hebben. Indien dit voorgelegd wordt aan een van de hoger officieren of aan Hermelijn, herkennen ze een strategisch plan om de streek te veroveren.

8. De eetkamer: een grote tafel staat in het midden met daaromheen zes stoelen. Tegen de muur staan kisten en kandelaars. Aan de muren hangen wandtapijten, eveneens in slechte toestand.

9. De gang op de bovenverdieping.

10. Darras' werkkamer: Er staat een tafel waarop wat papieren liggen. Achter hem staat een kast met allerlei documenten en boekwerken. In een van de mappen steken twee huurlingcontracten, vanaf de vierde dag liggen er vijf. Darras' dagboek ligt er ook, in de geheime lade van de werktafel (OPM-proef) maar Darras gebruikt een geheime code om zijn bevindingen neer te schrijven. Iemand met de kunde cryptografie kan het proberen te ontcijferen. Hij moet het boek dan wel langdurig bestuderen.

11. Darras' slaapvertrekken: Het meubilair bevat een bed, wastafel, kist, stoel, kisten met kleding.

12. De slaapvertrekken van Hanna, Darras' vrouw: Het meubilair is ongeveer gelijk aan dat van Darras' slaapkamer.

13. Eén van de gastvertrekken: Het meubilair omvat een bed, wastafel, kist en stoel.

14. Gastvertrek

15. Linnenkamer: lakens en hemden in kisten en een paar primitieve strijkijzers.

16. Schuurtje: Waarin een zeis en sikkel, bloempotten e.d. te vinden zijn.

17. Toilet

Darras komt meestal om middernacht binnen. Om kwart over twaalf gaan de stadswachten naar de kazerne. Het huis zelf is echter goed afgesloten.

Alleen als de SKs uitzonderlijk veel lawaai maken bij een eventuele inbraakpoging, zullen Finna of Hanna wakker worden. Als ze de kamers van een van de vrouwen ingaan is er 30% kans dat ze wakker zullen worden. Ze zullen roepen, en enkele minuten nadien zal de wachtpatrouille binnenstormen, als die nog aanwezig is. Een tweede inbraakpoging, zal moeilijker worden omdat er nu eveneens twee wachters aan de achterpoort staan, die zullen weggelokt moeten worden. Als de SKs de sleutel in het achterpoortje laten zitten of gepakt worden, met de sleutel, zal ook Hermelijn de gevangenis invliegen. De SKs worden na een week samen met Hermelijn de stad uitgegoid. Eventueel kan Hermelijn suggereren verder te trekken naar Roodsteen, omdat hij gehoord heeft dat er daar ook vreemde dingen aan de hand zijn.

10. Het uitschakelen van Darras

Als de SKs de gestolen documenten zomaar aan Darras overhandigen, zal hij hen gevangen laten nemen, en de documenten weer wegmoffelen. Hermelijn moet dan de SKs zien vrij te krijgen. Dan hebben de SKs het verprutst en is er werkelijk geen mogelijkheid de stad te redden, tenzij de SKs de weg naar Roodsteen vinden en Hoginabala uitschakelen. De SM kan hen dan een handje op weg helpen.

Als de SKs samen met Hermelijn en de documenten naar Darras gaan, zal Darras begrijpen dat het spel verloren is, en hij weet dat zijn plannen niet kan verwezenlijken in het geheim. De bevolking van Aydana wil geen oorlog die hen bijna zeker zal vernietigen, en zal in opstand komen. Als bewijsstukken gelden vooral: de kaarten en het dagboek dat na ontcijfering heel wat waardevolle informatie aan het licht brengt. Darras zal, geconfronteerd met deze laatste, bleek worden en smeken: "Neen, ik kan niet anders, laat mij!" Hij zal achteruit kruipen en om genade smeken. Als hij gevangen genomen wordt, spartelt Darras tegen en kermt: "Neen, niet ik, de demoon in de bergen!" De slang komt tevoorschijn en bijt Darras in de nek, die onmiddellijk sterft. De slang verdwijnt meteen spoorloos. Hermelijn zegt dan: "De demoon in de bergen? Mmm, de bergen zijn nogal uitgestrekt." Hij haalt een van de kaarten tevoorschijn en toont aan de SKs de twee passen over de bergen. "Misschien hebben ze in het dorpje Roodsteen wel wat gemerkt. Dat is hier niet zover vandaan. Het ligt op de weg die van de noorderpoort vertrekt. Misschien is het best als we morgen meteen vertrekken. Ik zal mondivoorraad laten bezorgen."

De volgende morgen blijkt Hermelijn echter spoorloos verdwenen te zijn.

11. De brandende schaapherder

Het dorp Roodsteen is een klein gehucht met een vijftiental huizen, en een paar boerderijen die wat van het centrum zijn afgelegen. De bevolking bestaat uit veetelers en landbouwers.

Als de SKs 's avonds moe en uitgeput in het dorp aan de voet van de bergketen aankomen, staan er heel wat mensen op het dorpsplein verzameld. Het is al vrij donker. Ze kijken allen omhoog, naar de bergen en wijzen maar zo op het eerste gezicht is er niets te zien.

Als de SKs vragen wat er aan de hand is krijgen ze het volgende te horen: "Ooh! Weten jullie het niet? Het is vandaag nieuwe maan." Als de SKs hier meer uitleg over vragen, zeggen ze: "Wel, bij nieuwe maan,...Jullie moeten van ver komen dat jullie dat niet weten... bij nieuwe maan verschijnt de brandende schaapherder op de berg. Ze zeggen dat het de geest is van een schaapherder die vermoord is door een tovenaars in de bergen!"

Een ander komt ertussen: "Ja, ja, ze zeggen wel dat er een tovenaars is, maar volgens mij zit er heel wat anders achter." Als de SKs nog wat meer uitleg vragen zeggen de dorpingen dat ze dadelijk zelf wel zullen zien wat er gebeurt.

Als de SKs vragen of de dorpingen zelf al eens op onderzoek uitgegaan zijn, wijzen de omstaanders naar hun voorhoofd. Een oude man met krakende stem en bevende handen: "Ja...vroeger...vroeger...euh, zijn er wel eens mensen naar boven gegaan. Jonge, sterke, kerels. We hebben ze niet weergezien. Iedereen neemt de andere pas. Het is een hele omweg, maar je komt tenminste heelhuids aan. Trouwens, wie durft er hier alleen in het duister rondlopen?"

Zoals het helden betaamt, staan de SKs natuurlijk te springen om op onderzoek uit te gaan. Maar het is al donker en de dorpingen proberen hen te overtuigen er blijven en tenminste te wachten tot de schaapherder verbrand is, en liefst te wachten tot de volgende ochtend.

Inderdaad! Om middernacht schiet er op de berg een steekvlam omhoog en als een toorts blijft ze branden, ongeveer een uur lang. Het gebeurt allemaal op een soort plateau. In de vlammen is slechts een schim waar te nemen. Moeilijk om uit te maken of dat wel een schaapherder is.

De SKs mogen overnachten in het dorps huis, een gebouw dat zowel als winkel en drankgelegenheid dienst doet. Er is geen herberg in het dorp, maar de zolders van het dorps huis zijn ruim en niet al te stoffig. De uitbater, Badi Kelg, wijst de SKs de weg en kruipt dan zelf zijn bed in.

De volgende ochtend wijzen de dorpingen hen het pad over de bergen. Ze zien hen met gemengde gevoelens vertrekken, bewondering en de overtuiging dat ze eigenlijk stapelgek zijn. Een vrouw begint te jammeren. Enkele oudere mensen die zich de andere avonturiers herinneren pinnen een traan weg van ontroering.

Uiteindelijk zijn de SKs weg en ze voelen zich nogal goed, in de overtuiging dat ze ware helden zijn. Dat gevoel verdwijnt langzaam want de weg is moeilijk, het pad wordt nu en dan versperd door rotsblokken, de weg is stoffig en het is vrij warm.

Het pad kronkelt heen en weer en is spaarzaam begroeid. Op de bergflanken groeien wat verdorde struikjes en een paar bomen. Ze onttrekken de helden aan het gezicht van de dorpsbewoners. Als ze drie uur later op het plateau staan, horen ze gejuich ver beneden hen, want de dorpingen staan hen nog altijd na te kijken.

Een onderzoek van het plateau levert niet veel op. Er zijn nog sporen van verbranding, een zwarte hoop assen. Er zijn geen aanwijzingen wat de assen oorspronkelijk was en of ze van menselijke oorsprong was. Er zijn wel wat sporen die erop lijken alsof iemand wat versleept heeft. Hogi nabala stookt hier elke maand een vuurtje om al te nieuwsgierige dorpsbewoners uit zijn buurt te houden. De halfdemoon heeft dankbaar gebruik gemaakt van een oude legende. De dorpsbewoners zijn gemakshalve vergeten te vertellen dat tot een jaar geleden het altijd een lokale grappenmaker was, die een vuurtje maakte op het plateau.

De helden horen gekrijs en uit hun ooghoeken zien ze zo nu en dan een zwarte schaduw. De aanwezigheid van gieren verraadt meteen ook de aanwezigheid van aas, of lijken. Ze schijnen rond te zweven boven een plek hogerop de berg, een kale naargeestige plek. De SKs zien nu dat het bovenste gedeelte van deze berg van rode steen is, wat niet het geval is met de bergen in de omgeving. Het pad loop verder door en lijkt niet te zijn gebruikt. Wel zien de SKs in het stof dat er sporen zijn van kruipdieren.

Het is nu vroeg in de middag en de SKs kunnen rustig verder klimmen. De tocht naar de top neemt niet meer dan nog eens een uur of drie in beslag. De berg biedt een eigenaardig schouwspel. Het pad gaat een eindje naar boven om dan weer af te lopen door een engte in de berg die zeer smal is en in het midden ongeveer wat breder. De kloof is akelig. Hier zijn er overvloedig sporen van menselijke aanwezigheid, stokken met daarrond reptielhuid gewikkeld, hier en daar met een verkleind hoofd erop.

In de rotswand zijn verschillende openingen, gevuld met skeletten van allerlei grootte en oorsprong, vooral volwassen mensen. Onderzoek wijst uit dat sommige van recentere datum zijn, enkele zien eruit als een verdroogde mummie, zoals het lijk op het marktplein van Aydana. Deze lijken zijn de overblijfselen van de verdwenen mensen uit Aydana. De rechterwand van de rots lijkt op een tempel, uitgehouwen in de rots, drie verdiepingen hoog en versierd met pilaren. Er is een grote poort die naar binnen leidt. Binnenin lijkt de tempel alleen uit een aantal lege vertrekken te bestaan.

Opmerkelijke SKs zien dat er in het midden van de kloof sporen zijn van een gevecht, en ook wat bloed en nog meer klauwensporen. Boven hen zweven de gieren en de wind waait onheilspellend door de kieren. Tegen de tempel aan staat een grote ronde grijze steen. Nader onderzoek van een Steenkunde-expert, of een Dierkunde-specialist wijst uit dat het op een fossiel lijkt. Eigenlijk ziet het er als een

reuzeslakkehuis uit, ongeveer vier meter hoog, een halve meter breed en met geledingen. Er is geen zichtbare opening. Dit is de monsterslang Sornage! Voor de SKs dit ding kunnen te lijf gaan, en in ieder geval voor ze de tempel ingaan, verschijnt op een richel op de eerste verdieping Hoginabala!

12. Hoginabala in de tempel (kaart 5)

Hoginabala roept de SKs toe halt te houden en zich aan hem over te geven: "Laat jullie wapens vallen, of mijn slangen zullen jullie bijten!" Als de SKs niet gehoorzamen, kronkelen er meteen vijf vampierslangen aan hun voeten. Als ze op Hoginabala met pijlen schieten, duikt hij vliegensvlug weg. De slangen zullen zich rondom de SKs wikkelen en als niemand gehoorzaamt, tracht een van de slangen een SK te doden. Dat herhaalt zich tot de SKs gehoorzamen of allemaal dood zijn. De SKs hebben het tafereel bij Darras gezien en zullen daar hopelijk een lesje uitgetrokken hebben. SKs die trachten te ontsnappen worden door Sornage aangevallen.

Hoginabala zal de SKs proberen te hypnotiseren. Ieder die zijn blik opvangt, wordt willoos (SPI-proef) en blijft onder hypnose gedurende 2D20 minuten vanaf het ogenblik dat de demon de blikken afwendt. Als de SKs zich niet verzetten leidt Hoginabala hen de tempel in, naar kamer 2. Hij sluit hen op in een kooi boven een slangenkuil.

- 1. Dit is de grote hal, die dadelijk in de rotswand uitgehouwen is. Hier staat Hoginabala de SKs op te wachten
- 2. Dit is een grote ruimte, in de rots uitgehouwen, rechthoekig met ruwe onafgewerkte hoeken en muren. Er ligt een lichtgevende groene steen in een ronde kom in het midden van de kamer, die de hoeken nauwelijks verlicht. Aanraken van de steen geeft een hevige schok (1D6 schade). De slangenkuil onder de kooi is drie meter diep en bevat 15 vampierslangen. De kooi hangt een meter of twee boven de begane grond aan een soort rail en is vastgemaakt aan de muur door een tegengewicht. Het slot kan geforceerd worden, het is nogal roestig en kan met een gelukte KRA-proef zonder gereedschap gebroken worden. Om de begane grond te bereiken, is het best aan de kooi te hangen of een touw aan de kooi vast te maken, en eraan slingerend over de put te springen. Of indien er geen touw is, de kooi zelf heen en weer te slingeren. De eerste die hierin lukt kan de kooi dan naar de grond halen. Wie in de kuil valt, heeft pech. Hoginabala die overdag in een diepe slaap ligt en 's nachts buiten is, zal niet wakker worden van het lawaai.
- 3,4,5. De kamers waar Hoginabala verblijft als hij niet slaapt in 8. Kamer 3 bevat een wenteltrap die over de vijf verdiepingen doorloopt.
- 6. Deze grot is volledig uit de rotsen gehouwen. Er brandt een grote lamp in het midden, ze verlicht de kamer en nog net het begin van een smalle gang in een van de hoeken.

- 7. In deze kamer bevinden zich een aantal wapens, die van de SKs en dat van Hermelijn, dat ze herkennen na een geslaagde Memorisatie-proef.
- 8. Hier ligt Hoginabala overdag te slapen. Naast het bed staan zijn speer en een mooi slagzwaard. Als de SKs tot ongeveer een meter van het bed naderen, wordt de demon wakker en valt hen aan met zijn Engissazwaard. Hoginabala heeft ook twee sleutels, een van de kooi en een voor de boeien in grot 9. Als de SKs de halfdemon doden, begint het gebouw te trillen en een doordringend, diep gekerm stijgt op uit de kamers 10 en 11. Het kermen houdt korte tijd aan en dan volgt slechts een griezelig zacht gemurmel.
- 9. De kamer is rond, uit de rotsen gehouwen. Aan de muur zit Hermelijn Ravenkind geketend. Hij houdt zich bezig met een zandbak waarin slangeieren liggen. Hoginabala heeft hem opgedragen voor de eieren te zorgen en ze warm te houden. Hermelijn warmt het zand op in een ketel boven de olielampen rondom de bak. Hoginabala heeft hem ontvoerd maar heeft hem nog niet gedood. "Er zit iets raars beneden," zegt hij. "De demon verdwijnt soms naar de ruimte eronder en als hij terugkomt heeft hij een vreemde wazige blik in zijn ogen."
- 10. Hier is een fluorescent paars licht te zien dat de ronde ruimte verlicht. In een van de hoeken is een smalle gang, die lange tijd doorloopt. Het wordt er naarmate ze vorderen steeds kouder en vochtiger.
- 11. Uiteindelijk komen de SKs in een wat kleinere ronde kamer. Hier woont de ziel van Hoginabala. De halfdemon is eigenlijk omwille van zijn onmogelijk ras twee entiteiten: een lichaam en iets dat gemakshalve zijn ziel wordt genoemd. Het ziet eruit als een wazig blauw gordijn dat in het midden van de kamer hangt en vaag trilt. Het maakt een zacht zingend geluid als Hoginabala leeft. Hoginabala kan met zijn ziel voor korte tijd samensmelten om bijvoorbeeld naar een andere woonplaats te verhuizen. Dat kost hem zoveel energie dat hij het niet langer dan een paar uur kan volhouden. Anderzijds kan hij ook niet te ver uit de buurt van zijn ziel blijven. De ziel kan niet tegen hitte of vuur of wit licht.
- Als de SKs gewoon door de ziel lopen, sterven ze een pijnlijke dood, de ziel zal willen samensmelten en de ervaring met andermans ziel in contact te komen veroorzaakt minstens een hartstilstand. Als de SKs een toorts in hun handen hebben, zal de ziel evenwel doordringend beginnen kriesen. De ziel doden kan met alles wat met vuur of licht te maken heeft, ook magisch. Als de ziel eerder vernietigd wordt dan de demon, zal Hoginabala blijven leven, maar hij zal wezenloos rondlopen en uiteindelijk sterven.
- Als de SKs buitenkomen, zit de monsterslang Sornage voor de deur. Het lieve diertje slokt gewoon een prooi in zijn geheel op. Zijn slag tanden zijn niet giftig. Gedurende een aanval zal het monster evenwel niemand opslokken omdat hij zo bloot staat aan de slagen van de anderen. Het dier kan de grot niet in en het kan dus

interessant zijn met een boog vanuit de ramen te schieten of met speren te werpen. Als de SKs al veel verwondingen hebben opgelopen, kan de SM eventueel de slang laten wegvliegen.

- Als Hermelijn nog leeft, keert hij terug naar de stad en betaalt de eventueel beloofde beloning aan de SKs uit. Hermelijn wordt evenwel niet de nieuwe burgemeester van de stad. De notabelen vonden het uiteindelijk onaanvaardbaar een zwartharige elf tot burgemeester te maken en uit pure frustratie keert Hermelijn naar Orvalve. Wat hij daar uitvoert is misschien voor een andere keer.

13. Ervaringspunten

- 50 EP per nalesh die gedood wordt.
- 50 EP voor de SK die het amulet bij Beska Mirwen vindt.
- 50 EP voor het ontdekken van de vreemde lijken op het kerkhof.
- 100 EP voor het buitmaken van Darras' documenten.
- 100 EP voor het uitschakelen van Darras.
- 300 EP voor het uitschakelen van Hoginabala.
- Tot 100 EP per SK en per spelsessie voor goed rollenspel

14. Wie is wie?

14.1 Graaf Darras, 63 jaar - mens

Darras is een oude, vermoeid uitziende man met donkere kringen om zijn ogen en wit geelachtig haar dat in slordige strengen voor zijn ogen hangt. Zijn blikken gaan onrustig heen en weer als een opgejaagd dier alsof hij het kwaad uit alle hoeken verwacht. Graaf Darras is geen slecht man maar toen hij op een late nacht door Hoginabala werd gevangen genomen is zijn wereld veranderd. Darras is zwak en kan de moed niet opbrengen wat tegen de halfdemon te doen. Hoginabala heeft Darras een slang om het middel gewikkeld, die hij telepatisch controleert. De slang is gevoed en zal loom blijven zitten totdat Darras tegenwerkt, en dan zal de halfdemon bevelen te doden. Op regelmatig tijdstippen komt Hoginabala naar Aydana om de slang met bloed van de verdwenen mensen te voeden.

Scores

BEH 41	KRA 15	WEE 41	CHA 73
INT 75	MOE 29	OPM 41	SPI 36
OMV 18	BEW 5		
LEP 42	AK 0	KB 0	

Kundes

Charmeren 73, Cryptografie 86, Geschiedenis 85, Diplomatie 87, Lezen/Schrijven Atumbariaans 91, Linguïstiek 85, Memorisatie 53, Rechtsleer 90, Rijden Paard 57, Stijl 77, Verleiden 74, Waarde Schatten 69, Wiskunde 75, Heel Slim (3), Sterke Persoonlijkheid (1)

Wapenkundes

Dolk (R) 54, 1 aanval, schade 1D6+2
Zwaard (R), 2 aanvallen, schade 2D8+3
Schild (L), 55, 1 aanval, schade 1D6+1

Algemeen

MK: 3
Taal: Og Ysmallen Spelurian
Moraal: neutraal

Uitrusting

Zacht leer, lichte stof, dolk, zwaard. Beurs met 6D20 Dkt, sleutels huis en raadshuis.

Wapenrusting

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

14.2 Hermelijn Ravenkind, 72 jarige elf

Hermelijns moeder was niet erg blij met het zwartharige kind en verwisselde het op een zonnige marktdag in Aydana met dat van een edelvrouw. Hermelijn kreeg een behoorlijke opvoeding en werd door Darras als opvolger opgeleid. Hij dankt zijn dwaze naam aan zijn vader die een wat romantische voorstelling van elfen had.

Scores

BEH 45	KRA 13	WEE 31	CHA 51
INT 74	MOE 36	OPM 62	SPI 46
OMV 19	BEW 6		
LEP 35	AK 0	KB 0	

Kundes

Charmeren 74, Cryptografie 63, Geschiedenis 67, Diplomatie 72, Lezen/Schrijven Atumbariaans 73, Lezen/Schrijven Averillion 49, Linguïstiek 75, Memorisatie 69, Rechtsleer 79, Rijden Paard 66, Stijl 70, Verleiden 76, Waarde Schatten 35, Wiskunde 58, Heel Slim (3), Sterke Geest (2), Sterke Persoonlijkheid (3)

Speciale eigenschappen

Nachtzicht (2)

Wapens

BasisWK 20%
Dolk, 47%, 2 aanvallen, schade 1D+2
Zwaard (R) 47, 2 aanvallen, schade 2D8+3
Lange Boog (R), 44, schade 2D6+2
Schild (L), 45, 1 aanval, schade 1D6+1

Uitrusting

Dolk, zwaard, lichte kleding, mantel, beurs met 5D20 Dkt. Sleutels van voordeur en archief raadshuis en sleutel poort Darras' huis

Algemeen:

MK: 3

Taal: Og Ysmalien Spelurian
+ basiskennis Averillion

Moraal: Goed

Wapenrusting

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

14.3 Osrik "Spons" de Gek, 54 jaar, mens

Osrik die van een dronkaard tot een fanaticus is geworden, zal niets of niemand ontzien, als hij meent dat het wat met het "Kwaad" te maken heeft. Gelukkig geloven de mensen niet veel van wat hij vertelt, al zijn er enkelen die langzaamaan overtuigd zullen geraken.

Scores

BEH 47	KRA 15	WEE 52	CHA 76
INT 64	MOE 38	OPM 63	SPI 41
OMV 18	BEW 5		
LEP 45	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 99, Akteertalent 89, Gifkunde 88, Camouflage Stad 94, Godsdienst 35, Occulte taal Dromen 67, Geschiedenis 86, Lezen/Schrijven Atumbariaans 67, Plantkunde 49, Schaduwen 80, Verhaalkunde 79, Volksomgang 86, Heel Opmerksaam (3)

Wapenkundes

Vuist, 45, 1 aanval, 1D6 schade
Dolk, 44, 1 aanval, schade 1D6+2

Uitrusting

Lichte kleding, dolk, beurs met 1D20 Dkt, sleutels tot zijn woning, 1 amulet met een ster.

Algemeen

MK: 3

Taal: Og Ysmalien Spelurian
Moraal: neutraal

Wapenrusting

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

14.4 Wil Speer, 43 jaar - mens

De waard heeft rood haar. In zijn baard en snor hangt meestal stro. Hij draagt grauwwkeurige hemden waarvan hij de mouwen oprolt. Zijn armen staan vol tatoeages van Doriaanse fabelmonsters. De waard van "De Gehangene" is

een ruwe bonk die weinig er weinig verfijnde manieren op nahoudt. Hij zal zijn klanten niet bedriegen, maar zal hen ook geen gunsten toestaan. Hij is op de hoogte van de nieuwtjes uit het gebied, maar daar hij geen inboorling is, is hij niet op de hoogte van de vroegere geschiedenis en de inwoners.

Scores

BEH 62	KRA 17	WEE 40	CHA 31
INT 39	MOE 25	OPM 35	SPI 38
OMV 21	BEW 5		
LEP 45	AK 0	KB 0	

Kundes

Bewerken Metaal 73, Brouwen 69, Drinken 56, Grappen 36, Koken 65, Proeven 76, Rijden Paard 57, Ruiken 81, Volksomgang 61, Heel Sterk (2)

Wapenkundes

Vuist (L) 60, 3 aanvallen, schade 1D6
Zwaard (L) 58, 1 aanval, schade 2D8+3
Dolk (L) 65, 2 aanvallen, schade 1D6+2
Strijdhamer (L), 1 aanval, schade 3D6+1
Strijdhamer (2H), 1 aanval, schade 2D8+3

Uitrusting

Dolk, lichte kleding, leren schort, beurs met 27 Dkt en 23 Sh, sleutels herberg.

Wapenrusting

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

14.5 Stadswacht

De soldaten die in dit verhaal rondlopen, zijn eigenlijk niet meer dan stadswachten met een uitgebreidere opdracht. De hogere officieren zijn bovendien niet noemenswaardig beter, vandaar dat ze allen onder dezelfde gemiddelde scores vallen.

Scores

BEH 46	KRA 15	WEE 40	CHA 38
INT 37	MOE 31	OPM 41	SPI 41
OMV 18	BEW 5		
LEP 44	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 59, Rijden Paard 55, Gokken 68, Luisteren 67, Oriënteren 87, Volksomgang 85, Zien 66, Heel Opmerksaam (2)

Wapenkundes

Vuist (R) 40, 1 aanval, schade D6
Dolk (R) 54, 1 aanval, schade 1D6+2
Zwaard (R), 1 aanval 2D8+3
Speer (R) 53, 1 aanval, schade 2D6+1
Hellebaard, 49, 1 aanval, schade 2D6+3
Kruisboog, 51, schade 2D6+4
Schild (L), 55, 1 aanval, schade 1D6+1

De soldaten aan de poort en in de stad hebben een schild, een hellebaard, en een zwaard.

Uitrusting

Zwaar leer over het hele lichaam, daarboven een malienhemd. Helm. Daarbuiten een beurs met 1D6 Dkt en 1D20 luizen (hum).

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7	1D4+5
Linkerarm	4-7	4	2D4+3
Rechterarm	8-11	4	2D4+3
Lichaam	1-16	15	2D4+3
Linkerbeen	17-18	7	1D4+1
Rechterbeen	19-20	7	1D4+1

14.6 Huurlingen

De huurlingen zijn iets taaier en beter getraind dan de gemiddelde soldaat.

Scores

BEH 49	KRA 15	WEE 42	CHA 36
INT 56	MOE 61	OPM 46	SPI 45
OMV 18	BEW 5		
LEP 50	AK 0	KB 0	

Kundes

Drinken 59, Martelen 56, Luisteren 67, Rijden Paard 65, Sluipen 57, Spoorzoeken 49, Waarde Schatten 45, Zien 66, Heel Moedig (2), Heel Sterk (2), Heel taai (2)

Wapenkundes

Vuist (R) 40, 1 aanval, schade D6
Dolk (R) 54, 1 aanval, schade 1D6+2
Zwaard (R) 62, 2 aanvallen, schade 2D8+3
Bastaardzwaard (R) 69, 1 aanval 2D8+6
Strijdbijl (R) 64, 1 aanval, schade 3D6+2
Speer (R) 53, 1 aanval, schade 2D6+1
Lange Boog (R) 43, 54, schade 2D6+2
Schild (L), 55, 1 aanval, schade 1D6+1

Uitrusting

Zwaar leer over het hele lichaam, daarboven een malienhemd. Helm. Beurs met 3D20 Dkt. Tot de tanden gewapend met: dolk, zwaard, bastaardzwaard, strijdbijl, boog, schild. Op wandel in de stad dragen ze alleen een zwaard en een dolk.

Wapenrusting

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

14.7 Hoginabala, halfdemaan

Hoginabala ziet er uit als een kruising tussen een schubling, een elf en heeft bovendien nog andere dierlijke kenmerken. Hij is ongeveer 2.5 meter groot en van niet te schatten ouderdom. Grote delen van zijn okergele huid zijn

bedekt met roodbruine en groene schubben al is zijn gezicht redelijk menselijk. Zijn haar ziet eruit als stekelvarkenshaar en is bruin en rood. Hij heeft bovendien zeer doordringende okergele ogen. Zijn stem slist een beetje, zodat hij aan een slangencreatuur doet denken. Achter op zijn rug staan twee grote vleermuisachtige vleugels

Scores

BEH 56	KRA 18	WEE 41	CHA 81
INT 76	MOE 46	OPM 56	SPI 76
OMV 23	BEW 6 (V 20)		
LEP 47	AK 0	KB 0	

Speciale eigenschappen

Nachtzicht (2)

Zeer snel (2)

Speciale Hypnose 82, duur: 1D20 minuten

Kundes

Bezweren slangen 85, Camouflage Natuur 78, Charmeren 86, Genezen Dier 58, Gifkunde 47, Luisteren 67, Martelen 93, Occulte taal Demonen 70, Rijden Slang 83, Ruiken 54, Weerkunde 49, Heel Snel, Sterke Persoonlijkheid (3)

Wapens

BasisWK 20%

Dolk, 47%, 2 aanvallen, schade 1D+2

Vuist (R) 40, 1 aanval, schade D6

Zwaard (R), 1 aanval 2D8+3

Speer (R) 53, 1 aanval, schade 2D6+1

Uitrusting

Dolk, engissazwaard, speer, lichte kleding.

Zwaard: uit engissametaal, niet van Dor, een zilverkleurig metaal dat het licht in facetten weerkaatst en uit levende cellen lijkt te bestaan. Het zwaard is niet magisch. Hoginabala laadt het op aan de groene steen in kamer 2 van de tempel. Omdat het handvat uit een ander materiaal bestaat, blijft de drager gevrijwaard van schokken. Bij een gelukte aanval, verdooft het zwaard de tegenstander gedurende een ronde. Het zwaard is na 2D20 slagen ontladen.

Algemeen

MK: 3

Taal: serserka + telepathische beeldvorming + basiskennis Og Ysmallen Spelurian

Moraal: neutraal

Wapenrusting

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

Wegens schubben natuurlijke bepantsering van 1

15. Monsters

15.1 Vampierslang

Een slang met een roodkleurige huid en zwarte ogen. Ze is twee tot drie meter lang en heeft twee giftanden. Deze slang voedt zich uitsluitend met bloed en kan daar, afhankelijk van de grootte van de prooi, enkele dagen van leven. Eenmaal deze slang mensenbloed heeft geproefd, weigert ze elk ander voedsel.

Scores

BEH 75	KRA 10	WEE 30	CHA -
INT 3	MOE 38	OPM 62	SPI 3
OMV 8	BEW 6		
LEP 29	AK +5	KB -1D4	

Speciale Eigenschappen

Giftig Beet (LEP/2)

Zeer snel

Drinkt bloed (0.5 1/3 seconden)

Wapens Beet 60%, 2 aanvallen: schade 1D4+1 + gif (LEP/2)

Algemeen

MK: 2

Taal: -

Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	3	3
Lichaam	6-20	20	3

15.2 Sornage, vliegende monsterslang

Deze slang is verwant aan de kleinere drakensoorten. Ze is geelgrijs van kleur en heeft rode ogen. Met haar twee slag-tanden verdedigt ze zich, maar haar beet is niet dodelijk. Ze kan vliegen. De twee leerachtige vleugels hebben een spanwijdte van ongeveer 3 meter. De slang zelf is ongeveer zeven meter lang. De rug van de slang is een keiharde, gelede bepantsering. Als Sornage slaapt, rolt ze zich op. De haren op haar buik grijpen als een ritssluiting in elkaar. Ze ziet er dan uit als een enorme slak, en is vrijwel onkwetsbaar. Toch zal ze zich eerder verdedigen, dan een gevecht te ontlopen. Sornage drinkt geen bloed, maar slokt haar prooi in zijn geheel op. Dat doet ze niet tijdens een gevecht omdat ze dan een gemakkelijk doelwit is. Haar buik is namelijk zeer kwetsbaar, een wonde van 4 of meer op lokatie 15-19 is dodelijk.

Scores

BEH 43	KRA 51	WEE 61	CHA 20
INT 9	MOE 57	OPM 72	SPI 37
OMV 70	BEW 5(V 60)		
LEP 60	AK -20	KB 4D4	

Speciale Eigenschappen

Nachtzicht (2)

Vliegen

Veroorzaakt angst (1)

Rolt zich op als bepantsering

Wapens

Tanden 47%, 2 aanvallen, schade 3D6

Staart 56%, 1 aanval, schade 1D6+KB

Algemeen

MK: 4

Taal: -

Moraal: neutraal

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	9	10
Linkervleugel	4-7	12	10
Rechtervleugel	8-11	12	10
Bulk boven	12-14	9	10
Bulk onder	15-19	15	10
Staart	20	3	10

Een oneven score op raakkans op lokaties 1-3 en 12-20 betekent dat de bepantserde rug wordt geraakt en dat er geen schade wordt toegebracht. Een wonde van 4 of meer op lokatie 15-19=dood.

Appendix: De Groenvuursage

Het avontuur "Hoginabala" vormt het laatste avontuur vooraleer de SKs Atumbar binnentrekken. Ook dit avontuur kan zonder veel aanpassingen rechtstreeks in de Groenvuursage ingebracht worden.

Ondanks wat sommige SMs wel zullen vermoeden, heeft Hoginabala de halfdemoon niets met de Scrah Chtouw Thu te maken. Hij handelt alleen en heeft zelfs nooit van de Groenvuursekte gehoord. Graaf Darras is echter wel betrokken bij de activiteiten van de Groenvuursekte. Hij is de plaatselijke leider van de Scrimah Argentum.

De anonieme heksenjagers die in de stad werkzaam zijn, zijn leden van de sekte. Ze handelen in opdracht van Darras. Via de terreur die op die manier onder de bevolking gezaaid wordt, heeft Darras een alibi om de belastingen te verhogen. De extra opbrengst van die belastingen dient om de activiteiten van de sekte in Atumbar te bekostigen. Bovendien camoufleren de heksenmoorden ook perfect het feit dat er reeds enkele mensen door Hoginabala ontvoerd zijn. Dat komt Darras dus goed uit.

Darras weet echter niet hoe hij het probleem Hoginabala kan oplossen. Hij hoopt hulp te krijgen via de Groenvuursekte in Atumbar. Hij weet immers dat al het geld dient om onderzoek naar demonen te bekostigen, en dat een van de ingewijden van de sekte hem van de vloek die Hoginabala is, zal kunnen verlossen.

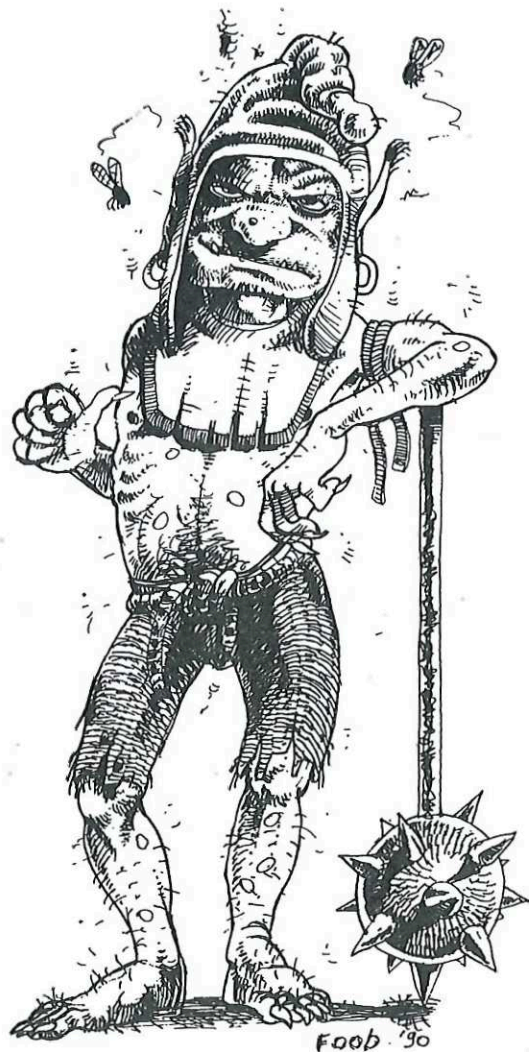
Darras is eigenlijk zwak van karakter. Als de SKs hem kunnen ondervragen, zal hij hen alles vertellen wat hij weet van de Groenvuursekte. Hij kent geen contacten in Atumbar, alle transporten werden immers door koeriers verzorgd van de tak in Orvalve. Van het sleutelwoord "Stormlamp" heeft hij nog nooit gehoord.

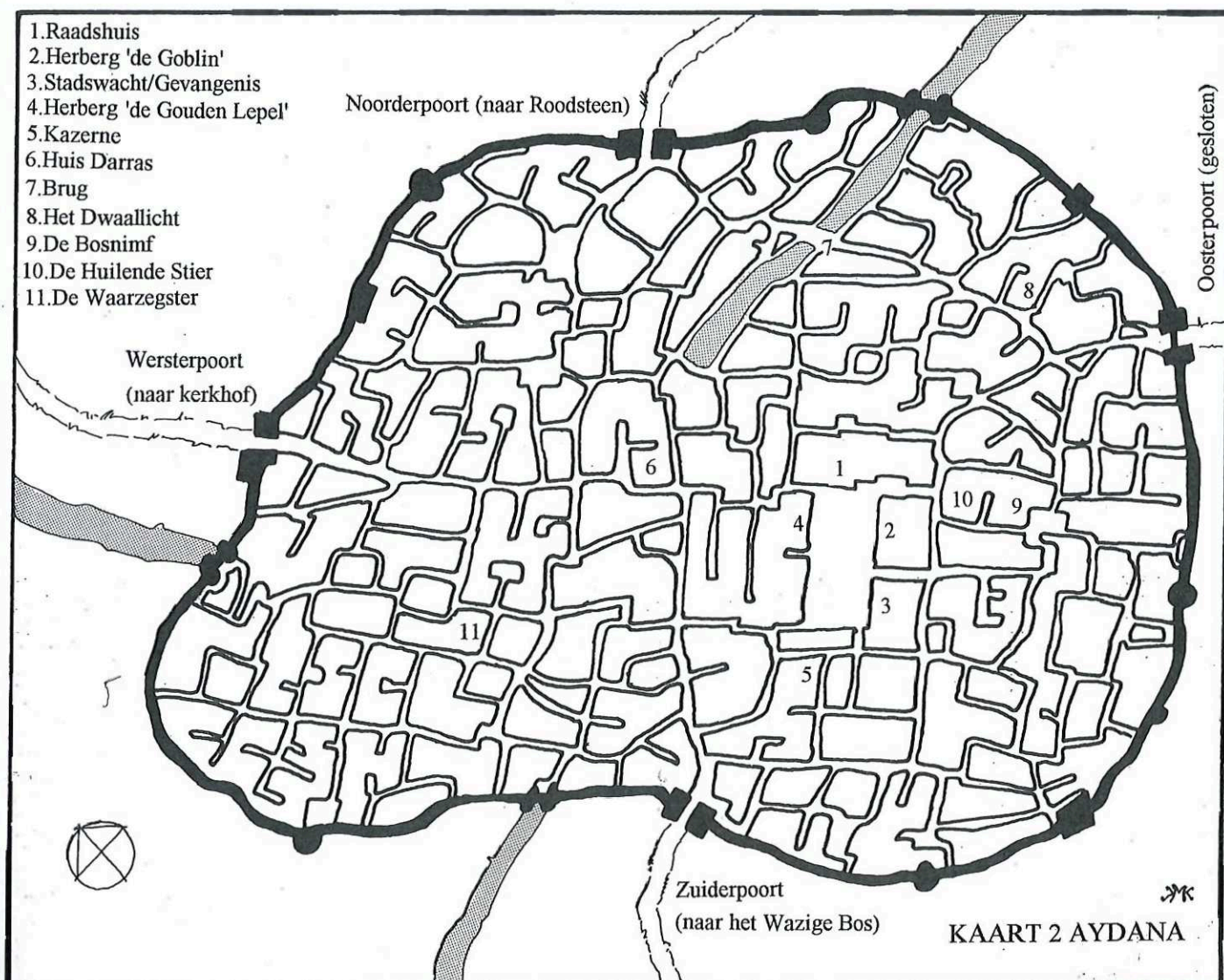
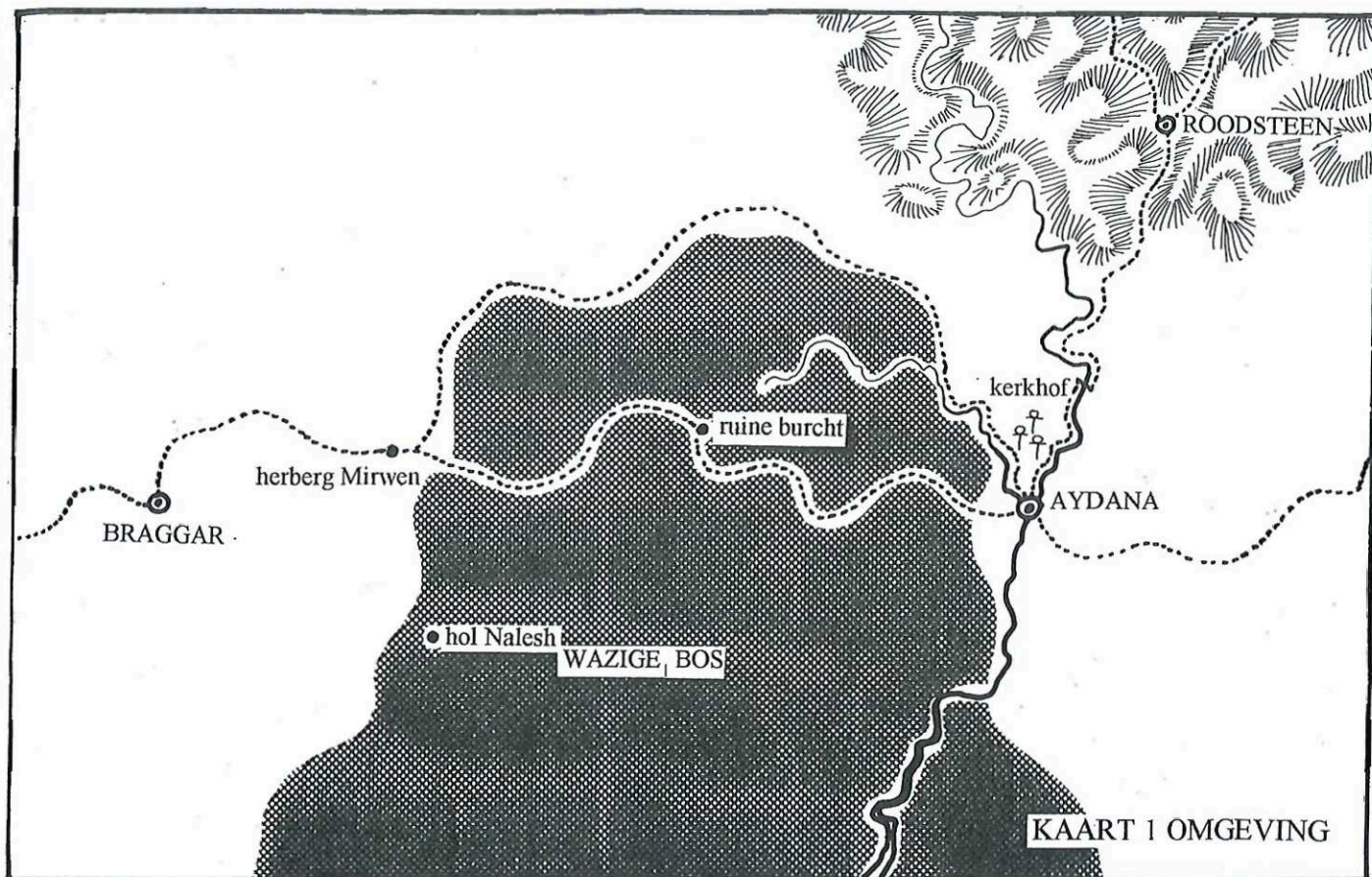
Hermelijn Ravenkind is totaal onwetend van dit alles. Wel weet hij dat Darras regelmatig bezoek ontving van mensen met een Orvaleese tongval.

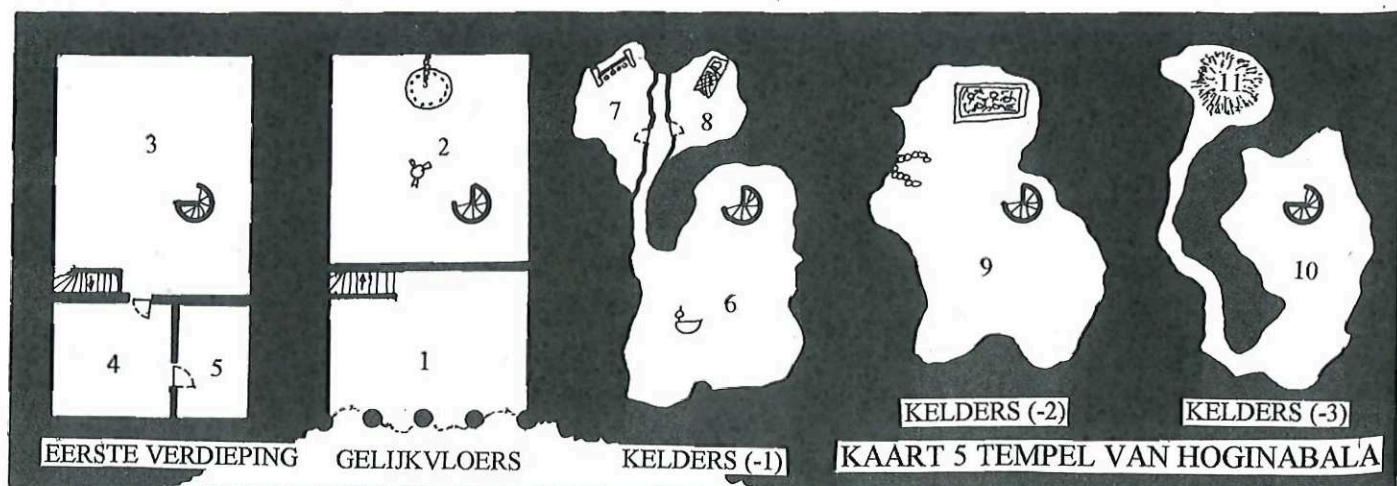
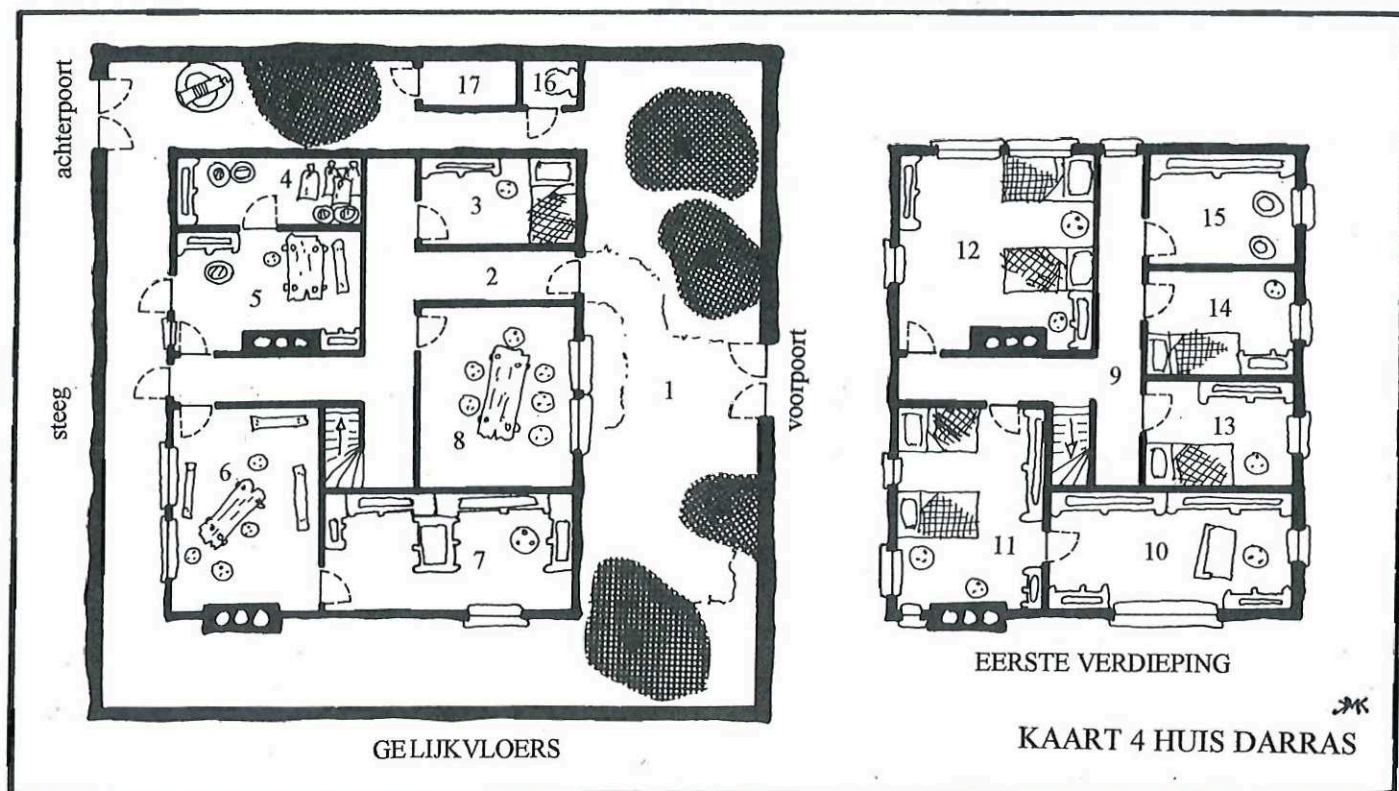
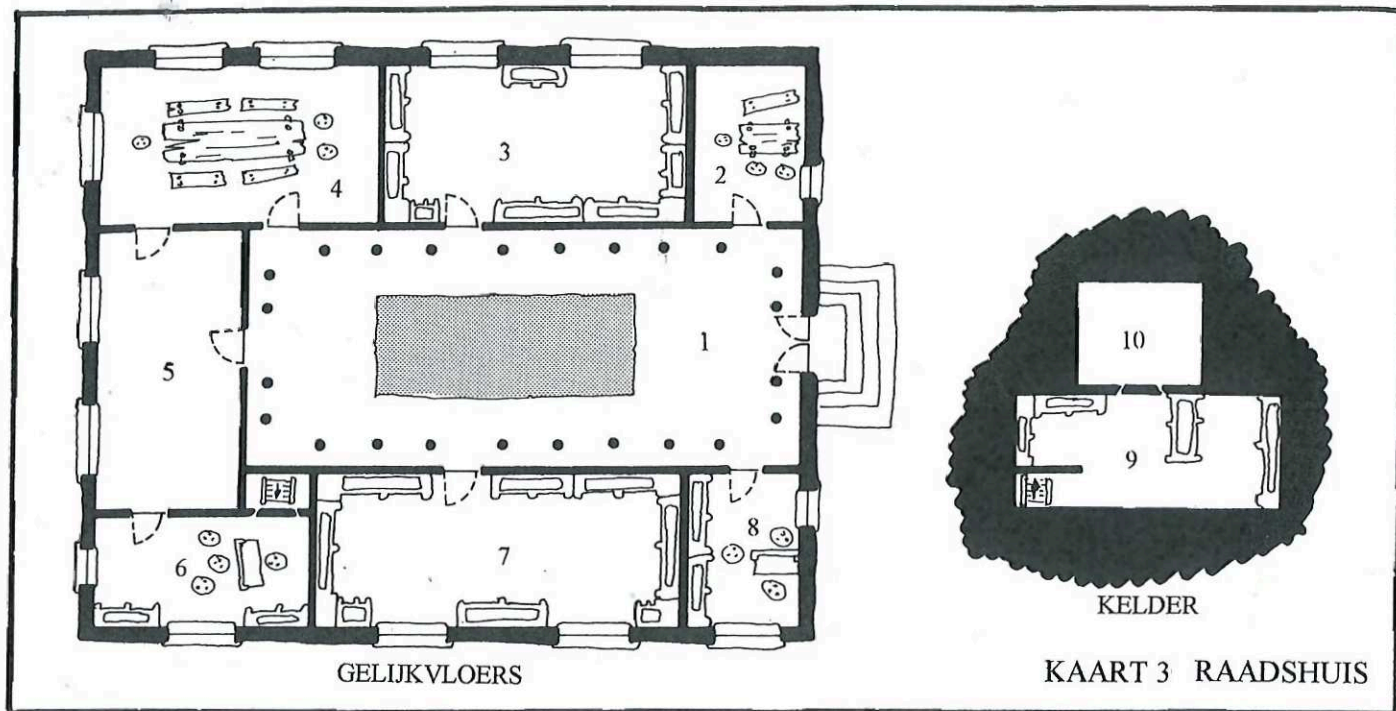
De sekte van Osrik heeft evenmin iets met de Groenvuursekte te maken. Wel houden Groenvuur aanhangers Osrik in het oog, en als hij echt te lastig wordt, ruimen ze hem uit de weg.

Na het beëindigen van dit avontuur zouden de spelers over de volgende informatie betreffende de Groenvuursekte moeten beschikken. Indien dit niet het geval is, kan de SM nog extra hints laten vallen.

- Alle leden van de sekte hebben een groene vlam getatoeerd boven het linker sleutelbeen.
- Regelmatig worden grote sommen naar Atumbar gestuurd.
- De sekte vereert een bepaald soort demonen.
- Het hoofd van de sekte zit in Atumbar.
- Het enige aanknopingspunt in Atumbar is het begrip "Stormlamp".







De wraak van Kraiel Gideon

Door Philip Dutré

1. Apotheose van de Groenvuursage

Dit avontuur vormt het einde van de Groenvuursage. Het moet dan ook de apotheose worden van vele avonden spelplezier. De SM moet daarom aan dit avontuur bijzondere aandacht besteden; het mag immers niet verwateren tot een alledaags avontuurtje, maar moet de SKs de indruk geven dat ze echte helden zijn, en dat ze werkelijk heroïsche daden verricht hebben.

Bij aanvang van dit laatste avontuur beschikken de SKs normaal over de volgende informatie:

- Alle leden van de sekte hebben een groene vlam getatoeerd boven het linker sleutelbeen.
- Regelmatig worden grote sommen naar Atumbar gestuurd.
- De sekte vereert een bepaald soort demonen.
- Het hoofd van de sekte zit in Atumbar.
- Het enige aanknopingspunt in Atumbar is het begrip "Stormlamp".

Desnoods kan de SM tijdens het laatste stukje tocht naar Atumbar nog extra aanwijzingen laten vallen, of de spelers nog eens extra met hun neus op bepaalde feiten drukken.

Dit laatste avontuur is zeker geen avontuur dat aan beginnende avonturiers moet voorgeschoteld worden. Niet enkel wat betreft hun scores, maar ook wat betreft hun wapens en uitrusting moeten de SKs boven het gemiddelde uitstijgen. Magische wapens, met eventueel gebonden demonen of elementen, zijn zeker geen luxe.

Een SK die sterft is altijd een teleurstelling voor een speler; zeker als men reeds enige tijd met het karakter speelt. Nochtans moet elke speler leren aanvaarden dat Dor een gevaarlijke wereld is, en dat op avontuur trekken nog meer gevaren inhoudt. Meestal aanvaardt een speler de dood van zijn karakter dan ook met een zekere gelatenheid. De SM moet hier op letten! Onnodig SKs laten sterven is uit den boze en bevordert zeker niet de spelkwaliteit. Een uitzondering moet gemaakt worden voor uiterst heroïsche avonturen, waar het helemaal niet oneerlijk is om te sterven. Dit avontuur kan als zulk een heroïsch tafereel dienen. Het is zelfs waarschijnlijk dat er een of meerdere SKs zullen sterven. De SM moet trachten de sfeer tot een zodanig niveau te brengen, dat de speler inderdaad zijn SK in heroïsche omstandigheden kan zien ten ondergaan. Slechts dan zal hij vol enthousiasme met een nieuw SK beginnen te spelen gedurende de volgende spelsessie, en de volgende Sage.



2. Korte samenvatting van het avontuur

In Atumbar aangekomen, gaan de SKs op zoek naar "Stormlamp". De leden van de Groenvuursekte trachten hen echter in een val te lokken. Onder valse voorwendsels worden de SKs het huis van Kraiel Gideon binnengelokt. De demonenmagiër heeft onder zijn huis een soort poort naar de demonenwereld geschapen. Het is de bedoeling van de Groenvuursekte de SKs door de gevaren van de demonenwereld te laten ombrengen.

Uiteindelijk zullen de SKs oog in oog komen te staan met Kraiel Gideon. Kraiel Gideon zal trachten hen te vernietigen, en veroorzaakt daarbij zo'n ravage, dat er brand ontstaat in het huis, die zich al gauw uitbreidt naar de omliggende wijken. Als de SKs snel van geest zijn, kunnen ze net op tijd uit het brandende inferno ontsnappen, terug naar de veilige wereld...

3. Aangekomen te Atumbar ...

3.1 ... de vroegere keizerlijke hoofdstad

Atumbar is de hoofdstad van het huidige koninkrijk Atumbar, maar was eens de machtige hoofdstad van het keizerrijk, dat zich over gans Oost Dor uitstrekte. De pracht en praal uit die tijden is voor een groot deel nog aanwezig, en het geeft de stad een waardig en majestueus uitzicht. Overal vindt men grote gebouwen, bibliotheken, prachtige tuinen, sjeke woonwijken en zelfs de mensen gedragen zich voornamer dan in andere steden.

De stadswacht, die hier talrijk patrouilleert, is uitgerust met prachtige uniformen, die allen het koninklijke embleem dragen: een gevierendeeld wapenschild, met in de vier hoeken een zon, een kroon met wassende maan, een zwaard en een korenaar. Hun wapens zijn steeds perfect in orde, en ze vervullen dan ook niet alleen hun dagelijkse bezigheden, maar ook vele ceremoniele taken.

Men komt Atumbar binnen via een van de vele poorten die de stad rijk is. Aan elke poort staan stadswachten, die alle ingaand verkeer controleren. De controle is echter niet scherp. De SKs zouden geen enkele moeilijkheid mogen ondervinden om de stad binnen te komen.

3.2 De Stormlamp

Het enige aanknopingspunt dat de SKs hebben om in Atumbar de Groenvuursekte op het spoor te komen, is het woord "Stormlamp". Op dit ogenblik weten ze niet wat het betekent. Dit wordt echter gauw duidelijk als er hier en daar navraag gedaan wordt:

- "Stormlamp? Weet je niet waar die staat? Ga dan maar eens naar het grote marktplein!
- "Natuurlijk weet ik wat de Stormlamp is! Het is de grote toren, die sinds mensenheugenis in Atumbar staat."
- "Wadde? Stormlamp? Als je me een biertje betaald, wil ik je het wel verklappen!"

De Stormlamp is een grote toren die gebouwd werd tijdens de eerste jaren van de stad Atumbar, en is dus reeds meer

dan duizend jaar oud. De toren is volledig opgetrokken uit zwarte steen, en is ongeveer een honderd meter hoog. Op het platte dak van de toren ligt steeds hout, dat dagelijks verversd wordt. Tevens branden er kleine fakkels beneden rondom de toren. In de toren hangt ook een grote klok, de "Stormklok", die met een touw kan bediend worden. Dat touw hangt tot op de benedenverdieping.

De functie van de toren is om alarm te luiden als Atumbar in nood is. Elk burger van Atumbar heeft de plicht, om bij dreigend gevaar, de Stormklok te luiden, een fakkel te grijpen, en zo snel mogelijk naar boven te hollen om daar het hout te ontsteken. Op die manier weten alle omringende steden en dorpen dat Atumbar in nood is, en kan hulp geboden worden. De toren wordt niet bewaakt, maar op verkeerd gebruik van de Stormlamp staat onverbiddelijk de doodstraf. Op de muren van de toren staan de namen van de burgers gebeiteld, die de Stormlamp in werking hebben gesteld. Bij de naam van Gimbert Koekwol staat een speciale vermelding: hij was het immers die de Stormklok luidde en het vuur ontstak ten tijde van de invasie van Rot-hin.

Koeriers die vanuit Orvalve of andere steden boodschappen aan de sekte wilden overhandigen, moesten dit steeds doen om middernacht, aan de Stormlamp. Op dat ogenblik stond er immers steeds een agent van de Scienta te wachten aan de voet van de toren, gedurende een tiental minuten. Was er gedurende die korte tijd geen contact gemaakt, dan moest men wachten tot de volgende nacht.

3.3 Overnachting

Het is geen probleem om in Atumbar onderdak te vinden. Deze grootstad heeft immers vele herbergen, gaande van de ordinaire havenkroeg, tot de exclusieve gelegenheden voor diplomaten en afgevaardigden van andere hoven. De prijzen zijn natuurlijk aangepast aan de kwaliteit van de herberg, alhoewel geld niet de enige factor is. Een groep avonturiers, moe van het reizen, in haveloze kleren en met een woeste blik in de ogen, zullen niet welkom zijn in de sjeekste herbergen, zelfs niet indien er veel geld op tafel gelegd wordt.

4. Op jacht naar de sekte

Ongetwijfeld zullen de SKs de sekte in Atumbar willen opsporen. Ironisch genoeg hoeft dit niet te gebeuren: de sekte zal zelf in contact treden met de SKs.

Na de ontmaskering van de sekte in Orvalve, werd Atumbar via koeriers dadelijk verwittigd. Agenten van de Scienta hebben dan ook regelmatig jacht gemaakt op de SKs, maar zijn tot nu toe in hun opzet mislukt. De sekte is de SKs echter nooit uit het oog verloren, en weet perfect waar ze zich ophouden in Atumbar. Kort nadat de SKs in Atumbar zijn aangekomen, zullen ze een briefje van de sekte vinden (uitknipsel 1). Dit briefje kunnen ze vinden op hun kamer, of kan ongemerkt in de zakken van een SK gemoffeld worden. Onderaan het briefje staat een groene vlam. De bedoeling van de sekte is om de SKs om middernacht

naar de Stormlamp te laten gaan. Daar zullen ze opgewacht worden, en men zal hen meelokken naar het huis van Kraiel Gideon.

Om middernacht is het zeer rustig op straat. Af en toe passeert een wachtpatrouille, maar die zijn gemakkelijk te omzeilen. In tegenstelling tot andere steden is er in Atumbar geen bruisend nachtleven, alhoewel 's nachts rondhangen op straat niet verboden is. Enkel het havenkwartier vertoont enige sporen van uitgangsleven.

Als de SKs rond middernacht bij de Stormlamp aankomen, staat een gedaante in lange kapmantel hen op te wachten. Hij lijkt naar de SKs te grijnzen, en zorgt ervoor dat hij steeds op een tiental meter afstand blijft. Hij gebaart de SKs hem te volgen. Hierop lijkt hij weg te zweven, alsof hij niet echt wandelt, maar geruisloos over de straatstenen glijdt. De SKs, die misschien eerst wat verbaasd reageren op deze vreemde verschijning, zullen waarschijnlijk trachten de schim te volgen. Hij leidt hen door allerlei vreemde steegjes en straten, tot ze hem plots dwars door een deur zien verdwijnen! Bij nader onderzoek blijkt de deur op een kier te staan, en brandt er licht in het huis. Als de SKs besluiten binnen te gaan, klappt de deur met een smak achter hen dicht. De deur is onmogelijk te openen, zelfs niet met bruut geweld. De schim is nergens meer te zien, en er heerst een ijzinglekkende stilte. De SKs zijn beland in het huis van Kraiel Gideon, de demonenmagiër!

5. Vreemde ervaringen

Het huis wordt hier niet in detail beschreven. In het huis zelf vindt immers geen enkele ontmoeting plaats. Als een grondplan toch zou nodig zijn, kan je het grondplan van het huis van Goerkon Limant als voorbeeld gebruiken. Wel kunnen de SKs er een aantal vreemde ervaringen opdoen. Hieronder worden er enkele opgesomd, maar de SM kan hier echt zijn fantasie botvieren.

- Ondanks het nachtelijke uur, blijken de straten van Atumbar plots terug tot leven te zijn gebracht als men door het venster kijkt. Er lopen mensen door de straat, karren rijden heen en weer, mensen roepen naar elkaar. Niemand zal echter reageren als de SKs tegen het ruit tikken of naar buiten schreeuwen. Het is onmogelijk uit te maken of het buiten dag of nacht is. Er hangt immers een grijze mist in het tafereel. Na een geslaagde Geschiedenis-proef merken de SKs echter dat de mensen gekleed zijn in klederdracht van enkele honderden jaren geleden. Het venster geeft dus weer wat er honderden jaren geleden op straat gebeurde.
- In een gang hangen een reeks schilderijen, die elk SK op een andere manier waarneemt. Elk SK herkent als voornaamste figuur op het schilderij immers steeds zichzelf. De verschillende schilderijen beelden verschillende periodes uit het leven van een SK uit. Op de achtergrond van elk schilderij staat een kleine figuurtje getekend, dat een schim in kapmantel voorstelt (OPM-proef). Op het laatste schilderij merkt elk SK dat hij belaagd wordt door zijn mede-avonturiers.

- Het haardvuur lijkt te branden, maar is groen van kleur. Het geeft geen hitte, maar koude af.
- In een bepaalde kamer staan enkele zwaar beslagen kisten. Als ze geopend worden, blijken ze allerlei goud te bevatten. Het goud vergaat echter tot stof als het aangeraakt wordt. Dit is het goud dat door de Scrimah Argentum aangevoerd werd. Het is op een magische manier beveiligd, waardoor het tot stof vergaat als iemand anders dan Kraiel Gideon het goud aanraakt.

In de kelder is een wenteltrap te vinden, die naar de diepe krochten onder het huis leidt. Hier heeft Kraiel Gideon een groot experimenteelcomplex weten uit te bouwen. Door zijn vele spreken en jarenlange onderzoeken, is het ondergrondse complex echter herschapen in een permanente verbinding met de demonenwereld. Bepaalde delen van het complex zijn zeer onstabiel, anderen daarentegen zijn nog goed vastgeankerd in de huidige wereld.

De wenteltrap is enkele honderden treden diep. Hoe dieper de SKs afdalen, hoe beangstigender en drukkender de omgeving wordt. Op bepaalde momenten lijkt het alsof de muren beginnen te bewegen. Ook stijgt er vanuit de diepte een steeds luider gehuil en gegrom op, alsof er vreselijke creaturen in de diepten verscholen zitten. Aan het einde van de trap staan de SKs voor een lange, stenen, gang, met op het einde een zware, houten poort. In de gang weergalmt een stem: "Treed nader, stervelingen, jullie die de macht van het Groenvuur trachten te tarten. Treed nader ... treed nader treed nader ...". Het is zeer moeilijk om aan deze hypnotiserende stem te weerstaan. SKs die mislukken in een SPI-proef, worden onweerstaanbaar door de stem aangetrokken en trekken de gang in...

6. De ondergrondse ruimten (kaart 1)

Zoals reeds eerder vermeld is, is het ondergrondse complex in een zeer onstabiele toestand. Op vele plaatsen zijn er poorten met de demonenwereld, sommige kamers lijken voortdurend te pulseren tussen de wereld van de demonen en de huidige bekende wereld.

6.1 De stenen duivels

Dit is de gang waarin de hypnotiserende stem weergalmt. Van zodra de SKs halverwege de gang zijn, zullen de muren uitstulpingen beginnen vertonen. De uitstulpingen nemen plots de vormen aan van klauwen, muilen, gehoornde hoofden (Angst-proef!). In feite vormen de muren van deze kamer een barrière met de demonenwereld. De uitstulpingen zijn demonen die trachten de normale wereld binnen te komen, maar die niet genoeg kracht hebben om door te muur te breken. Deze steenduijvels zullen de SKs aanvalen. Per gevechtsronde wordt een SK aangevallen door D4 klauwen of muilen. Elke aanval heeft WK 60% en veroorzaakt 2D6 schade. Uiteraard kunnen de SKs terugslaan. De hele "gang" telt als een enkel creatuur (LEP 100, BEP 5). Elke 5 LEP die aan de "muren" wordt toegebracht, betekent het afhakken van een klauw of arm.

Op het einde van de gang bevindt zich een brede houten deur. Aan de deur is een spookgeest gebonden (SPI 65, niveau 3, S&S p.178), wat zichtbaar is door een grote grijze vlek. De spookgeest treedt in actie als een SK binnen drie meter van de deur komt.

6.2 De grot der angsten

In deze grot weerklinkt voortdurend een zacht geweeklaag. Overal lijken stemmen te roepen "Help ... help ...". In de zijmuren van de grot zijn zes nissen, waarvoor een soort glazen raam staat, dat vuil is en bedekt is door stof. In elke nis kunnen de SKs getuige zijn van een schrikwekkend tafereel; telkens wordt een menselijk wezen op onnatuurlijke wijze gekweld.

- Een man is geketend, terwijl ongedierte zijn organen wegvreet. Nog maar pas is dat gebeurd, of het weggeknagde orgaan groeit alweer aan.
- Een uitgehongerd iemand staat temidden van een grote hoeveelheid voedsel. Telkens als hij wil eten, wijkt het voedsel van hem weg.
- Iemand staat naakt te schreeuwen. Afwisselend schieten er vlammen van de grond op, waarna er vanuit het plafond zeer koude damp tevoorschijn komt.
- Een man probeert een zwaar gewicht aan een haak in het plafond te hangen. Telkens hij hierin bijna lukt, valt het gewicht steeds uit zijn handen.
- Een vlijmscherpe bijl slingert heen en weer in een nis. Een doodvermoede man probeert telkens de bijl te ontwijken, en moet voortdurend opletten blijven.
- Twee mannen zijn aan elkaar geketend. Ze hebben allebei een zwaard in de hand, en bekampen elkaar voortdurend. Als ze proberen te rusten, begint hun nis plots vol water te lopen.

De figuren in de nissen smeken de SKs om hulp, en vragen om hen te bevrijden. Ze doen dat met gekwelde, vermoeiende stemmen. Als een SK het glas tracht aan te raken, merkt hij dat hij zijn hand door het glas kan brengen. Hij kan zelfs volledig in de nis stappen, maar dan is het meelijwekkend tafereel plots verdwenen...

De tafereelen zijn eigenlijk hallucinaties. Van zodra de nissen door het glas betreden worden, merken de SKs dat het eigenlijk zeer donkere gewone nissen zijn. Veel tijd om na te denken hebben ze echter niet, want waar daarnet nog een mens in nood verkeerde, staat nu een gevaarlijk demoon hen op te wachten (niveau 2 demoon, S&S p.134). De demoon springt naar hen toe, en in de grot der angsten ontstaat nu een gevaarlijk gevecht.

Achter elke nis schuilt een demoon, maar de laatste nis die de SK betreden (als ze inderdaad zoveel nissen aandoen), bevat enkele wapens. Dit zijn zeer krachtige wapens, waar demonen aan gebonden zijn:

- zwaard, met een gebonden niveau 4 demoon
- bijl, met een gebonden niveau 3 demoon
- hellebaard, met een gebonden niveau 1 demoon

Gebruik de profielen zoals die te vinden zijn in S&S p.133. De deur aan het einde van de gang bevat 5 bloedrode vlekken. Dit zijn 5 aanvalsgesten, die aanvallen in de vorm

van vlammen zwaarden (niveau 2, SPI 30). De aanvalsgesten vallen aan van zodra de eerste demoon "bevrijd" wordt. Per gevechtsronde zal een aanvalsgest zich van de deur loswerken.

6.3 De ondergrondse beek

Op de vloer van deze gang stroomt een helder klaterend beekje. Het water ziet er drinkbaar uit. Het beekje verschijnt aan het einde van de gang uit een kloof in de grond, en verdwijnt vooraan tevens in een kloof. Uit de muren druppelt eveneens allemaal water.

Ook dit is een hallucinatie. Het beekje toont zijn ware aard als een van de SKs zijn handen wast of er probeert van te drinken. Dan ziet men dat het beekje eigenlijk een gore vieze troep is, waar witte wormen, maden kevers en allerlei ander ongedierte welig in tierent.

Elk SK dat het beekje met de blote handen aanraakt, krijgt D6 schade vanwege het zure en bijtende karakter van de vloeistof.

6.4 De luchtroosters

Deze gangen bevatten in de grond enkele roosters, waaruit grommende en gorgelende geluiden komen. Onder de roosters ligt een ondergronds meer, waarin een gevaarlijk, tentakelachtig dier schuilt. Normaal gezien blijft hij rustig, maar van zodra de SK iets door de roosters werpen, wordt het dier onrustig. Het gegrom wordt erger, en plots schieten uit alle roosters groene slijmerige tentakels omhoog. Elke tentakel heeft 2 aanvallen per gevechtsronde, WK 40%, schade 2D6, LEP 10, BEP 2. Er zullen tien tentakels te voorschijn komen.

6.5 De onstabiele kamer

Deze kamer ligt bezaaid met kleine kraters. Elke krater is een kleine doorgang naar de demonenwereld. Elke gevechtsronde spuwt een willekeurige krater demonische substantie in de kamer. SKs die lukken in een BEH-proef, kunnen nog net de substantie ontwijken, terwijl de andere SKs de substantie over zich heen krijgen.

De demonische substantie is dezelfde als beschreven in S&L 1 p.24. Indien je dit boek niet hebt, worden hier kort de regels geschetst:

- substantie van het Tranenmeer: beenderachtig stof; Angst-proef indien aanraking; geen bescherming van klederen.
- substantie van de Grijze vlakte: grijze korrelige massa; jeuk indien aanraking en -10 AA gedurende het volgende uur; geen bescherming van klederen.
- substantie van de Gorgelende Aarde: dik groenachtig slijm; indien aanraking -2 BEW en lopen is niet toegelaten; 4D4 schade op de benen; BEP telt; KT van SL wapens.
- substantie van de Brandende Kloof: hete lava; 10D4 schade indien aanraking; BEP telt; KT van SL wapens.

De twee deuren die zich in deze kamer bevinden kunnen zonder problemen geopend worden.

6.6 De oneindige gang

Een SK dat een eindje in deze gang loopt, ziet plots dat hij oneindig lang is. Als hij achterom kijkt, ziet hij de andere SKs nog in de deuropening staan, die zich echter steeds verder en verder verwijderd. Indien het onfortuinlijke SK tracht terug te lopen, zal de deur zich sneller en sneller verwijderen; het lijkt alsof de gang oneindig lang aan het groeien is.

Het vreemde is, dat SKs in de deuropening hun makker slechts enkele meters van hen verwijderd zien, terwijl hij blijkbaar ter plaatse hard naar hun toe loopt, maar gewoon ter plaatse blijft. Ze kunnen naar hem een touw werpen, en hem zo terug binnen trekken. De SK in de gang neemt dit waar als een touw dat enkele honderden meter van hem vandaan geworpen wordt, maar dat plots lijkt te groeien en hem net kan bereiken.

Op het moment dat de SK in de gang terug binnengekomen wordt, hoort men in de gang het snel verplaatsen van poten. Uit de verre oneindigheid doemt plots een vreselijke Sarurkis op, die de SK in de gang zal proberen op te slokken. De Sarurkis loopt geweldig snel en bereikt binnen de drie ronden de SKs.

Als de SKs erin slagen de deur te sluiten, zal de Sarurkis terug in de oneindige gang verdwijnen. Echter, de deur lijkt plots ontzettend zwaar geworden te zijn. Een gezamenlijke KRA van 100 is nodig om de deur te sluiten. Indien de kracht niet 100 is, is er een kans gelijk aan 100-KRA dat de deur niet dichtgaat (bvb. gezamenlijke KRA is 65, 35% kans dat de deur niet sluit).

6.7 De levende kamer

De muren van deze kamer zijn volledig uit vlees. In de wand ziet men fijne adertjes lopen, waardoor groene vloeistof stroomt. De kamer zelf pulseert aan een ritme van 30 slagen per minuut, net alsof het een groot levend hart is. Een SK dat even rust tegen een muur, zal er in wegzakken, alsof het drijfzand is. Hij is dan opgeslokt door dit levend organisme. Met vereende krachten kan hij echter nog gered worden. Hiervoor is het nodig dat hij binnen de twee gevechtsronden door twee andere SKs uit de vlezige materie getrokken wordt.

6.8 De demonenarena

Deze kamer heeft de vorm van een halve cirkel. Op het einde, op een troon versierd met doodshoofden, zit Kraiel Gideon, omgeven in een groene gloed. In de gebogen muren zijn hekken aangebracht, waaruit gegrom klinkt. Langs elk hek staan er 2 demonen (niveau 1 demonen, S&S p.133).

Plots staat Kraiel Gideon recht, heft de armen omhoog en schreeuwt: "Haha, jullie dwazen! Nu is het uur van mijn wraak aangebroken. Lang hebben jullie mijn plannen voor het oproepen van de Scrah Chtouw Thu gedwarsboomd, maar nu is het mijn beurt om jullie te dwarsbomen. Haha-haha.....". Het is duidelijk dat Kraiel een gek is, maar een gevaarlijke gek! "Ik, de machtige Kraiel Gideon, zal oordelen of jullie het waard zijn de strijd met mij aan te gaan...

Laat de Misurkus los!" Op dat ogenblik openen de demonen de hekken, en er komen vier Misurkus te voorschijn, die het duidelijk op de SKs gemunt hebben.

Pas nadat de vier Misurkus en de acht demonen verslagen zijn, kunnen de SKs zich richten op Kraiel Gideon zelf.

7. De vernietiging van Kraiel Gideon

Kraiel Gideon zal voornamelijk zeer offensieve spreuken gebruiken. Als hij nog slechts 10 LEP overheeft, merkt hij dat alles verloren is, en gebruikt een speciale spreuk om zichzelf in brand te steken. Hij schreeuwt het uit en loopt als een wandelende toorts tegen de muren op. Het vuur neemt zeer snel uitbreiding, en het is aan de SKs om zo snel mogelijk het ganse complex te verlaten. De SM kan hier echt een heroische tafereel van maken: het vuur dat alles wegvreet wat in zijn pad ligt, en alle zuurstof langzaam wegzuigt, terwijl de SKs als gekken trachten te ontsnappen.

Wegens de vele luchtkanaaltjes die het ondergrondse complex met het bovenliggende huis verbinden, zullen het huis en de omliggende gebouwen reeds in brand staan als de SKs de bovenverdieping bereiken. Als ze uit het huis strompelen, merken ze dat de stadswacht reeds met het blussen begonnen is. Op navraag leren ze dat plots de bliksem in het huis insloeg, waarna de brand ontstond.

Als de SKs aan iemand proberen te vertellen wat er werkelijk gebeurd is in de ondergrond, worden ze op ongelovige blikken onthaald. Indien ze volhouden in hun verhaal, lopen ze zelfs het risico om als gekken opgesloten te worden. Het is duidelijk dat niemand geloof hecht aan de ware feiten. Een brand komt wel meer voor in Atumbar, wat is daar nu speciaal aan ...?

Ook bij de hogere autoriteiten van de stad vinden de SKs geen gehoor. Uiteindelijk zullen ze de stad moeten verlaten, nagewezen als halve gekken...

8. Ervaringspunten

Volgende ervaringspunten kunnen verdiend worden in dit avontuur:

- 1000 EP per SK indien Kraiel Gideon verslagen wordt.
- 200 EP per verslagen demon.
- Tot 100 EP per SK en per spelsessie voor goed rollenspel.

9. Kraiel Gideon

Kraiel Gideon is demonenmagier van niveau 5. Hij kent alle mogelijke spreuken uit de klasse der demonenmagie. In het finale gevecht zal hij de meest offensieve spreuken gebruiken (keuze aan de SM) om alzo de SKs trachten te doden. Indien hij 10 LEP of minder heeft, staakt hij de strijd en pleegt zelfmoord.

Scores

BEH 50	KRA 15	WEE 50	CHA 40
INT 65	MOE 50	OPM 55	SPI 65
OMV 19	BEW 3		
LEP 44	AK 0	KB 0	MP 70

Kundes

Krael zal waarschijnlijk toch alleen maar vechten met de SKs zodat zijn kundes van weinig belang zullen zijn. Hij heeft immers alle kundes van de klasse demonenmagiër (S&S p.62)

Wapens

Krael Gideon gelooft niet in het gebruik van wapens, hij vecht enkel met spreuken.

Spreuken

Krael Gideon is goed voorbereid op deze konfrontatie en heeft een internalisatiematrix gebruikt (zie S&LI p. 10). De matrix heeft een grootte van 8x8 en dat wil zeggen dat Krael dus 8 spreuken tegelijkertijd kan uitspreken. Voor deze indrukwekkende daad heeft hij slechts 1 MP nodig. De spreuk die Gideon in de matrix heeft gestoken is "De grijnzende pijn van de demonenhand". Deze spreuk doet 5D8 magische schade en Gideon mag hem 8 maal gebruiken binnen één gevechtsronde. Na deze acht spreuken is de matrix leeg en zal Krael op zijn andere magische kennis moeten rekenen.

Indien de SKs demonenwapens hebben zal Krael natuurlijk proberen die onmiddellijk onschadelijk te maken door enkele van de spreuken van de demonenmagie te gebruiken. Krael kan ook een gok wagen en de spreuk "Phonariu's oproep" gebruiken die een poort opent naar de demonenwereld waar onmiddellijk een aantal demonen doorkomen. Vermits de kelders al in nauwe verbinding staan met de demonenwereld zal deze spreuk slechts één gevechtsronde duren (in plaats van acht).

Uitrusting

Hij draagt lichte gewaden, en heeft BEP 1 op alle locaties.

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

10. Monsters

10.1 Sarurkis

De Sarurkis is een vreemdsoortig wezen uit de demonische hoogvlakten. Het heeft acht grote harige poten, die rechtstreeks aan het hoofd bevestigd zijn. Alle poten zijn evenredig rondom het hoofd verdeeld, zodat het wezen in gangen kan lopen, waarbij hij zowel poten plaatst op de grond, de zijmuren, en het plafond. Zijn bek staat vol vlijmscherpe

tanden, en dienen om vijanden zo snel mogelijk te verscheuren.

Scores

BEH 20	KRA 15	WEE 30	CHA -
INT 10	MOE -	OPM 30	SPI 40
OMV 25	BEW 20		
LEP 40	AK 0	KB 0	

Speciale Eigenschappen

Immuun Giffen (1)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Veroorzaakt Angst (2)

Wapens

Tanden 30%, 1 aanval, schade 5D6

Algemeen

MK: 4
Taal: -
Moraal: Chaotisch

Wapenrusting

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

10.2 Misurkus

De Misurkus is een zeer log beest, en is ook afkomstig uit de demonische hoogvlakten. Het heeft twee logge poten, twee grote klauwen en twee slagatanden. Het is een afzichtelijk wezen, en wordt alom gevreesd.

Scores

BEH 10	KRA 40	WEE 40	CHA -
INT 10	MOE -	OPM 10	SPI 20
OMV 30	BEW 4		
LEP 50	AK-15	KB +3D4	

Speciale Eigenschappen

Immuun Giffen (1)
Immuun Niet-magie
Immuun Psychologische effecten
Veroorzaakt Angst (2)

Wapens

Klauwen, 30%, 2 aanvallen, schade 2D6+3D4
Tanden, 20%, 1 aanval, schade 1D10

Algemeen

MK: 4
Taal: -
Moraal: Chantisch

Wapenrusting

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	10	3
Lichaam	4-7	20	3
L Klauw	7-10	6	3
R Klauw	11-14	6	3
L Poot	15-17	4	3
R Poot	18-20	4	3

11. Het einde van de Sage

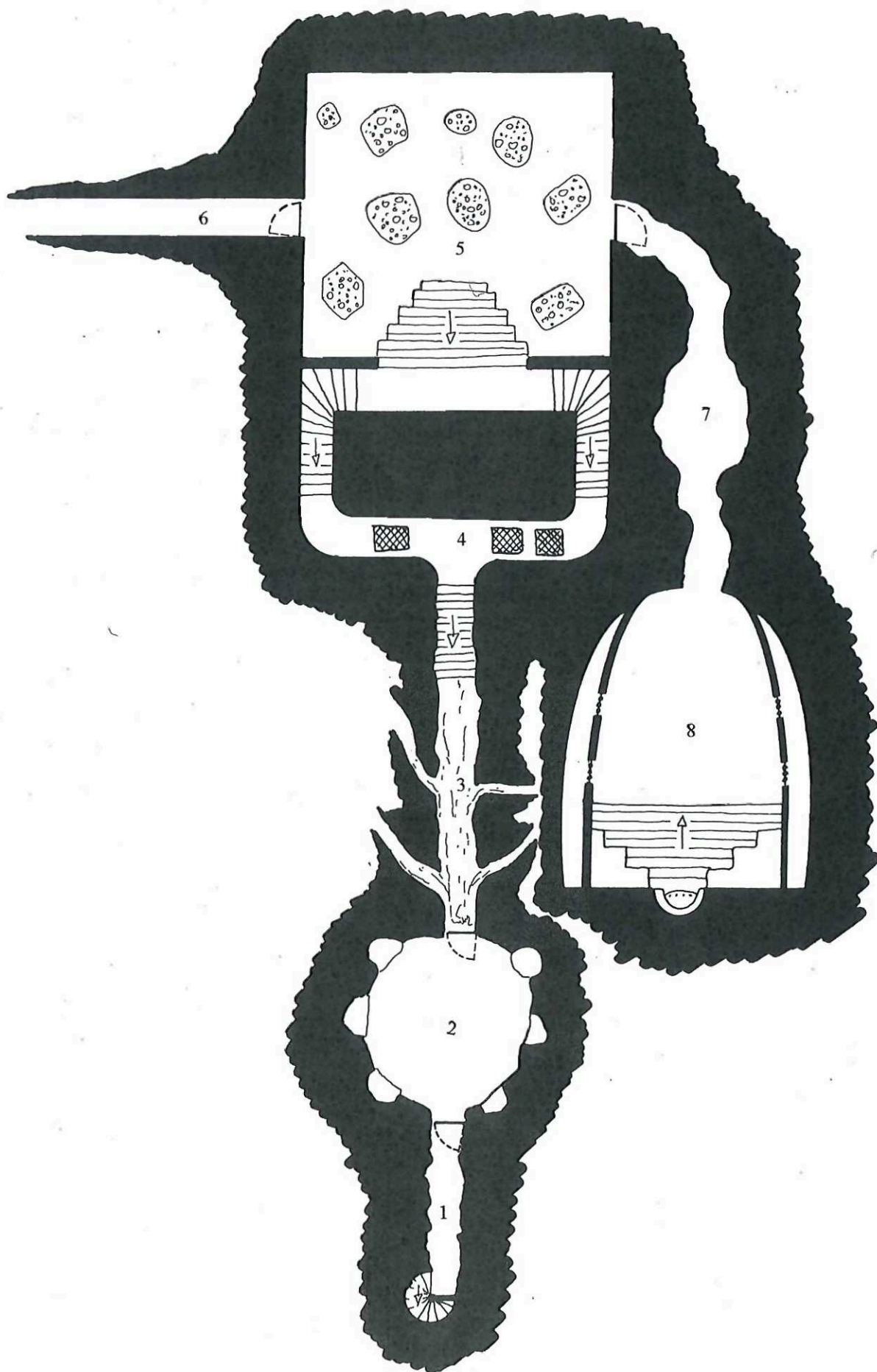
Met de vernietiging van Kraiel Gideon en de brand in Atumbar komt de Groenvuursage aan haar einde. Ongetwijfeld zullen de SK vele nieuwe NSKs leren kennen hebben, zullen ze de vreselijkste creaturen ontmoet hebben, en bovenal, hebben ze Dor verlost van een gevaarlijke chaotische sekte.

Na het eindigen van de Sage zijn de SKs aan een welverdiende rust toe. Misschien kunnen ze in een rustig dorpje op adem komen, terwijl ze herstellen van de opgelopen verwondingen. Misschien kunnen ze op zoek gaan naar leermeesters, om hen nieuwe kundes aan te leren. Misschien willen ze wel helemaal stoppen met het avontuurlijke leven?

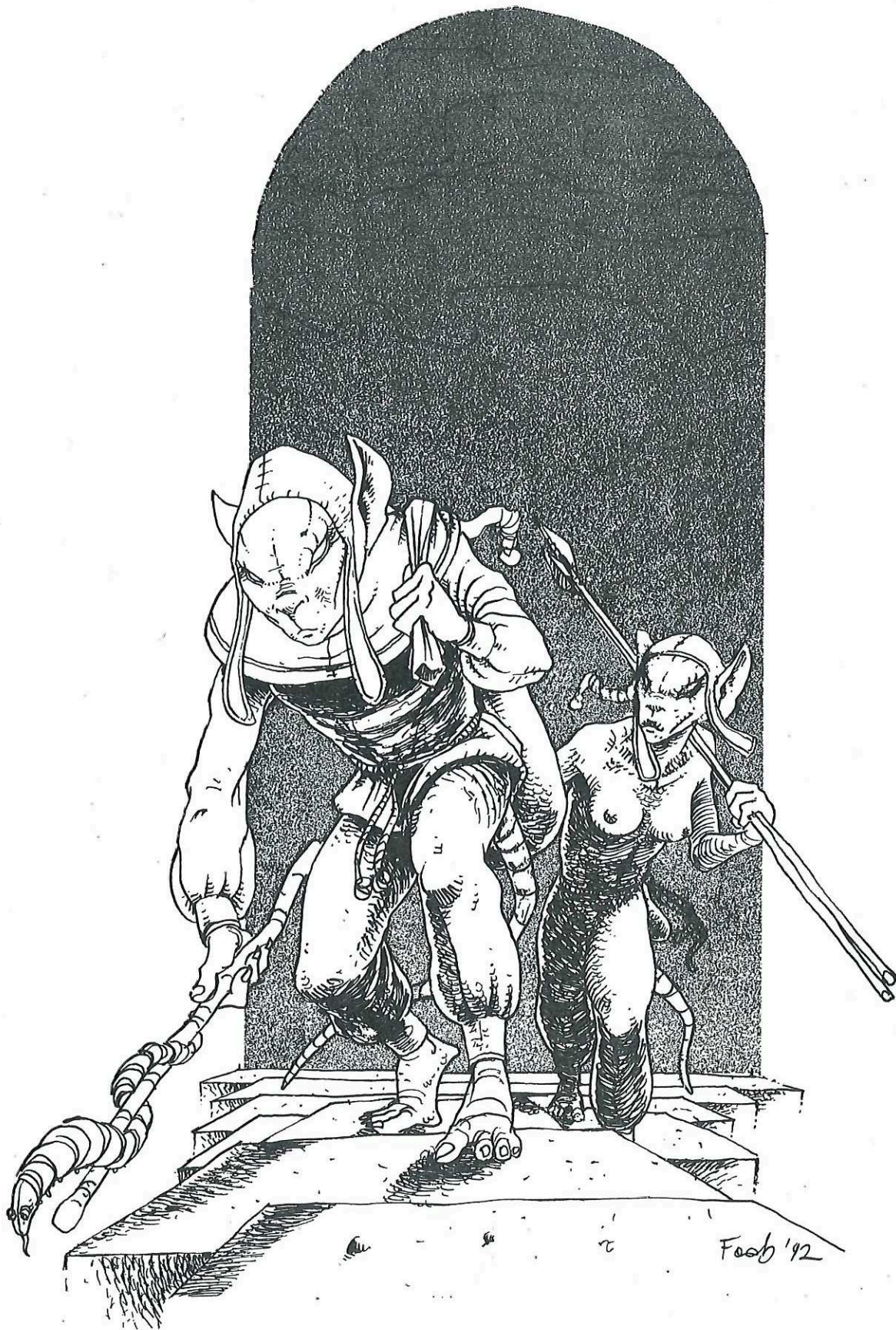
Na een Sage lijkt het een goed moment voor een spelersgroep om even na te denken over de voorbije spelsessies. Liep alles zoals men het verwacht had? Zijn de monsters te sterk? Of te zwak? Maakt de SM fouten die het spel schaden? Zijn sommige spelregels niet toepasbaar? Het zijn allemaal vragen die binnen een spelersgroep kunnen gesteld worden.

Na een tijdje echter, zullen de SKs (en de spelers) op zoek willen gaan naar nieuwe uitdagingen, nieuwe avonturen. Het is dan aan de SM om aan deze uitdagingen tegemoet te komen. Creatieve SM's zullen geen moeite hebben met avonturen te verzinnen. Voor hen die niet creatief van aard zijn, of die gewoon te weinig tijd hebben, is er natuurlijk nog steeds de Sagen & Legendes reeks, die steeds zal trachten avonturen van hoogstaande kwaliteit af te leveren...





Uitknipsels





Uitknipsel 1 uit 'Het Bloed van Ishar'

Gevraagd:

Moedige mannen voor lastig karwei. Prijs te bepalen. Vragen naar Joessoef in de Gele Scarabee

Uitknipsel 1 uit 'Groenvuur'

Geachte,

Kunnen we in verband met het geschenk aan mijn zoon Joachim een vergadering bijeenroepen om over de prijs te praten?

Hoogachtend,

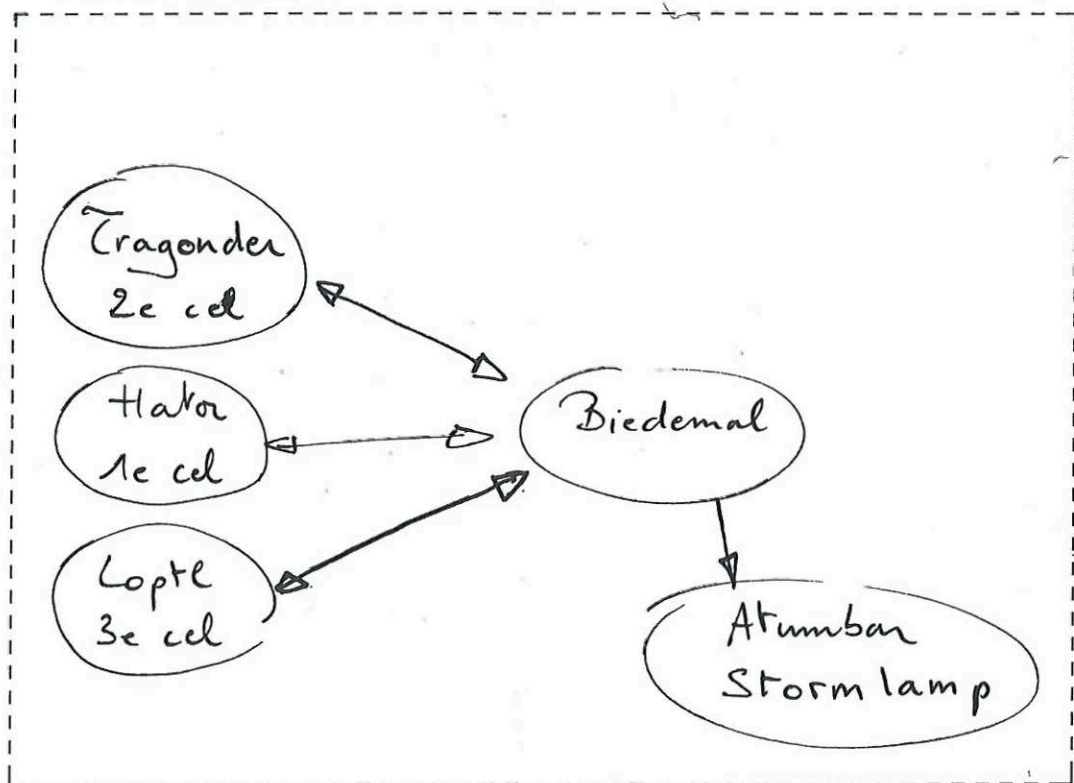
Kremil Dredosto

P.S. Ik hoop dat de Liricaanse wijn U bevallen is.

Uitknipsel 2 uit 'Groenvuur'

*Kom na het werk dadelijk naar mij in de Verdronken Piraat
P.*

Uitknipsel 3 uit 'Groenvuur'



Uitknipsel 4 uit 'Groenvuur'

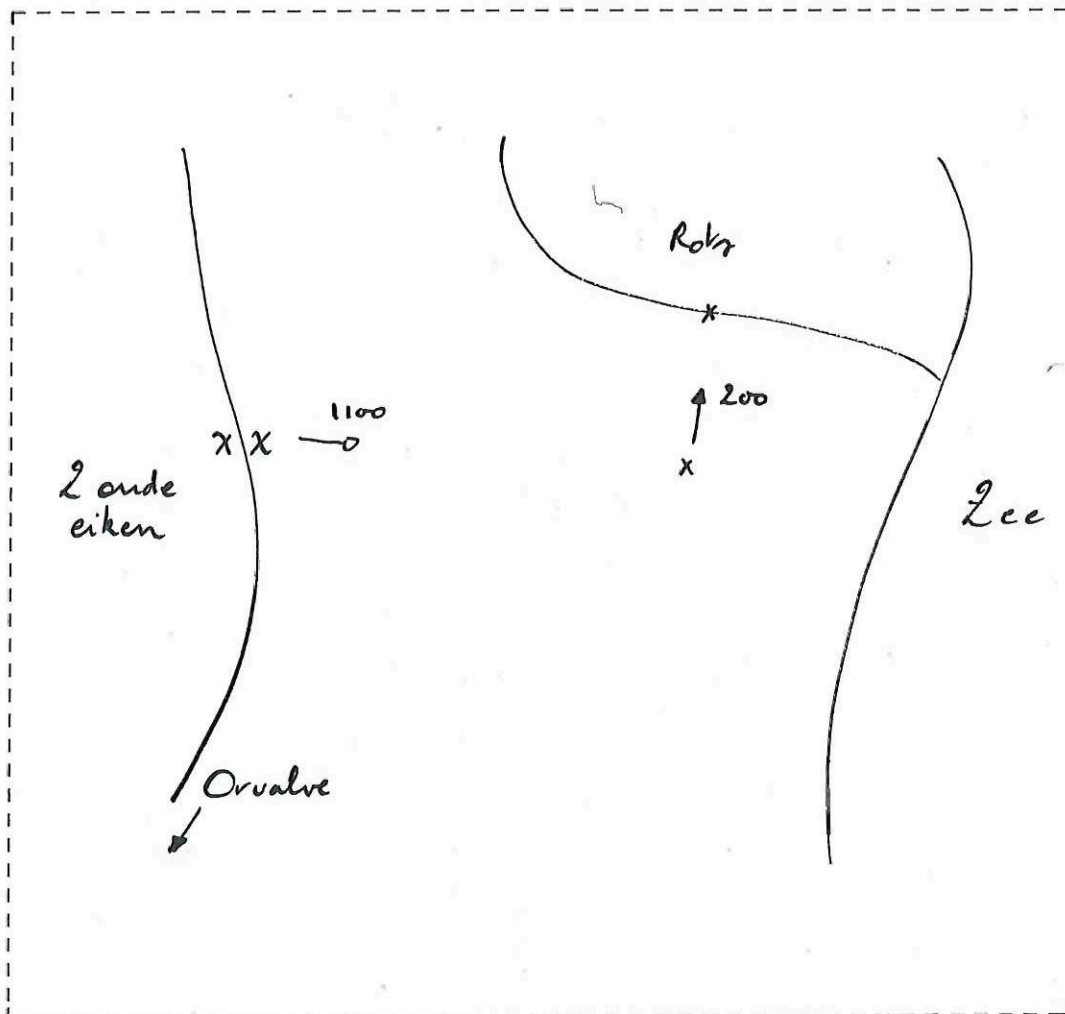
Koeriers:

Proker
 Karolus Dager
 Eki Korlassn
 Penston Polsterdom
 Frederik Kalstor

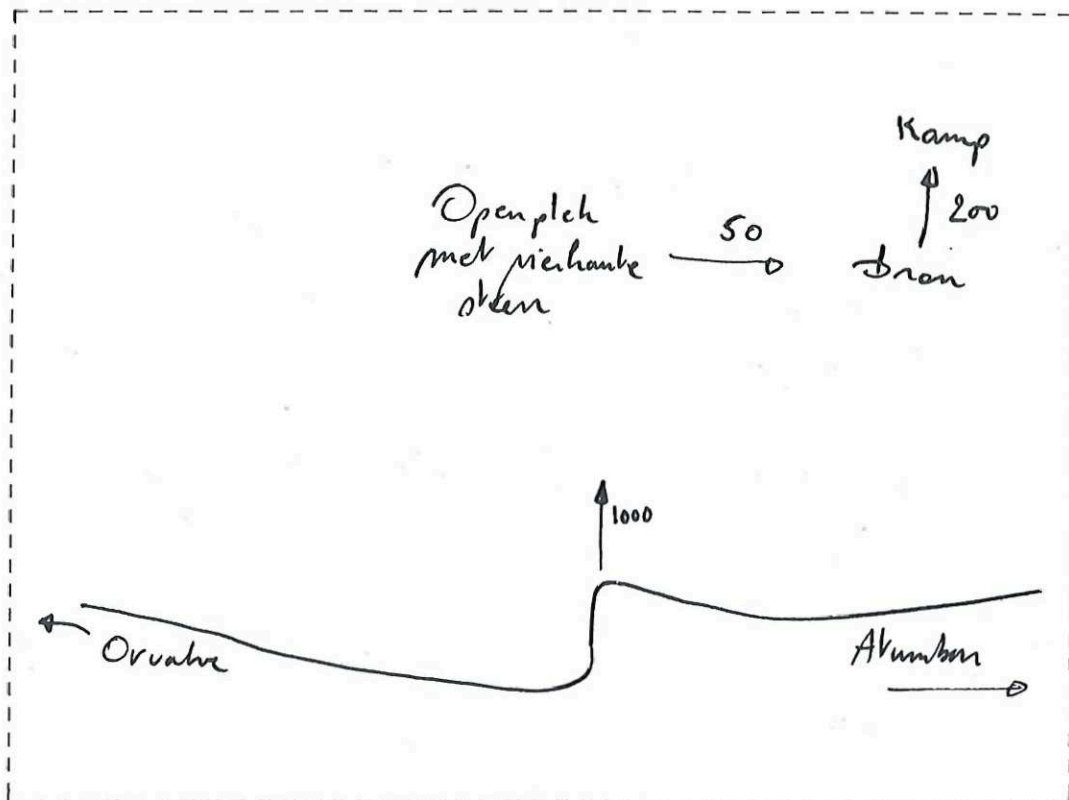
Inkomsten

eerste cel	3233
tweede cel	8098
derde cel	4568
totaal	15901
uitgaven	3000
persoonlijke onkosten	2000
naar Atumbar	10901

Uitknipsel 5 uit 'Groenvuur'



Uitknipsel 6: uit 'Groenvuur'



Uitknipsel 7 uit 'Groenvuur'

Dredasta	CF
Stradull	CF
DONCKIR	CF
Berendrecht	OM
Papper	OM
Sikkith	OM

Uitknipsel 9 uit 'Groenvuur'

Buutaria, wijnen & likeuren 10/9
Stradull, stoffen & kant 11/9
Delmaan, wapens 14/9
Ragander, edelstenen!!! 19/9
Zwarte Maan, stoffen & kant 23/9

Uitknipsel 8 uit 'Groenvuur'

Geachte,
 Hierbij vindt U de overeengekomen
 som. Mag ik U op het hart drukken
 dat U dit vooral niet aan mijn zoon
 vertelt. Het is belangrijk dat hij dit
 nooit te weten komt.
 Hoogachtend,

Uitknipsel 10 uit 'Groenvuur'

Morgenochtend nieuwe lading, 11

Uitknipsel 11 uit 'Groenvuur'

Buutaria - 10/9
Stradull 1000 11/9

Uitknipsel 2 uit 'Heksen'

De steen blijft gevallen te zijn in de omgeving van Tychton. Zo hebben de hogeren het mij verteld. De opdracht luidt om een nagaat van een oud ras te vernietigen. Alzo zal geschiede, alzo komen we in de gunst van de hogeren, alzo zullen ze tot ons nederdalen.

Gaat en volg het pad!

Kr. G.

Uitknipsel 1 uit 'De ruïne van Zed'

Vrienden,

Na wat er gebeurd is met Rayton is het niet realistisch meer de trap als mogelijke uitweg uit dit graf te beschouwen. Vrienden, in de hoop dat jullie het zolang nog withouden, verlaat ik jullie om te pagen via de waterput hieruit te raken. Beschouw dit niet als een daad van verraad. Jullie kennen me te goed om er niet vast van overtuigd te zijn dat ik jullie niet in de steek zal laten.

Jullie vriend Altobas.

Uitknipsel 1 uit 'Hoginabala'

Gevraagd: Huurlingen in de stad Aydana, Goede betaling, geen gevaarlijk werk. Vraag naar Graaf Darras in het Raadshuis.

Uitknipsel 2 uit 'Hoginabala'

Over vier dagen is er 1 uur na zonsondergang een vergadering in de tempel van de sekte in Aydana.

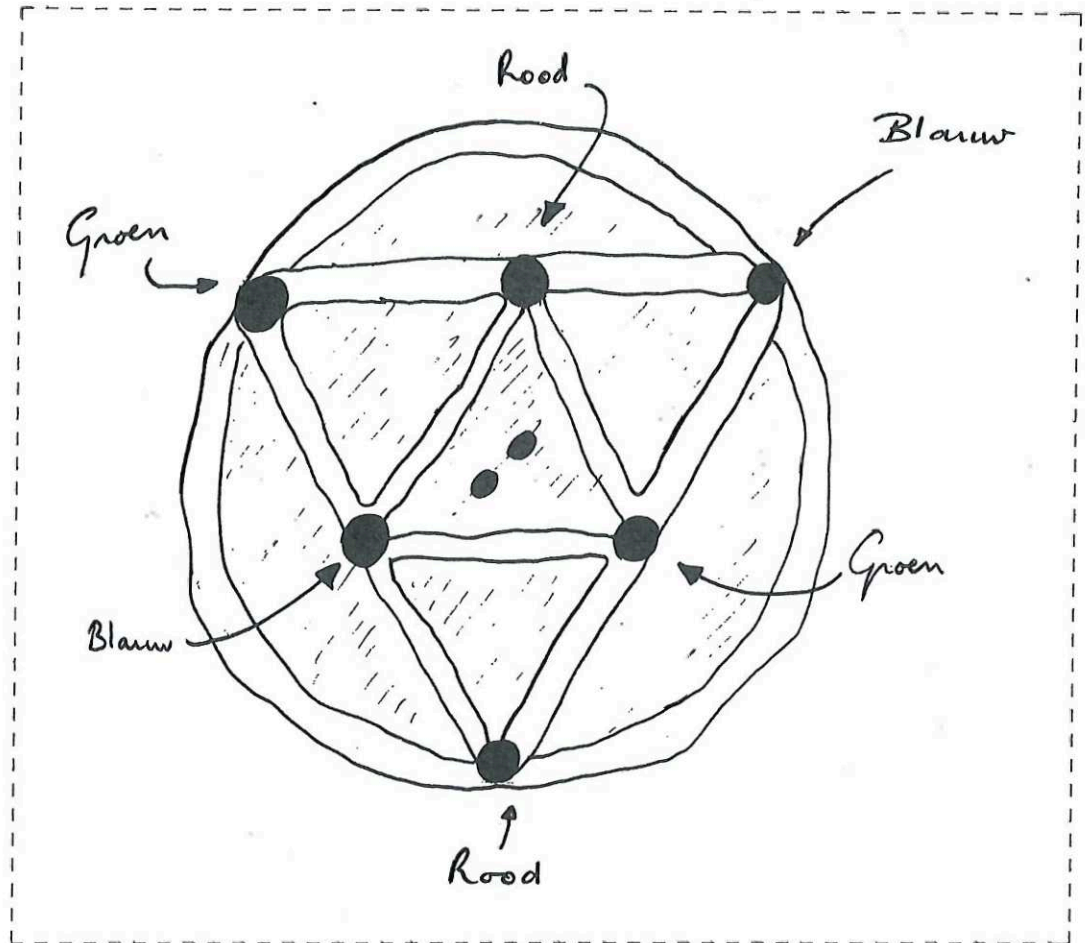
Uitknipsel 3 uit 'Hoginabala'

Onder de brug, na de klok vannacht

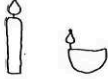
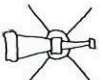
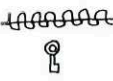
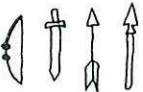
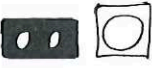
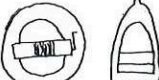
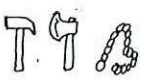
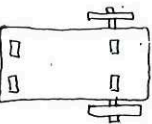
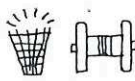
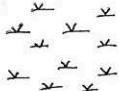
Uitknipsel 1 uit 'Wraak van Kraiel Gideon'

Stormlamp - Middernacht

Heil aan de Scrah Chtouu Thu!



Legende

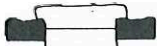
	fles, beker		toortshouder / toorts, geld / muntstukken
	kaars / kandelaar, olielamp / lamp		stro, lava
	ring in muur		sterrekijker
	boomzaag		zand
	spijker, touw		houweel, spade
	skelet / beenderen / lijk (man, vrouw)		emmer / mand, borstel
	boom / plant / begroeiing		planken
	gordijn, sleutel		boog, zwaard, pijl, speer
	haard / haardvuur, pilaar / zuil		waterput, boot
	hamer, bijl, ketting		edelsteen / ring, haak
	foltertui		gloeiende kolen, windas
	WATER, BOSSEN		MOERAS
	RIVIER		HOOFDSTAD, HAVENSTAD, STAD
	BERGEN		WEG, PONT
	VULKAAN		GRENS

Legende

 muur

 lage muur

 deur

 raam

 trap omhoog

 trap omlaag

 (touw)ladder omhoog

 (touw)ladder omlaag

 hek/ traliehek

 geheime deur

 bed

 tafel

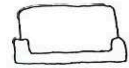
 stoel

 bank

 kast

 lage kast

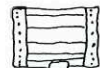
bureau / lessenaar



zetel



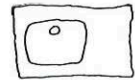
kist



kooi



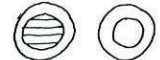
spoelbak



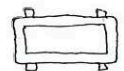
badkuip



ton / vat, pot / vaas



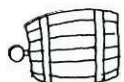
drinkbak



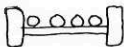
toilet



bier / wijnvat



wapenrek



altaar / offerschaal



sarcofaag



tapijt



spiegel



zak



Nawoord

Ergens in de buurt van Leuven, drie uur 's ochtends...

Dizzy: "En Phil, denkt ge dat het een moeilijk Sage zal zijn?"

Phil (op een Bicky Burger kauwend): "Nee, normaal moet iedereen het wel overleven."

Dizzy: "Misschien moest dat laatste avontuur toch een beetje lichter gemaakt worden."

Phil: "Mmmhh... Hmmpff...(slik) ...een goede SM moet zelf maar weten wanneer hij een avontuur moet aanpassen aan zijn spelers."

Dizzy: "Hmmm ja, denkt ge?"

Phil: "Natuurlijk!"

Lange pauze....

Phil: "Wanneer komt de volgende Gobtrib uit?"

Dizzy: "Moet ge maar aan Font vragen.... waarom?"

Phil: "Dan kunnen we die nieuwe niveau 10 demonen die hier geschrapt zijn daarin zetten..."

Dirk: "Ja, dat kunnen we..."

Phil: "Okay... dan kunnen we nu naar de Plaza..."

Foob: "En wa kost da, zö nen hamburger?"

Uit de mist der toekomst

Geruchten doen de ronde dat Kraiel Gideon niet dood is, maar nogmaals wraak zal nemen...

Dezelfde bronnen melden ons Rothin hier voor iets tussen zit...

..maar dat dit niet het onderwerp zal uitmaken van een volgend boek!

Waarom worden TWT medewerkers gesignaleerd in en rond Xalm en Xelcon?

Waarom leert Dizzy alles over scheepsbouw en boten... ..en is Phil bezig met het bestuderen van middeleeuwse kaarten?

Wie is in godsnaam Miir Kandiive van Kaiin... ..en wat zal de kleur van de kافت van het volgend TWT boek zijn?

U hoeft slechts te wachten tot...

Sagen & Legendes III - De reis van de Zwarte Vin -



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.

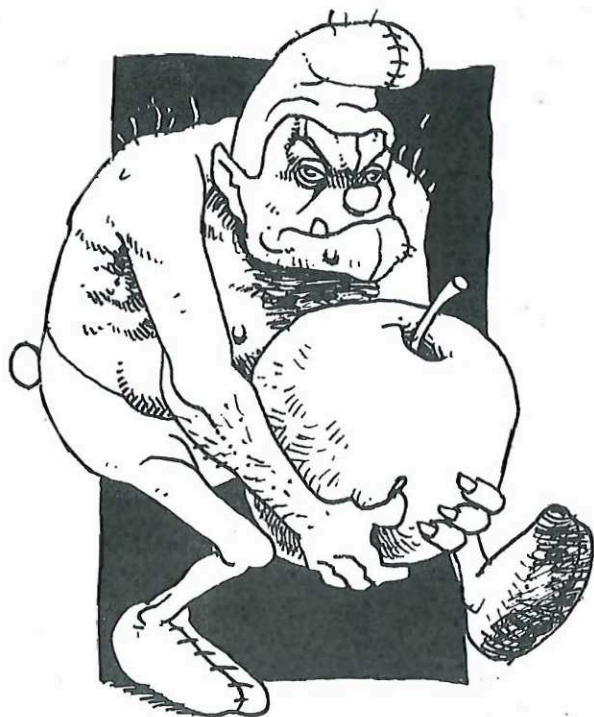
Houd de structuur van je verhalen steeds zo overzichtelijk mogelijk (kijk bijvoorbeeld eens hoe de avonturen in deze S&L opgebouwd zijn). We vertrouwen er natuurlijk op dat iedereen originele ideeën instuurt en zich niet baseert op reeds bestaande werken.

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





WUYCKENS'FOOB'J
OHAN·ILLUSTRA
TOR·POSTBUS 255
·3000 LEUVEN·BEL
GIE·EUROPA·AARD
B O L

Sagen Legenden II

Het Fantasie-rollenspel:

Het ultieme gezelschapsspel en een perfecte hobby voor creatievelingen met een fantasierijke geest.

'Sagen & Legenden II' is een uitbreiding voor het basisregelboek *'Schimmen & Schaduwen (TWT 1)'*. Dit is het origineel Nederlandstalige rollenspelstelsel van The Wise Tree.

'Sagen & Legenden II' bevat vijf nieuwe avonturen voor ettelijke avonden speelplezier.

De avonturen:

Het bloed van Ishar: De helden krijgen de opdracht om een magisch voorwerp bij een spiritist te ontvreemden. De woning van de spiritist is echter gevaarlijker dan de voorgevel laat vermoeden.

Groenvuur: Orvalve wordt geteisterd door overvallen en afpersingen. Wie zit hierachter en wat betekent een vreemde tattooage op het lichaam van de daders?

Heksen: Een eeuwenoude vete tussen een deemoon en een vampier wordt opnieuw uitgevochten maar ditmaal zijn de helden in de buurt.

De ruïne van Zed: In een ruïne blijkt een legendarische schat verborgen te zijn maar de huidige bewoners hebben het op de helden gemunt.

Hoginabala: In de stad Aydana verdwijnen mensen en de belastingen stijgen voortdurend. Welke duistere machten zijn hier aan het werk?

Alle avonturen kunnen gecombineerd worden tot de sage **'Mysterie van het groenvuur'**, waarin de spelers een tocht maken die hen zal leiden van Orvalve naar Atumbar. De sage wordt besloten met het avontuur **'De wraak van Kraiel Gideon'**.

WAARSCHUWING!

Dit is geen op zich staand spel. Om de avonturen in dit boek te kunnen spelen dient u een exemplaar van het basisregelboek

Schimmen & Schaduwen

(TWT 1) te gebruiken.



THE WISE TREE FANTASIESPELLEN

Kaftontwerp / illustratie: Foob

