**In het hol van de Zeeoger**

--------------------------------

Inhoud

Een Avontuur voor beginners

Het avontuur

Een overzicht voor de spelleider

Inleiding in Albenhus

Eerste ontmoetingen

Het avontuur begint (bijna)

Het avontuur begint (meteen)

Het gevecht

Het avontuur begint (echt)

De reis naar Bethana

Een vrachtschip genaamd Fedora

Van Elenvina naar Bethana

Imdal

Van Imdal naar Grangor

Van Grangor naar Bethana

Bethana

De 'Schurftige Rob'

Wat er nu gebreurt!

In het hol van de Zeeoger

Wat er kan gebeuren ...

Het einde van het avontuur

Epiloog (de belangrijke meesterpersonen)

EEN AVONTUUR VOOR BEGINNERS

---------------------------

"Bijzonder geschikt voor beginners." Weet u hoe ik me voel als ik deze zin lees op een gebruiksaanwijzing, handboek of iets dergelijks? Het schrikt me af - zelfs als ik er inderdaad absoluut niets van ken en een zo eenvoudig mogelijke inleiding bitter nodig heb. De ervaring leert ons dat speciale 'begin­nersprodukten' gaandeweg enerverend zijn, terwijl de auteur van de teksten dan van mening is dat een lezer, die op dit gebied oner­varen is, van niks weet. Dienovereenkomstig wordt niet alleen de nieuwe materie zo eenvoudig mogelijk verklaart, nee, ook alle problemen zijn ongelooflijk slap en het geheel wordt dan ook nog kinderachtige wijze uitgelegd ("Heb je het ge­snapt? Nu zie je het, dat was toch niet zo moeilijk? Dan kan je nu aan hoofdstuk twee beginnen.")

Dat werkt op de zenuwen, nietwaar?

Na deze overpeinzingen stond het één en ander voor mij vast, toen ik eraan begon om aan een nieuw avontuur voor beginners voor het Oog des Mees­ters te maken : Alleen als u, beste speler, tot nog toe geen rollenspel geleid hebt, ga ik er nog niet van uit dat u in het eerste avontuur dat u zal leiden, moet afkomen met een simpel verhaaltje en in een misschien onvermijde­lijk kinderachti­ge vertelstijl moet vervallen. Alleen al uw keuze voor een hobby als het rollenspel doet vermoeden dat u graag leest en uw vrije tijd creatief en nuttig wil besteden. Daarom zal ik ik ervoor oppassen u te onderschatten. Bovendien blijft natuurlijk de vraag of ik er plezier aan zal beleven zulk een verhaal uit te denken en neer te schrijven. Dat brengt ons bij een bedenking in het spel waar we niet aan voorbij mogen gaan : We kunnen het ons niet veroorloven een avontuur aan te bieden dat slechts door een paar nieuwelingen gekocht wordt en elke ervaren rollenspeler afschrikt omdat die reeds heel wat ervaring opdeed. Dus hebben we een spannend verhaal gemaakt, die een paar verrassende wendingen heeft en die de spelers voor een paar netelige problemen plaatst. Een verhaal dus waaraan rollenspel-vetera­nen plezier kunnen hebben.

Nu goed, zal u nu zeggen, maar waar blijft dan de introductie over wat ik mij bij zo'n avontuur moet voorstellen? Wees niet ongerust, deze punten werden niet vergeten. Overal waar het zinvol of nuttig is, hebben we relevante situaties vanuit het oogpunt van de spelleider, de Meester, beschreven en bespro­ken. We willen proberen op verschillende plaatsen in het verhaal, mogelijke acties van de spelers, de helden, op te sommen en u gepaste reacties voor te stellen.

Bovendien biedt de tekst een heleboel aanwijzingen, ideeën en 'kleine trukken' in het thema van 'geslaagd rollenspel'.

Zulke algemene aanwijzingen, die niet direct met het avontuur te maken hebben, werden in een grijze kader gezet. Als u dit boek een tweede maal leest, kan u al deze 'tips voor nieuwe Meesters' dus gerust over­slaan.

De informatie die het avontuur zelf aanbelangen, zijn - zoals u kan zien - nog eens in twee categorieën onderverdeeld : 'Algemene informatie' en 'Meesterinformatie'.

De 'Algemene informatie'

- meestal handelt het hier om beschrijvingen van personen of plaatsen - kan zonder meer aan de spelers worden meegedeeld. Ofwel leest u ze voor - en dat is normaal gesproken de beste manier. U kleurt de gebeurtenissen met eigen woorden, waarbij u onze teksten kan opfleuren en bewerken. Welke algemene informatie de spelers krijgen, hangt natuurlijk ook van de acties van de helden af. Hoedt u zich ervoor de spelers te verwennen, als u hen ongevraagd informatie wil geven. Als een held bijvoorbeeld de deur van een herberg wil openen, dan kan hij ook nog niet zien, wat er zich ín de herberg bevindt.

De 'Meesterinformatie'

bevat de achtergrondinformatie, die enkel en alleen voor spelleiders geschikt is. Omdat u juist déze informatie niet zomaar op tafel kan smijten, staat ze aangeduid met een dikke balk in de marge. Als in een kamer een valstrik verborgen is, moet de spelleider dat natuurlijk op voorhand weten, maar de helden moeten dit ondervinden. Pas als er iemand in de val trapt - of als een held door grondig zoeken de val vindt - wordt deze informatie vrijgegeven.

Volgens ons biedt dit avontuur een bekwame en zekere weg in een nieuwe hobby. Schrijf ons als u van mening bent, dat we teveel gezegd hebben. Ons adres :

Das Schwarze Auge

Postfach 1165

85378 Eching

U kan ons uiteraard ook schrijven als het avontuur u bevallen is.

HET AVONTUUR

------------

Een overzicht voor de spelleider

In elk avontuur van de reeks 'het Oog des Meesters' vind U op deze plaats een tekst, die enkel en alleen voor de Meester voorbehouden is en een samenvatting van het gehele avontuur weergeeft. De bedoeling van dit hoofdstuk is voornamelijk U snel wegwijs te maken, wat niet betekent, dat U het absoluut eerst moet lezen : een goed avontuur - en we hopen dat 'In het hol van de Zeeoger' er zo één is - zou zo opgebouwd moeten zijn, dat het de Meester niet slechts tot handig hulpmiddeltje voor de spelsetting dient, maar hem ook uren van onderhoudende en spannende lektuur biedt. Het geeft dus niet als U alles in omgekeerde volgorde leest : U kan gerust eerst heel het avon­tuur doornemen, alsof u een korte fantasy-roman leest. Als U dan een indruk hebt gekregen van de heersende sfeer in het avontuur en de speeltechnische mogelijkheden van de avontu­riers, kan U zich naar de samenvatting wenden om nog eens, in beknopte vorm dan, de loop van het scenario door te nemen. Zo bent U dan perfect voorbereid op de spelavond.

Als U onze redenering hierin volgt en U wil voor uzelf de spanning erin houden, dan slaat U de onderstaande tekst over. Als U er echter belang in stelt op voorhand goed geïnformeerd te zijn (en waarschijnlijk tot het slag mensen behoren die van een roman eerst de laatste bladzijde lezen) dan leest U gerust verder.

De helden zullen door een idioot toeval met de zaken rond de Zeeoger verstrikt geraken : een scrupuloze avonturierster, genaamd Sinvey Schlagrecht, neemt een opdracht aan om het transport van een 1000 dukaten tellend losgeld te begeleiden en te bewaken. Het geld moet dienen om de broer van handelaar­ster Fedora Kupferfeld, die gevangen genomen werd door de beruch­te piraat, 'de Zeeoger', vrij te kopen. Sinvey had het plan opgevat, samen met haar gezellen, bij de eerste de beste gelegenheid, het losgeld zelf over te nemen. Haar kompanen worden echter in een gevecht gewikkeld waardoor ze in de gevangenis worden gezet. Om haar plan alsnog te kunnen uitvoe­ren, maakt Sinvey vrouwe Kupferfeld wijs dat de helden haar metgezellen zijn. Door de helden - bij wie Sin­veys handelen natuur­lijk verdacht overkomt - gevraagd om nadere uitleg te geven, stelt ze hen voor zich bij haar aan te sluiten om het losgeld te roven.

Op zulk een schurkachtige streek gaan de helden natuurlijk niet in. In plaats daarvan waarschuwen ze vrouwe Kupferfeld en worden ze nu op hun beurt als begeleiders aangeworven.

De reis van Albenhus naar Bethana gaat gedeeltelijk per schip en gedeeltelijk over land. Onderweg probeert Sinvey, ge­steund door een paar nieuw aangeworven bendeleden, de kist met het losgeld te roven. De helden, die op zulk een overval hadden kunnen rekenen, kunnen er er dus vrij gemakkelijk in slagen de overval te vereidelen en Sinvey gevangen te nemen om ze aan de juiste instanties over te dragen.

Er wordt verder gereisd naar Bethana, waar de ontvoerders iets van zich zouden laten horen. Nadat de helden het afgespro­ken trefpunt, een duistere kroeg die de naam 'de Schurftige Rob', gevonden hebben en de afgesproken code uitgesproken hebben, is het aan de helden om te beslissen hoe het afloopt : de helden kunnen braafjes het losgeld overhandigen en de ontvoerde daarvoor in de plaats krijgen - daarmee is alles toch ook goed afgelopen. Ze kunnen echter ook op eigen houtje, het hol van de piraten binnendringen en de broer van vrouwe Kupferfeld bevrijden, voordat het losgeld vrijgegeven wordt. Dit is uiteraard de gevaarlijke en spannende variant. Om te beginnen blijkt de sch­uil­plaats van de piraten al on­vindbaar te zijn. Bovendien is het hol goed tegen indringers beveiligd, daar de Zeeoger het niet hoog op heeft met ongenode bezoekers en ze bovenal geen begrip kan opbrengen voor mensen die haar een vette buit trachten te ontnemen ...

INLEIDING IN ALBENHUS

---------------------

Eerste ontmoetingen

Met rollenspelen is het als met vele andere spelen : men kan er zich oppervlakkig ofwel zeer intensief mee bezighouden; men kan het als zuiver tijdverdrijf opvatten of er echt bezield mee bezig zijn. In elk geval geldt ook hier weer het eenvoudig gezegde : 'Wat men zaait, zal men oogsten.' In de eenvoudigste vorm van rollenspel leest de spelleider de diverse hoofdstuk­ken voor en de spelers leggen vervolgens uit hoe ze het pro­bleem denken aan te pakken. In de meer verfijnde vorm van het spel doet de Meester de moeite, de spelwereld levendig over te laten komen. Hij zal de tekst uit het boek doorspekken met geïmproviseerde detailbeschrijvingen en in de huid van de vele karakters kruipen, die het boek rijk zijn : de Meester laat ieder naar zijn stand uit de hoogte op de helden neerkijken of hen op vulgaire wijze vervloeken. Op het éne moment is hij een zeurend kind en dan is hij weer een handenwringende grijsaard.

Een speler, van zijn kant, gebruikt de ik-vorm, als zijn held iets zegt; hij fluistert, als de situatie van hem stilte verlangt en hij verheft plotseling de stem als de held zich kwaad maakt.

Het staat buiten kijf, dat deze kunst van het rollenspel, versterkt door het inleven van de spelers, naar interessante gebeurtenissen voert. Zo maakt U avonden mee die U niet licht zal vergeten, in plaats van een pretentieloos geleid spel dat niet veel meer voorstelt dan een gekunstelde discussie over het thema fantasy. Neem daarom deze goede raad van ons, 'oude rotten' aan : Als U al voor dit spel gekozen hebt, doe het dan ineens goed - en liefst meteen van het begin af aan.

Stem U af op de eerste ontmoetingen, die de nieuwe spelsessie moeten inleiden : Ten eerste is daar de kennismaking van de helden met de nieuwe wereld. U moet een denkbeeldige omgeving beschrijving, een wereld, die slechts in de gedachten van spe­lers en Meester bestaat. De spelleider en de auteur moeten ervoor zorgen dat dit beeld geen leegte blijft. We hebben geprobeerd de mensen, dingen en gebeurtenissen die de helden zullen ondergaan, zo aanschouwelijk mogelijk weer te geven. Dit scenario moet nu door de spelleider leven ingeblazen worden. Dat is de opgave van de Meester.

De ontmoeting tussen de helden is ook van belang en daarvoor nog de kennismaking tussen de speler en zijn held. Zorg er als Meester voor dat elke speler de gelegenheid heeft met zijn held vertrouwd te geraken. Spijts alle ongeduld van Uw kant om U in Uw allereerste avontuur te storten, wijst de ervaring ons erop dat het het best is om voor de eigenlijke spelsessie, een ontmoeting vooraf te laten gaan, waarin de spelers gewend geraken aan hun karakter en samen met de Meester een voorge­schiedenis voor de helden creëren. Alleen wanneer de spelers een beeld hebben van hun held, of hij uit de stad komt of van het pletteland afkomstig is, of hij een harde of een gelukkige jeugd heeft gekend, welke belevenissen zijn jeugd kleurden en welke vrienden en leermeesters hij heeft gehad, zal een speler weten hoe hij zijn held moet spelen. Moedig de spelers aan een mooie levensloop in mekaar te steken en, als ze daar lol in hebben, oefen dan een beetje de manier in waarop een held spreekt en zich uitdrukt. Een zwerver zal het gepaster vinden om een dronken vechtersbaas terecht te wijzen met de woorden : 'Hier gaat zodadelijk iemand enkele tanden ophoesten!' terwijl een strijder van adel het eerder zo zal formuleren : 'Eerwaar­de heer, zo U in Uw verfoeilijke bemoeienissen volhardt, zal U in zware moeilijkheden geraken. ... '

Pas als alle spelers in enige mate met hun figuur vertrouwd zijn, zal de eerste ontmoeting met de andere helden plaatsheb­ben. Deze ontmoeting stelt dan meteen het begin van het avon­tuur voor.

Het avontuur begint (bijna)

De herberg 'In de waggelende eenhoorn'

Algemene informatie :

De plaats, waar de helden hun eerste ontmoetingen met elkaar beleven, bevindt zich in Albenhus, een stad aan de grote vloed, de hoofdstroom van Avonturië. Alhoewel de naam Albenhus op een Elfse oorsprong duidt, werd het stadsbeeld en de archi­tektuur eerder door de vele Dwergen beïnvloed, die zich hier genesteld hebben. De meeste huizen zien er massief en laagge­bouwd uit - dikwijls is het gelijkvloers meer dan een voet diep in de grond gegraven - de vensters zijn smal en worden 's nachts met dikke, eiken luiken afgesloten. Met mos begroeide, rieten daken beschutten de bewoners van de stad voor wind en regen.

De buurt rond Albenhus'rivierhaven biedt echter een ander beeld : Hier hebben al de mensen, die het geld zien 'binnen­stro­men', zich gevestigd. De hoge gevels van de magazijnen dringen zich tot vlak tegen de kades, handelskantoren pralen met hun bontgekleurde wapenschilden ("Jelinda Sulfensiek en Dochter - Verschepingen in alle bekende havens van de we­reld"), een grote hoeveelheid herbergen bieden de binnenschip­pers en de reizenden spijs, drank, onderkomen en vertier.

Eén van de vele herbergen uit Albenhus toont op zijn uithang­bord een slecht geschilderd dier, dat min of meer aan een witte geitebok doet denken, die zijn hoorn verloren heeft en gevaarlijk uit evenwicht is. Daarboven staat in lichte, gele letters te lezen 'In de waggelende eenhoorn'. De 'Eenhoorn' is een stevig gebouw van gemiddelde kwaliteit en bijlange niet zo chic (of zo duur) als het beroemde hotel 'Admiral Sanin', maar aan de andere kant ook weer niet zo slonzig als het beruchte 'Kielzwijn' waar een slaapplaats nauwelijks een heller kost, maar waar reeds menig zeeman met een beurs armer en een buil rijker ontwaakt is.

In de 'Eenhoorn' kost een overnachting met ontbijt (een kom soep met brood en een kan bier) 4 hellers; daarvoor wordt het stro in de slaapzaal eenmaal per week ververst en worden de dekens eenmaal per maand gewassen. Meer kan men voor dit bedrag dan ook niet verwachten.

De waard Jaarn Terubain en zijn vrouw Ilke baten de 'Eenhoorn' nog maar een paar jaar uit. Beiden zijn nauwelijks dertig jaren oud en aan hun dikke, rode haarbos zijn ze makkelijk als rasechte Alberniërs te herkennen. Zij zijn meestal goedgemutst en steeds in voor een grap of een kwinkslag met de gasten. Samen met hun drie kinderen - de tienjarige Franka helpt al mee in de herberg - bewonen ze de kamers achter de gelagzaal. De tweede, door een voorhang afgescheiden ruimte is de ver­blijfplaats van de beide meiden Seola en Lorne.

De gelagzaal is een grote, meestal door tabaksrook benevelde ruimte met een grote kook- en stookplaats aan de zuidwand en een lange toog aan de oostkant.

Een trap aan de noordzijde voert naar boven tot aan een gale­rij waarop men aan de westzijde een grote slaapzaal vindt en waar men aan de oostzijde twee tweepersoonskamers voor belang­rijke gasten vindt. Deze kamer bevindt zich boven de woonruim­te van de waard en waardes.

De gelagzaal is haast de hele dag gevuld met gasten, want de 'Eenhoorn' staat bekend om zijn goede Ferdoker bier en zijn stevige maaltijden. Aan de tafels met de hagelwitte borden vindt men steeds een bonte mengeling van plaatselijken en reizigers. Havenarbeiders spoelen hier het stof door de keel en binnenschippers zingen hun liederen en meten zich met de stalknechten in het messenwerpen. Eén of andere boer zit stilletjes in een hoek en een aan lager wal geraakte edelman dweept met een rondborstige vrouw, terwijl hij over 'goeie ouwe, gouwe tijden' verteld.

Meesterinformatie:

Kortom, de 'Eenhoorn' herbergt een bont gezelschap van inter­ressante personen en als Meester zal U de handen vol hebben als U al die personages gestalte wil geven en U Uw spelers de typische atmosfeer van een avonturijns volkscafé wil laten opsnuiven. We steken U hierbij een handje toe in de vorm van enkele korte beschrijvingen van een paar typische peronages en enkele citaten waaruit gemakkelijk een heel gesprek vol heer­lijke 'stam­menépraat' kan gesponnen worden.

Personen in de 'Eenhoorn'

Jaarn Terubain

1.78 groot, 29 jaar, rootblond, blauwe ogen, gezet, heeft een kleine bierbuik, luide, krachtige stem, draagt kledij, passend voor een waard : kleine, grauwe puntmuts, ruige, wollen broek, een lange, donkerblauwe schort, wollen kousen, klompen.

Citaten : "Treed binnen, treed binnen, hooggeachte heer, edele dame! Hier zit U goed als U een verfrissing, voedsel en onder­dak zoekt!" "Als hier iemand een muis in zijn soep vindt, dan zeg ik 'em : 'Die mag je behouden, goede man, maar zeg het niet verder, anders willen de andere gasten dat ook allemaal hebben ... '" "Betaal uw kamer maar beter vooraf, dan weet je tenminste hoeveel je over hebt om nog te verteren."

Ilke Terubain

1.69 groot, 28 jaar, roodblond, blauwe ogen, mollig, met stevige boezem, draagt een blauwe rok en een wildlederen snoerschort met een witte blouse eronder, wollen kousen, klompen.

Citaten : "Of dat echt Ferdoker bier is? Wat denkt u wel? Dat wij hier lammekespis schenken zoals die van hierover?"

"Ons bier is koud en ons eten vet - of had je het liever omgekeerd gehad?"

Franka, de dochter van de waard

1.38 groot, 10 jaar, roodblond haar, blauwe ogen, sierlijk, draagt een grauw kleed met een witte schort, schoenen met gespen.

Citaten : "U hebt de juiste keuze gemaakt, heer reiziger : een betere herberg dan de Eenhoorn vindt U in heel Albenhus niet." "U ziet er wonderschoon uit, edele heer; U komt vast uit Gareth ... " "Als ik groot ben, wordt ik een strijdster, net als U, edele dame."

Reto en Pamina, de tweeling

De jongste kinderen van waard en waardes zijn nog maar 9 maanden oud en brengen de dagen nog in de wieg door.

Citaat : "Ladladllaldlgrmpff ... "

Seola, meid

1.72 groot, 19 jaar, blond, blauwe ogen, zeer slank, draagt een grauw, wollen kleed en een stijve, witte muts, wollen kousen en klompen.

Citaat : "Zulk een braadspies tegen de hand doet écht pijn, dus hou je poten van mijn lijf!" "Hoed je voor die dikke Lorne, die heeft kleverige vingers, als je begrijpt wat ik bedoel ... "

Lorne, meid

1.64 groot, 21 jaar, bruinharig, bruine ogen, echt mollig, draagt een grauwe rok en een snoerschort met forse snit, klompen.

Citaten : "Als ik eerst m'n eigen herberg open, zou ik alleen het allerfijnste koken, begrijp je?" "Pas op voor Seola, dun als een plank, maar iedereen valt voor haar schone ogen : die doet het zelfs met Dwergen!"

Elgor Rubendick, voerman

1.79 groot, 35 jaar, donkerblond, blauwe ogen, stoer, ruwe, krakende stem, draagt een grauwe hoed met een veer, een grauw, wit hemd, wollen broek, hoge laarzen, lange dolk.

Citaten : "En ik ren naar de andere kant van de wagen, maar die schavuit had me al horen aankomen. Ik - ook niet achter­lijk - haal uit met m'n rechtervoet en geef hem een trap in zijn maag, zodat hij halsoverkop de struiken in vliegt!"

Fedora Inkel, havenarbeidster

1.85 groot, 39 jaar, blond, blauwe ogen, breed geschouderd, luide, krachtige stem, draagt een jas en een broek uit zwaar zeildoek, een touw als gordel, geen schoenen.

Citaten : "Zes dagen heeft die schuit aan de grond gezeten en geen van die kadavers had de moeite genomen, de viskes te voeieren. De meesten crepeerden al serieus; bij de Naamlo­ze, wat een stank was dat!"

Gugol Tanner, handelaar

1.78 groot, 45 jaar, zwart haar, bruine ogen, slank, draagt een versleten, groene wambuis met aangenaaide armstukken, een nauwe, groene broek, grauwe kousen, schoenen met gespen, rapier.

Citaten : "Zulk een knopen hebben de mesnen in Honingen nog nooit gezien. Wat zeg ik? In twee dagen was ik totaal uitver­kocht, bij Phex!"

Dimiona Pern, handelaarster

1.65 groot, 52 jaar, bruin haar met grijzende plekken, bruine ogen, slank, draagt een grauwe wambuis en eenzelfde broek, gele kousen, schoenen met gespen, kort zwaard.

Citaten : "Vandaag de dag vraagt niemand nog kwaliteit. Goed­koop moet het zijn, dat is het belangrijkste. Als het goedkoop is, wordt het gekocht of als het uit Maraskan komt en dus na drie dagen kapot gaat!"

Erborn van Hinsinken, Baron uit Bornland

1.94 groot, 36 jaar, blauwe ogen, mager, draagt een vergeeld hemd, een blauwe, bevlekte wambuis, een blauwe broek met glanzende pijpen, een rode sjerp, korte, bruine laarzen, zwaard.

Citaten : "Het toernooi van Rivilauken! Niets gaat er boven Rivilauken, bij m'n ziel! Wie in Rivilauken triomfeert, moet ook in Gareth zijn kans wagen. Zeg eens, goede vriend, geef jij het volgende rondje? Ik zit door m'n kleingeld heen."

Luta Sedara, acrobate

1.59 groot, 28 jaar, helblond, blauwe ogen, mager, knap, draagt een blauwe band in het haar, een gele blouse en een korte, geelgroene plooienrok, lange, rode laarzen, een kleine dolk.

Citaten : "Ik zeg het nog, een goede artiest is even machtig als alle soorten van magie. Wat ik kan, heb ik geleerd en dat doen ze me niet zo gemakkelijk na, maar zo'n magische krabber kan iedereen zijn die toevallig bij de geboorte die astrali­teiten gekregen heeft. Bah!"

Alrik Jenderwein, binnenschipper

1.87 groot, 39 jaar, roodblond, blauwe ogen, gespierd, maar met een aanzienlijke buik, luide, krachtige stem, draagt een breedgerande strohoed, grauw hemd, zware, blauwe jas, klompen, sabel.

Citaten : "Alleen wie op de grote rivier gevaren heeft, noem ik een echte schipper! Het oude water is slinks en het loopt zoals het wil. Waar gisteren een draaikolk was, is vandaag een zandbank en als de Oude op een jaar langs rechts aan de Dra­kentoren vloeit, legt hij zich het volgende jaar links! Wie niet al z'n trucjes kent, die haalt zich wat op de hals, dat zweer ik je!"

Spijzen en dranken

Een menukaart met een paar dozijn koude en warme gerechten kan men in geen enkele avonturijnse herberg verwachten - en in 'In de waggelden eenhoorn' zeker niet. Er wordt gegeten, wat de pot schaft, wat de waard die dag gekocht heeft; mogelijkerwijs kan men ook de resten van gisteren bestellen - en daarmee zijn de keuzemogelijkheden dan ook rond.

Brood met soep (koud) : 3 kreuzers

Brood en kaas : 12 kreuzers

Brood en worst : 18 kreuzers

Vla : 5 kreuzers

Vla met bessenjam : 15 kreuzers

vissoep : 30 kreuzers

Gekookte kool met ham : 35 kreuzers

Vleespastei : 60 kreuzers

(alleen op Praïosdag)

Kan bier : 8 kreuzers

Schnaps : 10 kreuzers

Beker melk : 4 kreuzers

Nadat U nu de herberg en haar publiek hebt voorgesteld, kan U zich natuurlijk nog afvragen, waarom deze uitgebreide verto­ning in feite nodig was, daar naar U vernomen hebt op bladzij­de 6, de herberg 'In de waggelende eenhoorn' een totaal onbe­langrijke rol speelt in het avontuur. Ja, het had zelfs een andere herberg kunnen zijn.

Daar zijn meerdere redenen voor : Ten eerste kan de 'Eenhoorn' U, beste Meester, als model dienen voor het geval dat U later zelf een herberg gestalte wil geven; ten tweede stelt deze herberg een eerste kennismaking tussen de helden en een stuk van Avonturië voor en dan mag er dus niet te zuinig omgespeeld worden met details; ten derde hebben de helden zulk een 'kalme ruimte' nodig om in alle rust in de sfeer van het avontuur te geraken.

Hoezeer dit laatste punt zijn werking uitoefent op de spelers is, zal waar­schijn­lijk pas na een paar sessies blijken. Juist tijdens die rust in een herberg of tijdens een koopdagje op de markt hebben de helden de gelegenheid, de rol van hun held uit te spelen en neer te zetten. Als ze later eenmaal door schur­ken omsingeld worden en - terwijl de aanvals- en afweerworpen op de tafel rollen - om hun leven vechten, zal het voor hen uiteraard moeilijker zijn de specifieke karaktertrekken van hun held gestalte te geven.

Aldus gunnen we de spelers het genoegen hun held in gesprek met de waard en de andere aanwezigen te brengen. Neem daarvoor de tijd! Natuurlijk wacht U vol ongeduld om de helden met de gevaren van het avontuur te confronteren, maar onderdrukt U voorlopig die wens nog even. Moedig de helden aan tot een gesprek - in eerste instantie met een Meesterpersonage, maar later met elkaar. Beschrijf de atmosfeer , het eten en het gebouw. Laat de helden het een keer in hun nieuwe wereld gewoon worden. Het geeft niets dat de inleiding zo lang duurt. Zolang de helden (en de spelers) geen tekenen van verveling ­vertonen en branden om in actie te schieten, laat U ze maar doen.

In geen geval zal U Uw helden in het avontuur dwingen! Uitein­delijk komen daar een boel onaangename gevoelens en gevaren uit voort, zodat het eigenlijk beter is de helden te laten denken, dat ze zichzelf in hun lot gestort hebben.

Het avontuur begint (meteen)

Optreden van de helden

De 'waggelende eenhoorn' is dus dé plaats, waar we de helden in het begin van dit avontuur terugvinden - maar waarom eigen­lijk Albenhus en dan nog de herberg van de Terubains?

Ove deze vraag kan U als Meester, daar ze voor dit avontuur niet relevant is, zou U er eigenlijk losjes overheen kunnen gaan en een­voudig­weg kunnen vertellen : "Op een namiddag zitten jullie in gezel­schap van een koude pul bier aan een tafel in een her­berg. Dan gebeurt er ... "

Maar daarmee storten we ons overhaast in het avontuur, daarmee de helden tot willoze poppetjes degraderend, die door het lot - in dit geval de Meester - klaarblijkelijk op elk wille­keurig moment op elke willekeurige plaats gebruikt kunnen worden. De spelers voelen zich vanaf het begin onderworpen aan de loop van een verhaal en onpersoonlijk behandelt - bepaald geen goede start van een spelsessie.

Hier is het aan te bevelen voor elke held een kleine motivatie in te bouwen, waarom hij zich op dat tijdstip in Albenhus bevindt. Deze voorbereiding zou, naar ieders mogelijkheden, samen met de speler en meteen nadat hij zijn held 'geworpen' heeft en met een voorgeschiede­nis heeft uitgewerkt, plaatsvin­den.

In wat nu volgt, bieden we zo een paar motivaties aan. U kan hen als impuls gebruiken voor eigen creatieve ideeën, die U dan veel nauwkeuriger voor de helden waarvoor U leidt, uitwer­ken kan.

Algemene informatie :

De magiër

wou in Albenhus bij een hoge magiër een zeldzaam boek ("Verge­ten wegen der Arcane wetenschap, 80 blz., 412 v.H. van een onbekende Tulamied, waarde : 80 Duk.) kopen, omdat er een formule, die hij nog maar gebrekkig beheerst, in staat, die hij daar­mee erg precies en zo voorbeeldig kan aanleren dat de magiër op dat gebied aanzienlijke vooruitgang zal maken. De volgende alternatieven bieden zich aan :

De magiër had het boek daadwerkelijk kunnen kopen (voor 65 Duk.) en is sindsdien uitgesproken overmoedig en in voor goede zaken;

Hij moest passen bij de verkoop (de prijs was naar 105 Duk. gestegen) en is sindsdien nors gezind en verbitterd; hij had zichzelf echter dit boek beloofd en moet dus nog ergens 40 Duk. vandaan zien te 'toveren'. Thans zoekt hij naar een mogelijkheid om het geld bij elkaar te krijgen.

(Handelen)

De krijger

komt van de begrafenis van zijn goede vriend Gero van Eich­stock, waarmee hij de akademie heeft doorlopen en reeds vele gevechten mee heeft geleverd. Gero is tijdens de jacht van zijn paard gevallen en gestorven nog voordat hij zijn verloof­de had kunnen huwen of zich in de strijd had kunnen bewijzen - te Burg Eichstock - die een paar mijlen van Albenhus verwei­dert staat - was vervuld van rouw over de vroege en zinloze overlijden en het humeur van de krijgers, die zich al enkele dagen geleden in de 'waggelende eenhoorn' geïnstalleerd heb­ben, is somber gestemd.

(Mensenkennis)

Alternatief : De krijger komt voor het huwelijk van zijn vrien­d. Het uitgelaten feest heeft twee dagen geduurd en de krijger is een beetje moe, maar nog altijd onder de invloed van het zuipen, zingen en dansen, heeft hij zich voor zijn terugreis in de 'Eenhoorn' ingekwartierd.

(Dansen)

De zwerver

moet naar Albenhus vluchten, omdat hij in zijn geboortestad een paard aan een man van adel verkocht heeft. Het paard was jong en gezond, de prijs geenszins te hoog en indien de zwer­ver ook echt de eigenaar van het dier was geweest, had niemand zich over het geval druk gemaakt ...

Het is maar de vraag of de zwerver, zijn kompanen vrijmoedig de ware toedracht van deze zaak zal vertellen. Waarschijnlijk zal hij volhouden dat hij reist om te leren en de beroemde eethuizen van Albenhus wil proberen.

(Liegen)

Alternatief : De zwerver heeft in Albenhus een jonge, knappe, rijke dame het hof gemaakt. Het waren prachtige dagen, gevuld met onvergetelijke momenten, totdat haar echtgenoot uit Gareth terugkeerde ...

(Verleiden)

De Elf

trekt slechts uit nieuwsgierigheid de wereld rond. Laatst was hij op een festival in de Ambosbergen en had daar fluit ge­speeld. Nu is hij op weg naar Havena, om de legendarische havenstad te zien waar schepen, 'zo hoog als burchten' zouden zijn.

(Mensenkennis)

De Novadi

heeft voor de eerste keer in zijn leven een reis per schip ondernomen en is van Havena stroomopwaarts gevaren. Bij het binnenlopen in de haven van Albenhus werd hij echter zo zwaar geraakt door een laadboom dat hij er een gebroken arm aan over hield. Dat is nu zes weken geleden en eindelijk is dit kwes­tuur in die mate genezen dat de Novadi weer opnieuw aan ver­derreizen kan denken.

(Heelkunde wonden)

De Thorwaler

had zijn bemanning verlaten en was op eigen houtje de talrij­ke kroegen van Albenhus gaan verkennen. De oneindige variëteiten van alcoholische dranken die in de vele herbergen voor handen waren fascineerde hem zó, dat hij zijn eigen, kleine expeditie met twee dagen heeft verlengd. Bovendien was hij aan de och­tend van de afvaart nog zo erg beschonken dat hij zijn schip miste. Sindsdien hangt hij rond in de 'Eenhoorn', verbrast de rest van zijn geld en wacht op een ander Thorwaals schip dat Albenhus aandoet.

(Dinken)

De Dwerg

heeft de beroemde Ingrimmtempel van Albenhus bezocht, waar een oeroud beeld van de Dwergengod staat. Nadat hij enkele dagen achter elkaar in gebed heeft doorgebracht in de tempel en in aanschouwing van het beeld heeft doorgebracht, voelt hij zich gesterkt en vol vertrouwen : waarheen zijn reis over Avonturië hem ook zal voeren, zal zijn God hem steeds bijstaan, hem voor gevaar waarschuwen en hem naar goud en edelstenen leiden.

(Gevareninstinct)

Alternatief : De Dwerg heeft geholpen een oude toren in de stad te herstellen. De arbeid is nu gedaan, de lonen uitbe­taald en de Dwerg is klaar voor nieuwe opdrachten.

(Klimmen)

Het spreekt van zelf dat de meeste verhalen misschien niet zullen stroken met het karakter van uw helden. Opdat de voor­geschiedenis ook een beetje beïnvloed zou hebben voor het profiel van de helden, kan U de helden meteen een verhogings­worp toestaan op het talent dat tussen haakjes staat ver­meld.

Wat voor een verhaal U de helden ook meegeeft, u zal het steeds moeten aanpassen en voor elke held afzonderlijk het verhaal een draai geven : zo houd je een gespreksthema over, als de helden elkaar voor het eerst ontmoeten.

Uit het volgende hoofdstuk, waarin het uiteindelijk tot een paar interressante acties zal komen, kan men eigenlijk niet tot het avontuur rekenen, omdat het met het verhaal waar de helden in verstrikt zullen raken, geen uitstaans heeft. Het dient vooral om de helden met elkaar te laten kennismaken en ze al een heldengroep te laten geworden. Bovendien zal het een beetje leven in de brouwerij brengen en er kan eindelijk een keer naar hartelust gedobbeld worden.

De kreupele

Meesterinformatie :

Nadat elke held in de 'Waggelende eenhoorn' is ingekwartierd, zich met de herberg vertrouwd heeft gemaakt en een kleine babbel met de waard of zijn vrouw gemaakt heeft, kan onze scène beginnen. Tot hiertoe hebt U de helden rongeleid in de herberg, ze de atmosfeer er laten opsnuiven en de aanwezige personen beschreven. We gaan ervan uit dat de helden elkaar nog nauwelijks kennen, dat ze zelfs nog niet eens met mekaar aan tafel zaten.

Algemene informatie :

De deur van de 'Eenhoorn' vliegt open en 5 (Pas het aantal herrieschoppers aan het aantal helden aan zodat ze even sterk zijn.) lawaaierige gestalten dringen de herberg binnen. Naar hun kleding te oordelen - ze dragen allen stijve hemden en lichte, witte broe­ken - gaat het hier om matrozen van een vrachtschip van de Grote Rivier.

"Hela, waard, breng ons bier!" brult de grootste van hen als de groep zich een grote, vrije tafel in een hoek van de gelag­zaal toeëigent.

"Niet in slaap vallen, roestkop," brult een ander,"of we zijn hier weg!"

Met lood in de schoenen brengt Jaarn enkele bierkroezen naar de nieuwe gasten en zet ze zonder iets te zeggen op de tafel.

"'Alstublieft mijne heren' zeggen we dan!" roepen ze hem tegen, maar de waard doet er het zwijgen toe en keert terug naar de toog.

(Als Meester moet U ermee rekening houden dat enkele helden al heel vroeg betere manieren willen leren - een na­tuurlijke reactie. Niettemin moet U proberen dit te vereidelen door ofwel snel de volgende scène te plaatsen ofwel door de waard, de helden te laten toespreken met : "Laat af, vrienden, deze mensen gaan straks wel weer verder."

Het is namelijk belangrijk dat alle helden aan het nakende gevecht deelnemen en op dit tijdstip kunnen sommige helden zich nog niet genoeg geprovoceerd voelen.)

Als de matrozen zich met hun bier bezighouden en voor een ogenblik 'rustig' zijn gaat de deur opnieuw open. Deze keer wordt ze voorzichtig opengeduwd en een armzalig creatuur komt binnen strompelen : een kreupel jongetje met dunne X-benen, een kromme rug en een zware, halsloze kop op de smalle schou­ders. Hij praat kort met de waard en hinkt dan naar de tafel het dichtst bij de toog, waar een handelaar zit. Op dat moment beginnen de matrozen te brullen : "Wat is dat daar voor een gedrocht?" "Scheer je weg, jij monster!"

"Laat hem met rust," roept de waard,"hij stoort toch niemand." Dan legt hij aan de helden uit : "Het is een arme wicht. Moet zijn oude grootmoeder onderhouden en heeft zelf al niets te bieden ... "

"Hij stoort ons wel," schreeuwen de matrozen,"vergeleken met hem is zelfs een oger een schoonheid! Weg jij, ongedierte, je verziekt de lucht!" Daarop staan twee, drie matrozen op en lopen op de knaap toe. Deze vlucht tot achter de tafel van de helden en kijkt angstig in het rond.

Zo, nu kan het spel beginnen - voor een echte held is er nu geen houden meer aan! Maar voordat we ons in het gevecht gaan storten, moeten er nog enkel opmerkingen gemaakt worden : Het kan zijn dat enkele spelers zelfs nu nog weigeren deel te nemen aan de knokpartij. Daarvoor kunnen verschillende redenen zijn : Een speler zegt 'dat hij zich uit principe niet mengt in zaken die hem niet aangaan - als speler zowel als held niet - zo leeft men langer en gezonder; een speler beslist dat 'het niet bij zijn zwerver past om zich voor een zaak in te zetten waarbij niets te verdienen valt'. Een wijsneus van een speler kan ook zeggen dat 'het in het Middelrijk gebruikelijk is dat kreupelen gepest en gekweld worden'.

Als uw spelers zo reageren, dan hebt U een probleem. Ze moeten het spel op dat moment onderbreken en eerst een paar principes verklaren : het gehele spelsysteem gaat ervan uit dat de helden, 'de goeden' zijn. Avonturië is Aarde niet en het spel heet niet 'Overleven tot elke prijs'! Zo goed als al onze scenario's zijn erop gebaseerd dat er een duidelijk onder­scheid bestaat tussen goed en kwaad en de helden is nu eenmaal de rol van wreker, redder in nood, behoeder der zwakken toebe­dacht. Ze beleven het avontuur, waarin ze de veelvuldige problemen overwinnen, die het kwaadwillende lot hen heeft bereid. Daarbij worden ze dan nog door hun moraal gehinderd : Voor de slechterikken heiligen de doelen, de middelen, maar de helden moeten zich in de keuze van hun middellen beperken, als ze zich gewetensvolle principes willen aanmeten. Alleen zo, doordat deze moeilijkheden overwonnen worden, ontstaan er spannende scenario's; ook de meeste avonturenromans en speel­films functioneren volgens dit systeem.

Als de opdracht uit een rollenspelavontuur luidt : "Vergaar 100 Dukaten en doe maar wat je goeddunkt," is dat misschien een originele oproep, maar een spannend spel zal er nauwelijks uit voortkomen, daar de helden dan gewoon ergens een weerloos slachtoffer moeten vinden om die van zijn geld te bevrijden.

Licht dus Uw spelers in, welke partij ze op zich nemen, anders brengen ze ook in elk verder avontuur het heldentype in dis­krediet. De eeuwige tweestrijd tussen goed en kwaad moet overigens geenszins zwart-wit afgeschilderd worden in een wereld waar de schurken alleen maar slecht zijn en de goeden zo edel zijn, dat ze bijna saai worden. Dit ligt nu in de hand van de Meester, om de booswichten niet één dimensionaal voor te stellen. Het is de zaak van de spelers, hun karakters zo te spelen, dat ze zich in regel steeds aan de zijde van het goede zullen aansluiten, maar daarnaast zo rijk zijn aan facetten dat die held niet meer zo eenvoudig te doorzien is.

Maar natuurlijk willen we hopen dat heel dit betoog voor U overbodig is, omdat Uw spelsessie zich uiteraard sowieso normaal zal verlopen : In de 'Eenhoorn' wordt een meelijwek­kend, hulpeloos creatuur bedreigd. Wie zoiets toelaat, ver­dient het niet 'held' genoemd te worden. Stroop je mouwen dus maar al op, bal je vuisten en sla dat hatelijke schorriemorrie neer!

Het gevecht

Meeterinformatie :

De matrozen :

Permian : 1.84 groot, ca 30 jaar, gespierd, blond,

UV 35; AV/AW boksen 8/8

Ludigo : 1.75 groot, ca 25 jaar, schraal, doonkerblond,

UV 30; AV/AW boksen 8/6

Haldan : 1.82 groot, ca 30 jaar, bruin haar,

UV 35; AV/AW boksen 9/7

Selinde : 1.69 groot, ca 20 jaar, mollig, donkerblond,

UV 32; AV/AW boksen 7/6

Lysmine : 1.72 groot, ca 25 jaar, slank, rootblond,

UV 31; AV/AW boksen 8/6

De matrozen zijn bedronken en uiterst strijdlustig. Dat ver­klaart hun waarlijk lage scores voor 'boksen' en 'uithou­dings­vermogen'. Dat betekent echter ook dat ze alle acties tijdens het gevecht als een provokatie zien. Het heeft aldus geen enkele zin met hen te willen praten. Alles, wat een held bij deze gasten oogsten kan, is een brutaal "Zwanst met een ander, platbroek!" gevolgd door een krachtige vuistslag.

De matrozen zijn ongewapend en ook van de helden wordt ver­wacht dat ze hun ijzerwinkel laten waar die zit en het gevecht met de blote vuist uitvechten. Moest toch iemand een wapen trekken, dan roept plots de waard : "Niet met zwaarden, bij de Twaalf! Als de stadswacht dat ziet, sluiten ze mijn herberg en gooit men jullie in de toren!"

Denk eraan dat bij een boksgevecht alle schadepunten niet van de levensenergie, maar van het uithoudingsvermogen afgetrokken worden. (Zie ook het ODM-regelboek II blz.31 "Wapenloos ge­vecht")

Zo, nu hebt U de handen vol : 4 tot 5 man-aan-man gevechten schieten in gang, aanval- en afweerworpen moeten gedobbeld worden, schadepunten worden uitgedeeld en afgetrokken worden van het uithoudingsver­mogen van de getroffenen - en dat alles niet in één keer!

Niettemin moet U er werk van maken om de juiste stemming in het gevecht te brengen : Rol niet alleen de worpen om daarna eenvoudigweg mee te delen of er raak geslagen werd of niet, maar lever een echt verslag (vergelijkbaar met een boksrepor­tage) af. Dus niet : "Matroos A werpt voor aanval een 5!" Maar wél : "De kleine Ludigo knalt een geweldige rechtse hoek! Wat zal het zijn, Alrik, hou je je dekking?" (Dat betekent : "Werp voor je afweer!") "Dikke Selinde is zo zat, dat ze een gat in de lucht slaat (aanval mislukt)." - "Jouw uppercut gaat recht op z'n doel af. Permians kin kraakt bedenkelijk." (Helds aanval lukt - matrozen afweer mislukt)

Zonder dat U daar de spelers toe moet verplichten, zouden ook zij in deze bewoordingen hun acties moeten kunnen beschrijven en gesamenlijk maakt U er een gevechtsbeschrijving van waar iedereen veel plezier aan beleeft - diegenen die tegen het canvas gaan uitgezonderd ...

Meesterinformatie :

De helden zullen hier hun eerste gevecht naar alle waarschijn­lijkheid winnen. Het zou niet slecht zijn, moest U als Meester het dobbelgeluk een handje toesteken. U kan bijvoorbeeld te allen tijde een matroos die zwaar getroffen wordt door een held, de benen laten nemen. Daarmee zijn zijn makkers in de minderheid en dan zullen ze waarschijnlijk al niet té lang meer weerstand kunnen bieden.

De helden leren elkaar kennen

Algemene informatie :

Na het gevecht - de vechtersbazen hebben steunend en kreunend hun heil in de vlucht gezocht en ook de kreupele is in het tumult erin geslaagd te verdwijnen - biedt de waard, de helden een tafel aan en schenkt hen een kroes wijn - lieblichen Yaqirtaler - die hij eigenlijk voor een heel bijzondere gele­genheid bewaard had.

Meesterinformatie :

Nu is het aan de helden om mekaar wat beter te leren kennen. Indien de spelers zich al te aarzelend gedragen, kan U, als waard, de aanzet tot een gesprek geven : "U hebt daar een paar geweldige klappen uitgedeeld - zeg eens, heer, waar hebt u dan zo geod leren boksen?" - "Het schijnt me toe, dat jullie niet van hier zijn. Ik denk dat jullie uit het noorden (het zuiden) komen ; dan hebt U zeker een lange reis achter de rug ... "

Het volstaat de spelers aan te zetten tot een gesprek. Als de helden eenmaal los gekomen zijn, zal U als Meester het geduld opbrengen om hen hun woordje te laten plaatsen. Het is - juist op deze eerste spelsessie - de bedoeling de spelers tot het beleven van het rollenspel te bewegen. Wanneer U daarbij resultaat heeft, kan het gebeuren dat de spelers in hun ijver, de rol van hun held te spelen, hun omgeving en de spelleider volledig vergeten. Wacht in dat geval gewoon een tijdje af en verval niet in de fout, te snel naar het volgende hoofdstuk over te gaan. Bovendien heeft U, als U niet stilletjes aan tafel wil blijven zitten, steeds de mogelijkheid, zich in de huid van de waard aan het gesprek deel te nemen, terwijl U nieuwsgierig vragen stelt of een anecdote uit het alledaagse herbergleven ten beste geeft.

Meesterinfo :

Terwijl de helden van de gelegenheid gebruik maken om de anderen beter te leren kennen, begint ongemerkt het avontuur.

Het avontuur begint (echt!)

Twee vrouwen

Meesterinformatie :

Nadat de helden een geruime tijd met elkaar gekletst hebben, zal U hun aandacht afleiden op een nieuwe gast vestigen, die zonet de gelagzaal betreden heeft.

Algemen informatie :

Door de deur komt een roodharige, ongeveer 1.75 grote vrouw. Ze telt waarschijnlijk 25 jaren, is slank, zeer knap en draagt een lederen uitrusting, een zware sabel aan de zijde zowel als een paar hoge laarzen en een breedgerande zwarte hoed, waaron­der rode, zijige lokken komen rollen en tot over de ruf val­len.

Nadat ze een ogenblik rondgekeken heeft in de gelagzaal, loopt ze op een tafel in een verre hoek af waar reeds de hele tijd een vrouw - ongeveer even oud - zat. Deze vrouw is een eerder onopvallende verschijning : haar asblond haar is in een strak­ke knot samengebonden, het smalle, bleke gezicht wordt gedomi­neerd door een grote haviksneus. De vrouw draagt een wambuis, een lange, wijde rok uit dure, grijze stof en een bril een donker, hoornen montuur.

Nadat de roodharige vrouw zich aan haar tafel heeft neergezet, steken beide vrouwen de koppen samen in een intens gesprek, waarbij ze opvallend dikwijls naar de groep helden kijken. De roodharige voert blijkbaar het woord; de andere vrouw beperkt zich ertoe af en toe een vraag te stellen en te knikken.

Na een korte tijd (ongeveer een kwartier) nemen de vrouwen afscheid en verlaten - de éne door de voordeur, de andere door de achterdeur van de 'Eenhoorn' - de herberg.

Meesterinformatie :

De vrouw met de bril is Fedora Kopferfeld, de zuster van de ontvoerde (lees hiervoor blz. 6), die andere is de avonturier­ster Sinvey Schlagrecht. Ze hebben mekaar in de 'Eenhoorn' ontmoet om over de voorbereidingen van het transport van het losgeld te praten. Bovendien wou Sinvey haar opdrachtgeefster normaal gsproken haar metgezellen voorstellen. Daar ze die ondertussen verloren is, heeft ze vrouwe Kopferfeld op de groep helden gewezen en haar wijs gemaakt dat dát haar metge­zellen waren.

Let U erop dat de helden geen gelegenheid krijgen met vrouwe Kopferfeld te spreken. Laat ze snel door de achterdeur ver­dwijnen. Als de helden Sinvey Schlagrecht daarover aanspreken en haar vragen waarom zij naar hen zaten te kijken, dan ant­woord zij gevat : "Hebben we naar jullie gekeken? Dat is mij niet opgevallen. Wie jullie ook zijn - jullie zijn in feite toch wel een blik waar ... of hebt u wat te verbergen? Enfin, geeft niet. Van mij heb je niks te vrezen."

Het ware beter als U welke confrontatie dan ook tussen beide vrou­wen en de helden probeert te vermijden.

De scène met Kupferfeld en Schlagrecht vindt tegen twaalf uur 's nachts plaats. Daarna zullen de helden de avond zonder verdere moeilijkheden afronden en hun slaapgelenhe­den opzoe­ken.

De dronken wachter

Algemen informatie :

Als de helden de volgende morgend in de gelagzaal het ontbijt tot zich nemen, blijkt er nog maar één andere gast te zijn : een smalgeschouderde veertiger met blond haar en een kleine bierbuik. De man draagt een bevlekte wapenrok met het wapen­schild van Albenhus, zijn haren zijn in de war, de ogen rood­omrand. De vele details wijzen erop dat hij in de voorbije nacht geen bed gezien heeft. Zoals dat bij dronkaards wel meer gebeurt, praat hij hardop in zichzelf : "Je bent een arme kerel, Rudobert, een arme hond! Straks krijgen ze je, nu is het uit! Terubain, breng nog een biertje. Straks kan ik er sowie­so meer drinken ... komaan Rudobert, maak je klaar ..."

Als Rudobert Dannekin - zo heet de man - door een held (of als dat niet gebeurt door de waard) naar de aard van zijn miserie gevraagd wordt, verteld hij van drie avonturiers die uit de stadsgevangenis ontsnapt zijn : " ... zo een zwerver uit Elburum, een blonde krijger uit Tobrien en een novadische snol, die hebben me de sleutel afgepakt, mij, en dus ben ik eraan! Waarom ze in de gevangenis zaten? Ze zaten in de winkel "Regolans wapen- en rijsuitrustingen" en hebben met Regolan moeten vechten. Toen had de krijger, Regolan met een beeld op z'n kop geslagen zodat ze allebei braken, kop en beeld bedoel ik. Regolans kop, dat was niet zo erg, die heeft een dikke schedel, maar dat beeldje was een Efferdbeeld uit Ton...

En daarom zullen die drie niet alleen wegens manslag en in­braak terecht moeten staan, maar ook wegens godslastering. Dat zou wat geweest zijn, een half jaar in de bak en een flinke afstraffing met de knoet.

Maar nu zijn ze weg! Mijn sleutel hebben ze gepikt, mijn sleutel! Als de overste daar lucht van krijgt - en hij zál er lucht van krijgen - dan ben ik klaar! Terubain, trouwe ziel, schenk ze nog eens vol!"

Meesterinformatie :

Daarmee is het verhaal van Rudobert afgelopen. Kort daarna vertrekt hij om in een andere herberg zijn verdriet verder te verdrinken. Als de helden van hem meer inlichtingen willen, zal hij niet veel meer doen dan steeds opnieuw zijn jammer­klachten afsteken.

Bij de drie ontsnapten handelt het natuurlijk om de drie metgezellen van Sinvey Schlagrecht, maar dat is slechts een randdetail - met ons avontuur hebben die drie niets te doen.

Wat is er hier eigenlijk aan de hand?

Meesterinfo :

Ook de volgende scène kan U in de 'Eenhoorn' laten afspelen. De helden zitten dan vermoedelijk nog steeds aan hun ontbijt en bedisselen hoe ze deze dag zullen doorbrengen. U kan na­tuurlijk ook het moment afwachten waarop de helden de herberg verlaten om bijvoorbeeld inkopen te doen of hun paarden te gaan controleren.

Algemene informatie :

Plotseling staat de vrouw met de bril voor uw neus (Fedora Kopferfeld) en begint u in een stortvloed van woorden te bedanken : "Er zijn dus toch nog moedige tijdsgenoten in deze duistere wereld. Ik ben U waarlijk veel dank verschuldigd. Niet iedereen zou zoveel risico nemen, dat weet ik wel ... "

Meesterinformatie :

Nog voordat de helden kunnen reageren, laat U Sinvey Schlag­recht ten tonele verschijnen :

Algemene informatie :

Al even plots is achter de vrouw met de bril de vrouw met het rode haar verschenen. Zij knipoogt de helden toe en legt veelbetekend een vinger op de lippen. Dan mengt ze zich in het gesprek en zegt, terwijl de helden nog verstomd zwijgen : "Ach, u hoeft ons niet te bedanken. Uiteindelijk betaalt U er ons goed voor" - opnieuw een onopvallende knipoog naar de helden - "daar willen we dan ook goed werk voor afleveren ... maar kom nu, er zijn nog enkele dingen die we onder vier ogen bespreken moeten." Terwijl ze vrouwe Kopferfeld behoedzaam met zich mee troont, fluistert ze de dichtstbijzijnde held toe : "Een ogenblik kameraad! Later! Heb geduld!" Dan voert ze vrouwe Kopferfeld buiten gehoorsafstand van de helden.

Meesterinformatie :

Natuurlijk hebben de helden de mogelijkheid hun heel deze scène te bederven door Sinveys tekens te negeren en vrouwe Kopferfeld erop te wijzen dat er duidelijk een misverstand aan de gang is. Zulk een helden-reactie is - zoals speeltests hebben uitgewezen - zeer onwaarschijnlijk, maar altijd denk­baar. Dan moet u de loop van het avontuur wel even aanpassen : in dit geval verklaart Sinvey dat ze alleen maar een klein grapje gemaakt heeft. Uiteraard zijn deze mensen niet haar gezellen. Haar echte gezellen, zegt ze, werden opgehouden, maar zullen nu binnen enkele uren hier zijn. Daar kan vrouwe Kopferfeld op rekenen. Aansluitend zucht Sinvey gauw het volgende : Ook vrouwe Kopferfeld zal zich - duidelijk ver­ward - voorlopig afzonderen. Later zal deze echter terugkomen naar de helden en hen vragen om haar toch te begeleiden. Ze kan nu Sinvey Schlagrecht niet echt meer vertrouwen. De helden daarentegen schijnen eerlijke lieden te zijn. De verdere bespeking van wat ondernomen moet worden, verloop dan overeen­komend met zoals beschreven staat in het hoofdstuk 'Vrouwe Fedora Kopferfeld'. We gaan er dan van uit dat de helden dit alles stilhouden en erop wachten totdat de roodharige vrouw hen een verklaring geeft voor wat hier eigenlijk aan de hand is. Hun geduld mag niet al te hard op de proef gesteld worden.

Een verrassende verklaring

Meesterinformatie :

Ongeveer een half uur later bevindt de knappe, roodharige zich weer in de 'waggelende Eenhoorn'. Zij zal zich naar als de mogelijkheid zich voordoet, tot één held wenden, terwijl deze de groep verlaat en de stad intrekt.

Algemene informatie :

"Hedaar kameraad," zegt de roodharige grijnzend,"nu wil je zeker weten, wat hier in feite allemaal aan het gebeuren is, niet? Let op, ik leg het je allemaal uit!" Dan vertelt de vrouw het verhaal voor zover ze dat kent. De dame met de bril heet Fedora Kupferfeld en is stinkend rijk. Haar familie bezit een rederij en heeft meerdere schepen op de Grote Rivier varen en ook een paar koggen voor de zeevaart. Nu is onlangs de broer van Fedora - die Ruben heet - ontvoerd geworden door piraten. Nu moet Fedora een losgeld naar Bethana brengen en daar tegen haar broer ruilen. De roodharige vertelt : "En ... hou je vast ... het losgeld telt 1000 dukaten! Tien keer honderd blinkende, glinsterende, gouden munten! Ik heb dat mens Kupferfeld nabij het ambsthuis van de havenmeester ont­moet waar ze een paar wachters wou inhuren om haar en het geld te bewaken op haar reis. Uiteraard heb ík de zaak aangenomen. Ik heb haar gezegd dat ik een paar vrienden had die goed met de wapens omkonden. Toen ging ik m'n gezellen opzoeken om hen het nieuws te vertellen en die waren helemaal wég van mijn plan. Ze maakt het ons dan ook wel érg gemakkelijk, de gans! We hoeven niets anders te doen dan samen met de vrouw op reis te vertrekken en ergens langs de kant van de weg hoeft iemand haar maar een tik te geven en is daarmee 1000 dukaten rijker. Eenvoudiger en sneller kan het werkelijk niet!

En ja, nu zijn m'n vrienden er jammer genoeg vandoor en ik sta er alleen voor. Daarom heb ik Kupferfeld wijsgemaakt dat jullie mijn gezellen waren. En nu ik erover nadenk, dan kunnen we het zaakje ook echt wel samen af. We delen de buit, ik de helft en jullie de helft - uiteindelijk heb ik het hele geval ontdekt en verdien ik dus het grootste deel ... allé, spreek er eens met je vrienden over en laat me weten wat je beslist. Maar neem er niet té veel tijd voor. Over twee uren moet ik het zeker weten. Anders zoek ik me een andere troep bij el­kaar. Je vindt me in het 'Anker'. Vraag maar naar Sinvey - zo heet ik."

Meesterinformatie :

Als een held tijdens dit gesprek emotioneel wordt, wijst Sinvey dit geërgerd van de hand : "Wat interresseert mij die broer! Hij had zich maar niet moeten laten vangen. Als de piraten hem mollen ... ? Ik vind, dat iedereen voor zichzelf moet kunnen zorgen."

Als de held niet ontspannen en zonder verder na te denken toestemt, wordt Sinvey wantrouwiger, totdat ze besluit : "Het schijnt me toe dat jullie toch niet de gezellen zijn die ik zoek. Afin, vergeet heel het geval! En geen woord hierover aan iemand als je leven je lief is."

Vervolgens zal de held zijn makkers op de hoogte brengen van het gebeurde en na een korte discussie zal de groep beslissen om vrouwe Kupferfeld te gaan waarschuwen voor de snode plannen die tegen haar worden gesmeed.

We willen hier nog eens op de gruwelijke mogelijkheid wijzen dat Uw spelers het waanzinnig origineel vind, inderdaad met Sinvey te gaan samenwerken en het losgeld te gaan stelen : in dat geval moet U het avontuur sterk versnellen : Nog diezelfde avond breekt het gezlschap op. Na de eerste bocht slaat Sin­vey, Kupferfeld neer en de buit wordt verdeeld. U zegt dan : "Daarmee is het avontuur afgelopen. Volgende week spelen we het vervolg : De helden trekken naar Gareth en jatten aldaar de suikerstok van een achtjarige snotneus. Dat wordt weer enorm spannend!"

Daarmee kan U de spelers laten inzien dat mennin Avonturië als rover wel snel rijk kan worden, maar nauwelijks spannende avonturen kan beleven. Daarom stellen we voor dat U de tijd een keer terugdraait en opnieuw de scène speelt waarin Sinvey haar snode plannen uit de doeken doet. Nu kan me zien, hoe het verhaal loopt als de helden kiezen voor de 'goeden' te spelen.

Vrouwe Fedora Kupferfeld

Meesterinformatie :

Het geslacht Kupferfeld is in Albenhus een bekende familie met aanzien. De meeste mensen uit Albenhus, dus ook de waard van de 'Eenhoorn', kent de residentie van Kupferfeld en kan de helden de weg wel wijzen.

Algemene informatie :

Het huis van Kupferfeld staat in het noordelijke stadsgedeelte vlakbij de stadsmuur. Het is omgeven met een twee meter hoge, wit gekalkte muur en een klein park.

Nadat de helden aan de smeedijzeren poort aan de bel getrokken hebben, komt een jonge, blonde meid aangelopen en vraagt wat de groep wil. Dan loopt ze terug naar het huis. Even later worden de helden binnen gelaten en over een breed kiezelpad naar het imposante en eveneens wit gekalkte hoofdgebouw ge­bracht.

Meesterinformatie :

Laat alle helden, direct voor ze door het hek binnengaan, een proef waarnemen -2 afleggen (indien U niet met talenten werkt, neem dan een gewone proef Intuïtie). Een held die in de proef lukt, ontdekt in een duister straatje dat op het hek uitkijkt een gestalte. Als de held nader toekijkt, ziet hij dat het Sinvey Schlagrecht is die de helden scherp in het oog houdt en nu woedend de vuisten schud naar hen. Het volgende ogenblik is ze achter de hoek verdwenen.

Algemene informatie :

Wanneer ze het huis bereikt hebben, worden de helden door de meid in het salon geleid, waar vrouwe Kupferfeld hen reeds opwacht. Ze werkt blijkbaar dag en nacht en ziet er bijgevolg bleek en nerveus uit. Toch blijkt ze een goede gastvrouw te zijn. Ze vraagt de helden plaats te nemen, gebiedt de meid warme thee te brengen en vraagt de helden waarvoor ze gekomen zijn.

Nadat ze van het snode plan gehoord heeft, is ze nog nerveuzer dan voorheen. Ze kan haast niet begrijpen dat de 'dame, die zo'n betrouwbare indruk maakte' een gemene verraadster blijkt te zijn. Radeloos vraagt ze de helden : "Wat zal ik dan doen? Ik moet morgenvroeg vertrekken, anders kom ik te laat. Maar zonder gewapende begeleiding kan ik niet reizen. Het risico is is té groot. Ik weet niet of ik zoiets kan verlangen : ik weet niet wat jullie plannen zijn, maar als de heren mij uit de nood zouden kunnen helpen ... ? Ik zou het nooit vergeten."

Meesterinformatie :

Voordat de helden toestemmen, de dame bij te staan, zullen ze mogelijkerwijs meer over het losgeld en de ontvoering willen weten. Vrouwe Kupferfeld vertelt hen alles wat ze weet :

Algemene informatie :

"Sinds mijn ouders twee jaar geleden aan de Zorganpokken zijn overleden, leid ik de rederij Kupferfeld. Ik heb ook nog een jongere broer, Ruben - hij is 15 - die een jaar lang als kadet op onze kogge de 'Jugunda' moest dienen om de zeevaart en de wereld te leren kennen. Twee maanden geleden werd de Jugunda ter hoogte van Bethana, een stad in het Lieflijke Veld, door piraten gekaapt. De zeerovers konden teruggeslagen worden, maar tijdens het gevecht viel Ruben in hun handen, die ze dan ook hebben meegenomen.

Enkele dagen geleden dook een éénogige, kreupele kerel op die me een brief bracht. Hier, dat is de brief :

Wij hebben Ruben Kupferfeld!

Je krijgt hem terug, fijne dame Fedora, als je ons 1000 duka­ten geeft. Het geld breng je naar Bethana. Daar ga je de 'Schurftige Rob' binnen en zegt dat je een geschenk hebt voor de Zeeoger. Dan hoor je van ons. Als je je niet binnen de maand in de Rob hebt laten zien, dan snijden we Ruben de keel over en sturen je de kop in een kistje op.

Zo zal het zijn

de Zeeoger

En de rest kennen jullie. Om de 1000 dukaten bij elkaar te brengen moest ik een schip verkopen, maar wat kon ik anders? Ik heb immers alleen nog Ruben en anders niemand meer op deze wereld. Als jullie mij niet helpen, ben ik verloren!"

Fedora biedt elke held, die bereid is haar te beschermen, 20 dukaten aan. 10 nu en 10 als het geldtransport Bethana be­reikt (het blijkt dat ook Sinvey al 10 dukaten heeft gekre­gen). De reis werd door vrouwe Kupferfeld reeds in ord ege­bracht : ze vertrekken morgenvroeg om 7 uur om dan op een vrachtschip ("Het schip heet Fedora, net als ik, mijn vader heeft het zo genoemd.") naar Elenvina te reizen. Vandaar gaat het over land verder naar Bethana. De kist met het goud, tenminste 1200 once zwaar (loodzwaar dus), wordt op een kar vervoerd. Vrouwe Kupferfeld zal de kar zelf besturen - de helden zullen het meeste van de reis te voet moeten gaan (een in Avonturië heel normaal middel om te reizen).

Meesterinformatie :

De helden bezitten nu alle informatie die ze nodig hebben. Vrouwe Kupferfeld vraagt haar te verontschuldigen. Ze moet nu nog enkele dringende rijsvoorbereidingen treffen. "Ook jullie, neem ik aan, moeten nog het één en ander regelen voor het vertrek?" Daarmee zijn de helden voorlopig vrijgesteld.

De helden kopen in

De kleine (of grote) aankopen voor het avontuur is bij de meeste spelers een geliefd evenement. Ook hier biedt er zich een goede gelegenheid voor rollenspel. Zonder zich in constant gevaar te bevinden, kunnen de helden de stad verkennen, koop­jes doen en zich in gesprekken met handelaars of hun gezellen storten. Ook hier zou men als goede spelleider ervan moeten afzien om de helden met situaties als deze af te schepen : "Jullie kunnen alles wat je nodig hebt, krijgen voor 8,5 dukaat. Ziezo, de volgende morgen breekt aan ... "

Zulk een optreden spaart natuurlijk veel tijd, maar ontneemt de spelers een boel spelplezier. Nee, het is beter dat U de moeite neemt iets dieper in te gaan op de behoeftes van de helden. In het volgende stuk vindt U een waaier van typische handelaars die de helden vóór een avontuur graag zullen bezoe­ken. De gelegenheden uit onze lijst kunnen U - in het bijzon­dere bij latere avonturen, omdat het aankopen snel een stan­daardprocedure zal worden - tot basismodel voor een eigen ontwerpen dienen.

Ugo Gummelsicks brood- en banket bakkerij (hoflevenrancier)

Een goed adres als je graag goed te bewaren bruin brood als reisproviand wil inslaan. Een rond brood (1 kg) kost 2 heller. Als een held de winkel betreedt, zal hij eerst een tijdje moeten wachten, want de bestelling voor een tuinfeest bij gravin Gelda van Albenhus wordt op die moment opgegeven : "1 bruine Maraskanertaart, 2 granietkoeken, 1 Keizer-Bardo-taart, 2 honingkoeken, 1 kobold in de zak, enzovoorts ... "

Salva Hugedubels elegenate schoenmakerij, robuuste laarzen

(hofleverancier)

Salva, een mollige vijftiger, bedient de helden zelf. Ze prijst in het bijzonder haar 'maatlaarzen uit het fijnste ruwleder naar Elfenstijl' aan. Als ze hoort dat de helden morgen al vertrekken, biedt ze goed onderhouden tweedehand­slaarzen aan tegen 12 zilverstukken het paar. Ook gordels en riemen kan men hier bekomen.

Gundinda Klugweis' slagerij, beenhouwerij en fijne worsten

Niets stilt de honger van een reizende held beter dan hartige worst uit Gundinda's keuken. 20 once (1 pond) kost 4 heller.

Terwijl de helden nog aan het kiezen zijn, komt er plots een krijsend varken vanuit een achterkamer gelopen en werpt in haar vlucht de helden om die geen behendigheidsproef lukken : 1 schadepunt. Dan rent het beest naar de deur en bereikt de straat, een onzekere toekomst tegemoet. Klugweis' stemming is vanaf nu opvallend nors geworden.

Demian Sinodas' fijnste stoffen en gewaden voor dames en heren.

Ook Damian kan de helden proberen te overtuigen maatwerk aan te schaffen, maar ook hij schakelt als snel over op zijn omvangrijke verzameling tweede­handskledij. De prijs voor broeken, hemden, handschoenen en andere dingen ligt tussen 2 zilverstukken en 4 dukaten. Het leer is daarbij wel het duurst.

Ghurban al Geshmins kruiden en waren uit verre landen

In Ghurbans winkel heerst een Benbukkulische wanorde. (Benbuk­kula is een stad in Zuidelijke Avonturië, niet meer of minder ordelijk dan de rest van andere steden van die regionen. Hoe het dan komt dat dit spreekwoord ooit is kunnen ontstaan, is niet meer te achterhalen.) Onwillkeurig moet elke held zijn ellebogen tegen zijn lichaam gedrukt houden om nergens één van de torens van potjes en extracten om te stoten. Tussen al deze zaken liggen amuletten en talismannen van alle twaalf en nog enkele onbekende Goden, gedroogde koppen, rookkaarsen, struis­vogelveders, verrekijkers, beurzen en tegels met afbeeldingen van dieren uit alle landen, hoestmiddelen, slaap- en liefdes­drankjes. Tussen al deze bonte dingen staat Ghurban, een reus van meer dan twee meter, die een grote tulband op het blond gekleurde hoofd draagt."Ghurban is niet mijn echte naam, maar hij staat prima voor de zaken,"verklapt hij zonder omwegen in een gesprek, "een held die een echt koopje zoekt, is bij Ghurkan aan het goede adres : Een lokfluit voor Maraskaanse waterschildpadden? Wacht een moment, daar ginder bij de de nivesische harsdruppeltjes moet er nog één liggen ..."

Regolan Rebenstocks wapens en reisuitrustingen

Zoals men zich wel kan indenken, zijn onze helden niet de enige avonturiers die door Avonturië trekken. Regolan, die zelf eens de helave wereld heeft afgereisd (en daarbij de linkerarm verloren heeft) biedt vele nuttige dingen aan die een reizende held nodig heeft : olielampen, fakkels, rugzak­ken, dekens, tondeldozen, eetgerei, visgerei en meer zulke dingen. Zo goed als alles is tweedehands en bij bijna alles weet Regolan een verhaal op te hangen : "Zie je hier die bruine vlek? Dat is bloed, Ogerbloed! Tja, jammer genoeg is dit deken het enige wat van een veelbelovende magiër is over­gebleven. Ogers eten nu eenmaal geen stof."

Ook de meest gangbare wapens zijn bij Regolan te kopen; met hier en daar wat krassen of een roestplek, maar zijn prijs zeker waard. Bovendien krijg je bij elke aankoop gratis een tof verhaal erbij : "Voorwaar een schone sabel, maar men moet ermee weten om te gaan. Toen ik hem kreeg, hing de hand van de laatste eigenaar er nog aan ... 't was er nogal moeilijk af te krijgen."

Thungol Tempeldach, apotheker

Pessimistische helden kopen voor een reis graag wondzalfjes, snelverband, spalkbanden, steunverbanden, zonneolie en muggen­zalf aan. Thungol, een droge grijsaard met een fluisterstem, biedt veertig gemixte en gemengde brouwsels tegen vele onge­makken en ernstige ziekten - zoals bijvoorbeeld wondkoorts - aan. Een potje goede wondzalf kost 3 zilverstukken. De inhoud kwan 3 tot 4 keer gebruikt worden. Aanbevolen wordt ook 'Tem­peldachs tee der levensredding", een kruidenmengsel dat on­voorwaardelijk alle symptomen van een kater doen verdwijnen.

Frenja van Ochshags trefzekere bogen en dodelijke lemetten

De veertig jaar oude, zwartharige Frenja is Bornische adel zonder land, die sinds enige tijd in Albenhus een bloeiende zaakje heeft in de wapenhandel. De meeste wapens zijn splin­ternieuw, zeer stevig gemaakt en echt wel duur - zo kost bij­voor­beeld geen enkel zwaard uit haar winkel minder dan 12 dukaten.

Bij een bezoek aan haar winkel kan een held onder een tafel en half verstopt een zwaard uit zwart metaal ontdekken. Greep pareerstang zijn eenvoudig en zonder veel versieringen, mat­bruine vlekken bedekken de kling. Het wapen ziet er niet naar uit alsof het in een gevecht echt zou deugen. Vraagt een held, Frenja naar het wapen, dan zegt ze : "Dat kan je voor een daalder meenemen - het deugt toch niet."

(Indien een held het zwaard meeneemt, breekt het bij de eerste deftige slag in drie stukken. Het deugt werkelijk niet!)

De meeste prijzen in de hierboven beschreven winkels zijn lichtjes verhoogt - een held die ze zonder morren betalen, moeten dat zelf maar weten. Moedig Uw spelers echter aan te onderhandelen. Bij een gelukte proef op deze eigenschap kon de prijs tot 20 % dalen. Het is natuurlijk nog beter een echt koper-verkopersgesprek te voeren, waarbij het algemeen geweten is dat het slechts is voor de verkoop om de koopwaar minach­tend te veroordelen.

De held : "Deze sabel, waarvoor U zoveel geld verlangt, zou ik nog niet gebruiken om mijn kaas mee te snijden."

De handelaar : "Awel, koop hem dan niet, dan hoef je je er ook niet over te ergeren."

Beter is :

De held : "Deze sabel is niet slecht vervaardigd, maar als ik hem voor dezelfde prijs in Kunchom koop, krijg ik daar nog een paard bovenop."

Een kleine lijst van Avonturijnse waren en diensten vindt U het basis-regelboek I op bladzijde 18. Een ruimere tabel met een bijna volledige lijst van alle dingen, die een avonturier in zijn dagelijks leven nodig heeft, zit in de doos 'De crea­turen van het Oog des Meesters'.

Meesterinformatie :

Als de helden onderweg zijn en plots de herberg 'het Anker' binnentreden, om daar Sinvey Schlagrecht te zoeken, krijgen ze te horen dat de dame enkele uren geleden, erg overstuur, vertrokken is. Waarchijnlijk ging ze stroomafwaarts in de richting van Ferdok. Waarschijnlijk vinden de helden in de dokken wel een paar havenarbeiders die de roodharige vrouw hebben gezien. Dan verliezen ze het spoor. Sinveys gezellen werden sinds hun vlucht uit de kerker niet meer gezien.

DE REIS NAAR BETHANA

Een vrachtschip genaamd Fedora

Algemene informatie :

Na een laatste nacht in de 'Waggelende eenhoorn' is voor de helden de tijd gekomen, van de waard en zijn vrouw én Albenhus afscheid te nemen. Jaarn geeft hen een kruikje puur Preems Vuur (een sterke drank) voor onderweg, "omdat jullie die zaak gisteren zo netjes hebben opgelost."

In de haven heeft Fedora al bijna al de trossen gelost. Een smalle plank verbindt het schip nog met de kaai. Bij de stei­ger staan vrouwe Fedora en een man met een volle baard - naar de beschrijvingen te oordelen, Goswin Ruttel, de kapitein van het schip. Na een korte begroeting voert vrouwe Kupferfeld de helden aan boord en toont hen de plaats waar ze zich kunnen installeren.

Meesterinformatie :

Het volgende stuk over Fedora en haar manschappen houdt wat informatie in die de helden onmiddellijk moeten kunnen bekomen en informatie die pas later belangrijk wordt. Het beste is dat U eerst het hele stuk eens doorleest en later beslist wanneer U op welke stukken wil ingaan.

Algemene en Meesterinformatie :

De 'Fedora' is een typisch vrachtschip, zoals we er op bijna alle grote waterlopen van Avonturië kunnen zien. Van boeg tot kiel meet het schip zo'n 12 meter, de breedste kant is nauwe­lijks 3 meter. Aan een korte mast, waar ook een laadboom aan bevestigd is, kan bij gunstige wind een zeil gehesen worden. Anders wordt het schip met stokken geduwd of - waar een wan­delpad naast de rivier loopt - door paarden of ossen getrok­ken. Alleen het knappe boegbeeld - een rondborstige vrouw met wapperend lokken - en het vergulde opschrift onderscheiden de 'Fedora' van andere schepen. Op weg van Albenhus naar Elenvina transporteert het vrachtschip geen last; het schip werd voor de noden van de reizeigers ingericht : Voor de mast, waar het paard van vrouwe Kupferfelds karren worden vastgemaakt, heeft men een beetje stro gelegd. De karren, waarin zich ook de zware kist met goude bevindt, wordt via een groot luik in het ruim gehesen. Tussen de mast en het roer werd een grote tent gebouwd, die de reizenden voor regen en zon beschutten wil. In de tent werden enkele bakken met strozakken in elkaar gesto­ken : de bedden voor Fedora en de helden. De matroos hebben een slaapplaats in het achterste gedeelte van het laadruim inge­richt; alleen de kapitein beschikt over een eigen kajuit : een heel kleine ruimte onder de roeiers.

In een houten kooi zijn vooraan in het schip twee hoenders opgesloten - blijkbaar als een soort vers vlees voorraad.

De manschappen

Goswin Ruttel, kapitein en stuurman

1.78 groot, 49 jaar, grijze, volle baard, lange vlecht, blond haar met grijze strepen, blauwe ogen, gezet, rauwe stem, draagt een blauwe jas met rode sjerp, witte, lange kousen, wollen kousen, schoenen met gespen.

De kapitein is een ernstig man met weinig gevoel voor humor. Vrouwe Kupferfeld behandelt hij met respect, de helden echter bekijkt hij als 'arbeidsschuw gespuis' en zijn uitspraken klinkt uit de grond van zijn hart als hij zegt : "Als jullie dan toch aan dek moeten rondhangen, loop dan tenminste niet mijn mensen in de weg! Hier bij de roeiers heb je niets verlo­ren! Zeker is het mooi weer - Praïos schijnt even mooi voor de vlijtigen als op de lamzakken ... "

Girte Dunwald, stuurvrouw

1.81 groot, 35 jaar, lange, zwarte vlecht, bruine ogen, slank, draagt een korte, blauwe jas, witte broek met lijnen, wollen kousen, klompen

Girte, bedekt met zomersproeten, die af en toe de kapitein aflost aan het roer, is eerder tot een babbel bereid. Ze wijst de helden op de bezienswaardigheden aan de oever en laat de één of de andere zelfs een keer het roer voeren.

Thornia, matroos

1.69 groot, 32 jaar, lang blond haar, blauwe ogen, slank

De knappe Thornia is een wel in voor een avontuurtje met een passagier (of meerdere) en weet een passende verstopplaats hiervoor in de boeg van het schip (in het zogenaamde kabel­gat). In alle geval verwacht ze wel een klein geschenk voor bewezen diensten. Een gierige held die denkt Thornia te kunnen afzetten, moet zich niet verwonderen als hij plots door een krachtige stoot van boord wordt geduwd, terwijl de 'Fedora' teovallig een paar gevaarlijke stroomversnellingen passeert.

Roban, matroos

1.82 groot, 25 jaar, zwarte ringbaard, zwarte vlecht, bruine ogen, mager

Roban kent alle soorten van geluksspel en kan er ook wat van.

Praiodan, matroos

1.78 groot, 39 jaar, donkerblond, bruine ogen, slank

Praiodan is de proviandmeester van de Fedora : eenmaal per dag bedeelt hij brood, kaas, worst en appelen aan iedereen.

Ulfried, matroos

1.85 m groot, 45 jaar, kale schedel, lange baard, bruine ogen, potige kerel

Ulfried is altijd bereid een passagier te overhalen om de duwstok eens uit te proberen. Een duwende held moet daarbij een kracht- en behendigheidsproef afleggen, als hij zich tenminste niet voor het oog van de ganse bemanning belachelijk wil maken.

Fiana, matroos

1.72 m groot, 22 jaar, roodblond, groene ogen, spierloos

Coruna, matroos

1.79 m groot, 22 jaar, blond haar, blauwe ogen, slank

Coruna is een begaafde zangeres met een heldere altstem.

Als de Fedora 's avonds voor anker gaat, zingt men meestal onder begeleiding van haar tamboerijn nog enkele liederen over de Grote Vloed.

Alle matrozen dragen kniehoge, wijde, witte of lichtgrijze broeken, met daarboven stijfgestreken rood-witte of blauw-witte hemden. Enkelen bezitten een strohoed en de meesten lopen barrevoets. Bijna iedereen draagt een sjerp waarin een zware dolk of een entermes steekt.

Het leven aan boord.

Algemene informatie:

Voor de circa 250 mijl lange reis van Albenhus naar Ele­nvina heeft de Fedora drie dagen nodig. Nadat hij bij Albenhus een lichte boog beschreven heeft, stroomt de vloed nu door een breed dal, dat in de verte door een geweldig bergmassief - de Koschbergen in het noorden en het Eisenwald in het zuiden - begrensd wordt. Tussen de vloedoevers en de berghellingen strekken zich uitgedunde beuken- en eikenbossen uit, die aan beide kanten lichtjes omhoog lopen. Recht voor werden de wouden gerooid. De talrijke kleine boerendorpjes laten vermoe­den dat het land werkelijk vruchtbaar is. Tegen de oevers zijn altijd weer kleine zeilbootjes van de oevervissers te zien. Met een luid "Hého!" trekt met netten met de spartelende, zilverachtige buit binnen. Tussendoor groeten de vissers de voorbijvarende schippers. Dikwijls houdt iemand een bijzonder grote vis omhoog, in de hoop hem aan een schipper te kunnen verkopen.

Het grootste gedeelte van de tijd drijft de Fedora gewoon met de stroom mee - de Grote Vloed heeft hier en daar stroomver­snellingen van meer dan tien mijl per uur. Op andere plaat­sen, waar de Vloed zich slechts traag voortbeweegt of waar gevaarlijke stroomversnellingen te omzeilen zijn, grijpt de bemanning naar de duwstokken. 's Nachts wordt de vaart onder­broken. Men stuurt dan op één van de talrijke kleine havens aan, waar men in de herberg een warme maaltijd kan gebruiken. Aan boord is er alleen koude kost voor de bemanning; van de helden - en ook van vrouwe Kupferfeld - wordt verwacht, dat ze voor zichzelf zorgen.

Het leven aan boord is werkelijk ééntonig. Er is voor de helden niet veel meer te doen dan zich een plaats te zoeken waar ze de bemanning zo weinig mogelijk storen en vanwaar ze de voorbijtrekkende oever kunnen bekijken. Er blijft dus veel tijd voor luchtig gebabbel, een dobbelspel met de matrozen, een wedstrijd in messenwerpen - er wordt geworpen op een houten schijf aan de mast - en andere dingen. Zo kan het gebeuren, dat de helden, om de tijd te doden, de matrozen een keer de duwstokken uit handen nemen om, op een rustige plek, de kunst van het duwen te oefenen. Hierbij worden de stokken naast de boeg in de boden van de rivier gestoken en de held stapt, terwijl hij zich met de stok afzet, langzaam naar de achtersteven, trekt daar de stok omhoog, loopt vlug weer naar de boeg en alles begint weer van voor af aan , waarbij hij natuurlijk de andere duwers moet ontwijken.

Op plaatsen, waar de Vloed langzaam door een brede bedding vloeit, dagen de schippers graag andere boten tot kleine wedstrijden uit. Improviseert u zulk een wedstrijd, indien u wenst. De tegenstander is de "dappere" Jugunda, een aak, een weinig langer als de Fedora en met twee duwstokken meer, maar dieper in het water liggend, daar ze met graanzakken geladen is.

"Jullie willen ons met die zwemmende komkommer toch niet inhalen!" klinkt het vanaf de Jugunda, wanneer de Fedora langszij komt gevaren. Reeds begint men zich klaar te maken voor de krachtmeting. De matrozen van de Fedora nemen de uitdaging aan en vorderen de helden op om de drie overgebleven duwstokken op te nemen en mee te duwen. Laat u de helden die meedoen een reeks kracht- en behendigheidsproeven afleggen.

Becommentarieer de mislukte proeven met matrozenopmerkingen zoals : "Dat is een duwstok en geen vrouwenbeen! Die moet je duwen, niet strelen!" - "Ojee, dat kan ik niet meer aanzien!"

- "Pas toch op waar je loopt, je liep me daar bijna onderste­boven!" - "Probeer het eens bij de Dwergenmarine!"

Bij gelukte proeven krijgen de helden lofbetuigingen zoals : "U duwt zoals de Vloedvader zelf, edele heer!" - "Voortreffe­lijk, schone dame, zoals u die duwstok vasthoudt!" - "Ha, Jugunda, je loopt zeker vast in het slib van de rivier - wij hebben een paar echte zeeberen aan boord!" en de Fedora wint terrein. Na meerdere proeven afgelegd te hebben laat u de Fedora winnen. Maar als de proeven mislukken, wint de Jugunda, wat de matrozen echter niet bedroeft : "ze ligt beter in het water, die ketel - als ook wij een goede lading hadden gehad ...!" - "Ze hebben veel langere stokken dan wij - onrechtvaar­dig!" - "Ze hebben misschien gewonnen, maar wij zien er toch beter uit!"

Op de eerste avond gebruikt men het avondmaal in de Drietand, een grote herberg, die gedeeltelijk op palen is gebouwd en over een lange, aan de stroom parallel liggende stijger be­schikt, waar meerdere aken tegelijk kunnen aanmeren.

De grote, maar heel lage gelagzaal is 's avonds goed gevuld. Reizigers en schippers van verschillende boten zitten dicht bijeen op de banken aan lange tafels en laten zich het eten - brood en koolsoep met vlees - goed smaken. Nadien kan men nog ettelijke bierpullen ledigen en vele anekdotes en stoere verhalen aanhoren, waarna de één na de ander naar de schepen terugkeert om te slapen.

Omdat de avond in de herberg zonder noemenswaardige gebeurte­nissen voorbij gaat, kan u voor een gedetailleerde beschrij­ving zorgen. U hebt ook de moegelijkheid, de Drietand - zoge­zegd als een eerste vingeroefening om een eigen scenario in elkaar te steken - met zelfontworpen figuren te vullen en een paar korte scènes te ontwerpen, die kunnen varieren van een rauwe vechtpartij tot een kleine liefdesgeschiedenis tussen een held en een vreemdelinge.

De nachtwacht

Meesterinformatie :

Natuurlijk kunnen alle helden zich niet tegelijkertijd in de Drie­tand bezigen. Tenminste twee van hen zullen de wacht optrek­ken bij de kist op de Fedora. De wacht zal ongeveer om de twee uren afgelost worden. Ook nadat de helden en de schip­pers teruggekeerd zijn van de Drietand, zullen de helden de kist moeten blijven bewaken. Als de helden er zelf niet op komen, wacht uit te zetten, zal vrouwe Kupferfeld hen er wel aan herinneren, zulks te doen.

Buiten de helden blijft er altijd nog één matroos op de Fedora als scheepswacht. Kapitein Ruttel zou zijn geliefde schip nooit helemaal alleen in de handen van 'vreemde landrotten' achterlaten.

Tijdens de 'hondewacht' (dat is de wacht omstreeks 2 uur 's morgens) laat U de wakende helden een krachtproef +3 afleg­gen. Als de proef mislukt, dan worden - ach, hoe pijnlijk - door kapitein Ruttel nogal hardhandig gewekt, die op dat moment een middernachtelijke inspectietocht ondernam. "Een wachter wordt pas wachter genoemd als men daarbij wakker blijft! Als ik dat zo hoor, zou men jullie beter 'snurkers' noemen!"

Algemene informatie

Ongeveer een half uur nadat de kapitein zich weer benedendeks begeven heeft, zien de helden in het maanlicht hoe een bootje zich van de vloedoever losmaakt en tot het midden van de rivier vaart. Nu kunnen ze de boot beter onderscheiden : het gaat hier om een ongeveer 5 meter lange roeiboot, die met zijn korte mast ook een zeil kan voeren : een typische vissersboot. Heel voorzichtig, zodat men de riemen in het water nauwelijks hoort, beweegt de boot zich voort over de rivier, in de rich­ting van de Fedora. Aan boord bevinden zich 5 of 6 gestalten - het juiste aantal en de gezichten van de vreemdelingen zijn niet te achterhalen.

Terwijl de helden overleggen wat ze moeten doen, of ze de boot naderbij zullen laten komen om de inzittenden te overrompelen, geeft de matroos van de Fedora, die op dat moment ook de wacht houdt, luidkeels alarm : "Heyheyheyhey!" klinkt zijn krachtige stem door de nacht.

Een ogenblik later heerst er een wilde tumult aan boord van de Fedora. De matrozen en wakkere helden verschijnen met getrok­ken wapens aan dek. De vreemde boot is echter bij het eerste teken van onraad omgekeerd en stuurt weer op de oever aan. Daar vaart hij in gehaast tempo verder stroomafwaarts.

Meesterinformatie :

Bij deze nachtelijke storing gaat het natuurlijk om - zoals u waarschijnlijk al wel gedacht zal hebben - Sinvey Schlag­rechts eerste poging om de kist met goud in handen te krij­gen. Sinvey ondertussen nieuwe kornuiten gevonden (Geen wonder met zo'n buit in het vooruitzicht!) en in Albenhus heeft ze een vis­sersboot gestolen om de Fedora te kunnen inhalen.

Algemene informatie :

De volgende dag verloopt rimpelloos en zo monotoom, dat hij in uw spel zelfs niet vernoemenswaardig is. Ook het landschap is nu ook erg eentonig : Het dal waar de rivier zich doorheen kronkelt, verwijdt zich tot een echte vlakte, die naar het noorden bijna eindeloos lijkt. Hier dienen zich enorme riet­velden aan, die rijken tot aan de horizon, slechts hier en daar onderbroken door grasvlakten en weiden. Af en toe ontwa­ren de helden een dorp, een akker of weiden waar vee op staat te grazen. Enorme zwermen vogels drijven op kleine zijtakken van de Vloed, altijd op hun hoede om bij het minste teken van gevaar krijsend en spletterend op te vliegen en de hemel met z'n honderden te verduisteren. Af en toe strijkt een ganzen zo dicht bij het schip neer, dat men hun ruisen en het slaan van hun machtige vleugels horen kan. Als men geluk heeft, kan men zelfs de zeldzame Lepelaar zien of de edele - en nog veel zeldzamere - Keizerrijger. Daar we echter vrezen, dat er zich in uw heldengroep maar weinig vogelkundigen bevin­den, laten we dit hoogst interessante onderwerp achter ons.

Kort voor het vallen van de nacht kan men zien hoe een nieuw gebergte dichterbij komt, om zich tenslotte - op enkele mijlen afstand - alarmerend te verengen. "Daar begint de 'Offer­schacht'," verklaart de stuurvrouw Girte. "Maar daar varen we pas morgen doorheen, als het weer wat lichter is."Onmiddellijk daarop stuurt het schip aan op de oever, waar aan een land­tong, een 100-tal meter landinwaarts, meerdere aken voor anker liggen. Daar bevindt zich ook een open huis met een heftig walmen­de schoorsteen. 'Torups gaarkeuken' verklaart Girte. "Als jullie willen, mogen jullie tot aan land waden om een kom warme soep te gaan halen. Torup kookt niet slecht ... voor een Dwerg."

Als de helden deze raad opvolgen en zich naar het huis begeven maken ze kennis met Torup, zoon van Thinblad en zijn menselij­ke gezellin, die slechts 1.50 meter groot is, maar ongeloof­lijk stevig gebouwd, de roodharige Lana, die druk bezig zijn de kommen te vullen met een grauwgroene soep. De nap laten vullen kost 4 heller - hier wordt niet afgedongen. Men eet onder de blote hemel op enkele houten banken, die in een grote, halve ronde het huis langs de kant van de rivier om­geven. Onze hongerige helden kunnen nu dus weer een lekker koolsoepje met vlees tot zich nemen - alleen is de soep deze keer beduidend sterker gekruid dan vorige keer - zo sterk is de soep dat al de helden die niet lukken in een proef zelfbe­heersing (krachtproef +3) in een hoestaanval uitbarsten en hete tranen wenen. Torup troost een kuchende held met de woorden : "Komkom, hoest toch niet zo! Wat heb jij tot nu toe door je keel gegoten - moedermelk? Je kan nooit genoeg peper in de soep doen, zeg ik altijd, hoe straffer de soep, hoe minder wind achteraf, als je begrijpt wat ik bedoel ... "

Nadien houdt Torup zich bezig met het uitdelen van bier, waarbij een stuk zelfgemaakte worst hoort. Het bier is koel, goed geschonken en kost 1 heller per pul.

Meesterinformatie :

Tijdens de volgende nacht - helden en matrozen slapen op het schip - gebeurt er niets merkwaardigs. Ook de vreemde vissers­boot, die de Fedora scheen te willen volgen, is niet meer te bespeuren.

Door de Offerschacht

Algemene informatie :

Vanwaar de Offerschacht, een meer dan 60 mijlen lange kloof tussen de Xorlosh-bergen en het Eisenwald, haar naam heeft, is vandaag de dag nauwelijks nog te achterhalen. De betekenis kan zowel liggen in het feit dat de kloof reeds zoveel slachtof­fers maakte onder de schippers die erdoorheen wilden, als van het gebruik om aan de Vloed te offeren voor zich in de schacht te storten.

Ook op de Fedora vertrouwt men op de kracht van dit ritueel : Nadat het schip in het midden van de rivier bereikt heeft, wordt het daar gehouden, door de duwers die de boot vastklem­men met hun stokken. Dan begint het water aan beide kanten van de boot plots te schuimen : een groot aantal zilverachtige vissen heeft zich rond de Fedora geschaard. Girte, de stuur­vrouw, haalt de twee kakelende hoenders vanuit het vooronder en uit de kooi. Dan slaat ze met een snelle beweging hun beider koppen tegeneen. Voor een moment heerst er stilte, maar dan haalt haar entermes twee maal uit en Girte houdt de twee onthoofde, maar nog steeds spartelende hoenders in de vuisten.

"Neem, Vloedvader, wijze man, ons offer genadig aan!" roept de kapitein met schallende stem over het water en de fladderende hoenders vliegen overboord. Nauwelijks beroeren ze het water­oppervlak of ze worden al gegrepen door de blinkende vissen en onder water getrokken. De matrozen nemen hun duwstokken weg en het schip vertrekt.

De noordzijde van de Vloed, waar de stroming gevoelig langza­mer gaat, vult een in de rots uitgesleten vaargeul. Daarlangs worden de schepen die stroomopwaarts moeten langs omhoog getrokken. Langs de zuidkant gaat de stroming sneller en gaat het schip in een ijltempo bergafwaarts.

Kapitein Ruttel heeft zelf het roer overgenomen. Zijn gelaats­uitdrukking staat nog norser als tevoren. De bebaarde kin naar voren gestoken, brult hij commando's over het dek :

"Afdu-uwe-en, NU!" - " Nog twee man naar bakboord!" - "Ophou­den! Wil je ophouden, jij waterkieke!" - "Hé daar, het jonge gepeupel! (Waarmee hij de helden bedoelt.) Zet jullie op jullie gat en hou je vast! Wie hier over boord gaat, wordt nooit meer bovengehaald!"

De Fedora stormt vooruit, op verschillende plaatsen, vliegt ze sneller dan een Maraskaanse bode lopen kan. De boeg helt dan eens naar voren en dan weer vliegt hij op de grauwe rots­wand af. Kapitein Ruttel blijft blijft onbeweeglijk staan. Hij monstert de rots met minachtende blik en bekijkt ze alsof ze slechte koopwaar was, hem aangeboden op een markt. Hij kent de rivier als zijn broekzak en moet niet wachten tot hij de schuimkopjes ziet, om te weten dat er een rots onder de water­speigel te wachten ligt. Hij stuurt de Fedora met korte boch­ten langs de rots­wanden en ondiepe hindernissen, dikwijls zo ruim genomen dat er maar een meter tussen schip en wal zit en tegelijk ook zo precies dat de boot makkelijk weer op haar oude koers te brengen is. Het schijnt de helden echter toe dat Ruttel er lol in heeft om het lot te tarten.

Laat de helden moedproeven afleggen. Bij het mislukken van deze proef voelt de bewuste held zich niet meer zo lekker. Laat hem nog een proef doen. Mislukt ook deze, dan kan u hem zeggen : "Je hebt werkelijk het gevoel dat je nu dringend naar de reling kruipen moet. Ohoh, dat wordt lachen voor de matro­zen ... "

Maar voordat het zover komt, vertel je het volgende : "Plotse­ling verbreedt de kloof zich en voor jullie strekken de vlak­ten zich uit. Tegelijkertijd kalmeert de stroming merkelijk. Met een diepe zucht en een luid 'Dank Vloedvader!' geeft de kapitein het roer weer over aan de stuurvrouw. Zonder nog een woord te verliezen, trekt hij zich in zijn cabine terug.

Meesterinformatie :

Sinvey Schlagrecht (die vrouwe Kupferfelds reisroute kent) en haar kompanen zijn al naar Elenvina gereden om het gezelschap daar op te wachten.

Voordat de helden van boord gaan, kunnen al diegenen die geprobeerd hebben met de duwstokken te werken, een uitzonder­lijke poging tot verhoging doen voor het talent 'Boten bestu­ren' - uiteraard alleen in het geval dat u met alle eigen­schappen speelt. In de verkorte versie uit het basisspel is 'Boten besturen' niet inbegrepen; de complete lijst vindt u in de uitbreiding "Met Mantel, Zwaard en Toverstaf".

Van Elenvina naar Bethana

Algemene informatie :

Elenvina is de verblijfplaats van hertog Jast Gorsam van de Grote Vloed en tegelijk de hoofdstad van de provincie Noord­marken. Mooie handels-, patriciërs- en burgerhuizen, indruk­wekkende tempels en de 'Noordmarkpoort', een hoge, met kunsti­ge reliëfs versierde triomfboog, bestempelen het stadsbeeld, maar de helden zullen in alle geval niet veel te zien krijgen : Wanneer de Fedora tegen 10 uur 's avonds binnenloopt, is het al donker en de havenautoriteiten handelen hun zaken in het schaarse licht van twee pekfakkels af.

Nadat de kar met het trekpaard van boord gehesen zijn, loopt vrouwe Kupferfeld recht op een hotel af, 'Huis van de Vloedva­der' waar ze altijd verblijft in Elenvina. De 'Vloedvader' is een waardig huis en kan zulk een prijsklasse presenteren die een jonge, reizende held normalerwijze onmiddellijk verder zou doen trekken. Omdat echter vrouwe Kupferfeld de overnachtingen betaalt, kunnen de helden zich deze nacht onder koele, witte lakens leggen; voor hen staan twee elegante 3-persoonskamers ter beschikking. Het ontbijt - wit brood, roereieren en kaas - kan naar wens op de kamer geserveerd worden. Wacht uitzetten is onnodig, daar de schatkist de ganse nacht zal doorbrengen in de verzekerde bewaring van de kluis van het hotel.

De staat nu een reis van ongeveer week te wachten, afgezien van nog een kleine tocht per boot, over land. Deze tekst geeft enkel de belangrijkste ontmoetingen en gebeurtenissen van deze reis weer en als meester kan u zich hiertoe beperken, als u het spel een beetje wil laten vooruit gaan. U past in dat geval zeker het 'cut'-principe toe uit de film : "Jullie breken bij het eerste ochtendlicht het kamp op en begeven je op weg. 's Morgens is het fris en aangenaam om te wandelen ... drie uren later kom je een rivier tegen en vult jullie water­zakken ... vier uren later kom je een herberg tegen die 'de Zwarte Knecht' heet. Daar zie je in de bijna lege gelagzaal een eenzame reiziger zitten. De man kijkt jullie wantrouwig aan ... " (en de scene begint!)

Tenzij u en uw helden een eerder functionele visie van deze reis hebben, kan u onderweg nog enkele andere scenario's laten gebeuren : een karrewiel breekt en er moet uit een naburig dorpje een ander gehaald worden; de helden botsen op een groep kermisartiesten en krijgen een privévoorstelling - achteraf missen ze dan toch enkele belangrijke dingen, enzovoort. Een aanleiding voor zulke gebeurtenissen voor lange reizen vindt u in het 'Handboek der reizenden' uit de doos 'Creaturen van het Oog des Meesters'.

Deze wijze om een reis voor te stellen, geeft het spel een meerwaarde waarbij de lengte en de vermoedheid van zo'n reis duidelijk tot uiting komen. U moet daarbij wel rekening houden met de stemming (bv.: ongeduld) van uw groep spelers.

De eerste dag

Algemene informatie :

Om zes uur 's morgens is de korte nacht voorbij. De helden worden gewekt en vrouwe Kupferfeldlaat hen weten dat ze binnen drie kwartier reisvaardig moeten zijn.

Nadat iedereen zich op de binnenkoer verzameld heeft en paard en kar uit de stallingen gevoerd werd, keert het gezelschap terug naar de haven.

Daar stappen de helden in een veerpont en laten zich naar de zuidelijke oever varen. Voor hen ligt een hobbelige en met stenen bezaaide weg die recht naar het zuiden wijst : de baan naar het Lieflijke Veld.

Men heeft zich in het verleden al veel moeite getroosd om van deze weg, die één van de belangrijkste verbindingen vorlmt tussen het Middenrijk en het Oude Rijk, tot een effen, comfor­tabele heirbaan uit te bouwen, maar telkens men aan het werk wil, begon onmiddellijk weer één van de talrijke redetwisten tussen beide landen en zo werd de startdatum voor de wederop­bouw telkens weer uitgesteld. Van deze goede bedoelingen is echter niet méér te bemerken dan enkele overwoekerde hopen plaaster, een paar onlangs opgetrokken bruggen en hier en daar een stuk in de weg dat werkelijk goed begaanbaar is. Hier­door gaat reizen over deze weg erg moeizaam : de kar helt gevaar­lijk in diep uitgesleten karresporen, de hoeven van het paard en de voeten van de helden vinden weinig steun op de hobbelige weg die uit niets anders bestaat dan uit zand en losse steen­tjes. Langs de kant van de weg liggen kapotte karrewielen en hier en daar het wrak van een wagen, door de regen, wind en zon zo erg verweerd, dat de wrakken een beetje aan skeletten doen denken. Toch is er op deze weg veel verkeer : wandelaars, ossenkarren, koetsen en vierspanwagens bewegen zich in de twee richtingen en elke wagen werpt een enorme hoeveelheid stof op. Het fijne steengruis dringt bij de helden in de ogen, mond en neus, kleeft aan het gehemelte en maakt het spreken moeilijk. De hele dag brandt de zon zonder meedo­genloos op hen neer. Dorst en vermoeidheid dwingen tot regel­matige tussenpozen.

Meesterinformatie :

Als de helden gaan informeren, bij een reiziger die in tegen­overgestelde richting rijdt, naar een knappe, roodharige vrouw met een handvol begeleiders, dan krijgen ze een positief antwoord : Ja, vier of vijf mensen waren het, waarvan twee te paard en ze zouden ongeveer twee uur voorsprong hebben. Dit antwoord krijgen de helden alleen als halsstarrig hun vragen verschillende keren afvuren op de reizigers. Het is erg on­waarschijnlijk dat meteen de eerste passant die ze tegenkomen, het gezelschap gezien heeft.

Algemene informatie :

Als de schemering aanbreekt, heeft de groep ongeveer 30 mijlen afgelegd, een behoorlijke prestatie in deze omstandigheden. Daar er nergens een herberg of iets dergelijks te bekennen is, zullen de helden op een met heide bedekte, open plaats langs de kant van de weg, moeten kamperen. Verschillende verbrandde plekken tonen aan dat er reeds eerder reizigers van deze plaats gebruik hebben gemaakt. Vannacht zijn er echter geen andere reizigers te bekennen.

Meesterinformatie :

Wijs de spelers erop dat de helden vreselijk moe zijn; met hun laatste krachten kunnen ze een vuur aanleggen : slechts een held die lukt in een proef lichaamskracht, slaagt erin om in het bos sprokkelhout te gaan rapen. We nemen aan dat de helden er zelf op komen om wachtbeurten te verdelen voor de nacht - anders worden ze er door vrouwe Kupferfeld op gewezen. Er is wacht voor 7 uren uit te delen; de helden kunnen dubbel- of enkelwacht houden. Laat dan de helden uitleggen waar ze zich te slapen zullen leggen; de kar met de kist is als slaapplaats ongeschikt en onder de wagen ligt vrouwe Kupferfeld.

Laat dan steeds stijgende krachtproeven rollen : voor de eerste wacht +2, dan +3, enzovoort. Als een held mislukt in zijn opdracht, slaapt hij in - en verzuimt om de volgende wacht te wekken. Als er dubbelwacht gehouden wordt, dan slaapt de held pas in als ze allebeid indommelen : ze verzinken in een zoete sluimer.

De overval

Meesterinformatie :

Deze nacht slaat Sinvey Schlagrecht toe! Hoe de overval ge­beurt, hangt natuurlijk af hoe de overvallers, de wacht vinden : wakker of slapend.

1.De wacht bleef wakker.

De held hoort in het bos een luid kraken van takken en ritse­len van bladeren. Even later komen uit de struiken vijf scha­duwen geslopen en lopen gebrukt op het kamp van de helden af. Ze houden blinkende wapens in hun handen.

Vanaf het moment dat de wacht alarm slaat, rennen de helden weer het bos in, waar ze nog een poosje te horen, maar in het duister niet meer te volgen zijn.

2.De wacht is ingeslapen.

Alle helden worden samen wakker - en vinden zich allen in dezelfde hachelijke positie : een donkere, gemaskerde gestalte houdt hen een scherp lemmet tegen de keel gedrukt : "Eén beweging en je bent er geweest!" sist een vrouwenstem. Deze wijze raad komt van een slanke, eveneens gemaskerde persoon die tegen een karrewiel geleund staat. "Geen vin meer veroe­ren! Jij daar!" Ze wijst op een held. "Ga op je buik liggen en leg je handen op je rug zodat mijn vriend je kan binden. En probeer maar eens iets - maak mijn dag goed! Eén teken van mij en je makkers hebben hun laatste zucht geslaken."

Als een held het zelfmoordidee in zijn kop krijgt, om op dit moment enige vorm van tegenstand te bieden, laat u hem een moedproef afleggen. Als deze lukt, dan becommentarieer je als volgt : "OK, je bent moedig genoeg, nu zullen we eens zien of je ook stom genoeg bent : Doe een slimheidsproef -9. Als die proef mislukt, dan kan je je actie vrijelijk ondernemen, maar dan ben je over een oogwenk zo dood als een pier." Als de held dan nog zijn actie wil uitvoeren, zit er voor U niets anders op dan de held voor dood te verklaren. Hier is hard doorzet­tingsvermogen nodig. Wij raden geen enkele spelleider aan om onnodig hard te zijn tegenover de spelers en zijn zelfs ge­neigd veel door de vingers te zien, feiten en worpen te mani­puleren als het erom gaat het leven van een held te redden. Maar een held, die zo lichtvaardig omspringt met het leven van zijn held, dat kan u niet goedkeuren. U zou het hele verdere spel voor uw ploeg verbrodden, omdat de helden constant le­vensgevaarlijke dingen zullen ondernemen, alleen al om uit te testen, hoever ze bij u kunnen gaan.

Dan is zo'n harde, maar noodzakelijke demonstratie bij de aanvang van het spel veel zinvoller. Bovendien moet de speler niet voor altijd uit de spelersgroep gezet worden : Hij kan zich een nieuwe held maken en even later op de groep stoten.

Meesterinformatie :

Terug naar onze scene : Voor vrouwe Kupferfeld en de helden ziet het er waarlijk slecht uit : Zonder één kans om zich te verweren, worden ze als worsten gebonden. Dan moeten ze leid­zaam toezien hoe de dieven uit het bos twee paarden halen, hoe sommigen de paarden bestijgen en hoe anderen op de kar klimmen en ermee over de hobbelige weg naar het zuiden rijden. Na een poosje is er van hen niets meer te zien of te horen.

Laat de held een proef +5 op vingervlugheid en behendigheid afleggen. Pas als een held lukt in beide proeven, tegelijker­tijd, kan hij zich bevrijden en de anderen bevrijden. Deze proeven kunnen elk (spel-)uur herhaald worden. Des te meer tijd de pogingen beslaan, des te verder zullen Sinvey en haar trawanten kunnen vluchten met de buit. Als de helden meer dan drie pogingen ondernomen hebben, kan u de proeven een beetje verlichten.

De overval heeft plaatsgevonden tegen vier uur in de ochtend en heeft niet langer dan vier minuten geduurd. De helden kunnen ten vroegste na een uur - als ze zich onmiddellijk bij de eerste proef kunnen bevrijden - de achtervolging inzetten.

Vrouwe Kupferfeld is - vlak nadat ze bevrijd werd, een paar meter de baan opgelopen en dan met schokkende schouder blijven staan. Maar als ze zich omdraait naar de helden is haar ver­twijfelde houding verdwenen en heeft plaatsgemaakt voor passi­onele vastbeslotenheid : "We moeten dat geld terughalen!" zegt ze ernstig. "Het gaat niet op dat mijn broer zou sterven, alleen omdat wij in slaap gevallen zijn."

De tweede dag

Meesterinformatie :

In alle geval, of de helden nu de kist hebben laten stelen of niet, leggen ze deze dag dezelfde weg af.

Algemene informatie :

Na twee mijlen gelopen te hebben, stuiten de helden op een beek, de Farinquir, die vanaf hier - steeds breder wordend - de baan volgt, totdat hij ongeveer 20 mijlen verderop verder zuidelijk in het dorp Imdal in de Phecadi uitmondt.

De zon brandt even hard als gisteren, de baan is in een licht­jes betere toestand als de dag tevoren, maar minstens zo vermoeiend. Beek en baan zijn langs beide zijden begrensd door licht woud; weiden en akkers beheersen eerste het landschap,, maar dan treden ook knoestige eiken in het voorplan.

De overval (tweede poging)

Meesterinformatie :

De volgende scene vindt natuurlijk alleen plaats als de bende van Schlagrecht er de vorige nacht niet in geslaagd is om de kist met goud te pikken.

Algemene informatie :

Nadat de helden ongeveer twee uren gestapt hebben, stuiten ze op een omgevallen wagen : Vaten en zakken liggen midden op de weg. De wagen ligt met de wielen omhoog langs de kant van de weg; de twee trekpaarden werden uitgespannen en aan een boom gebonden. Vijf of zes voerders, herkenbaar aan de typische, breedgerande hoeden zijn bezig de wagen 'terug op de poten te krijgen', waarbij sommigen zich met de schouders tegen de kanten zetten en anderen aan een touw trekken, dat ze aan een karrewiel vastgemaakt hebben.

Meesterinformatie :

Van zodra de helden de wagen tot op een paar meter genaderd zijn, halen de vermeende voerders plotseling wapens tevoor­schijn en stormen op de toesnellende helden af. Hoe het ge­vecht zal verlopen, hangt in sterke mate af van in welke mate de helden zich hierop hebben voorbereid : Ze hadden alle reden om alle abnormale zaken met enig wantrouwen te benaderen; ook het hoge aantal voerders (hier vijf tot zes, gewoonlijk twee) zou te denken geven.

Als de spelers dus meedelen dat de helden op hun hoede en met de handen op de wapens of al met getrokken zwaard op de kar toelopen, gelden voor de dit gevecht de normale regels - u kan natuurlijk de helden uit principe het voordeel van de eerste aanval geven.

Als de helden argeloos op de omgeslagen kar toegaan, dan zijn ze wat betreft de eerste aanval aan de schurken overgele­verd. Dat betekent dat in plaats van af te weren, een held de slag alleen maar kan ontwijken (of behendigheid +3). Alleen als de proef lukt, heeft de held de gelegenheid om zijn wapen te trekken. Mislukt de proef, dan incasseert hij en moet ook de volgende aanval hulpeloos zien komen.

Sinvey Schlagrecht en haar bende

Sinvey Schlagrecht

Sinveys volledige waarden en een preciese beschrijving staan in de epiloog van dit boek.

MO 13; LE 45; AV/AW 13/10; TP (rapier) 1D+3; BW 3; MW 2; MK 15

Ugo Hattor

1.80 meter groot, 29 jaar, blond, bruine ogen, slank, draagt jas en broek uit grauwe stof, een brede gordel, hoge rijlaar­zen, breedgerande, zwarte hoed.

MO 11; LE 41; AV/AW 12/9; TP (rapier) 1D+3; BW 1; MW 0; MK 12

Swanda Oriksdotter

1.92 meter groot, 25 jaar, blonde kop, blauwe ogen, breedge­schouderd, draagt een lederen jas en een korte, blauwe solda­tenrok, beenbeschermers, sandalen

MO 12; LE 35; AV/AW 9/9; TP (bijl) 1D+3; BW 1; MW -2; MK 10

Kisa Terbuk

1.65 meter groot; bruine lokken, bruine ogen, dun, draagt jas en broek uit leder, strohoed

MO 10; LE 33; AV/AW 10/9; TP (rapier) 1D+3; BW 1; MW 0; MK 10

Chadim ben Rashim

1.78 meter groot, 29 jaar zwart haar, zwarte ogen, slank, draagt jas en brede broek uit rode, deels bestikte stof, een met goud bestikte gordel, puntschoenen

MO 12; LE 34; AV/AW 11/9; TP (kunchomer) 1D+4; BW 1; MW -1; MK 11

Urtok, Zoon van Umbal

1.38 meter groot, 69 jaar, blond haar, blonde baard, blauwe ogen, breedgeschouderd, draagt een kettinghemd, lage laarzen

MO 13; LE 42; AV/AW 11/9; TP (bijl) 1D+3; BW 4; MW 0; MK 12

De schurken trekken zich uit de strijd terug als uw levens­energie onder de 10 komt.

Ook de helden moeten er zich rekenschap van geven, als ze dit stadium bereikt hebben. De ODM-regel zegt dat al diegenen wiens levensenergie onder de vijf zakt, gevechtsonbekwaam wordt, maar dat geldt in een gevecht tot ter dood, een gevecht met een doodsvijand of een absolute aartsschurk dus. Een held die met levensenergie zeven of acht nog verder vecht, moet ermee rekening houden dat hij bij de volgende slag kan ster­ven. Hij heeft alzo kenbaar gemaakt dat hij tot het uiterste wil gaan en zijn leven in de weegschaal wil leggen. Zulk een situatie is er in een heldenleven echter niet dikwijls - een eenvoudige overval door een paar struikrovers is in elk geval geen aangelegenheid om een heldendood te sterven.

Als de schurken winnen, zullen ze de wapens van de helden afpakken en hen vervolgens dwingen elkaar vast te binden (zoals in de beschrijving van de eerste, nachtelijke overval). De eerste hulp wordt nog wel gegeven. Daarna begeven Sinvey en haar bende zich in zuidelijke richting.

Als de helden het gevecht winnen, kunnen ze de aan het been gewonde Sinvey (en mogelijkerwijze nog andere bendeleden) gevangen te nemen. De andere struikrovers vluchten in paniek. Vrouwe Kupferfeld stelt voor de gevangenen aan een grenspost, die ongeveer 30 mijlen verder in het zuiden ligt, aan de wachters daar over te leveren. Misschien staat er wel een beloning op hun koppen ...

Imdal

Meesterinformatie :

Als de helden het dorp Imdal bereiken, komen ze ofwel met kar, goud én gevangenen en zijn ze in uitzonderlijke stemming (ze hebben de overval afgeslagen), ofwel strompelen ze zonder wapens, goud en kar, maar met vastberaden trots de stad in.

We zullen beide mogelijkheden hieronder behandelen.

Algemene informatie :

Imdal is een onbeduidend - ongeveer 500 inwoners tellend - plaatsje waar de Farinquir en de Phecadi samenkomen. In het dorp heeft men zich vooral toegespitst op het herbergen van de vele reizigers en voerders die Imdal aandoen. Langs de hoofd­weg vindt men vele herbergen en gelegenheden naast elkaar, die over het algemeen toch wel een ander comfort bieden. De betere huizen zijn 'Imdaler Hof', 'De Oude Linde', 'Hertogrust' en 'De Zilveren Phecadi'. De meer gematigde categorie behelst 'Het Hert', 'De Oude Schans' en 'De Berenwaard'. Voerders stappen meestal af bij 'Stoerrebrander', 'Het Wilde Zwijn', 'De Lange Jachtspies', 'Schone Alara' of 'Schnapsvat'.

Het dorp beschikt over 10 gewapende gardisten die een heer, de eerbiedwaardige Heer Bosper Holderblau, gehoorzaam zijn. Naast de mooie, maar kleine tempel van Efferd, kan men huizen van Travia, Peraine en Praios bezoeken. Rondra heeft hier een schrijn aan de Zuidelijke uitgang van het dorp. Reizigers die haast hebben, kunnen vanaf hier hun reis over de Phecadi voortzetten. De vloed is hier slechts 10 meter breed en vloeit zo hard door deze smalle vaargeul dat ze schuimt. Veermannen bieden hun diensten aan om de reizigers een stuk stroomaf­waarts te varen. Een vlot is ongeveer twee op vier meter en glijden, door de duwstokken van de veermannen recht gehouden, met een razende snelheid stroomafwaarts. Vlak voor de monding van de Phecadi, bij de stad Grangor, worden de vlotten aan land getrokken, naar Imdal gebracht en daar opnieuw te water gelaten, waar ze op nieuwe klanten wachten. Met het oog op de tijdswinst die hier gemaakt kan worden, huurt vrouwe Kupfer­feld twee vlotten.

(Om de goudkist, vrouwe Kupferfeld, de gevangenen en de helden te vervoeren, zijn twee vlotten nodig. De paarden en de kar laten zich niet vervoeren op zo'n vlot. Daarom verkoopt vrouwe Kupferfeld ze aan een landbouwer. Vanaf Grangor zal men dan de tocht verderzetten met gehuurde koetsen.)

Meesterinformatie :

Daar het avontuur tot hiertoe erg verschillend verlopen kan zijn, is het uw zaak of u de voorvallen in Imdal uitspeelt of niet. Zo zouden ze bijvoorbeeld in de vroege namiddag of pas tijdens de schemering aan kunnen komen; mogelijkerwijze zetten de helden hun reis onmiddellijk voort, mogelijk zoeken ze eerst naar aanwijzingen over Sinvey en haar bende. U ziet, er zijn verschillende mogelijkheden waar u zich op moet voorbe­reiden.

De dieven op het spoor

Algemene informatie :

Als de helden langs de Imdaler kroegen trekken om een spoor van Sinvey te vinden, krijgen ze beet in 'Schnapsvat' : Tekla, de waardin met het paardegezicht, heeft een roodharige snol en een paar twijfelachtige gezellen - er was zelfs een Dwerg bij - opgemerkt. Dit gezelschap had in 'Schnapsvat' veel te snel veel te veel gedronken en is onderling slaags geraakt. Waar het in de strijd om ging, kon Tekla niet achterhalen. Ze heeft maar een paar zinnen kunnen opvangen : "Er is genoeg voor iedereen!" - "Loon naar werken, zeg ik!" - "Een vrouw uit Thorwal laat zich niet bedriegen!" De waardes wijst op de hoop hout van een kapotte stoel die daar is opgestapeld naast het haard­vuur : "Zie dat nu aan, dat schone meubel heeft dat reuzenwijf kapot gesla­gen, gewoon kapot geslagen op de helm van de D­werg!"

Tekla weet precies waar de groep heengegaan is : "Ik ben hen nog nagelopen, omdat ze de stoel niet wilden betalen! Ze zijn langs ... de Phecadi gelopen naar Buckelfen toe! Dat ligt op niet meer dan twee à drie uur stappen van hier."

Als de helden de dieven achterna willen, zullen ze nieuwe wapens moeten kopen. Als ze over genoeg 'cash' beschikken (de dieven stalen de beurzen van de helden niet), kunnen de helden zich in 'Zurkos, smidse voor werktuigen en jachtwapens', de enige wapenhandelaar uit de streek, nieuwe wapens aanschaffen. De wapens, in geen geval alleen voor de jacht, zijn goede werkstukken en worden aan een fatsoenlijke prijs verkocht. Zurko, Zoon van Zabel, de roodharige Dwerg, zou nooit op het idee gekomen zijn, zijn eigen, met liefde gesmede wapens te vekopen. Hij kan de helden echter wel de volgende raad geven : "Als uw wapens een goede, Praiosgerechte zaak moeten die­nen, klop dan aan bij Heer Bosper Holderblau, de dorpsheer. Hij verhuurt wapens uit het arsenaal van de burger- en stadswacht. Het is mogelijk dat hij jullie helpt."

Holderblaus huis, een bakstenen huis met twee verdiepingen dat op de marktplaats uitgeeft, is gemakkelijk te herkennen aan het grote schild dat aan de deur hangt : 'Bosper Holderblau, Dorpsheer, fijn naadwerk.'

Als de helden het huis binnengaan, staan ze direct in een zitkamer. De dorpsheer, een tengere, grijzende vijftiger, zit met gekruiste benen op een tafel, naald en draad in de hand, met een groene jas op de knieën. In een hoek is een blonde jongeling bezig met het snijden van stof. Bosper Holderblau betoont zich een begrijpende en aangename mens, als men niet let op zijn stopwoordjes : "Zozo - fataal, fataal - zeker, zeker" enzovoort. Nadat de helden hem van het voorval hebben verteld ("Dat is werkelijk een sterk verhaal, sterk, sterk!") is hij direct bereid te helpen. Hij voert de helden naar een stenen hok op de binnenhof, waar het wapenarsenaal van het dorp - nauwgezet gepoetst en ingevet - wordt bewaard en staat erop zelf enkele stukken uit te zoeken. (Elke held vindt hier wel iets wat zijn type vereist.) Als waarborg dat hij de wapens terugkrijgt, neemt hij genoegen met het woord van de helden. Ze mogen ze komen terugbrengen, zodra ze de hunne hebben heroverd. Dan verontschuldigt de Dorspheer zich dat hij geen van zijn soldeniers kan meegeven, daar er "de laatste tijd in Ussemwald rondtrekkende Goblins gezien werden, kan ik geen van mijn mensen missen." Vervolgens neemt de Dorpsheer afscheid van de helden en wenst hen geluk en Praios'zegen op hun weg. Ze zullen de schurken terugbetalen voor wat ze hen hebben aangedaan.

Buckelfenn

Algemene informatie :

Vanaf Imdal draait de Phecadi in een wijde boog naar het noordwesten, omhoog de Windhagbergen in, waar zijn bron te vinden is. Aan een oever loopt een smalle, overwoekerde karre­weg - men kan vermoeden, dat weinig wandelaars zich over deze weg begeven. Na een flinke tocht van ongeveer twee uren kan men aan de westoever van de vloed, een via houten bruggen bereikbaar en met een houten palissade omringd dorp zien liggen : Buckelfenn.

De poort in de palissade staat open en is onbewaakt. Direct achter die poort komt men in een halfronde plaats, die door huisgevels omgeven is. Eén van de gevels toont een wapenschild met een kruik erop. Dat is ongetwijfeld de enige herberg in dit oord.

Onder een afdak naast de herberg staat de kar van vrouwe Kupferfeld.

Meesterinformatie :

De helden kunnen in alle rust hun plannen uitvoeren en u kunt ze, als spelleider, gerust wat stof tot nadenken geven over de komende gebeurtenissen. Voor alles zal u hen op hun toestand (LE-stand) attent maken en daarna de conditie en het aantal van de weerbare schurken vastleggen. De helden zullen deze strijd - zo luidt tenminste ons advies - zonder grote moei­lijk­heden win­nen - ze zijn nu al genoeg geërgerd geworden door Sinveys bende. Verander aldus de volgende beschrijving van de bende zo, dat ze goed afgestemd zijn op die van de helden.

Algemene informatie :

Als de helden, de herberg voorzichtig naderen, krijgen ze het volgende te zien : Op de waard na - een groezelige kerel met een indrukwekkende bierbuik - die achter de toog een paar pullen staat af te wassen, schijnt de gelagzaal verlaten te zijn, maar als de helden beter kijken, kunnen ze in een donke­re hoek enkele mensen aan een tafel ontdekken : Sinveys bende. De schurken zijn ogenschijnlijk allen ingeslapen : Eén ligt met z'n kop op zijn bord, de anderen hangen op hun stoelen. Op de vloer ligt, languit, de reusachtige gestalte van de Thor­waalse in een plas bloed.

Alleen Sinvey Schlagrecht is mogelijkerwijs wakker : Ze heeft de grote hoed diep over haar hoofd getrokken, maar houdt haar bierpul met beide handen vast.

Meesterinformatie :

Sinvey slaapt inderdaad niet en is ook geenszins dronken. Ze denkt er veeleer over hoe ze stiekem met de kist zou kunnen verdwijnen, voordat haar companen ontwaken.

In alle geval zal Sinvey, of de helden nu binnenstormen of behoedzaam binnen sluipen, alarm slaken, rechtspringen en zich voorbereiden op de strijd.

Hoeveel van haar gezellen daartoe in staat zijn, is, zoals eerder gezegd, uw zaak.

Gebruik voor het gevecht de waarden van bladzijde 28, die echter door hun dronkenschap beduidend moeten verminderd worden. Alleen Sinvey vecht met haar normale scores.

De helden moeten erin slagen Sinvey gevangen en mee te nemen. De andere schurken zijn zo erg bedronken of verwond dat ze op de terugreis alleen maar tot last zullen zijn.

Vrouwe Kupferfeld denkt er in alle geval zo over : "Die schur­ken zullen hun lesje wel geleerd hebben," zegt ze ernstig,"het zal weken duren voordat ze weer naar behoren zullen kunnen functioneren - dat geeft hen veel tijd om na te denken."

De wapens van de helden bevinden zich in de kamers van de schurken op de eerste verdieping. Daar staat ook de kist met goud, die nog netjes gesloten is. De helden kunnen zegevierend terugkeren naar Imdal om daarna verder naar het zuiden te reizen.

Van Imdal naar Grangor

Algemene informatie :

Als de geldkist vastgesnoerd wordt en de helden zich stroom­afwaarts laten voeren, wijst de veerman hen op riemen die aan de balken van het vlot zijn vastgemaakt om zich aan vast te houden, "voor als het een beetje ruiger wordt op de rivier". Ook werpt men de helden grote, geoliede zeildoeken toe om zich te beschermen tegen het opspringende water.

De vaart herinnert de helden een beetje aan de passage door de Offerschacht, behalve dan dat het er deze keer nog beduidend sneller en onrustiger aan toe gaat dan vorige keer. Maar de veermannen verstaan hun vak : met kalme stroken van hun duw­stokken geleiden ze het gevaarte door de talrijke stroomver­snellingen en het koele water, dat zich telkens weer over de helden stort, kan men op deze warme zomerdag alleen maar als aangenaam beschouwen.

Na ongeveer twee uren varen duiken aan beide vloedoevers een kleine vesting op. Beide bestaan uit weinig meer dan een dikke, ongeveer tien meter hoge toren en een muur die de toren omringt. De vestingen staan niet tegenover elkaar, maar die op de rechtse oever werd een vijftigtal meter verderop de oever gebouwd dan de linkse.

Tussen beide torens werd een kettinge gespannen over de Pheca­di, ongeveer een handbreedte boven het wateroppervlak. De vlotten hebben de grens tussen het Oude en het Nieuwe Rijk dus bereikt.

Meesterinformatie :

Als de helden overdag aan de grens komen, worden de formali­teiten snel afgehandelfd, maar komen ze aan bij valavond, dan zijn de grenswachters tot geen enkele vorm van arbeid bereid. Dat betekent dat de groep in één van de kelders van één van de twee vestingen zal moeten overnachten, totdat een hoofdman de volgende ochtend tijd voor hen vindt.

Ook als er in deze nacht niets gebeurt, zal u de helden toch wachters laten uitzetten. Deze voorzorgsmaatregel is in heel Avonturië, ook in de buurt van grote steden en de 'beschaafde' gebieden, aan te raden. Bovendien zou het wel érg toevallig zijn als u alleen maar om wakers vroeg op nachten dat er overvallen worden gepleegd.

Hoe lang een reiziger aan de grens tussen het Oude Rijk (ook Lieflijke Veld genoemd) en het Nieuw Rijk opgehouden kan worden, hangt van de huidige verhouding tussen beide landen af. Vanaf de dag dat de koningin van het Lieflijke Veld zich­zelf tot 'Horas' (Keizerin) gekroond heeft - waartoe ze naar middelrijkse maatstaven geen recht had - zijn die verhoudingen barslecht en de helden zouden gemakkelijk een halve dag kunnen verliezen door ondervragingen en onderzoeken, ware het niet dat vrouwe Kupferfeld als invloedrijke handelaarster, papieren bij zich heeft die haar vrije doorgang garanderen.

Algemene informatie :

Langs weerskanten begeleidt door een hellebaardier treedt een gezette man met een indrukwekkende, grijze ringbaard, blinkend kuras en een zware sabel in de deuropening. Hij stelt zich voor als hoofdman Hundlinger. Met strenge blik bekijkt hij de heldengroep, totdat vrouwe Kupferfeld naar voren treedt en hem haar papieren toont. Dan verandert zijn gelaatsuitdrukking en beveelt onmiddellijk om de ketting op te halen. Nadat vrouwe Kupferfeld het gesprek op het onderwerp van de gevangene heeft gebracht, zendt de hoofdman een soldenier naar de toren. De man rent erheen en keert terug met een stapel papieren. Het blijken posters te zijn van gezochte personen en de hoofdman vergelijkt ze de één na de ander met Sinveys gezicht. Uitein­delijk ontdekt hij een tekening, die een grote overeenkomst vertoont. Op het blad staat een zekere 'Sinoda Scharbeutz', beschreven als 'sluw, scrupulloos, geslepen', aangeklaagd wegens 'gauwdiefstal, afpersing, roof, oplichting en geweld­pleging'. In de beschrijving wordt als kenmerk 'knalrood haar' opgegeven. De misdadigster zou 'welgebouwd' zijn en 'een gezicht dat de innerlijke verdorvenheid goed verbergt'. Voor het gevangennemen van de dievegge is een beloning van 50 Dukaten uitgeloofd.

Op hoofdman Hundlingers beschuldigingen - "Jij bent deze bandiete - Liegen zal niet baten!" - trekt Sinvey alleen maar de schouders op.

De hoofdman wendt zich tot vrouwe Kupferfeld en de helden : "Nu goed, ik denk dat de feiten voor zich spreken : U schijnt inderdaad een belangrijke vangst gedaan te hebben. Ik neem de gevangene over en zal ze bij de eerste de beste gelegenheid naar Harben laten overplaatsen, waar ze zeker en vast de gelegenheid krijgt om na te denken over haar misdaden ... op één van de Keizerlijke galeiën! Heb dank edele dame en heren!" Dan betaalt hij hen vijftig vers gedrukte, blinkende dukaten uit.

Van Grangor naar Bethana

Meesterinformatie :

Het laatste stuk per boot op de Phedaci verloopt zonder verde­re vernoemenswaardige voorvallen; de groep bereikt Grangor, waar vrouwe Kupferfeld voor de rest van de reis naar Bethana een koets huurt.

Ook deze tocht is het waard uitvoerig gestalte te krijgen. Alleen is het zo dat de omvang van dit avontuur nog meer beschrijvingen in feite niet toelaat. En omdat het tevens ook uw eerste avontuur is, lijkt het verstandig om dat niet te langdradig te maken. Daarom zou u zich moeten afvragen of het niet beter is deze etappe gewoon over te slaan of het reeds eerder vermelde 'cut'-principe toe te passen. Voor de ervaren spelleider is er hier de gelegenheid om wat eigen inbreng in het spel te brengen. De streek, waardoor deze weg voert, wordt in de doos 'Koninkrijk aan de Yaquir' uitvoerig beschreven. Hier vindt u ook een uitgebreide beschrijving van de verschil­lende steden, van het land en van de bewoners, van de politiek en van de reiswegen en niet in het minst een gedetailleerde kaart waarop de reisroute van de helden netjes kan voorgesteld worden. Met de hulp van dit materiaal zou het u moeten lukken, een reis op zich te maken in deze streek.

Er zijn voor vele regionen al zulke uitwerkingen verschenen, die de spelleider kunnen helpen om een avontuur wat meer achtergrond en kleur te geven. Dikwijls zal een held van hier naar ginder reizen doorheen het continent en het is natuurlijk onmogelijk om alle gebiedjes die ze passeren, in een dergelijk avonturenboek te beschrijven; ook zouden we in herhaling vallen als de groep twee verschillende avonturen in dezelfde stad of streek speelt en er tweemaal dezelfde stad moet be­schreven worden.

Daarom wordt het spelmateriaal van het Oog des Meesters zo georganiseerd, dat de avonturenboeken in wezen een leidraad door de handelingen van het scenario inhoudt. De algemene achtergrond echter, van waar het verhaal zich afspeelt, is in de doos 'Het Land van het Oog des Meesters' en de speelhulp­boekjes 'Avonturijnse regionen' voorgesteld en het is ( naar wij menen) de opgave van de spelleider de informatie uit beide bronnen tot één achtergrond te smeden.

Zo kán u een spel gestalte geven, maar men móét niet op deze manier werken. Zoals reeds eerder gezegd, hangt veel af van de stemming van de groep en de spanning aan de speeltafel in hoeverre men in detail moet treden. Wat voor zijn groep het beste is, moet elke spelleider zelf uitmaken, maar één ding moet u voor ogen houden : Een algemene vermoeidheid onder de spelers is geen goede reden om het avontuur sneller te laten verlopen.

Als je de ganse avond gespeeld hebt en om twee uur 's nachts vallen Jan en Piets ogen dicht, dan breekt u beter het spel af om het een andere dag af te maken. U zou alleen maar de spaar­zaam opgebouwde spanning weggooien die u zo liefdevol hebt opgebouwd als u dan er nog snel een einde aan zou breien.

Algemene informatie :

De koets wordt door afwisselend vier of zes paarden getrok­ken - meestal in draf of galop - en biedt aan zes personen plaats - een eventuele medekoetsier moet dan op de bok plaats­nemen. De reisroute verloopt voorspoedig. Ze loop langs een goede baan langs de kust; meestal heeft men een goed uitzicht op de zee van de Grangorer burcht, die zachtjes deint.

Elke drie uren worden de paarden verwisseld, overnachtingen zijn voorzien in de wisselstations in Ruthor en Nevorten. In de vroege namiddag van de derde dag komt de koets in de stad Bethana aan.

Bethana

Algemene informatie :

Bethana is een kleine, een beetje een stille havenstad die zich vooral door haar hoge ouderdom onderscheid. Vele van de kleine, eenvoudige huisjes met de kleine vensters en de dikke muren zien er inderdaad uit alsof ze er 2000 jaar staan en werden door regen en wind danig toegetakeld. Nieuwere gebouwen werden uit het puin van de oudere gebouwen opgetrokken, zodat ook die oeroud scheinen. Slechts hier en daar reist een echt nieuw gebouw als een vreemde eend in de bijt op uit het gehar­rewar van muren en ruïnes.

De steegjes in de stad zijn dikwijls zo smal dat zelfs een voorzichtig voortgeduwde handkar een file kan veroorzaken. Vele huizen zijn dan ook niet met grote voertuigen te berei­ken.

Alleen aan de haven, waar allerlei lijvige goederen moeten geladen en gelost worden, zijn bredere straten en pleinen te vinden. Hier klopt het hart van de stad, hier vinden we de meeste herbergen en kroegen. Zeevaarders uit vele vreemde havens bepalen het straatbeeld en vele bedelaars, die maar al te goed beseffen dat ze meer kunnen rekenen op de heller uit het karige loon van de zeemannen, dan op de kreuzer uit de beurs van de Bethaanse burgers.

Meesterinformatie :

Vanaf nu vallen de acties van de helden nog moeilijk te voor­spellen : ze kunnen bijvoorbeeld het losgeld onmiddellijk, zoals gepland, overgeven. Vrouwe Kupferfeld, die natuurlijk het leven van haar broer zo min mogelijk in gevaar wil bren­gen, oppert voor deze optie (maar is natuurlijk gemakkelijk voor een alternatief plan te winnen). De helden kunnen probe­ren de piraten bij de overdracht te overmeesteren. Ze kunnen de moeite doen om het piratennest op te sporen en de schurken in hun hol te verrassen. Ze hebben steeds de keuze tussen bruut geweld of met de hulp van list.

Voor de spelleider betekent deze waaier aan mogelijkheden natuurlijk wel dat de auteur hem niet meer zo na zal kunnen bijstaan, daar het absurd zou zijn om alles wat hier staat uit te voeren en met elk detail rekening te houden.

Onderweg naar de stad

Meesterinformatie :

"Hoe heet die kroeg? 'Schurftige Rob'? Nooit van gehoord! Schurftige wat? Wat is dat voor een belachelijke naam!" Zulke reacties zullen de helden krijgen als ze naar de bewuste herberg vragen. Ook zullen ze van de burgers van Bethana geen informatie krijgen als ze vragen naar de zogenaamde 'Zeeoger'. Om wat meer te weten te komen, zullen de helden dan toch iets dieper in de stad moeten doordringen. Hier volgt een opsomming van enkele markante plaatsen in de stad, gevolgd door een beet­je informatie.

Algemene informatie :

Efferdtempel

Het huis van Efferd is een machtig, rond gebouw in het hart van de stad en geldt als bijzonder heilig, omdat hier een artefact van de zeegod, zijn wonderlijke kruik, bewaard wordt. In deze met blauwgroen geglazuurde en bont geverfde tegels bezette gebedsruimte kan men de god danken of om bijstand smeken.

Informatie : Als de helden een gesprek willen met een pries­ter, mogen ze de jonge Salia Tangerlund te woord staan. Deze blonde maagd heeft van een piraat de Zeeoger genaamd al veel verhalen gehoord - de meeste houdt ze voor overdreven. "De Zeeoger zou zijn schuilplaats in één van de grotten van van een Cyclopeneiland hebben, maar in geen geval in de buurt van Bethana zelf."

De "Schurftige Rob" is een verdachte kroeg waar veel smokke­laars komen in Bethana, maar waar die zich bevindt, weet ze niet.

Havenmeester

De havenmeester en zijn schrijver verblijven in gebouw met drie verdiepingen, aan de haven. De bovenste verdieping

heeft een balkon vanwaar men vast de hele haven kan overzien.

Informatie : De schrijver Gorian Jubold staat de helden te woord.

"De Zeeoger vormt een plaag voor de hele door Efferd gezegen­de scheepvaart. Als we zijn schuilplaats kenden, hadden we het allang schoongeveegd."

"Van de 'Schurftige Rob' heb ik al veel gehoord. Ze zou ergens midden in de stad moeten te vinden zijn, maar dat is een plaats waarvoor ik u alleen maar waarschuwen kan. Eerbare mensen komen daar niet."

Vismarkt

De vismarkt wordt drie dagen in de week op een kleine plaats in de buurt van de Efferdtempel gehouden. Aan meer dan dertig standjes bieden de vissers hun waren aan : "Als je een vis koopt, omwille van de geur, ga dan maar bij die andere. Als je verse vis wil hebben om op te eten, koop dan hier!"

Informatie : Dexter Recke, een smalle grijzaard met opvallend grote handen : "Probeert u deze Vuurkop. Dat is een magische vis. Grote magiërs eten niets anders dan Vuurkopfilet! De 'Schurftige Rob' is de bijnaam van Rogul, die daar staat. Rugol houdt enorm van zijn vis en doet ze pas weg als er wormen in zitten."

De vissersvrouw Elsina, een krachtig gebouwde van midden in de vijftig : "Zie dat af! Hier vind je de platste pladijs en de vetste palingen! Wat nu op mijn tafel ligt, zwom vanmorgen nog in de zee! Koop een vis, edele heer, het vlees geeft u kracht en de graten maken u mooi. U schijnt beide nodig te hebben, haha!

Als jullie naar de 'Schurftige Rob' willen, vraag dat dan maar aan één van de vele bedelaars hier, die brengt je er wel heen.

De Zeeoger zit op Putras, één van de Cyclopeneilanden. Als jullie levensmoe zijn, vaar er dan maar gerust heen. De over­zet moet natuurlijk vooruit betaald worden. Ginder kan ik jullie geld niet meer aanvaarden - ik ben immers geen lijken­plunderaar."

Meesterinformatie :

Elsina kan de helden inderdaad met haar boot naar Putras brengen en in de buurt van het hol van de zeeoger afzetten. U moet als spelleider beslissen wanneer het moment daar is om de helden die informatie te geven.

Het is bijvoorbeeld denkbaar dat de helden Elsina gewoon niet benaderen en pas later naar haar doorverwezen worden, als ze naar een andere mogelijkheid zoeken om overgezet te worden.

Wachtkamer

Het wachthuis van de stadswachters is in een aanbouw van een toren ondergrebracht. In de kelder van de toren bevindt zich de gevangenis.

Informatie : Olja Serfino, veertiger, vrouwelijk lid van de garde zegt het volgende : "De Zeeoger is een piraat, die Efferd vroeger of later tegen zich in het harnas zal jagen. Zijn schuilplaats is op Putras, maar waar weten we niet pre­cies.

De 'Schurftige Rob' is een keet aan de haven, die tegen de stads­muur staat. Ga er niet binnen of wacht aan de deur totdat de garde zijn dagelijkse ronde er gaat maken. Als jullie op eigen houtje naar binnen willen, kunnen we niets garanderen. Hopelijk laat de magistraat dat hol gauw afbreken."

'Juamins blik in tijd en ruimte',

zo luidt het rode opschrift op een blauw uithangbord. Juamin, een slanke schoonheid met Tulamlidisch bloed in de aderen en lange, zwarte haren bedrijft haar waarzeggerij in een kleine, ronde tent aan de rand van de vismarkt. De met sluiers, kaar­sen, wierookpotten en een kristallen bol getooide tent biedt slechts één zitplaats, een kamelenbult, voor de bezoekers. Juasmin laat niet toe dat meer dan één persoon de tent be­treedt.

Informatie : Juamin leest de hand en kan daarin treffende gebeurtenissen vinden uit het verleden van de held. (Het zal u als spelleider niet zwaar vallen om een voorgeschiedenis te improvisieren.) Over de toekomst van de helden : "Je zal onsterfelijke roem verkrijgen, als je lang genoeg leeft." Over de Zeeoger : "De piraterij heeft vele gezichten, de Zeeoger is één van verschrikkelijkste ... " Over de 'Rob' : "Wees als het licht, dat binnen en buiten gaat en je zal weten! Ga daar binnen en je kan Phex of zelfs Boron ontmoeten."

Horasbanier

De 'Horasbanier' is een klein, traditioneel hotel, in de binnenstad van Bethana en al sinds honderden jaren in het bezit van de familie Gurumbin. Het biedt sobere één-, twee- en drie- en vierpersoonskamers evenals een uitgebreid ontbijt met vers brood. De kamers zijn smaakvol ingericht en nauwkeurig netjes gehouden, bovendien zijn ze aangenaam koel dankzij de dikke buitenmuren en de kleine vensters. Dat is ook de herberg waar vrouwe Kupferfeld en de helden zullen verblijven.

Informatie : Waard Sale Gurumbin, een rustige zeventiger, heeft over de Zeeoger alleen geruchten opgevangen. Een kroeg de 'Schurftige Rob' kent hij niet en kan zich ook niet voor­stellen dat er zich in Bethana een kot met zo'n naam zou bevinden.

Het Kraaiennest

Het kraaiennest is een klein zeemanscafé aan de haven. Nergens in heel Bethana kunnen de zeelieden zoveel bier en drank krijgen voor hun zuurverdiend geld dan hier; het percentage dronken, druktemakende, schreeuwende en zuipende gasten is hier dan ook zeer hoog.

Informatie : "De ... de L...la...rinn...de is het be...beste schip dat ... ooit o...over de zee ... voer!" - "Odelagrmpfo­del la la!" - "Bu-urp! Oeps, spij me zéér van uw sjone wam­buis, mieneer!"

Terbos' Bierhuis

In Terbos' herberg staan geen stoelen of banken. Men staat er aan lange tafels en kapt het koele, schuimende vocht naar binnen.

Informatie : zie het Kraaiennest

Meeuwenschreeuw

In 'Meeuwenschreeuw' vinden de helden kleine ambachtslieden, stuurmannen en oude matrozen. Het eten en drinken zijn er goed, de prijs is redelijk vrolijk en meestal vriendelijk.

Informatie : "Vroeger, toen de jeugd nog respekt kende en op de ervaring van de ouderen vertrouwde, bevaarden we de zeeën voor ons plezier!"

"Zeeoger, Zeeoger ... ? Vriendje, ik zeg u, 'Bloedige Fredo', dát was nog eens een piraat! Vergeleken met hem kan je die Zeeoger wel vergeten!"

Gaarkeuken de Efferdbroeders

De keuken is een halfgeopende gelegenheid waar zeelieden zonder loon, kreupelen en bedelaars een kom soep kunnen krij­gen. De broeder achter de toog beslist dan na een deskundige blik of de portie betaalt moet worden met een 2 kreuzers of geheel gratis is.

Informatie : Hier kunnen de helden een bedelaar vinden, zie onder.

Bij de grote kraan

Het duistere krot zonder vensters is het stamcafé van de lastdragers uit de haven. De lucht is bezwangerd van zweet- en biergeuren en de vloer is gans verkleurd door de ontbelbare fluimen pruimtabak.

Informatie : "Buiten vreemdeling, jij bent geen man van de haven!"

Beleman

(Het lokaal 'Beleman' is genoemd naar de westenwind die hier constant landinwaarts waait.)

Een aangenaam lokaal in het midden van de stad. Aan de muren hangen zware gordijnen. Aan de tafels, bedekt met wit laken, zitten griffiers, bankbedienden en ambachtslieden.

Informatie : De waard, een grote, roodharige man geeft de helden vriendelijk antwoord : "De Zeeoger is een beruchte piraat waarvoor geen schip veilig is. Van een kroeg 'Schurfti­ge Rob' heb ik gehoord. Weinig mensen weten waar het precies is, maar het geniet een slechte reputatie. Vraag maar aan de stadsbedelaars, die weten wel waar het is."

Kapiteinskroeg

Reders, rijke handelaars en ja, ook enkele echte kapiteins vinden in deze kroeg hun stek. De waard met een paar indruk­wekkende bakkebaarden monstert elke nieuwkomer met kritische blik en keurt diens garderobe met zorg. Als deze 'test' nega­tief uitvalt, dan worden zijn ogen treurig en zegt hij dat alles volzet is, ook die lege tafel, alles werd gereserveerd, jammer, jammer. "Als u het echter ergens anders eens probeer­de, waarde heren, bij Beleman zijn zeker nog plaatsen vrij ... "

Informatie : Als het lukt om met één der aanwezige kapiteins te praten, krijgt men het volgende antwoord : "De Zeeoger is een piraat met een schuilplaats op het eiland Putras. Men vermoedt dat hem drie schepen, allen omgebouwde Thorwaalse drakenschepen, ter beschikking staan. Hij beveelt een 50 tot 60-tal schurken.

De 'Schurftige Rob' is een keet ergens buiten de stad. Ik heb mijn manschappen verboden daar te komen."

Bedelaars

Op vele plaatsen in de stad, maar vooral in de buurt van de haven en in de straten, die naar de binnenstad voeren, kan men bedelaars zien zitten. 'Zakgezicht' is er zo één, een duistere gezel met borstelige wenkbrauwen en een scheve mond en 'Danse­res', een zestigjarige kenau, die, als ze dronken is, graag danst of 'Klompvoet', een jongeman wiens misvormde, linkerbeen omwikkeld is met doeken, maar dat hij voor een klein bedrag wel even wil laten zien.

Informatie : Bijna alle bedelaars in de stad kennen de 'Schur­ftige Rob', omdat ze daar geduldt worden, in tegenstel­ling tot de andere gelegenheden in Bethana. Voor een paar heller wil een bedelaar hen er wel heen voeren. Als de helden vriendelijk overkomen en niet te gierig zijn, kunnen ze van de bedelaar nuttige tips krijgen, over hoe ze gekleed moeten zijn en gedragen moeten om niet op te vallen in de 'Rob'. Als ze geluk hebben en tegen verdere betaling kan een bedelaar hen zelfs een soort borg bieden : "Zeg dat je een vriend bent van 'Klompvoet', dan zal men jullie met rust laten ... wel, men zal jullie dan niet meteen eruit gooien!"

De Schurftige Rob

Algemene informatie :

Al honderden jaren lang stond er geen vijand meer voor Betha­na's poorten en - zoals dat dan dikwijls gebeurt - de burgers hebben alle interesse verloren om de stad in staat van verde­diging te houden. Als niemand de muren bestormt, waarom zou er zich dan druk om maken? Als een stuk van de stadsmuur instort, dan kan men dat gat toch evengoed afsluiten met wat planken of het zelfs gewoon zo laten. De torens zijn meestal niet be­mand - waarom zou men zich zorgen maken om een paar gaten in de stadsmuur?

De machtige, zes meter hoge stadsmuren kan, nu ze toch niet moete dienen om vijanden buiten te houden, voor andere nuttige dingen dienen : Wie zijn huis tegen de stadsmuur bouwt, spaart daarmee stenen en cement voor een hele muur uit. Bovendien kan het hele huis tegen het bouwwerk aanleunen, waardoor je met de berekeningen weinig moet inzitten ...

Natuurlijk kan het zo om de honderd jaar eens voorkomen, dat een overijverige magistraat zich zorgen maakt om verdedigings­werken van de stad en zulke illegale muur-aanbouwingen laat neerhalen. Nuja, wat kan het de mensen van nu schelen wat er over honderd jaar gebeurt ... ?

De 'Schurftige Rob' is zo'n gebouw, dat tegen de stadsmuur plakt. Niet ver van het strand werd de houten keet aan de buitenkant van de stadsmuur in mekaar getimmerd, vlak naast een ongeveer twee meter brede instorting, zodat de dronkelap­pen van de 'Rob' langs daar gemakkelijk kunnen binnensluipen. Een uithangbord heeft de 'Rob' niet, zodat het één verdieping tellende gebouw met het schuine dak, de openslaande vensters en de scheef in de scharnieren hangende deur moeilijk als herberg te herkennen is - hoe het ook zij, de twijfelachtige stamgasten kénnen hun café en bevelen het aan aan andere zwer­vers en zakkenrollers. Toevallige passanten op doorreis hebben in de 'Rob' sowieso niets verloren ...

De inrichting van de gelagzaal bestaat uit wankele tafels, driebenige stoelen, zetels met vervangen bekleding en overeen­komstige, gauw bijeengegooide voorwerpen. Opvallend is het zeildoek dat op de lange toog ligt, waarop enkele helden in gevecht met een draak worden afgebeeld (het staat afgebeeld op de voorpagina van dit boek). Als men de waardin over het schilderij ondervraagt, verklaart ze dat het enkele van haar jeugdvrienden afbeeld. In vroegere tijden werd zij met haar vrienden in zo menig avontuur getrokken.

Waardinnen en gasten in de 'Schurftige Rob'

Weduwe Unkendick (bijnaam : 'Weduwe' of 'Unke')

1.89 meter, bijna 200 kg zwaar, 48 jaar oud, roodblonde pruik, blauwe ogen, vet (op een geweldige buik rusten twee zware borsten, volle onderarmen, maar verrassend kleine han­den), draagt een blauwgrijze wollen kleed met korte mouwen en daar­over een vettige, lederen schort, wollen mutsje, klompen.

Niemand kent de voornaam van de waardin. Enkele vaste stamgas­ten (bv.'t Groot Lawijt) hebben het recht, de waardin met de bijnaam 'Unke' aan te spreken. Ieder ander zegt 'weduwe'; een ongeoorloofd 'Unke' beantwoordt de waardin met een onverwachte mokerslag met haar aarden kruik, gevolg : onmiddellijke bewu­teloosheid en 1D SP.

Citaat : "Kom hier en laat je kussen!" - "Zuip op en bek dicht!" - "Jij stelt teveel vragen; ben je dom, nieuwsgierig of levensmoe?" - "Ah grapjas : nog één zo'n mop en je vliegt door de deur, nog twee zo'n moppen en je vliegt door de muur!"

Mo Unkendick ('Dikkertjes')

1.75 meter, 25 jaar oud, blond, blauwe ogen, mollig, maar bijlange nog niet zo dik als haar moeder en toch voor­zien van een adembenemende boezem (wat haar haar bijnaam bezorgde), draagt een blauwe rok en een strak, zwart korset, geen bloes, geen muts, schoenen met gespen.

Citaat : "Niwaar, dít verbaast je?! Aankomen kost één daalder, m'neer!"

Raul ('het Vat')

1.89 meter, 38 jaar oud, bruin haar, bruine ogen, dik en zeer gespierd, een anker en andere zeevaartmo­tieven getatoeëerd op beide onderar­men, draagt een lederen broek en een smodderig, kort hemd, dat een brede, bleekgrauwe strook buik onbe­dekt laat. Raul is kelner en buitenwip­per in de 'Rob'.

Citaat : "Hier dat bier! - Seffens is die vlieg dood; bier waarin levende vliegen zwemmen, deugt niet! - Daar gaat ie!"

Adran ('Eenoog')

1.65 meter, kromme rug, 46 jaar oud, zwart haar, bruin oog, links een zwarte lap, mager, draagt een weide, bruine mantel, waarrond hij een touw gebonden heeft, waarin een lange dolk steekt, klompen

Eenoog is de bode, die vrouwe Kupferfeld met de eis om losgeld gebracht heeft.

Wina ('Kinderschrik')

1.69 meter, 28 jaar, roodblond, pokdalig gezicht met platte neus, slank, draagt een grauw kleed en een vuilee, witte bloes, wollen muts, stroklompen en een schouderband met een kort zwaard

Lares ('Bijltje')

1.79 groot, 25 jaar, blond, blauwe ogen, dik, draagt blauwe schipperskledij, in plaats van een riem, een touw, waarin hij een slagersbijl heeft steken, barrevoets

Radulf van Orbstein (''t Groot Lawijt')

1.65 meter, 58 jaar, lange, grijze haren, blauwe ogen met een klein brilletje, mager, draagt een lange blauwe mantel met kapotte voering en als riem een ketting van messing, korte laarzen, heeft last van spastisch bewegende handen en gezicht, bezit een roodbruine, spiraalvormige staf.

Radulf is nauwelijks nog in staat, enige spreuk te bewerkstel­ligen - zijn handicap laat dat slechts zelden toe - maar hij heeft een ongelooflijk fijne neus voor al wat magisch is in zijn omgeving.

Joran ('Kat')

1.68 groot, 28 jaar, grijze haren, blauwe ogen, rond kinderge­zicht, slank, draagt grijze kledij, wollen muts, stroklompen en een schoudergordel waar vijf werpmessen in zitten

Bardo ('Buidel')

1.79 meter, 39 jaar, asblond, blauwe ogen, kleine neus, dubbe­le kin, gezet, draagt een lang hemd uit zaklinnen en een brede gordel met een roestige sabel

Jennerk ('Spriet')

1.99 meter, 42 jaar, bruine ogen, bruin haar, mager gezicht met een scherpe neus, smalle schouders, dun, draagt een bruine rok een smalle, bruine broek, wollen muts, stroklompen en een gordelmet een rapier

'Kusmina', 'Uil', 'Klompvoet', 'Zakgezicht' en 'Danseres' zijn de bijnamen van enkele andere gasten.

Wat er nu gebeurt!

Meesterinformatie :

We kunnen - zoals reeds eerder gezegd - niet alle acties van de helden voorzien en weten bijgevolg ook niet, hoe de spelers het verder verloop van het avontuur zullen uitmaken. Hier volgen nu enkele reacties van de ontvoerders, wanneer er voor hen niets onvoorzienbaars gebeurt. Tenslotte zullen we enkele voorstellen doen van hoe de helden zouden kunnen handelen.

Een uur nadat de helden in de 'Rob' hun wachtwoord 'een ge­schenk voor de Zeeoger' gezegd hebben, stuurt waardin Unken­dick, de schooier 'Spriet' naar een bevriende visser in de haven : de man moet zijn boor gereed houden voor morgenoch­tend.

De volgende dag trekt Unkendick met 'Groot Lawijt' in alle vroegte naar de haven, waar beiden in een kleine vissersboot stappen, die aan de visser Emmeran Droler behoort. Met het bootje varen ze naar het schuilhol van de piraten aan de noordkust van het eiland Putras, waarvoor ze slechts drie dagen nodig hebben. Unkendick blijft twee dagen daar - voordat ze met een troep van 25 piraten en de ontvoerde in een pira­ten­schip (een drakenschip met één mast, die kan roeispanen én zeil kan gebruiken) naar het vastenland terugkeert. De terug­tocht duurt dankzij de gunstige wind, slechts twee dagen. De piraten doen een klein vissersdorp, Terkis genaamd, op acht mijlen ten zuiden van Bethana aan. Een deel van hen gaat om middernacht aan land en verbergt zich in de leegstaande hutten van het dorp. De rest stuurt het schip weer de zee op.

Dan keert Unkendick weer naar Bethana terug en wacht daar, tot de helden zich weer melden. Zodra dat gebeurt, kunnen de onderhandelingen over het uitwisselen van losgeld en ontvoer­de beginnen. Unkendick spreekt met de helden af op een plek in de buurt van het dorpje Terkis en wel voor morgen om tien uur 's avonds.

Als de helden op de afgesproken plek aankomen, zien ze het drakenschip met de piraten in het water liggen. De ontvoerde is aan boord en roept vrouwe Kupferfeld toe, dat hij ongedeerd is. De ruil zal exact aan de waterkant plaatsvinden - op een halve boogscheut van het piratenschip. De helden dragen de kist met goud naar de plaats, waar het water op de kust beukt - een afvaardiging van 10 piraten waadt tot aan het land en brengt de geknevelde jongen. De piraten neme de kist op, de helden voeren de jongen weg, de ruil is gesloten en het avon­tuur hiermee afgelopen.

Heldendaden

Meesterinformatie :

Nu komt het erop aan te onderzoeken in welke mate de zaken anders kunnen uitdraaien, als de helden - wat min of meer waar­schijnlijk is - alles naar hun hand zullen willen zetten.

De stadswacht

De helden kunnen - Boe, hoe zwak! - met hun probleem naar de stadswacht gaan. Daar men daar ook de schuilplaats van de piraten niet kent, kan men niet veel méér doen, als op de aanwijzingen van de piraten ingaan, als men het leven van de jongen wil redden. In dit geval zal de stadsgarde de geldkist overnemen en de zaak verder regelen. De jonge Kupferfeld wordt gered, maar de helden zetten zichzelf buiten spel.

In de 'Rob'

De helden kunnen dus als groep de herberg binnen stappen en hun wachtwoord geven. Vanaf dat moment is voor de helden elke geheime handeling uitgesloten : Wat nu verder gebeurd, wordt in het hoofdstuk 'Wat er nu gebeurt!' beschreven en kanzo zijn verloop nemen.

De helden kunnen ook natuurlijk op voorhand een spion de 4rob' insturen - een zwerver is hiervoor natuurlijk erg geschikt. Als dan een held, (of vrouwe Kupferfeld zelf) met de boodschap naar voren treedt, kan de geïnfiltreerde held de reacties van de aanwezigen nauwkeurig bestuderen en bijvoorbeeld ontdekken dat de 'Spriet' naar de haven gestuurd wordt. De ijlende 'Spriet' kan dan natuurlijk ook opgemerkt worden door enkele helden die de 'Rob' vanuit de verte in het oog houden.

'Spriet' ondervragen

Op weg naar de haven kunnen de helden de 'Spriet' ondervragen. 'Spriet' is een zwakkeling en een slechte leugenaar en zal onder de bedreiging van een pak slaag zijn opdracht (de visser waarschuwen om de boot in gereedheid te brengen) zeker prijs­geven. Het is wél slimmer om de schooier een dukaat zwijggeld te geven, want alleen dan zal hij van zijn ontmoeting met de helden niets aan de waardin vertellen.

De visser Emmeran ondervragen

De visser is een harde noot om te kraken en niet makkelijk aan ht praten te krijgen, maar onder druk van brutaal geweld of magie zal het wel lukken. Emmeran kan de helden niet veel meer vertellen dan dat hij Unkendicke en een tweede man naar Putras moet voeren om hen af te zetten op een plek die Unkendicke hem zal aanduiden. Meer weet hij niet.

Als de helden, de visser benaderen, dan heeft dat het onont­koombare gevolg dat de ontvoerders te weten zullen komen dat iemand hen op het spoor is. Het verrassingselement is op die manier voor de helden verloren.

De waardin Unkendick ondervragen

Het moest ooit gezegd worden : De waardin is de 'Zeeoger'! Daarmee wordt zij voor u, meester en regisseur, natuurlijk een ongemeen belangrijk figuur. Al naargelang u haar laat reageren kan ze als hulpeloze gevangene in de handen van de helden vallen, ofwel brengen de helden enkele interessante jaren door als goedkope arbeidskracht aan boord van een piratengalij; ons lijken - dat moet gezegd - beide oplossingen een beetje te extreem ...

De Zeeoger is scrupulloos, sterk als een beer en uiterst geslepen. Ze ruikt gevaar, lang voordat het voor anderen te ontdekken valt, ze ziet haar voordeel en haalt het er bliksem­snel uit. Met één slag van haar strijdknots kan ze een Darpat­stier vellen en tegelijk valt het haar niet moeilijk om hulpe­loze onhan­digheid of hysterische vertwijfeling te veinzen, als de situatie naar zulke theatrale oplossingen vraagt. Als ze op één van deze vlakken niet zo vakkundig was geweest, zou ze in het vak van piratenvrouw immers nooit zo'n hoge ouderdom hebben bereikt; ze zou dan allang door een mannelijke concur­rent naar Boron gestuurd geweest zijn.

Overdenk aandachtig wat u met deze kwaliteiten kan doen, als u een confrontatie tussen de weduwe en de helden laat plaatsvin­den : Het is verdomd moeilijk om de Zeeoger te overdonderen! De dubbelrol van Zeeoger/waardin is slechts aan vier mensen bekend : Unkendick, haar dochter Mo, 't Groot Lawijt en u, de mees­ter. Dat moet ook zo lang mogelijk blijven. De Zeeoger verraad zichzelf niet!

Alleen als het de helden lukt om de weduwe werkelijk in de hoek te drijven, zal ze een beetje toegeven, nadien zal ze dan toch weer van elk gaatje gebruik maken om te ontsnappen.

Op weg van de 'Rob' naar de vissersboot moeten de helden zich ware meesters tonen in het sluipen en verstoppen om de waardin ongemerkt te volgen (sluip- en zich verstoppenproeven +4). Bij het minste, verdachte geluid glippen 't Groot Lawijt en de Zeeoger achter de hoek van een huis en zijn vanaf daar 'als van de aardbodem verdwenen'. De helden mogen aannemen, dat beiden Bethana goed kennen en via de vele, kleine straatjes ontsnapt zijn - in werkelijkheid heeft 't Groot Lawijt zich­zelf en de Zeeoger onzichtbaar gemaakt en hebben ze zich zo in veiligheid gebracht.

Als de helden er desalniettemin in slagen om de weduwe te volgen tot aan de vissersboten en ze daar te verrassen, dan ontwikkelt er zich een harde strijd of (pas vanaf een tegen­stand van vijf helden) smeekt ze om genade en barst ze in tranen uit. Ze zal de helden eraan herinneren dat de Zeeoger de arme, kleine jongen zeker zal ombrengen als zij vanavond het bericht over het losgeld niet overbrengt. Zij kent immers de geheime schuilplaats van de piraten én een geheime gang die door de klippen voert. Maar het is onmogelijk langs daar iemand ongemerkt te laten ontsnappen, want die gang wordt constant bewaakt.

Als de helden besluiten haar als gijzelaarster mee te nemen, jammert de weduwe geschokt : "Maar edele heren, weet u dan niet dat het onmogelijk is om via deze taktiek enig resultaat te boeken? 'Wie dom genoeg is, zich te laten vangen, bijt in het zand.' Zo wordt het altijd gezegd. 'Hij is een pechvogel en ver­schrikkelijk dom, we ruilen hem niet voor geld en we ruilen hem niet voor rum!' U zou de Zeeoger zelf moeten vangen en in ruil aanbieden, voordat de piraten ook maar wíllen luisteren!"

Kort en goed : Om het avontuur niet onnodig te verkorten en om de spanning erin te houden, moet u uw hele trukkendoos boven halen om de overvaart van de weduwe mogelijk te maken.

De holen van de Zeeoger onderzoeken

De hieropvolgende strategie van de helden is de stoutmoedigste : ze huren zich een schip en laten zich naar Putras voeren om de Zeeoger in zijn hol te verrassen. Met deze mogelijkheid houdt het volgende hoofdstuk rekening.

In het hol van de Zeeoger

Vervolgens moeten we beslissen of vrouwe Kupferfeld, de helden naar het eiland Putras zal begeleiden. Hierbij moet u zich de bedenking maken dat het voor een spelleider steeds aangenaam is om een NPC in de buurt van de helden te houden. Zo kan u als spelleider aan de gesprekken van de helden deelnemen, als zij een lange - en voor de de Meester een weinig interessan­te - bespreking houden en men kan op behoedzame wijze de handelingen van de helden beïnvloeden. Dat laatste is natuur­lijk een delicate aangelegenheid daar alle commentaar uit de mond van de spelleider voor de spelers als erg belangrijk overkomt. Zo kan een NPC de helden op kleine onvolmaaktheden in hun plan wijzen, maar u zal - als het te voorkomen is - hen noch voor een werkelijk dreigend gevaar waarschuwen noch hen met valse aanwijzingen in een valstrik lokken. Bovendien houden helden er niet van dat NPC's zich superieur voordoen en op het laatste nippertje als hun redder optreedt. Dan voelen zij zich terecht bedrogen. Als u als spelleider dus een NPC aan de zijde van de helden wil laten meegaan, pas er dan voor op dat deze begeleider zwakker dan of tenminste evenwaardig is aan de helden. Dat betekent niet dat de helden niet af en toe eens aan de zijde van een belangrijke avonturijnse held kunnen vechten; het gaat in ons geval over een peroon, die de helden gedurende een lange weg, waar ook mogelijk, door een avontuur begeleidt.

Terug naar ons verhaal nu : Als u vreest, dat het allemaal wat saai gaat worden als de helden urenlang door tunnels zullen gaan sluipen, piraten zullen bespieden en plannen zullen smeden, zonder dat u daar op eender welke manier aan zal kunnen deelnemen, kan u hen begeleiden in de gestalte van Fedora. Als u denkt dat u veel te doen zal hebben met het beschrijven van piraten, hun schuilplaats en het verwoorden van mislukte sluip- en verstopproeven en eventuele gevechten, laat Fedora dan achter. Zij zal de 'Rob' in de gaten houden en op de terugkeer van de helden wachten. We hebben het volgende hoofdstuk zo geschreven, alsof vrouwe Kupferfeld in Bethana is gebleven.

De vaart naar Putras

Meesterinformatie :

Voor goed geld kunnen de helden gemakkelijk een bootje - een vissersbootje of een andere kleine zeilboot - huren dat hen naar Putras brengt. Alleen weten de helden dan nog lang niet waar de piraten zich ergens op het 500 vierkante mijlen tel­len­de eiland verscholen houden. Ze zouden zich kunnen behelpen met de waard van de 'Visserskroeg' in het onbeduidende dorpje Ferein. Die zal de helden dan ongeveer in de goeie richting sturen.

Om het avontuur niet onnodig te rekken, kunnen de helden het best meevaren met de vissersvrouw Elsina, die weet immers precies waar de grot van de Zeeoger zich bevindt.

Algemene informatie :

Tegen 20 Dukaten (die Fedora uit de onkostenkas betaalt) is Elsina bereid om naar Putras te varen, daar één dag te wachten en dan weer naar Bethana terug te keren, "als er tenminste iemand één dag op Putras overleeft," zoals ze op bemoedigende wijze opmerkt.

Op afgesproken tijdstip ligt haar naar vis ruikende sloep, een kleine éénmaster met een kleine kajuit, aan de kaai. Haar twee zonen Laran (24 jaar) en Gorm (20 jaar) zijn ook aan boord. Het zijn twee montere kerels met blonde lokken en rode, ver­weerde gezichten.

De zee is kalm, de matige wind komt uit het noordwesten, ideaal weer om uit te varen voor Elsina's sloep. De helden kunnen tevreden zijn, want meer dan 200 zeemijlen in zulk een notedop is een avontuur op zich! Wanneer u als spelleider van mening bent dat het avontuur de helden tot hier een beetje te gemakkelijk af ging, kan u hier een stormpje laten opsteken en de passagiers naar hartelust door elkaar laten schudden en met krachtige golven overspoelen ...

Dan duikt na een vaart van twee dagen de noordkust van Putras voor de boeg van de sloep op.

Elsina duidt op het wilde water voor het eiland dat veroor­zaakt wordt door de klippen waar de golven in hemelshoge fonteinen uiteen spatten. "Daar, achter die klippen, moet een grot zijn, waar de Zeeoger zich verstopt. Hoe ze echter een schip langs die klippen heen kan sturen, weet ik niet! Ik kan niet veel meer doen, dan jullie op een rustige plaats aan land te zetten."

Achter de klippen kan men de stijle wand van een klif herken­nen. Boven op dat klif zien de helden een donkere toren staan.

Elsina weet niet of er iets speciaals aan die toren is. "Hij staat daar maar en men zegt dat hij door Cyclopen gebouwd werd. Vandaag de dag zal hij waarschijnlijk door de piraten van de Zeeoger gebruikt worden als schuilplaats. Of dat inder­daad zo is, weet ik natuurlijk niet. Ik ben er nog nooit geweest en zal er nooit komen ook!" Elsina wendt de steven en stuurt op de landingsplaats aan, die op de kaart staat aange­duid.

Meesterinformatie :

Putras is één van de noordelijkst eilanden van het Cyclopenar­chipel. Ze meet ongeveer 50 mijlen in de lengte en 10 mijlen in de breedte en is op een paar plaatsen na onbewoond. De grootste 'stad', die dezelfde naam draagt als het eiland, heeft ongeveer 300 inwoners, het kleinste dorpje, Ferein aan de oostkust, telt 120 inwoners. In de bergketen in het noorden van het eiland leven nog twee of drie éénogige reuzen, die het archipel haar naam gegeven hebben - voor ons avontuur zijn ze echter niet van belang. Het noordoosten van het eiland wordt helemaal afgezoomd met kliffen, die ongeveer 10 mijlen lang zijn. Landinwaarts aan die kliffen strekt er zich een plateau uit dat verder wordt begrensd door een bergketen. Op dit plateau staat de oude toren, die de helden opgemerkt hebben vanuit de sloep. Het bouwsel wordt daadwerkelijk als piraten­nest gebruikt. De toren en het ondergrondse gangenstel bevindt zich op de plek die op de kaart met een kruisje is aangeduid.

De oude toren

Meesterinformatie :

Vervolgens zullen de helden waarschijnlijk proberen, de schuilplaats van de piraten te bereiken - een hopeloze onder­neming! Als ze langs het strand in de richting van de kif gaan, moeten ze langs een steeds smaller wordende strook strand, die op den duur helemaal op de rots loopt. De rotswand wordt hier en daar door kloven en scheuren onderbroken, waar­van er enkele misschien kunnen benut worden om het plateau te bereiken.

Ook de verdere rotskust is vanaf het punt waar het strand in zee verdwijnt onzichtbaar. Een dappere held (moedproef +2) kan proberen om al zwemmende (zwemproef +5) de kliffen verder te onderzoeken. Als hij pech heeft, wordt hij door een golf gegrepen en tegen de rotsen gesmakt (D6+2 SP). Heeft hij geluk dan vangt hij een glimp op van de rotskust. Daar ziet hij een grote massa lang geleden neergestorte rotsblokken en klippen waarop golven en brekers zich te pletter storten. Het is niet moeilijk vast te stellen dat elke vermetele zwemmer of schip­per hierop te pletter zou slagen, moest hij zich dicht bij de kust wagen! Als de held echt achterlijk is, mag hij na deze waarnemingen zijn weg gerust verderzetten en recht úit het avontuur en ín de armen van de genadige, maar niet terugwij­kende god Boron zwemmen ...

Normalerwijze zal een held na dát gezien te hebben, rechtsom­keer maken, met zijn vrienden te overleggen en besluiten om het eens langs de toren te proberen.

De klim

Meesterinformatie :

Er zijn drie verschillende mogelijkheden om tot bij de toren te geraken, waarvan diegene die het verst van de kliffen begint, het minst problemen geeft. Om vanaf het strand tot op het plateau te geraken, moet een held twee klimproeven lukken (klimmen : a.eenvoudige proeven; b. proeven +2; c.proeven +4). Neerstorten kost de held 1D6 LE.

Algemene informatie :

Een diepe kloof in de klif maakt het de helden mogelijk om naar het plateau te klimmen (een niet ongevaarlijke onderne­ming). De klim is buitengewoon vermoeiend en bovendien erg spannend : Geregeld moeten de helden over uitstekende rotsen geraken of door enge schouwen zich, met de rug en de voeten vastklemmend, moeizaam een weg naar boven werken. Af en toe brokkelt de rots af of komt er steenslag naar beneden rollen die dan ploffende op het strand terecht komt. Opgeschrikte, krijsende papegaaiduikers, zwartwitte vogels ter grote van een duif, voeren meermaals een schijnaanval uit, de helden be­schouwend als eierdieven. Uiteindelijk steekt de voorklimmer dan toch zijn kop boven het klif uit en kijkt uit over een wijdse, van gras voorziene vlakte, waarop ze in de verte de donkere toren kunnen zien staan.

Meesterinformatie :

Rond deze tijd zijn er geen rovers in de toren, zodat de helden ongemerkt tot ginder kunnen geraken. Zeg hen dat ze in de toren geen enkele beweging kunnen opmerken.

Algemene informatie :

Hoe dichter men de toren nadert, hoe beter men zijn ware ouderdom kan vaststellen : Zonder cement te gebruiken, heeft men grote blokken steen van meer dan een meter doormeter tot een smaakloze cilinder van pakweg 15 meter op elkaar gesta­peld; aan de westzijde zijn de donkere stenen gans bedekt met korstmos, kleine plukken gras en jeneverbesstruikjes die zich in de voegen genesteld hebben. Vanuit de kroon van kantelen, waar een kleine boom gegroeid is, zijn enkele stenen afgebrok­keld die nu aan de voet van de toren in stukken liggen. De kantelen moeten zeker 4 meter hoog zijn en ook de door drie machtige stenen gestutte toegangspoort is groot genoeg om een ridder in vol ornaat te laten binnenrijden. Moest de toren ooit poortdeuren gehad hebben, dan zullen die in de loop der tijden zeker zijn gaan vliegen, want er staan er geen meer in.

Het binnenste van de toren is snel beschreven : Het bouwwerk blijkt maar één verdieping gehad te hebben : het dak met de kantelen. Die is al lang geleden ingestort, de brokstukken bedekken het grootste ge­deelte van de vloer. Van het stenen plafond is alleen nog een sikkelvormig stuk over. Er voert een geïmproviseerde ladder naar de resten van het dak (de stam van een spar, waarin diepe groeven werden gehakt). De boomstam ziet er door de regen, die hier vrijelijk kan binnenvallen, helemaal verweerd uit, maar ouder dan 15 of 20 jaar zal hij zeker niet zijn.

Een dikke kaars, die op de vloer van de toren staat en een klein vaatje waar nog een restje sterke rum inzit, wijst erop dat de toren onlangs nog bezoek moet gehad hebben.

Midden in de torenvloer is een valluik zichtbaar : een massief stenen plaat waar een ijzeren ring aan vastzit. Omheen het valluik werd het puin opgeruimd, op een paar kleinere stenen na.

Meesterinformatie :

Als een held naar de kantelen klimt (gewone klimproef), heeft hij een prachtig uitzicht op de zee en vindt een andere, tot aan de helft met rum gevulde pul. Verder vindt hij niet bemer­kenswaardigs.

Onder het valluik zit de toegang tot het onderaardse gangen­stel dat naar de schuilplaats van de piraten voert. De piraten hebben het luik op pientere wijze tegen indringers beschermt, maar natuurlijk niet volledig ontoelaatbaar dichtgemaakt (Men kan nooit weten of men deze vluchtweg niet eenmaal zelf nodig zal hebben. Het mechanisme staat op de tekening afgebeeld : Als men de daar schijnbaar toevallig liggende steen opzij schuift, is het luik ontgrendelt en kan me het aan de ring opheffen.

De helden kunnen dit gegeven dankzij véél geluk (intuïtie +10), zwaar redeneren (slimheidsproef +12) of zeer aandachtig bestuderen (waarnemen +10) ontdekken. Verder kan de deur natuurlijk ook op magische wijze geopend worden (wegens de onzichtbare grendel en het onbekende mechanisme een erg dure FORAMIS FORAMEUR-spreuk : 15 ASP). Het luik kan ook met geweld worden ingebeukt : Vier helden slepen een rotsblok tot bij het luik en laten het er tegelijk op vallen : De helden moeten allen een krachtproef +1 lukken.

De plaat breekt met een oorverdovende knal - niet zo'n ideale methode als men ergens in het diepste geheim wil binnendringen ...

Algemene informatie :

Als het valluik geopend is, wordt een schijnbaar oneindig diepe, ronde schacht met een doormeter van anderhalve meter zicht­baar. In de wand zitten klimijzers vastgeslagen, eerst aan slechts één kant, maar na enkele meters ook aan de andere zijde. Als men héél goed kijkt, ziet men op 10 meter diepte een zijwaartse gang vertrekken. Aan de ingang van die zij­waartse gang is een kleine steiger gemaakt.

Meesterinformatie :

De reden voor deze vreemde manier van klimijzers plaatsen is dat ze een val van de piraten verbergen (zie hierbij beide afbeeldin­gen van de schacht) : Als een held op het onder­ste klim­ij­zer van rij A gaat staan, komen de vijf anderen daarbo­ven los. Met andere woorden : de voorlaatste klimmer staat daar met één voet op een klimijzer en de anderen houdt hij nu los in de hand. Dat betekent dat hij naar beneden stort. Als de onderste held niet onmiddellijk een behendigheidsproef +8 lukt, gaat hij meer de dieperik in. Als men - zoals de piraten dat doen - de val wil vermijden, moet men overstappen op rij B, daar zijn alle ijzers vast in de muur verankerd.

Een held die de diepe schacht intuimelt, stort vijftien meter in de diepte. In lang vervlogen dagen had dit zijn gewisse dood betekent, daar men de bodem van de put met puntige stok­ken heeft volgeplant. Sinds enige tijd is de put echter volge­lopen met regenwater, dat ongeveer 4 meter hoog staat en de val van de held zo goed breekt dat hij er enkel 1D+3 SP aan overhoudt.

Het valt de held, ook als hij niet kan zwemmen, niet moeilijk om boven water te blijven. Hij kan zich vastgrijpen aan de wanden. Toch blijkt het onmogelijk om langs de gladde wanden naar boven te klimmen. Als de helden geen touw bij zich hebben om de neergestorte held toe te werpen (niet vergeten één kant van het touw vast te houden!), kunnen ze zich erover bezinnen om de boomstam uit de toren te laten zakken in de put. Als de spelers daar zelf niet opkomen, kan u de helden een slimheids­proef -5 laten doen en hen een kleine hint geven ...

De helden zullen wel de één of andere manier vinden om even later gezamen­lijk het hol van de Zeeoger te betreden.

Een onderaardse gang

Algemene informatie :

De gang is ongeveer anderhalve meter breed, het gewelfde plafond rijkt dan weer 1,9 meter hoog. Hij werd blijkbaar op weinig professionele manier uit de rots gehakt : De wanden en het plafond zijn oneffen en dragen nog vele littekens van de ruwe hamer- en houweelslagen. Op vele plaatsen drupt er water van het plafond of loopt langs de muur naar beneden, hier en daar kan men vingerdunne stalagtieten zien hangen. Nu een­s loopt de gang recht vooruit, dan weer daalt hij stijl naar beneden, stoot op een korte schacht waarin een kleine balk met uitgehouwde voetsteunen staat, om nadien in tegenovergestelde richting (en nog verder dalend) verder te gaan tot hij opnieuw op een schacht botst. Ook hier bevindt zich zo'n steunbalk. Er volgt een derde afdaling en ook een derde schacht mét balk. Na deze laatste hindernis wordt de gang meer dan twee meter breed en meer dan drie meter hoog.

Meesterinformatie :

Het verloop van die gangen kan u bestuderen op de bijgevoegde tekening. Ook nu deze gang geen gevaren of monsters biedt, moet u toch uw helden de tijd laten om voorzichtig en op hun hoede zijnde de gangen te doorlopen en ze in geen geval over­haasten. Van zodra ze het laatste stuk bereikt hebben, kan je - als ze overdag op weg zijn - in de verte een felle sche­mer ontdekken. 's Nachts verdwijnt de gang in duisternis.

In de holen

Algemene informatie :

Vanaf het punt dat de gang eindigt, heeft men een goed over­zicht over een deel van het piratennest en in weinig woorden gezegd : het is een indrukwekkend zicht. De Zeeoger en diens mannen hebben hun schuilplaats in een enorme, op zee uitkij­kende grot opgebouwd. De circa 25 meter hoge grot in de glim­mende rots vol spleten en kloven heeft bizar gevormde stalag­mieten en stalagtieten die vloer en plafond van de grot met elkaar verbinden. Deze stenen, natuurlijke constructies zijn soms zo inmens dat het lijkt of er zich in de grot een stenen woud heeft gevormd. De vloer staat gedeeltelijk onder water en is deels met zand van het strand bedekt. Door de grotopening vallen (alleen overdag natuurlijk) fel licht en het constante geruis van de op de klippen neerslaande brekers binnen. Het zeewater dat tot in de grot doordringt, werd door de klippen, die dienen als golfbrekers, zo zeer afgeremd dat er in het verzamelde water in de grot niet veel meer dan een deining van de machtige golfslag over­blijft.

Vlakbij de grotopening liggen drie grote schepen in het water, die dankzij hun slanke bouw en hoog opreizende boegfiguren aan Thorwaalse drakenschepen doen denken.

Meer in het midden van de grot zijn een paar kleine gebouwen te zien : Uit planken en wrakhout heeft men hutten gebouwd, die hun bewoners voor de koele vochtigheid, die het hol en alles erin door­weekt, moeten beschutten.

In de lucht hangt een geur van varkensmest en van ergens komen knor- en piepgeluidjes.

In de buurt van de schepen smeult een groot vuur (het maakt niet uit of de helden overdag of 's nachts komen, het vuur brandt in alle geval. De plaats is met een kruisje aange­duid.), waarboven twee gebraden zwijnen aan spietsen hangen. Rond de vlammen zitten zo ongeveer twee dozijn avontuurlijke gestalten verzameld. Bonte hoofddeksel en blinkende oorringen zijn veel te zien, net als met goud bestikte vesten, woeste baarden en lange vlechten, grote sabels, werpbijlen en pullen met rum liggen binnen handbereik in het zand. Een breedge­schouderde, blonde vrouw speelt op een Bandurria, een piraat met zwart hoofd- en baardhaar slaat de maat op een omgedraaide kookpot. Boven dit alles uit zingen de mannen uit volle borst : "Zestien man op de kist van nen dooie - olaho en een bottel vol rum!"

Ook enkele kinderen en jongelingen zitten aan het vuur, waar­onder een smalgeschou­derde jongen, die waggelend met een bierkroes zwaait. Hij heeft donker, lang haar en draagt het - een beetje verkreukelde - blauwe uniform van de zeecadetten, net zoals vrouwe Kupferfeld haar broeder Ruben beschreven heeft!

Meesterinformatie :

De grote ontknoping van ons verhaal nadert zijn einde en ons blijft niet veel meer over dan u enkele toelichtingen te geven waarmee u dit laatste deel in schoonheid kan eindigen.

In feite hangt het verdere verloop van de gebeurtenissen volledig af van de helden. Schep voor uzelf en uw spelers aldus een duidelijk beeld van de gegevens in de grot, de toestand van de piraten en de afloop van de gebeurtenissen, zolang die door de helden niet veranderd wordt. Laat de helden plannen wat ze zullen doen en bekijk dan hoe dit zal passen in de huidige toestand. Verwoord de gevolgen van hun daden waar­bij ze proeven moeten afleggen op sluipen, verstoppen, liegen en wat ook maar nodig blijkt te zijn. Laat de spelers blijken hoe gevaarlijk hun acties zijn door de proeven te verzwaren (of te verlichten). Er zijn vele mogelijkheden die Ruben uit de handen van de piraten en in die van de helden doet vallen; het is zelfs niet onwaarschijnlijk dat ze de één of andere stiepelzatte piraat kunnen overmeesteren. Men kan veronder­stellen dat de potdichte piraten het niet zullen merken dat er één of twee vermomde helden zich tussen hen in begeven en voor een poosje aan het zuipfestijn meedoen. Het is gewoonweg onvoorstelbaar dat vier of vijf jonge helden zich in een gevecht zouden meten met bijna dertig ervaren, brutale, gesle­pen zeerovers en uit dit gevecht als overwinnaars naar voren komen!

Als uw helden, uit pure zelfoverschatting, de ganse Zeeoger­bende uitdagen tot een gevecht, dan moet u deze bittere erva­ring halt toeroepen en duidelijk stellen dat de helden in geen geval onoverwinnelijk zijn. Hier komen we weer op zo'n punt waar uw hele verdere spelleidersbestaan aan vast hangt : wat voor tegenstanders u de helden ook voorschoteld, de spelers moeten leren er niet zomaar blindelings op in te gaan hakken. U zou elke keer opnieuw gedwongen zijn om het gevecht zo te manipuleren dat de helden de zege behalen. Bovendien zullen uw spelers u er niet dankbaar om zijn en het spel op den duur saai gaan vinden. Het is veel beter om de helden vanaf het begin van hun carrière met een heilzame schok te confronteren. Dus, beste meester, niet week worden, ook niet wanneer u uw spelers met een korte ontgoocheling moet confronteren.

De plaatselijke toestand

(Algemene en meesterinformatie)

De holen zijn natuurlijke, door de branding en andere erode­rende krachten uitgeholde grot, die deels uit de kalksteen werd geërodeerd en deels door de piraten naar hun eigen be­hoeften werd vergroot. Zo is er bijvoorbeeld de verbindings­gang tussen het noordelijke en het zuidelijke gedeelte van de grot, waar de Zeeoger huist, die uit de rots werd uitgehouwen. Deze gang is twee meter breed en twee meter hoog, het hol zelf meet tussen de 25 (op de hoogste plaats) en een halve meter (aan de rand van het gewelf). De vloer is bijna overal met fijn strandzand bedekt, waaruit echter op vele plaatsen toch ook stalagmieten en brokstukken opsteken. Alleen de grootste van deze bouwels van de tijd werden op het kaartje weergege­ven, kleine hoopjes waarachter zich slechts één of twee mensen kunnen verbergen, zijn er veel. (Als u die punten toch wil hebben, duidt u ze met puntjes op de kaart aan.)

Door de hoge grotopening in het oosten valt overdag het felle daglicht binnen tot in de verste hoek van de grot. Tijdens de nacht houden de piraten een groot vuur aan; aan enkele hutten en bij de gang naar de Zeeoger-hut zijn dan brandende fakkels bevestigd, zodat ook het binnenste van de grot goed verlicht zou zijn. Dit alles is noodzakelijk om goed zijn weg te vinden in de grot, maar hierdoor wordt men natuurlijk ook makkelijker gezien.

De hutten werden door de piraten uit scheepplanken en wrakhout in mekaar gezet. Omdat ze in weer en wind moesten stand­houden, zijn ze nu niet meer zo stevig en doen eerder aan krotwoningen denken dan aan huizen. Vensters zijn er niet en de deur be­staat meestal maar uit een groot laken dat 's nachts voor de deuropening kan gehangen worden.

In verschillende van zulke hutten bevinden zich de slaapplaat­sen (houten bakken waarin strozakken liggen), een paar wanke­le, bij een voerval meegenomen zetels, een op de grond gelegde zwarte ring van stenen (de stookplaats) en voor elke bewoner een zeemanskist. Deze kisten zijn zonder uitzondering in geode conditie : met ijzer beslagen eikenhouten planken waar grote hangsloten aanhangen. (Elke piraat draagt zijn sleutel om de hals.)

In zo'n kist bewaart een zeeman gewoonlijk zijn 'nette gerief' - hun beste kleding dus - en eventuele kostbare wapens, geld uit vele landen (al naargelang de stand en de spaarzaamheid tussen de 5 en de 50 dukaten), amuletten en talismannen en mogelijkerwijze ook een boek met enkele aantekeningen en verwijzingen naar een fabelachtige goudschat, die nog ergens begraven ligt. Om zo'n koffer te openen (zonder de sleutel), heeft men een lang, spits voorwerp nodig (haarspeld, speld van een broche) en een proef +3 op sloten forceren (alternatief is vingervluheid +7), maar voorzichtig : enkele sloten dragen gifnaalden in zich, die bij het onhandig hanteren ervan los­schieten en in de hand van de prutser dringen. Het gif veroor­zaakt dan 2D6 SP!

De hut van de Zeeoger onderscheidt zich van de anderen door een paar glas-in-lood ramen (uit een kajuit van een Grangorer Kogge gestolen) aan de waterkant en door een echte, afsluitba­re deur met echte hengsels (sloten forceren +1 of vingervlug­heid +3). Binnen staat een groot hemelbed, een smalle kleer­kast, een houten tafel met allerlei zeekaarten, twee zware, beklede zetels aan een ronde tafel, een klein schrijn van de zeegod Efferd en ook een grote, eiken kist.

De kist, waarbij in het hout allerlei figuren van vissen, zeesterren, waterslangen en andere dieren gekerfd zijn, is niet afgesloten. Ze is de woonplaats van Xaxarinde, een mollig Zeekoboldvrouwtje, die eruitziet als de Zeeoger, maar dan in 't klein, die haar begeleidt op haar vaarten en haar zeer verknocht is : Van zodra een held het deksel van de kist openklapt, maakt Xaxarinde zich onzichtbaar, springt uit de kist en stoot zo'n luide alarmkreet uit dat de trommelvliezen van de helden haast scheuren en hun tanden in hun kaken klap­peren. Niet in staat zich nog te bewegen, kunnen de helden niets anders doen dan wachten totdat de Zeeoger en haar mannen de kobold het zwijgen komen opleggen ...

Een stevig slot (sloten forceren +2) hangt ook aan de opslag­ruimtes van het kamp. Die bergt vooral zakken met meel, vis, zure bonen, wijn, bier en rum, maar ook enige balen stof, waardevolle meubelstukken en andere dingen. Naast de opslag­plaats bevindt zich de zwijnenstal, waarin vier stevige zwijnen hun eeuwig wroetwerk verrichten.

De piraten ontvingen de boodschap, dat het losgeld aangekomen is. Enkele dagen nog en dan regent het dukaten, waarvoor ze niet eens hebben moeten vechten - het is duidelijk daar daar stevig op geklonken moet worden!

De Zeeoger heeft tenminste 40 lieden in dienst, die echter nooit allemaal tegelijkertijd in de grot aanwezig zijn. Een deel van de piraten vaart steeds langs de kusten om de vis­sersdorpen te beroven en buit te verzamelen. Nu verblijven er 31 zeerovers in de grot, waarvan we er hier een paar beschrij­ven.

De Zeeoger

U vindt een beschrijving van de Zeeoger in de epiloog van het avontuur.

Radulf van Orbstein, magiër, ''t groot Lawijt' genoemd

1.65 meter, 58 jaar, lange, grijze haren, blauwe ogen met een klein brilletje, mager, draagt een lange blauwe mantel met kapotte voering en als riem een ketting van messing, korte laarzen, heeft last van spastisch bewegende handen en gezicht, bezit een roodbruine, spiraalvormige staf.

Radulf is nauwelijks nog in staat, enige spreuk te bewerkstel­ligen - zijn handicap laat dat slechts zelden toe - maar hij heeft een ongelooflijk fijne neus voor al wat magisch is in zijn omgeving.

Normaal gezien deelt de magiër huis en bed met de Zeeoger als ze in de grot verblijven ...

Tsafine, Kokin, 'ketel' genoemd

1.75 groot, 39 jaar, blond, blauwe ogen, mollig, draagt een blauw, wollen kleed en een schort die ooit wit geweest moet zijn, geen schoenen

Tsafine is meestal bezig met het braadvlees en een reusachtige pot vol bonen. Het is onwaarschijnlijk dat de helden met haar in contact komen.

Galorn, stuurman, 'Meester Gaga' genaamd

1.84 meter, 41 jaar, bruin haar, bruine ogen, indrukwekkende snor, zware wenkbrauwen, draagt een blauwe officiersjas met zilveren knopen over zijn overigens naakt bovenlijf en vele gouden en zilveren kettingen om de hals, brede, witte broek, schoenen met gespen, Galorn stottert.

Citaat : "W-w-wat d-doen jullie hie- hier? A-a-a-a-alarm!"

Elvino, boogschutter, 'hartje' genoemd

1.79 meter, 35 jaar, zwart haar, zwarte ogen, mager, draagt een rode hoed, rode vest, zwarte broek, hoge laarzen

Elvino neemt nauwelijks aan het feest deel, maar is steeds in de weer met het snijden en bevederen van nieuwe pijlen.

Fenja, matroos

1.85 meter, 29 jaar, blond, blauwe ogen, breed geschouderd, luide, krachtige stem, draagt een jas en broek uit blauwe stof, een met goud bestikte gordel, geen schoenen.

Grumpold, matroos, genaamd 'Skald'

1.88 meter, 45 jaar, zwart haar, bruine ogen, slank, draagt een lederen vest, een blauwwit gestreepte broek, een grauwe muts vol gaten en schoenen met gespen

Grumpold is erg goed met de luit en maakt zelf zijn liedjes; tijdens het festijn zijn zo vele stukjes van eigen bodem gezongen over de vaarten van de Zeeoger.

Citaat "Goede Efferd, let op, dikke Swafnir, aandacht!

De Zeeoger zet zeil en gaat de zee op vannacht!"

Deronja, matroos, genaamd 'Brabakerin'

1.65 meter, 22 jaar, bruin haar, bruine ogen, gedrongen, draagt een rode, soms 'toevallig' openzwaaiende vest en als rok een grijze stof om de heupen gewikkeld, geen schoenen

Jamanu, matroos, genaamd 'Moha'

1.74 meter, 36 jaar, bruine huid, zwart haar, zwarte ogen, littekenstatoeëring op borst, rug en voorhoofd, draagt een rode lendenschort en om de hals een riem met een kleine, elderen buidel

Citaat : "Jij, vreemdeling! Ik vragen Zeeoger of ik krijg jouw kop voor verzameling! Ik nog geen blonde kop in verzameling heb!"

Reon, matroos, genaamd 'Slikker'

1.69 meter, 28 jaar, fel blond, blauwe ogen, ziet er goed uit, draagt een rode band rond het middel, een geel hemd en een brede, witte broek, geen schoenen

Fenrik, scheepsjongen

1.57 meter, 14 jaar, roodblond, blauwe ogen, mager, draagt een strooien hoed, grijs hemd, blauwe broek

Ruben Kupferfeld, de ontvoerde

1.62 meter, 15 jaar, zwarte lokken, draagt een verfromfraaide, blauwe cadettenuniform

De jongen kan zich in het kamp vrij bewegen; hij wordt enkel door een beetje subtiele, psychologische druk van de Zeeoger hier vastgehouden ("Als je probeert te ontsnappen, zeuneke, snij ik persoonlijk je oortjes en je mooie neusje af.").

Omdat hij aan het festijn van de piraten deelgenomen heeft, is hij hopeloos bedronken, als zijn redders hem komen bevrijden. Bijgevolg begrijpt hij amper wat die vreemdelingen in het schild voeren en wil hen absoluut aan zijn nieuwe vrienden voorstellen, dan vervalt hij in een kinderlijke bui en staat hij erop dat hij de helden het zeeroverslied zou aanleren (Rubens lievelingslied begint met het vers : "We doorklieven de golvende golven en snijden de gorgelende kelen ... "). Uiteindelijk wordt hij stiller, misselijk en slachtoffer van zijn heftig revolterende maag.

Als spelleider kan u natuurlijk Ruben tegelijk als spannings­element gebruiken : Steeds op het moment absolute stilte voorbij tikt aan 1000 dukaten per minuut, zet Ruben een nieuwe strofe in van zijn strottensnijderslied of hij slaat dubbel en braakt de plaats onder. Ook een ononderbrukbare hikbui, ter­wijl er zich niet meer dan een dunne scheidingswand tussen de helden en de piraten bevindt, kan de dappere redders in danige verwarring brengen ...

Nadat ze in veiligheid zijn, komt Ruben langzaam tot zichzelf en is uiteindelijk in staat om de helden te bedanken. Hij blijkt nu best ervaren en voorzichtig voor zijn ouderdom en zal de helden niet langer tot last zijn.

De tijd

(Algemene en meesterinformatie)

Zolang niemand de piraten stoort, zullen ze zich als hieronder beschreven staat, bezighouden. Als u een blik op tekst werpt, kan u ongeveer inschatten wanneer de helden toekomen.

Als tijdelijk richtpunt voor het arriveren van de helden hebben wíj een tijdstip uitgezocht, omdat wij dan op die manier gemakkelijker de tijdspannes konden vastleggen. V.A. is 'voor aankomst en N.A. is 'na aankomst'.

4 uren V.A. : De Zeeoger roept haar manschappen samen en verkondigt dat het losgeld voor de ontvoerde in Bethana is gesignaleerd. Nadat het gejubel wat geluwd is, besluit men om een groot feest te houden : twee zwijnen worden geslacht en aan een braadspies boven het vuur gehangen.

2 uren V.A. : Uit de voorraadhut worden twee rum- en biervaten gerold en door de Zeeoger persoonlijk aangebroken : Het feest is officieel geopend.

1 uur V.A. tot A. : Bijna alle piraten zitten samen aan het vuur. Men rookt zware tabak, zuipt koel bier en sterke rum, vetellen verhalen over rooftochten en zingen bloederige of maffe liederen. Omdat het bij piraten heel normaal is, krijgen ook de kinderen hun deel van de alcohol.

1 uur N.A. : De Zeeoger raakt hevig slaags met een andere piraat, genaamd 'Eénhand'. Het komt tot een handgemeen waarbij Eénhand een oorvijg krijgt die hem door de lucht slingert en in het vuur doet belanden. Enkele piraten schieten snel toe en trekken hem uit de vlammen. Zodra hij zich weer op de benen heeft gezet, raast de Zeeoger : "Uit mijn ogen, schoft! Jij gaat naar de uitkijk en bezet die post voor de komende zes uren! Vort, maak dat je wegkomt!"

Eénhand sukkelt richting toren en zal - als niemand hem daarin hindert - ongeveer een uur later terugkeren met het bericht dat er iemand de gangen is binnengedrongen en mogelijkerwijs in het hol ronddoolt. De helden zouden in feite Eénhand, op zijn weg naar de toren, moeten neerslaan en hem knevelen. Als ze hem zijn beicht laten afleveren, dan wordt de bevrijding een stuk moeilijker natuurlijk.

2 uren N.A : De zwijnen zijn gaar. Kokin Tsafine snijdt grote stukken af en verdeelt ze onder de aanwezigen. Gedurende het volgende half uur wordt het stil rond het vuur; de aandacht van de piraten is gericht op het eten. Dit is een eerste, nog riskante kans om de jonge Ruben mee te nemen ...

(Zich verstoppen en sluipen +4)

3 uren N.A. : Een piraten-koppel verlaat het feest om zich in een stil hoekje (toevallig in de buurt van de helden) terug te trekken.

4 uren N.A. : De Zeeoger en 't Groot lawijt verlaten het feest om zich naar hun private vertrekken te begeven. Ongeveer twee uren later zijn ze ingeslapen.

5 uren N.A. : Ettelijke piraten zijn bij het vuur ingeslapen, anderen hebben zich teruggetrokken in hun hutten. Ongeveer 10 piraten zingen en drinken nog onverstoorbaar verder. Ruben slaapt in bij het vuur.

6 uren N.A. : Vier piraten houden nog stand. Eén van hen staat wankelend recht, stoot Ruben aan, neemt hem bij de kraag en sleept de doorslapende jongen en neemt hem mee naar de hut waar 'Ruben' op staat. Binnen leggen beiden zich te slapen zonder dat iemand de deur afgesloten heeft.

7 uren N.A. : Ook de laatste piraat is ingeslapen. Gesnurk uit vele kelen door het hol ...

Wat er kan gebeuren ...

Meesterinformatie

Uw grondgedachte bij dit avontuur moet natuurlijk zijn dat de helden een poging zullen ondernemen om Ruben te bevrijden en daarin zullen slagen. Hierbij balanceert als spelleider na­tuur­lijk wel tussen uw plicht om het de helden niet te gemak­kelijk te maken - ze zouden er geen lol in hebben om hun opdracht uit te voeren - en de verleiding om uw helden téveel in de weg te leggen, bijvoorbeeld door hen teveel en te zware proeven te laten doen. Trouwens, wanneer de helden ontdekt worden, is het volbrengen van hun opdracht zo goed als uitge­sloten. Aan de andere kant kan de speciale situatie uw 'leiden verzachten' : De piraten kunnen in hun bedronken toestand ergens een verdacht gerucht opvangen of iets ongewoons opmer­ken, maar halverwege hun onderzoek besluiten om maar beter terug te keren naar de rum en het bier in plaats van naar ingebeelde inbrekers te gaan zoeken. Eén enkele piraat te onderscheppen en neer te slagen mag dan weer niet zo'n groot probleem zijn, rekening houdend met hun sterk vertroebelde zintuigen ...

In principe valt de onderneming voor de helden dus des te gemak­kelij­ker uit, als ze geduld hebben, de alcohol zijn werk laten doen en wachten totdat alle piraten onder zeil zijn.

Ongeduld, grootheidswaanzin of ongegronde lichtzinnigheid van de helden moeten bestraft worden - daar deze tot niets leiden! Zolang de piraten geen reden tot achterdocht krijgen, bezondi­gen ze zich aan de rum en genieten van hun roes. Maar zodra iemand alarm slaat en het tot een gevecht komt, zijn alle piraten klaarwakker en nauwelijks nog onder invloed. Uiteinde­lijk zijn het allemaal geduchte drinkers en, als het erop aankomt, de uitwerking van alcohol een tijdje te onderdrukken. Als de helden dus op het onzalige idee komen om 'die zatte bende gemakkelijk te kunnen afslachten', dan zullen ze voor een onaangename verrassing komen te staan!

Gevangen - wat nu?

Als de helden in de handen van de piraten vallen, worden ze voor de Zeeogr gesleept en voor de eenvoudige keuze gesteld :

"Zie dat af, die wijsneuzen! Willen zich met mij meten! Nu, ik ben vandaag in een goed humeur en daarom zal ik jullie niet meteen de schedel inslaan, maar jullie een voorstel doen : Ofwel leg je je kop op dat blok daar" - de Zeeoger wijst op een kapblok waarop normaal gezien brandhout wordt gekapt - "of jullie treedt in mijn dienst en vaart de komende 10 jaar op één van mijn schepen! Kies!"

Voor een held, die voor de eerste mogelijkheid kiest, is het avontuur definitief afgelopen! Helden, die zich bij de Zeeoger aansluiten, zweren 'op hun kop en bij alle goud ter wereld' dat ze de Zeeoger trouw zullen dienen. In de toekomst zullen ze dus een piratenleven moeten voeren. De Zeeoger verdeelt de heldengroep steeds zo in dat er altijd enkelen van hen in het kamp of op het schip achterblijven. Als dan de helden die mee aan land mogen, vluchten, dreigt de Zeeoger ermee de helden die achterblijven, genadeloos af te maken.

Pas een jaar na hun indiensttreding bij de 'Zeeoger-marine' heeft die een dergelijk vertrouwen in de helden gekregen, dat ze toestaat dat ze tesamen een aanval mogen ondernemen op een vissersdorp. Pas dán biedt zich de gelegenheid voor de helden om een ontsnappingspoging te ondernemen. Vanaf dat moment kunnen de helden pas hun normale leven als Avonturijnse held opnemen ...

De vlucht uit het hol

We willen echter aannamen dat het de helden lukt om Ruben Kupferfeld te bevrijden. Ze zullen op de één of andere manier tot bij de jongen geraken, hem wekken, erop letten dat hij geen kabaal maakt en hem voorzichtig uit het hol en door de gang in de vrijheid te brengen.

Nu gaan ze dezelfde weg terug die ze gekomen zijn (Zie 'Een onderaardse gang' op bladzijde ????????????????????????????).

Als ze slim zijn, zullen de helden, de houten klimpalen uit de drie schachten omhoog trekken om het de piraten een stuk moeilijker te maken, de achtervolging in te zetten. Even later laten de helden de toren en de gang achter zich en staan ze op het strand, waar de vissersboot op hen wacht. Zonder verde­re problemen steken ze in zee en wordt er op Bethana aange­koerst.

Het einde van het avontuur

Natuurlijk kan kan dit avontuur op veel verschillende manieren eindigen : Het is mogelijk dat de Zeeoger het pleit wint en het losgeld incasseert. Ook kan het zijn dat de stadswacht van Bethana de zaak overneemt en de helden ontvangen weinig meer dan oprechte dankbaarheid voor het zo goed transporteren van het losgeld. In beide gevallen ontvangen de helden alleen 95 avonturenpunten en een hartelijk 'dankuwel' van vrouwe Kupfer­feld.

Als het de helden lukt om in de schuilplaats van de Zeeoger door te dringen en de jonge Ruben te bevrijden, organiseert vrouwe Kupferfeld een groot feest in de 'Horasbanier! Fijne spijzen, koel bier en dure wijn worden aangedragen. Enkele leden van de belangrijke, Bethaanse deelnemers aan het feest luisteren graag naar de verhalen van de helden van de dag over hun avontuur in het hol van de Zeeoger.

De hoofdman van de stadswacht spreekt zijn persoonlijke dank uit - ze hebben tenslotte ook de geheime schuilplaats van de Zeeoger ontdekt; de 'Schurftige Rob' werd afgesloten en alles werd door de stad in beslag genomen - en verleent de helden de Bethana-medaille, de op drie na hoogste onderscheiding, die de stad kan uitreiken. Vrouwe Kupferfeld laat zich ook niet onbetuigd en verdubbelt het met de helden overeengekomen loon. Bij het uitreiken van zoveel lof en beloningen mag de spellei­der natuurlijk ook niet ontbreken en beloont de helden met elk 205 avonturenpunten.

Tot dusver de aangename verrassingen. Anderzeits moet men bedenken dat Sinvey Schlagrecht nooit zal vergeten aan wie ze het te danken heeft, dat ze de beste jaren van haar leven op de geleiën mag doorbrengen; met de Zeeoger hebben de helden zich natuurlijk een gevreesde vijand gemaakt - niet slecht voor het begin van een beloftevolle avonturierscarrière, oh oh!

Epiloog

De belangrijkste NPC's

Fedora Kupferfeld

Twee jaren geleden, voordat haar ouders stierven aan de pok­ken, leed Fedora als dochter van de beheerder van de rederij Kupferfeld een stil, teruggetrokken leven. Maar dan stond ze van de éne dag op de andere aan het hoofd van de grote han­delsonderneming. Fedora, die haar vader zeer respecteerde, nam zich voor, zijn gedachtenis te bewaren waarbij ze de rederij heel intensief (en met succes) leidt. Uit de onopvallende, steeds een weinig schuchtere persoon groeit een competente handelsvrouw, die de haar ontbrekende kennis en doorzettings­vermogen door hard werken verkrijgt, totdat ze zich uiteinde­lijk haar plaats aan de top van de rederij heeft veroverd.

Speel vrouwe Kupferfeld als een stille, in zichzelf gekeerde vrouw, zuinig met haar woorden en nauwelijks bereid om zonder aanleiding een gesprek aan te gaan. Haar kracht ligt bij het organiseren van de reis of een handeltje af te sluiten. Zo kan vrouwe Kupferfeld bijvoorbeeld een held begeleiden en hem een lesje in handelen leren : "Zozo, dit kleed is dus nieuw, goede man. Hoe verklaart u dan die grijze vlekken aan de zoom? Het schijnt mij dat dit degelijke kleed reeds twee jaren in uw winkel rondslingert, plaats inneemt en dagelijks aan waarde verliest. Maak dus een verstandig besluit en doe het ons voor een correcte prijs van de hand en laat het niet nog twee jaar in je winkel hangen totdat er nog iemand komt zoals mijn goedmoedige gezel hier bij u komt en uw antiquiteiten wil meenemen ... "

In de loop van het avontuur, als Fedora haar vertrouwen aan de helden schenkt, verandert haar houding : Bij gesprekken aan het haardvuur blijkt ze een grappige, maar steeds een beetje bitsige vertelster, die vele anecdotes uit de handel van de scheepvaart vertelt. In het gevecht is Fedora omzichtig en erg moedig : In haar jeugd heeft ze een goede schermleraar gehad waarop ze stapelverliefd werd. De ijver die ze toen aan de dag legde, loont als het erop aankomt om have en goed met het blanke staal te verdedi­gen.

Fedora's waarden :

MO : 13 BI : 4 GR : 5 leeftijd : 28

SL : 12 HO : 3 MW : 4 grootte : 1.63

IN : 12 RU : 6 LE : 42 Haarkleur : asblond

CH : 9 DO : 4 UV : 52 Oogkleur : blauwgrijs

VV : 13 NI : 6 AE/KE : --

BE : 12 GE : 6 AV/AW : 12/10 (rapier)

LK : 10 HE : 3

Sinvey Schlagrecht

Wie weet hoe alles gelopen zou zijn als de dertienjarige Sinvey niet op een uitgestoten Praiosgeweide uit Punin was gestoten, die haar met zich meenam 'om de wereld te zien'. Ver kwamen ze niet en op veertienjarige leeftijd bleef Sinvey alleen achter in Ragath en baarde er een kind, dat ze op de trappen voor de Traviatempel legde. Sindsdien sloeg ze haar weg alleen door de wereld en leerde vóór alles : Waar ze ook kwam, was er altijd slechts één mens, die het werkelijk goed met haar meende : Sinvey Schlagrecht zélf.

Sinvey is er vast van overtuigd, dat alle mensen in twee groepen in te delen zijn : Er zijn de sterken en de slimmen aan de éne zijde en de argeloze, domme mensen aan de andere. Zo hebben de goden de mensen ingedeeld en het is ook hun wil dat de sterken van de zwakken nemen wat ze nodig hebben. Hierbij zijn alle middelen goed; alleen het resultaat telt en toont meteen aan, of de goden (in het bijzonder de dievengod Phex) met de daad instemden. Wie zich laat schuren, was niet sterk genoeg en hoort duidelijk in de groep der zwakken thuis en zal door de goden veracht worden. Ook haar uitgesproken aantrekkelijkheid, die Sinvey gebruikt bij haar schurkenstre­ken, beschouwt ze als een gave van Phex, een wapen, dat haar helpt bij het bereiken van haar doel. Sinds haar ervaringen met de Praiospriester is ze voor alle verleidingen immuun geworden. Toch verstaat ze de kunst om elke blik die ze een man toestuurt, vol beloftes te leggen.

Speelt u Sinvey Schlagrecht als een scrupulloos beest, al naargelang de situatie ijskoud en dominant, vriendelijk en begripsvol of onderdanig en krijgshaftig. Soms is ze een geboren actrice en beheerst ze alle nuances van de menselijke verhoudingen. Als het de helden lukt, Sinvey gevangen te nemen en aan de autoriteiten over te leveren, zal ze het hen vroeg of laat ooit eens betaald zetten, want de enige emotie die ze kent, is de wraakzucht.

Sinveys waarden :

MO : 13 BI : 8 GR : 8 leeftijd : 26

SL : 12 HO : 4 MW : -3 grootte : 1.76

IN : 12 RU : 3 LE : 57 Haarkleur : rood

CH : 14 DO : 2 UV : 66 Oogkleur : groen

VV : 11 NI : 6 AE/KE : --

BE : 12 GE : 7 AV/AW : 13/10 (rapier)

LK : 9 HE : 5

De Zeeoger

Tot de piratenvloot van de legendarische Thorkill Hasgarson behoorde ook een drakar, die door een echtpaar uit Salza, Reo en Traviadane Unkendick bevolen werd. Bij een strijd om de buit tussen Reo en Thorkill kwam de man uit Salza om het leven; zijn weduwe stelde haar manschappen voor de keuze, of ze verder met Hasgarson zouden zeilen of ze met haar naar het zuiden zouden trekken om daar nieuwe jachtgronden te zoeken. Het grootste deel volgde Traviadane, omdat ze zich in het verleden als bekwame en ongehoord dappere kapiteinsvrouw had ontpopt.

Men zeilde naar het zuiden om ergens bij het Cyclopenarchipel een onderkomen te zoeken, omdat de zeestraten tussen de eilan­den en het vasteland in piratenkringen als van oudsher als vrucht­bare jachtgronden golden. Het eerste schip, een snelle zeiler, dat de piraten uit het noorden in handen viel, bleek geen kostbaar vrachtschip te zijn, maar zelf een piratenschip, dat bij een vruchtloze aanval op een Grang­oriaans vrachtschip stevig beschadigd was. Na een korte, maar bloedige strijd tussen de piraten, nam Traviadane hun schip over en liet zich door de overlevenden de weg naar hun schuilhol wijzen. Ook haar bijnaam, die in de tijd daarna de haren ten berge deed reizen, kreeg ze in de strijd met de piraten van Putras : Toen Traviadane zich over ver reling slingerde, riep de scheepsjon­gen met gillende stem : "Grote Efferd, sta ons bij! Een Zeeo­ger komt ons halen!"

Daarbij moet men weten, dat Traviadane een afschrikwek­kende verschijning biedt, als ze als kapiteinsvrouw fungeert : in plaats van de pruik toont ze haar kaalgeschoren en volgetatou­eerde schedel, om haar formidabele boezem heeft ze een dikke, rode sjaal geslagen, om de heupen een brede, met nagels besla­gen gordel, tussen sjaal en gordel niets anders dan de bleke massa van een imposante buik. De ontblote schouders en ge­spierde bovenarmen staan vol tatoua­ges. Haar rechterhand omklemt een strijdknots, die de Zeeoger hanteert zoals deheer Nemrod zijn wandelstok.

Vooral om haar dochter Mo, die ooit 'iets beters dan piraat' zal worden, een zekere toekomst te bieden, kocht Traviadane tien jaar geleden in Bethana de 'Schurftige Rob'. Later be­wees deze kroeg zich als geschikt spionagenest om de activiteiten op het vastenland in het oog te houden, want in de 'Rob' liep dikwijls informatie binnen waar de Zeeoger anders niet zou kunnen aangeraakt zijn. Ze hoort graag toe hoe onwetende gasten haar vertellen over de laatste gruweldaden van de 'verschrikkelijkste van alle piraten' en ze houdt ervan om de details en hun commentaren bij het verhaal bij te sturen. Men kan zich dan beter niet negatief over de Zeeoger uiten, want dan kan het gebeuren dat men even later, als er over totaal iets anders gesproken wordt, plots om een onbegrijpbare reden slaags geraakt met de Zeeoger en met platgeslagen neus en gebroken ribben door de deur van de 'Rob' vliegt.

Speel de Zeeoger (en ook weduwe Unkendick) als een harde, maar niet humorloze vrouw, die haar beide rollen uitstekend meester is. Traviadane kent de wereld, de mensen en de meeste trukken. Ze is van alle markten thuis, heeft een goede neus voor alle soorten van onderhandelen en zwendelarijen en is een gevreesde tegenstander in het gevecht, zowel met de blote vuisten als met de strijdknots. Zoals reeds eerder gezegd werd, past het een groepje onervaren helden niet om de Zeeeoger in de strijd te overwinnen of haar met een belachelijke list te strikken. Getroost u zich alle moeite om bij het spelen van dit figuur - wie weet heeft u haar nog eens nodig, als de helden al wat rijper geworden zijn, om een paar oude rekeningen te vereffe­nen.

Traviadane's waarden

MO: 13 BI: 5 GR: 13 leeftijd : 52

SL: 12 HO: 4 MW: 2 grootte : 1.89

IN: 13 RU: 5 LE: 70 Haarkleur : roodblonde pruik, anders kaal

CH: 10 DO: 3 UV: 85

VV: 9 NI: 6 AE/KE: - Oogkleur : blauw

BE: 13 GE: 7 AV/AW: 16/12 (strijdknots)

LK: 15 HE: 4

Deze kaart kan gecopieerd en aan de spelers uitgedeeld worden, zodra de helden in het hol van de Zeeoger zijn doorgedrongen en die beetje hebben verkend.