

DE WAANZIN VAN BARON VAN RECHTEN



RODLOFO

FANTASY WRITER

Bedacht en geschreven door BobReturns@googlemail.com

Originele titel: The Madness of Baron Von Richter

©2005

Warhammer Fantasy Roleplay (2nd Edition)

Vertaald en bewerkt door Rodlofo

Lay-out: Frank Mutsaers

Versie 202305

DE WAANZIN VAN BARON VAN GENECHTEN

door Bob Returns

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspielen



INHOUD

Avontuurlijke achtergrond	7
Begin van het avontuur	8
Resultaten van giften	10
Het avontuur afsluiten	12
Appendix	13
Extra regels voor de wensput	13
Markeringen van Rondra	14
Bijzondere voorwerpen	15
Plattegrond van de lotgevallen	17

Herseeeneeeen... Herseeeneeeen...

-Todesburg Hoefsmid... of in ieder geval was hij dat voordien wel...

INTRODUCTIE EN SAMENVATTING

“**D**e waanzin van Baron Van Genechten “ is een kort avontuur dat voornamelijk is ontworpen voor helden met een lagere graad, hoewel het met een beetje werk kan worden gewijzigd door het aantal zombies aan te passen, hun scores te verminderen/verhogen of de helden wat hulp te geven van de lokale militie of iets dergelijks. Het avontuur volgt de gebeurtenissen die plaatsvinden wanneer de helden aankomen in het rustige stadje Todesburg op dezelfde avond dat een verdriete Baron van Genechten probeert zijn vrouw, die onlangs is overleden, weer tot leven te wekken. De spreuk gaat echter gruwelijk mis (zoals dat gaat met zulke dingen) en ze wordt in plaats daarvan opgewekt als een zombie. En dat geldt ook voor alle lichamen op de begraafplaats... Todesburg kan overal worden geplaatst, wat handig is voor uw campagne - het avontuur is ontworpen als een tussenstop van één nacht tijdens een reis. De timing van het avontuur is ook relatief onbelangrijk, maar het zou vooral goed werken op een van de Naamloze nachten.

In het echte leven kan dit avontuur bijzonder leuk zijn om te spelen op Halloween, Allerzielen of op een stormachtige nacht. Een goede sfeer kan zeker extra diepgang aan het scenario geven.

Een opmerking over bloederige beschrijvingen:

Een typische zombie-aanval kan veel mensen dood en aan stukken gereten achterlaten. Dit avontuur zal niet in detail treden over beschrijvingen van dergelijke dingen. Ik moedig de spelmeester echter van harte aan om zo fantasierijk te worden als zij wil bij het beschrijven van deze gebeurtenissen. Veel inspiratie kan worden gehaald uit de vele zombie-films en -series die in omloop zijn (vooral van de Walking Dead-serie en haar spin-offs) als je dat wilt, maar je moet je zeker niet gedwongen voelen om deze bloederige beschrijvingen in je avontuur op te nemen als je je liever op andere aspecten van het spel concentreert.

AANKOMST

DE HELDEN BEREIKEN DE TOP VAN EEN HEUVEL EN zien onder zich de ommuurde kleine stad Todesburg. Gebouwd op een lage heuvel in de buurt van een rivier rijzen de grijze stenen van de stad op uit de groene wildernis van het omringende bos. De helden zullen uitgeput zijn na dagenlang te hebben gereisd en in weinig comfortabele omstandigheden te hebben overnacht langs de weg, en dus zullen ze ongetwijfeld rust en een warme maaltijd verwelkomen.

Als ze door de stadspoorten lopen, zien ze slechts één wachter die tegen de muur leunt en zijn pijp

rookt. De stad verwacht duidelijk niet veel problemen. De hoofdstraat loopt recht de heuvel op naar een groot ommuurd landhuis boven op de heuvel. Aan de rechterkant zien de helden het uithangbord van een tavernen. Op dit punt willen de spelers misschien gaan winkelen.

De stad is klein en heeft niet veel winkels, maar er zijn verschillende ambachtslieden in de stad. Spelers zullen geen probleem hebben om voedsel, wat basisuitrusting en zelfs enkele basiswapens te kopen op de open marktplaats waar boeren stoppen en ambachtslieden hun vak bedrijven. Er zijn stallen

in de stad, maar er zijn geen paarden te koop omdat dezen allemaal worden gebruikt bij de oogst van de gewassen. De stad heeft ook een Borontempel; Koenraad (de plaatselijke gewijde) kan basisgenezing aanbieden in ruil voor een kleine donatie aan de tempel. Elke poging om het ommuurde landhuis te betreden zal worden gestopt door wachters die veel alerter zijn dan de man bij de poort.



De marktplaats van Todesburg

DE KRUISBOOGSCHUTTER

EEN ZWAAIEND BORD MET DAAROP EEN KRUISBOOG wenkt de helden naar binnen. Bij binnenkomst zien ze een gemeenschappelijke gelagzaal die het grootste deel van de begane grond in beslag neemt, de bar staat tegenover de deur en daartussen staan een tiental tafels.

Boven de bar aan de muur hangt Hans' oude kruisboog uit zijn tijd bij de soldeniers van de Baron. Rechts van de Helden bevindt zich een sierlijke open haard die nog niet brandt. Aan hun linkerkant leidt een houten trap met een ijzeren reling omhoog naar de kamers. De helden kunnen aan de bar tweepersoonskamers huren voor 8 zilveren daalders per kamer en een avondmaaltijd hebben voor 12 kreuzers.

De herbergier (Hans) en de 2 serveersters (zijn dochters Elsa en Klara) staan respectievelijk achter de bar en bij de tafels te wachten.

Zoals vermeld in zijn beschrijving, is Hans erg beschermend voor zijn dochters en zal hij fel optreden tegen iedereen die hen ook maar een beetje lastigvalt, dit is verworven kennis in Todesburg. Tegen het vallen van de avond zullen de meeste tafels worden ingenomen door boeren en een enkele stadswachter. Ondanks de vrij kleine omvang van Todesburg is het een markt- en handelscentrum voor de tientallen boerderijen verspreid over de regio en krijgt het veel klanten die soms van ver weg komen om de lokale kazen te kopen. De plattegrond der lotgevallen van het gelijkvloers is hierboven opgenomen. De helden zullen slechts weinig tot geen



kans hebben om de bovenverdieping te bezichtigen, maar als ze dat wel doen, toont de plattegrond der lotgevallen hier beneden opgenomen een gang in het midden en 4 gastenkamers. Hans en zijn dochters wonen in het huis verderop in de straat.

GERUCHTEN IN DE STAD

Door te praten met het personeel en de klanten van de taverne, met de gewijde Koenraad of met verschillende mensen in de stad, kunnen de helden de volgende dingen ontdekken.

Deze kunnen worden achterhaald door een Charismaproef -6 of door effectief rollenspel.

- De stad wordt bestuurd door baron Ludwig van Genechten, een edelman op leeftijd die in zijn jeugd een fervent geleerde was en naar verluidt door het hele rijk en daarbuiten reisde.
- De barones Mathilde overleed onlangs aan een

onbekende ziekte die noch Koenraad de gewijde, noch Beatrix (de plaatselijke wijze vrouw) heeft kunnen genezen.

- De baron zou volgens men zegt gek zijn geworden van verdriet en zich hebben opgesloten in zijn bibliotheek.
- Konrad de gewijde is volgens de geruchten dol op drank (dit is niet waar).
- Beatrix de wijze vrouw is een heks (dit is niet waar - ze is gewoon een wijze oude vrouw die buiten de stad woont en niet eens in dit avontuur zou moeten worden aangetroffen)
- De lokale bossen worden onveilig gemaakt door de geest van een oude heks die voor haar verlorene geiten zorgt.
- Een vrouw heeft haar man achtervolgd met een braadpan.
- Er werd een man gezien die door de straten

liep en waarschuwde voor een aanstaande zombie-invasie.

- Er is een tovenaars in de tavernen. Als je hem langer dan een uur hoort praten, zal hij je alles laten vergeten wat je hem hebt horen zeggen (dit is niet waar).
- Er is een heks in de stad (dit is niet waar).
- Een man werd gezien die over de hoofdweg liep met een kip op zijn hoofd die zong over hoe hij de koning van de wereld was (dit is niet waar)

Het kan ook nuttig zijn om de herbergier of een ander meesterfiguur commentaar te laten geven op het verleden van de baron - *“Ah ... jullie zijn zwerende avonturiers? Nou, zo krijgen we er hier nogal wat over de vloer. Wist gij dat de oude baron in zijn jeugd zelfs in tot onbekende oorden heeft gereisd?”*

DE STORM KOMT

ALS DE ZON ONDERGAAT DRIJVEN ER VRIJ SNEL wolken aan en in korte tijd raast er een hevige storm over de stad. Op dit punt zouden de helden terug moeten zijn in de herberg. Zo niet, beschrijf dan het ijskoude water dat langs hun nek onder hun mantels en kledij sijpelt en de bliksem die knettert boven hun hoofden. Elke held met Astrale punten zal zich op dit moment realiseren dat er iets mis is en dat er zwarte magie door de nacht stroomt. Als ze eenmaal binnen zijn, laat ze dan een paar minuten opdrogen luisterend naar de opmerkingen van de plaatselijke bevolking over de plotselinge storm en misschien een toast uitbrengend op de overleden barones.



Als uw spelers bijzonder intelligent zijn in het uitwerken van scenario's, kunt u er misschien een paar afleidingsmanoeuvres in gooien, zoals gluisperig uitziende personages of verhalen over heksen die het weer kunnen beïnvloeden.

EEN WAARSCHUWING IN DE NACHT

ZODRA DE SPELERS NADENKEN OVER WAT ZE NU moeten doen of besluiten hun warme bedden op te zoeken, zal gewijde Koenraad de gelagzaal binnenstormen. De tocht van de dichtslaanende deur die hij onmiddellijk vergrendeld blaast verscheide-

ne kaarsen uit en dit ergert de klanten van de herberg. Gewijde Konrad hijgt alsof hij net de hele stad doorgerend is (wat hij ook gedaan heeft) en brabbelt onsamenhangend over de wandelende doden. Als de helden de herberg op dit moment nog niet

hebben bereikt of in de stad zijn, laat ze hem dan tegenkomen op weg naar de herberg. Dit kan betekenen dat “De doden wandelen” niet zal plaatsvinden; in plaats daarvan moeten de helden de zombies nu op straat bestrijden en gedwongen worden om een alternatieve manier te vinden om het ommuurde landhuis van de Baron te bereiken om de Baron te stoppen (zie bijlage I voor meer hierover). Als hij weer op adem komt, zal gewijde Koenraad het volgende zeggen:

“Schiet op, schiet op! We moeten de deuren en ramen barricaderen! De doden zijn opgestaan uit hun graven en doden de levenden!”

Veel van de stedelingen zullen hier de spot mee drijven en zeggen dat:

- Hij te veel heeft gedronken
- Hij een goede verhalenverteller is
- De geur van de balsemende oliën hebben hem

dronken hebben gemaakt, etc...

Maar in dit geval heeft hij helemaal gelijk, een blik uit de ramen van de herberg onthult ongeveer 30 zombies die samen naar de herberg strompelen. Als niemand de moeite neemt om te kijken, zal Koenraad zijn verhaal voortzetten.

“Ik was de crypte van de familie Van Genechten aan het voorbereiden voor de begrafenis van de barones toen de storm losbarstte. Ik voelde dat er iets mis was zodra de eerste donderslag klonk en ik donkere energieën op de wind voelde meestromen. Erger nog, ze leken zich te concentreren op de begraafplaats. Ik schaam me om te zeggen dat ik op dat moment naar de tempel vluchtte op zoek naar onderdak en veiligheid, maar vrijwel meteen toen ik daar aankwam werd ik aangevallen door de lijken op de balsemings-tafels! Gestolen uit Borons rijk door de meest duistere magie...”

DE DODEN WANDELEN

Hij wordt onderbroken door vuisten die op de deuren en ramen slaan, de Zombies zijn gearriveerd. Als de helden op dat moment buiten zijn, maak het voor hen duidelijk dat ze niet kunnen hopen de horde in een open gevecht te verslaan en zich moeten verschuilen.

Wat ervan af hier in de herberg gebeurt, is in de eerste plaats aan de spelers en de spelmeester. De lokale bevolking is een bont allegaartje van boeren, houthakkers, vaklieden en een paar militieleden. Het is extreem onpraktisch om een gevecht aan te gaan met dertig zombies als je slechts tien stedelingen aan je kant hebt en het aantal zombies gestaag groeit. Beschrijf de (verliezende) gevechten tussen de lokale bevolking en de zombies met een verhaal-lijn en zonder dobbelstenen te werpen (althoewel je achter je scherm natuurlijk wel dobbelstenen kan gooien, zuchten, het resultaat negeren, en verder vertellen). Beschrijf gewoon wat erbuiten gebeurt (onthoud dat de helden het erg druk hebben in deze fase van het avontuur en dus niet al te goed zullen kijken wat erbuiten gebeurt).

Hoeveel details je toevoegt, is aan de spelmeester – onthoud mijn eerdere opmerkingen over bloederige scenes. Er zullen steeds meer zombies arriveren

als stedelingen vallen (en dan weer opstaan) en anderen buiten aankomen. Op een gegeven moment breken de zombies de deur open. De meeste (zo niet alle) stedelingen zullen sterven inclusief de twee dochters van Hans. Vrijwel gek van verdriet trekt hij zijn oude vuurwapen uit de beugel boven de bar en begint met schieten op de zombies. Koenraad zal roepen, “Mik op hun hoofd!”

De verdedigers zijn sterk in de minderheid tegenover de zombies, dus op een gegeven moment zullen de helden en de nog in leven zijnde stedelingen en meesterfiguren moeten vluchten. Hans zal hen vertellen dat er een riooltoegang in de kelder is die bereikbaar is via het valluik achter de bar.

De helden, Koenraad, Hans en andere eventuele overlevende stedelingen (als u het nodig vindt om de spelers versterking te bieden voor later) kunnen zich hier terugtrekken. Hans zal de laatste zijn, die nog steeds wild in de horde ondoden schiet. De Zombies (waaronder zijn nu ondode dochters) nemen verschillende happen uit het vlees van Hans voordat hij ontsnapt, hij vertelt dit echter niet tegen de helden.

VLUCHT DOOR DE RIOLEN

DE UITGEPUTTE EN ZEER WAARSCHIJNLIJK GEWONDE helden en hun gezellen weten het luik te vergrendelen, de Zombies kunnen niet via deze weg bij hun geraken. De dodelijk gewonde herbergier zal na enkele schreden in het riool tegen de muur instorten terwijl hij uit zijn talrijke verwondingen bloedt. Gewijde Koenraad zal tevergeefs proberen zijn wonden te stelpen. Helden die een slimheidsproef met succes afleggen zullen zich op dit punt realiseren wat er staat te gebeuren en hopelijk snel handelen om dit te voorkomen.

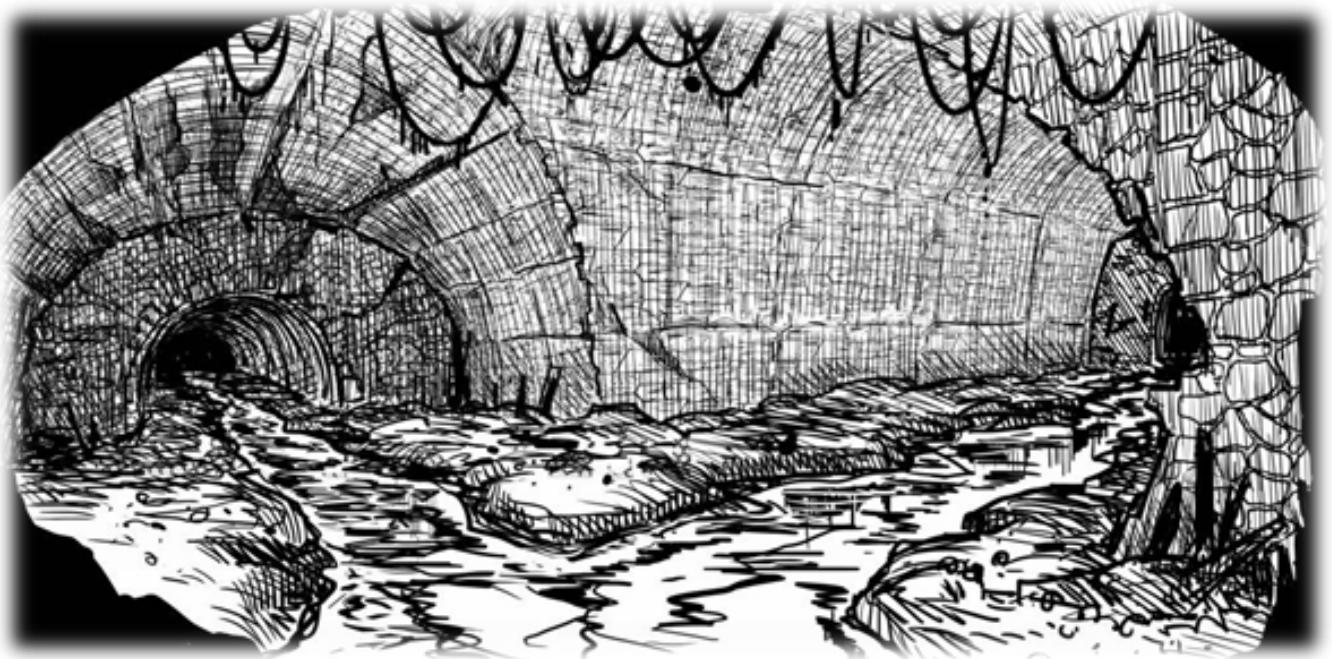
Zo niet, dan wordt er spoedig een ander gevecht uitgevochten – met het gereanimeerde lijk van de herbergier. Na deze strijd zal gewijde Koenraad aanbieden de helden te helpen met enkele helende spreuken voordat ze goed en wel het riool betreden. Dit is hun laatste kans voor de finale van het avontuur.

Todesburg is een klein stadje, dus de riolen zijn smal en primitief. Zij bestaan uit één enkele bedompte tunnel die van het Baroniale landhuis naar de hoofdweg, de heuvel af, en dan een bocht maakt om in de rivier uit te monden. Enkele kleinere zij-tunnels komen uit op deze hoofdtunnel. De tunnel is klein en krap, dus de helden zullen voorovergebogen moeten lopen, kniediep in slib en rioolwater. Andere pijpen lozen de afvoer van andere huizen in de stad, maar deze zijn nauwelijks groot genoeg voor een rat om door heen te kruipen.

De spelers hebben hier twee keuzes; links brengt hen naar het landhuis, waarvan Koenraads karma-zintuig (en dat van iedereen met astrale punten) aangeeft dat het de bron is van de zwarte magie. Rechts leidt naar de rivier en de vrijheid.

Hopelijk zullen uw helden ervoor kiezen om te proberen de stad te redden, maar zo niet, laat ze dan vluchten en vergeet dan ook al hun avonturenpunten te geven. Als ze dat doen, zal Koenraad weigeren hen te volgen en in plaats daarvan verder gaan naar het landhuis, ondertussen mompelend over dromen en zijn noodlot. In de volgende stad zullen de spelers geruchten horen over Todesburg, de “Zombie-stad” en als ze lang genoeg blijven rondhangen, zal Koenraad aankomen, aan het hoofd van een zombie-horde - hij is een van hen geworden.

Hopelijk nemen de spelers echter de meer heroïsche route en banen ze zich een weg door het riool naar het landhuis van de Baron. Maak de reis zo zwaar mogelijk. Tenzij ze een lichtbron hebben, zullen de spelers gedwongen worden om zich een weg te banen in het donker, dingen onder hun handen en voeten te voelen kronkelen en vreselijke geuren, gewaarwordingen en zelfs geluiden te verduren krijgen. Vanwege de inhoud van waar ze hebben doorgewaaid, zullen de helden ook een vermindering van 4 punten op hun charisma moeten aanvaarden tot ze de gelegenheid hebben gehad om te baden.



HET LANDHUIS VAN DE BARON

VIA EEN VALLUIK HEEFT HET RIOOL EEN TOEGANG tot de wijnkelder van het landhuis. Een aantal dalstenen verbergt het luik langs de kelderzijde; dus is een Lichaamskrachtproef +4 nodig om het luik open te duwen. Het lijkt erop dat de passage door de voorouders van de baron ooit werd gebruikt als een geheime doorgang. De kelder is verlaten en bevat verschillende wijnrekken gevuld met oude stoffige flessen. Een paar stenen treden leidt naar een stevige eikenhouten deur die is versterkt met ijzerbeslag. Achter deze deur bevinden zich de keukens waar de helden merken dat het hele keukenpersoneel dood is. Maar in deze stad houdt dat hen natuurlijk helemaal niet tegen.

Het landhuis is relatief klein maar heeft toch 3 koks. De helden kunnen doorgaan met hakken en houthouwen om voorbij de zombies te komen of ze kunnen een Moedproef afleggen om langs de Zombies te sluipen, of als alternatief (en met een +2 verzwaarde Moedproef) de meer komische methode proberen om zich voor te doen als een zombie om op die manier voorbij de zombies te komen zonder een gevecht (wat gezien de speciale regel Zoek leven NOOIT kan lukken, maar laat hen proberen en het aan den lijve ondervinden). Als ze ervoor kiezen om de zombie-act te doen, zorg er dan voor dat je ze dwingt om op te staan van de speeltafel en het zelf te doen, neem het van mij aan - dit is erg leuk. Of ze kunnen gewoon rennen natuurlijk, snel zijn de zombies allesbehalve.

Er zijn 2 uitgangen vanuit de keuken, één leidt naar buiten naar een centrale binnenplaats die in feite een geplaveid plein rond een put is. De andere deur leidt naar een mooie kamer met houten lambrisering. Een grote donkere hardhouten tafel met 6 stoelen neemt het grootste deel van de kamer in beslag. Eén zware zilveren kandelaar staat op tafel, al blijkt uit de positie ervan dat het er oorspronkelijk twee waren. Er zijn tandafdrukken in de nog aanwezige kandelaar. In de kamer zijn geen mensen - zombies of anderszins.

De volgende kamer die de helden en hun gezellen betreden is de inkomhal; elegante trappen leiden naar de volgende verdieping met goed gebeeldhouwde trapeuning en een fijnge woven rode loper. Er zijn 4 uitgangen uit deze ruimte. Terug zoals ze kwamen, de voordeuren, de deur naar de bedienvertrekken en de trap naar boven. In deze kamer bevindt zich ook Hugo, de butler, die natuurlijk dood is en een Zombie. De spelers kunnen weer vechten of sluipen op elke manier die ze willen.

De Baron is boven, maar als de Helden ervoor kiezen om naar de bedienvertrekken te gaan, kunt u gemakkelijk nog een paar ontmoetingen met zombie dienstmeiden en stadswachten regelen.

Uiteindelijk zullen zij toch naar boven moeten gaan, als zij het kwaad willen stoppen dat de stad teistert.

HET HOL VAN HET KWAAD

BOVENAAN DE TRAP BLIJKEN DE HELDEN WEER DE keuze te hebben uit alternatieve routes. De beslissing van waar ze naartoe gaan, zal echter voor hen worden gemaakt door het gemompel en zombie-achtig gekreun uit de westelijke kamer. Alsof dat nog niet genoeg is, is er een ongezonde groene gloed te zien die vanuit de kier van de deur straalt. Helden met astrale of karmapunten, zullen ook kunnen aangeven dat de bron van de zwarte magie zich hier binnen bevindt. De kamer is de gecombineerde studie/bibliotheek van Baron Ludwig van Genechten. De aandacht van de helden zal echter meer worden ge-

trokken naar de centrale tafel waar het zeldzaamste boek van de baron openligt (zie bijgevoegde noot) in het midden van een pentagram getekend met een rode vloeistof (een slimheidsproef -6 geeft aan dat het hier bloed betreft) en met brandende zwarte kaarsen op elk van de vijf punten. Het boek is duidelijk de bron van de groene verlichting in de kamer. In de ruimte bevinden zich ook de Baron en Barones. De Baron is nog in leven en probeert zijn geliefde (nu een Zombie) ervan te weerhouden een stuk uit hem te bijten. Hij brabbelt doorlopend over hoe ze voor altijd samen zullen zijn en dergelijke.

“Mijn geliefde, niets kan ons nu nog scheiden; Ik zei je al die jaren dat ik je nooit zou verlaten. Auw! Wees nu voorzichtig! Ik heb niet zoveel vingers over! Oh, kijk. We hebben bezoek! Wees eens lief en zeg tegen Sara dat ze een pot thee moet maken, wil je?”

Hij is duidelijk de kluts kwijt, en de afleiding die de komst van de helden biedt, geeft Mathilde de kans om een hap uit hem te nemen. Ga over naar gevechtsronden als je dat nog niet hebt gedaan. Nadat de Baron is gebeten, wankelt hij achteruit tegen de boekenkast en stoot een lamp omver, die op de grond uit elkaar valt. De Barones gaat dan recht op de helden af.

Hoe het verder gaat, hangt helemaal af van de helden. De Baron heeft nog slechts drie punten levensenergie over en verliest er één per ronde. Wanneer hij op nul komt te staan zal ook hij transformeren in een Zombie. Ondertussen zal hij de Barones blijven verdedigen tegen schade als hij ziet dat helden haar willen pijn doen.

Om de duistere betovering te verbreken moeten alle drie de componenten ervan worden vernietigd: het boek, de dodenbezweerder (de Baron) en de focus (de Barones).

Als de Barones zwaargewond raakt of wordt gedood, zal de Baron – indien hij nog in leven is, woest worden en zullen zijn Moed, Lichaamskracht en Aanval scores onmiddellijk met iedere vier punten stijgen. Tijdens het gevecht zal de eerder omgevallen lamp het tapijt en vervolgens de boekenkast in brand zetten. Binnen 2 minuten (12 gevechtsronden) moeten de helden het brandende landhuis ontvluchten om

zichzelf te redden. De Barones zal echter alleen vertrekken als het is om haar volgende maaltijd te volgen (d.w.z. de helden) en de Baron zal bij haar blijven en haar naam roepen in diepbedroefde angst terwijl hij wordt verteerd door de vlammen.

HET BOEK VAN DE BARON

Het boek is gebonden in mensenhuid (geïdentificeerd door een Slimheidsproef +2) en gemarkeerd met runensymbolen die de ogen pijn doen van diegenen die niet getraind zijn in magie. Het boek is gepend in de magische taal van de dodenbezweerders van voor de tovenaarsoorlogen.

Er zijn verschillende kandidaten voor welk boek het hier eigenlijk betreft. Het is relatief onbelangrijk voor de doeleinden van dit avontuur, maar als je spelers de wens uitspreken om de bron van het boek op te sporen en aan te pakken (vrijwel zeker een andere dodenbezweerder), kan het onderwerp ter sprake komen. De meest beruchte dodenbezweerders grimoires zijn de volgende:

- Een van de 9 boeken van Nagash – Archimagus Nagash
- De Liber Mortis – Archimagus Van Hel
- Grimoire Necronium – Magister Melchior
- Boek van de Doden - Abdul Ben Raschid, een Novadi profeet

Het boek is herkenbaar door Slimheidsproef af te leggen en te slagen.



Het dodenbezweedersboek van Baron van Genchten



REINIGENDE VLAMMEN

ALS DE SPELERS HET VUUR ONTVLUCHTEN, STORT het huis om hen heen in . Enkele behendighedsproeven kunnen worden gebruikt om het gevaar te benadrukken terwijl ze proberen brandende spanten te ontwijken en ander brandend puin dat naar beneden valt.

Als het boek vlamvat, zal het hele landhuis in groene vlammen ontploffen. Als de spelers het boek niet hebben verbrand en in plaats daarvan hebben meegenomen, zullen ze uit het landhuis kunnen ontvuchten maar dan tegenover alle overgebleven ondoden uit Todesburg komen te staan.

Hopelijk zullen ze de noodzaak inzien om het boek te vernietigen.

Wanneer de drie componenten van de uit haar krachten gegroeide necromantische spreuk allemaal zijn vernietigd, zullen de resterende zombies ter aarde storten en zullen hun zielen terugkeren naar hun eeuwige rust in het paradijs van Boron.

Als Koenraad nog leeft, zal hij hen gratis genezing aanbieden en hen belonen met elk 10 dukaten uit de tempelkas en hen elk symbool van Boron geven als dankbaarheid voor hun hulp.

AVONTURENPUNTEN

DE HELDEN KRIJGEN ELK 500 AP OM TE OVERLEVEN.

De speler(s) die de Baron en Barones hebben gedood, krijgen ook 100 AP voor elk.

Als het avontuur bijzonder uitdagend voor hen bleek te zijn, wil je ze misschien nog eens 100 AP extra geven.

Je kunt ook 50-300 AP aan elke held geven voor goed rollenspel.

BIJLAGE I: HET VERHAAL GAAT ALTIJD VERDER...

INTERMISSIE

HET AVONTUUR ZOALS HET HIER WORDT GEPRESENTEERD, is het primaire pad dat van spelers kan worden verwacht. Maar als zijnde spelers zullen ze vrijwel zeker iets doen dat je goed voorbereide scenario zal verpesten. In plaats van Rondra hen met een bliksemschicht te laten neerslaan, neem je in je op wat ze doen en laat dit voor je werken.

Wat bijvoorbeeld als de spelers in plaats van bij zonsondergang in de herberg te zijn, door de stad zwerven? De oplossing hiervoor is eenvoudig - laat Koenraad hen buiten ontmoeten en de confrontatie met de zombies gebeurt dan op die plaats. Dit kan leiden tot nog meer variaties, van een wilde achtervolging doorheen het kerkhof met handen die oprijzen om aan de enkels van de helden te klauwen tot het inbreken in het landhuis van de baron na een wanhopige klim over de hoge muren waar het falen van een Behendigheidsproof kan leiden tot het verscheurd worden door tientallen zombies.

Voorstel: Het avontuur zoals het hier wordt voor-

gesteld is het basispad dat de spelers geacht kunnen worden af te leggen. Maar omdat het spelers zijn, zullen zij vrijwel zeker iets doen om uw goed voorbereide scenario in de war te sturen. In plaats van hen door Rondra met een bliksemschicht tegen de grond te laten smijten, moet u hun daden in uw voordeel laten werken. Bijvoorbeeld, wat als de spelers niet in de herberg zijn bij zonsondergang, maar door de stad zwerven?

De oplossing daarvoor is eenvoudig - laat Konrad hen buiten ontmoeten en de confrontatie met de zombies gebeurt dan daar. Dit kan tot nog meer variaties leiden, van een wilde achtervolging over het kerkhof waarbij de handen tevoorschijn komen die naar de enkels van de Helden grijpen, tot het inbreken in het landhuis van de Baron door wanhopig over de muren te klimmen, waarbij het falen van een Behendigheidsproof kan leiden tot uiteengereuten worden.

UITBREIDING OP HET AVONTUUR?

DIT KORTE AVONTUUR KAN LEIDEN TOT EEN GROTER verhaal.

- Misschien heeft het bezit en de kennis van een necromantisch boek van de baron een duistere voorgeschiedenis - hij reisde jaren geleden naar onbekende oorden, weet je nog?
- Was dit hele avontuur een complot van duistere krachten om het Middenrijk zelf te vernietigen?
- En waar komt de vreemde ziekte van de barones echt vandaan?
- Wie gaf de Baron het boek en waar vond die

persoon het?

- Misschien is de betovering nog niet echt voorbij en begint de vloek van onheil zich door de hele provincie te verspreiden.
- Het kan zijn dat de spelers op reis moeten om magische hulp te vinden, het leger op te trommelen of zelfs de confrontatie met vampiers en mummies aan te gaan op hun zoektocht naar de waarheid.

De mogelijkheden zijn eindeloos.

DE LEGENDE VAN TODESBURG

ZELFS ALS U NIET VAN PLAN BENT OM HET AVONTUUR uit te breiden en de helden naar hun eindbestemming wil laten haasten om verder te gaan met uw echte campagne, kan het geen kwaad om andere gevolgen te hebben van de hier beschreven gebeurtenissen.

- Een paar weken later krijgen de helden in een taverne een fantastisch verhaal te horen over dappere helden die de duistere krachten van de ondoden hebben bestreden over de overheersing van de kleine stad Todesburg. Later horen ze ook minstelen en troubadours die dit verhaal verspreiden over het Middenrijk. De helden zijn legendes geworden voor de lokale bevolking en geen enkele speler kan ontkenen te genieten van de lof en lofbetuigingen van

het gewone volk.

Voorstel: Zelfs als u niet van plan bent om het avontuur uit te breiden en de helden snel naar hun eindbestemming wilt brengen om uw eigenlijke campagne verder te spelen, kan het geen kwaad om de gebeurtenissen die hier plaats hebben gevonden, later toch nog gevolgen te laten hebben. Een paar weken later kunnen de Helden in een taverne een fantastisch verhaal te horen krijgen over dappere Krijgers van het Licht en duistere Krachten van het Kwade die in het stadje Todesburg streden om de overheersing. De Helden zijn legendes geworden voor de plaatselijke bevolking en geen enkele Held kan ontkennen dat hij van de lof en de eerbetuigingen van het gewone volk geniet.

BIJLAGE II: VAARWEL, EN BEDANKT VOOR ALLE VISSSEN

Ik wil iedereen bedanken voor het lezen van dit avontuur, ik hoop dat je ervan genoten hebt. Als je het uitprobeert hoor ik graag van je. Ik ben te bereiken op: BobReturns@googlemail.com

Ik wil vooral de mensen bij de Black Industries/Green Ronin/Games Workshop bedanken voor het feit dat ze mij de kans hebben gegeven om mijn werk gepubliceerd te krijgen op hun website en natuurlijk voor het produceren van een echt geweldig spel.

En ook een knipoog naar mijn spelkameraden - Gregor, Farky, Frat, Jono, Matt en Mr M - voor het doorlezen van het avontuur en voor hun deelname aan de playtest.

En ook een knipoog naar mijn spelers - Cedric, Glenn, Nathan, Peter, Olaf, en Stijn en allen die hen zijn voorgegaan voor hun deelnemen aan dit avontuur. Ik beloof het nooit meer te doen... maar ook niet minder!

MEESTERFIGUREN

KOENRAAD GUSTAVSON, GEWIJDE VAN BORON



Achtergrond: Koenraad werd een gewijde van Boron op de leeftijd van 16 na een reeks dromen over een raaf die hem dat vertelde te doen. Als zeer serieuze jongen blonk hij nooit uit in zijn studies in de tempel van Boron. Het was

echter hier, na een bezoek aan de beroemde ziener Paul van Zonheiden, dat hij werd aangemoedigd om de functie van diaken in Todesburg op zich te nemen, omdat zijn vooruitgang in de kerk anders beperkt zou zijn en hij een bevredigend leven zou kunnen leiden in dit kleine stadje.

Hij woont nu bijna 10 jaar in Todesburg, zorgt voor de doden en onderhoud de begraafplaats maar wordt steeds bitterder over het gebrek aan een doel in zijn leven sinds hij in deze achtergestelde kleine stad aankwam. Dat alles staat echter op het punt te veranderen als hij - zoals de ziener het had gezien en voor zich gehouden, zijn ware roeping tegemoet treedt.

Ras : Mens

Leeftijd : 34

Oogkleur : Purperblauw

Haarkleur: Donkerbruin

Bezittingen: Grote bijl (lijkt enigszins op een zeis), pak van fatsoenlijke, lichtgewicht kleding, inclusief sandalen en lederen riem, twee sets van het fijnste vakmanschap gewaden (zwart, met kap), rugzak met daarin: tondeldoos, tinnen drinkbeker en metalen bestek, deken, bedrol, waterzak, tas, twee gezegende religieuze symbolen (Raaf), religieus reliquie (een vingerkootje van St. Mortimer), telraam, met ether doordrenkte schort (voor gebruik tijdens het balsemen van overleden en), handelswerktui-

gen (chirurgijn/balsemer), heildrank, gebedenboek, twee pakketten schrijfgerei.

Boron: Boron is de god van de slaap, het vergeten en vooral de dood. Zijn tempels zijn duistere gebouwen uit donkere of zelfs zwart gesteente. Gewoonlijk zoekt men zijn huis alleen op, wanneer een familielid of vriend begraven moet worden. Maar ook als een ondoed creatuur de streek onveilig maakt, zal men bij de zwijgzame, ernstige Gewijden met hun zwarte kappen om raad en hulp vragen. In het verre zuiden wordt Boron op een andere manier geëerd en schijnen er zelfs mensen geofferd te worden. De oeroude Raaf van Punin, Bahram Nazir is het hoofd van de Puninse Ritus en geldt als verbit-terde tegenstander van deze afvallige cultus. De Staf der Vergetelheid is het meest heilige artefact van de Boronkerk.

HANS FEUERTURM, STRIJDER EN HERBERGIER

Achtergrond: Voordat hij "De kruisboogschutter" kocht, was korporaal Feuerturm een van de soldaten van de baron. Hij was ingedeeld als scherpschutter en sluipschutter in het peloton van de kruisboogschutters en diende meerdere jaren. Op 34-jarige leeftijd raakte hij tijdens een aanval van bandieten op de rijksweg door de Grifoenpas in het Kosh-gebergte zwaargewond aan het rechterbeen terwijl hij de barones verdedigde, die hij begeleidde tijdens een reis naar en van Havena. Hij werd buiten dienst gesteld, maar als beloning voor het redden van het leven van de barones gaf de baron hem een aanzienlijke som geld en Hans vestigde zich in Todesburg om er een broodnodige herberg te openen. Hij trouwde en kreeg achttien jaar geleden twee dochters met zijn vrouw Frieda. Zijn vrouw is echter tien jaar geleden overleden en nu moet de geharde soldaat voor zijn dochters - Elsa en Klara - zorgen, die hij ten koste van alles zal beschermen.

Leeftijd : 53

Oogkleur : Blauw

Haarkleur: Roodbruin (rossig)

Kenmerken : Loopt mank, litteken op de rechterwang

Bezittingen: Kort zwaard, dolk, kruisboog met een schouderband met 20 kruisboogpijlen (achter de bar), lederen kuras, pothelm, herberg(“ De kruisboogschutter”), twee bedienden (Elsa en Klara), goed vakmanschap kleding .

ELSA EN KLARA FEUERTURM, AVONTURIERSTERS EN DIENSTMEISJES

Achtergrond: Elsa en Klara stonden vroeger op slechte voet met hun vader, wiens overbeschermd gedrag voor hen problemen veroorzaakte toen ze opgroeiden. Nu zijn ze begripvoller, maar hebben ze nog steeds een hekel aan zijn schaduw die over hen hangt. Hun kleine gestalte is een gevoelig onderwerp voor de verder knappe meisjes. Hun vader is een gepensioneerde soldaat en volgens de meisjes is hij een onbeleefd persoon en kleineert hij vaak anderen. Hij bezit nog steeds zijn kruisboog als een herinnering aan vroegere tijden. De meisjes zeggen ook dat als hij schreeuwt, dat een goed teken is, maar als hij stil is, moet je snel weglopen en een zigzag patroon aanhouden. Hans leerde zijn dochters geen onzin te slikken; maar vanwege zijn neiging om te kleineren en beledigende taal te gebruiken, doen de meisjes dat nu ook zonder het te beseffen. Het is bijna een onderdeel geworden van hun charme. Beiden hebben controle over de klanten als ze die na één te veel drankjes naar bed sturen. De meisjes zijn erg schattig en knap en dragen religieuze symbolen als armbanden en halskettingen.

Leeftijd : 18 en 17

Oogkleur : Blauw

Haarkleur: Roodbruin (rossig)

Bezittingen: Knuppel, mes, twee sets van goed vakmanschap kleding , pak van fatsoenlijke, lichtgewicht kleding, inclusief sandalen en lederen riem, linnen schoudertas met daarin: tondeldoos, tinnen drinkbeker en metalen bestek, deken, bedrol, waterzak, leren emmer, olielamp, lampolie.

HEER BARON LUDWIG VAN GENECHTEN, STRIJDER EN DODENBEZWEERDER

Achtergrond: De Baron is een gekwelde ziel; zijn echtgenote aan wie hij al 23 jaar lang elk wakker

moment wijdt, is overleden aan een mysterieuze ziekte. Hij is door zijn verlies over de rand van de waanzin gedreven en heeft zich afgezonderd van de wereld. De baron heeft zichzelf opgesloten in zijn bibliotheek. Hoewel hij al een gevorderde leeftijd heeft, is de baron nog steeds een gezonde man wiens jarenlang durende belevenissen op het Pad van Avontuur hem in zijn jeugdijaren veel ervaring met de grote wereld buiten het Middenrijk heeft gegeven. Sinds hij zich in Todesburg heeft gevestigd, heeft hij zijn leven gewijd aan studie en heeft hij een enorme verzameling boeken verzameld. Daaronder bevindt zich een duister boekwerk dat hij in onbekende oorden vond en dat op zijn minst gedeeltelijk verantwoordelijk is voor zijn huidige gemoedstoestand. Hij is een vrij lange man met grijzend haar en een verweerd gelaat, maar is nog steeds sterk genoeg om als het moet een gevecht aan te gaan en te winnen.

Leeftijd: 52

Oogkleur : Zwart (voormalig blauw)

Haarkleur : Zwart/Grijs

Waaanzin : Krankzinnig van verdriet.

Bezittingen: Beste vakmanschap rapier en linkshandige afweerdolk, 4-persoonskoets en 4 paarden (kost vanaf 5.000 gouden dukaten , dure kleding en sieraden (ter waarde van minstens 6.000 gouden dukaten), klein landhuis (kost minstens 35.000 gouden dukaten om te bouwen en 5.000 gouden dukaten per jaar om te onderhouden), versterkte woning (kost minstens 25.000 gouden dukaten om te bouwen en 2.000 gouden dukaten per jaar om te onderhouden), adelbrieven (ter waarde van ten minste 7.000 gouden dukaten), pak van fatsoenlijke, lichte kledij inclusief zachte schoenen en leren riem, 3 mooie pakken van beste vakmanschap edelmanskleding, één pak van stevige, praktische kleding, waaronder een kapmantel en laarzen, strijdros met zadel, tuig, harnas en twee zadeltas(en) met daarin: een tondeldoos, tinnen drinkbeker en metalen bestek, katoenen deken en bedrol, waterzak, tas met 13 gouden dukaten, 3 rijpaarden met zadel- en tuig, rugzak met daarin: tondeldoos, tinnen drinkbeker en metalen bestek, wollen deken, bedrol, waterzak, vijf buidels met een totaal van 450 gouden dukaten, gedrukt boek met toverspreuken, edelstenen ter waarde van 598 gouden dukaten, een paar bedienden: (kosten minstens 4.000 gouden dukaten per jaar om in dienst te houden), een paar koetsiers, een paar valken, een paar jachthonden, 1 baljuw, 1

kamerheer, 3 koks, 1 valkenier, 20 algemene bedienden, 1 persoonlijke dienaar, 1 heraut, 10 dienstmeisjes, 1 jachtmeester, 3 pages, 150 soldeniers, 10 volgelingen (persoonlijke bedienden, maar in een mum van tijd kunnen sommige helden deze taken moeten overnemen), dodenbezweerders grimoire, schrijfgerei, 3 boeken: Almanak van Componenten, Het schaduwrijk, Geheimen van het leven.

BARONES MATHILDE VAN GENECHTEN, ZOMBIE

Achtergrond: De liefde van Ludwigs leven, de barones, is nu een fan van het kauwen op ledematen en ingewanden. Ze was al een angstaanjagende vrouw in het leven en haar recente dood door mysterieuze ziekte heeft weinig gedaan om haar humeur te verbeteren. Vrouwe Mathilde houdt van handwerken, paardrijden op het platteland en het eten van rauw vlees. Haar wandelende lijk is bleek en bedekt met groene puisten. Haar eens zo fijne zwart haar verbergt een groot gedeelte van haar gelaat. Ze is lang (langer dan Ludwig) maar schuifelt voorovergebogen mee met de overige ondoden. Omdat ze de focus was van de necromantische energieën is ze iets sterker dan de andere zombies die door de stad zwerven.

Ras : Mens (Dood)

Leeftijd : 47

Oogkleur : Groen

Haarkleur : Zwart

Speciale Regels

Hersenloos: Een zombie kan nooit Moed, Slimheid of Charisma proeven afleggen of daarin falen.

Zoek leven : De meeste Ondoden, ongeacht hun afkomst, blijken het vermogen te hebben om de aanwezigheid van levende wezens aan te voelen. Verder lijkt het erop dat ze onderscheid kunnen maken tussen verschillende levensvormen. Ze kunnen gedurende korte tijd in verwarring worden gebracht door grotere zoogdieren, maar ze komen snel terug naar intelligent menselijk of mensachtig leven. Het bereik van dit vermogen is ongeveer 6 pas en alleen zeer dikke muren beletten dit vermogen om te functioneren.

Traag: Een zombie kan niet rennen, en zich enkel schommelend voortbewegen op zoek naar een prooi.

Bezittingen: Gescheurde edele kledij – ooit van de beste kwaliteit, zilveren kandelaar (Handwapen)

ZOMBIES

De doden zijn opgestaan in Todesburg en marcheren op naar de levenden. De lijken op het kerkhof van de stad zijn opgestaan en voeden zich met de levenden. De gedoden staan weer op om zich bij hun gelederen te voegen.

Zombies variëren sterk in uiterlijk; sommige lijken bijna levend, terwijl anderen skeletachtig lijken. Sommigen zullen nog steeds bijlen in hun hoofd hebben of gaten erdoorheen. Sommigen hebben misschien wapens opgepikt die ze kenden in het leven. Als je zonder ideeën zit, bekijk dan gewoon een zombiefilm terwijl je een notitieblok bij de hand houdt. Als een held of meesterfiguur in dit avontuur sterft, worden ze weer opgewekt als Ondoden. Ze behouden al hun uitrusting (spelmeesters discretie of ze het kunnen gebruiken of niet), maar hun vaardigheden en scores vallen met de helft terug (afgerond naar beneden) naar het standaard zombieprofiel. Als een held op deze manier sterft en wil doorgaan met het avontuur, laat hem dan de rol van een nog in leven zijnde meesterfiguur overnemen die zich ergens in de stad verbergt of de herberg verdedigt.

Ras : Mens (Dood)

Speciale regels

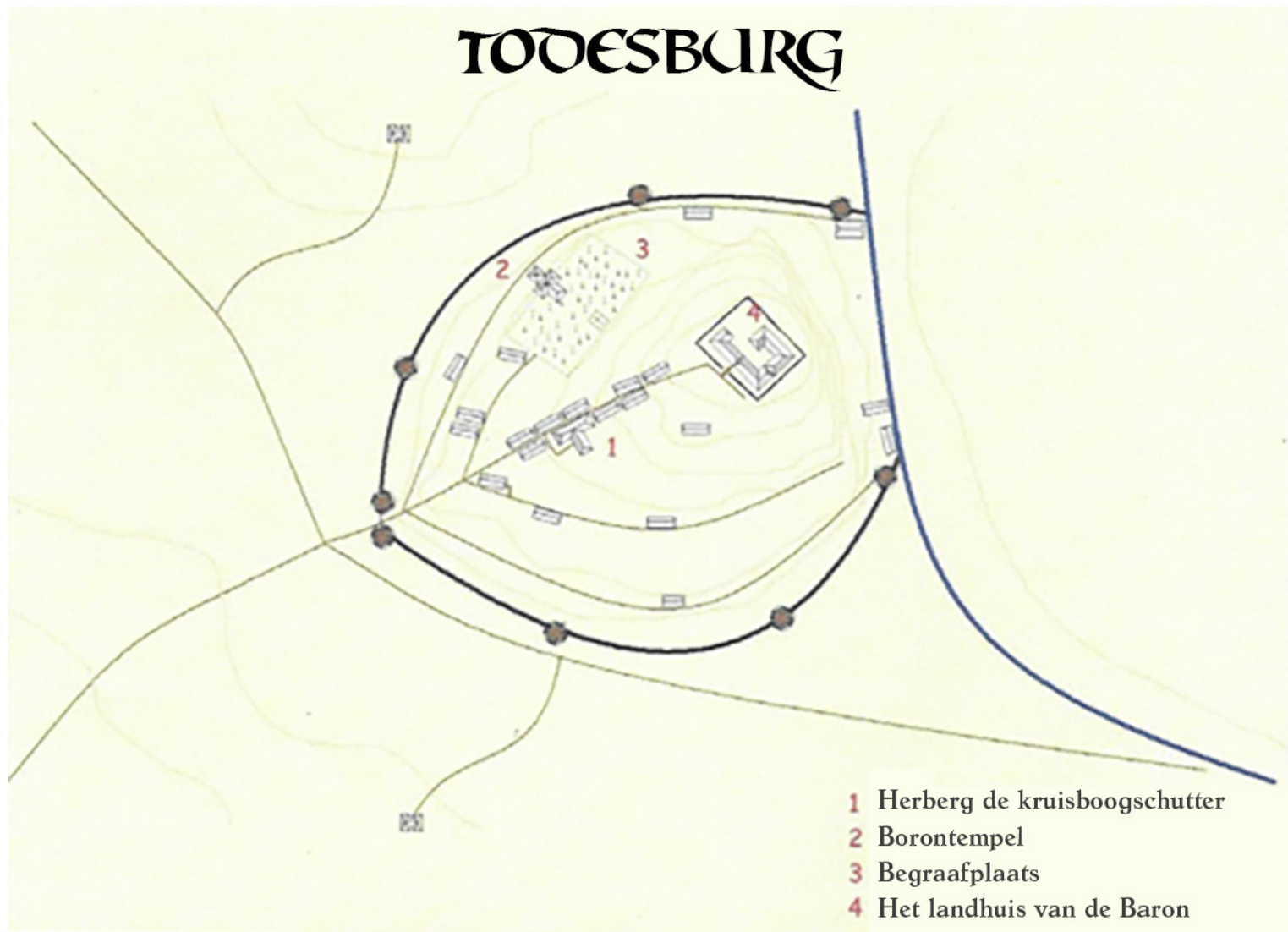
Hersenloos: Een zombie kan nooit Moed-, Slimheids- of Charismaproeven afleggen of daarin falen.

Zoek leven : De meeste Ondoden, ongeacht hun afkomst, blijken het vermogen te hebben om de aanwezigheid van levende wezens aan te voelen. Verder lijkt het erop dat ze onderscheid kunnen maken tussen verschillende levensvormen. Ze kunnen gedurende korte tijd in verwarring worden gebracht door grotere zoogdieren, maar ze komen snel terug naar intelligent menselijk of mensachtig leven. Het bereik van dit vermogen is ongeveer 6 pas en alleen zeer dikke muren beletten dit vermogen om te functioneren.

Traag: Een zombie kan niet rennen, en zich enkel schommelend voortbewegen op zoek naar een prooi.

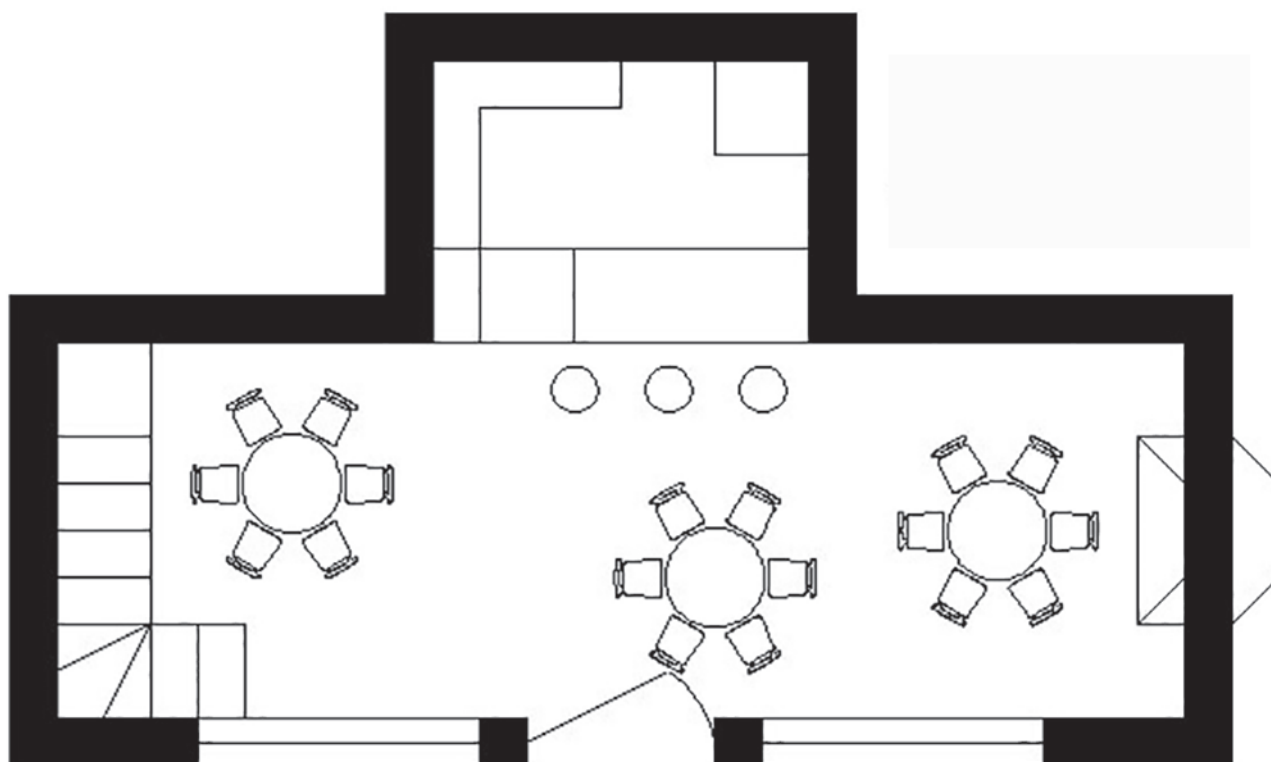
Bezittingen: Verschillende werktuigen (handwapens), in sommige gevallen lichte rusting (lederen kuras).

PLATTEGRONDEN



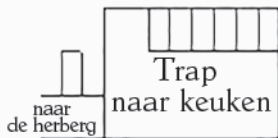
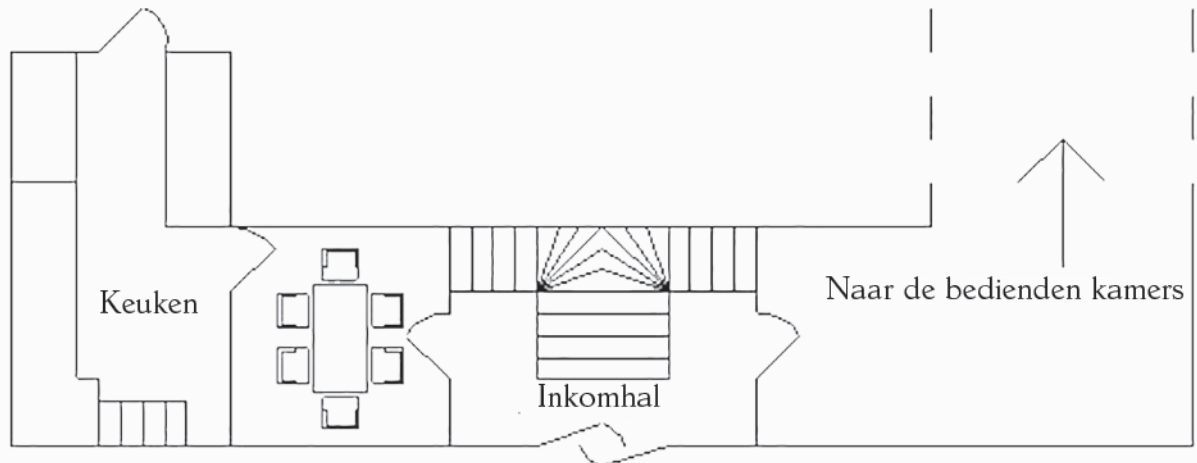
Naam	Nederzetting	Leenheer	Populatie	Rijkdom	Bron van rijkdom	Militie
Todesburg	Kleine stad	Baron van Genechten	1,593	2	Landbouw, hout, handel, kaas	160 c

Herberg de kruisboogschutter

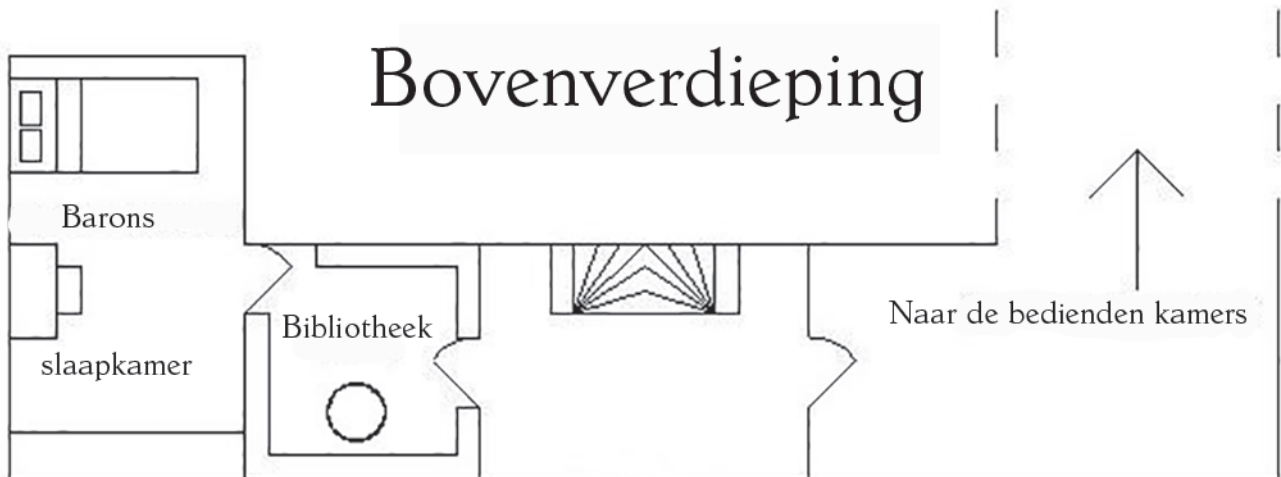


LANDHUIS VAN DE BARON

Begane grond en wijnkelder



Bovenverdieping



'Het Oog des Meesters' – een nieuwe spelsensatie
 'Het Oog des Meesters' is een spannend nieuw fantasy-
 rollenspel. Als speler waagt u zich in Avonturië.
 Daar begint het spel. Iedere speler kruipt in de huid van
 een spelfiguur: strijder, tovenaars, elf, avonturier of dwerg. De
 'helden', zoals ze in Avonturië heten, spelen niet tegen elkaar,
 maar met elkaar. Als groep maken ze het avontuur mee en
 als groep vechten ze tegen de machten van het noodlot.
 Zij trekken ten strijde tegen het kwaad. Soms om een
 diamant aan boord van een schip vol demonen en
 piraten te veroveren, dan weer moet een schone
 jonkvrouw uit handen van monsters worden gered.
 De wegen naar het doel zijn zeer gevaarlijk en alleen
 de Meester - de spelleider - weet welke avonturen en
 gevaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunnen
 bedwingen, hun doel zullen bereiken, hangt af van
 hun eigen inventiviteit, van hun moed, van hun
 behendigheid, van geluk. Fantasie en creativiteit komen bij de
 spellen van 'Het Oog des Meesters' volledig tot hun recht.

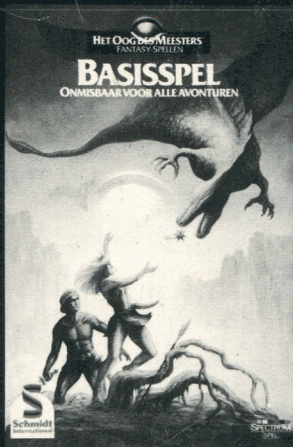


De wereld van 'Het Oog des Meesters'

In Avonturië, het fantasieland van 'Het Oog des Meesters', wachten
 ontelbare avonturen op u. Natuurlijk moet u de regels van het
 spel kennen, anders bent u reddeloos verloren. Begin daarom met
 het Basisspel. Het bevat de voornaamste regels en een eerste
 avontuur. Daarin vindt u ook hoe u 'Meester' kunt worden.
 Met behulp van de boeken met avonturen dringt u dan
 avontuur na avontuur verder door in de fantastische
 wereld van Avonturië. Er verschijnen avonturen, die u
 alleen kunt spelen, en avonturen voor meerdere spelers,
 waarbij u door de Meester door het avontuur wordt
 gevoerd. Als u begint, is uw ervaringsgraad één. Per spel
 verzamelen de helden van Avonturië 'avontuurpunten' en
 stijgen zo naar steeds hogere ervaringsgraden.

Over dit avontuur

Helaas heeft Luc Teunen besloten om zijn rechten te doen gelden en
 mag er voorlopig helemaal niks meer. Dit boek is het gevolg van zijn
 beslissingen.



Dit boek bevat alle informatie, die u nodig heeft om als Meester een groep
 spelers door dit fantastische avontuur te leiden. Hoe u Meester wordt,
 kunt u lezen in het onmisbare Basisspel, waarin u alle spelregels van 'Het
 Oog des Meesters' en andere belangrijke informatie kunt vinden. Met die
 doos kunt u alle avonturen van 'Het Oog des Meesters' spelen.

