

DE VIJAND WAAKT

DEEL 1:

VERKEERDE IDENTITEIT



RODLOFO
FANTASY WRITER

Een ODM (1ste editie) Fantasie rollenspel avontuur
Origineel verhaal The Enemy Within / Mistaken Identity geschreven door Graeme Davis, Jim Bambra, Phil Gallagher Warhammer 1st edition. ©1986-1989
Vertaald en herschreven voor ODM 1^{ste} editie door Rodlofo.
Versie 202305

VERKEERDE IDENTITEIT

DEEL EEN VAN 'DE VIJAND WAAKT'

INHOUD

Achtergrond informatie voor de Meester	7
Korte beschrijving van het avontuur	7
De Purperen Hand	8
Kastor/Karin Lieberung	8
De erfenis	9
De dubbelganger	9
Informatie over het avontuur	9
De laatste loodjes...	10
Avonturenpunten	11
Het Avontuur begint (eindelijk)	13
De 'Koets en Paarden' Herberg	13
In de herberg	15
Het leven in een Avonturijnse herberg	15
De gelagzaal	16
Geruchten	17
Een spelletje kaarten?	20
Achtervolging	20
Welkom in de celblok	21
De reis	22
Een vervelend ontwaken!	22
De reis begint	23
De hinderlaag	25
Aankomst in Havena	30
De Bootsman herberg	33
Kruisbogen in het duister	36
De reis naar Kyndoch	37
Deel 1. Jaag de jager...	38
Deel 2. Adelinds plan	39
Op naar Elenvina	43
De reis	43
Appendix	44
Meesterfiguren	44
Spelershulp	50
Kaarten	54
Steden	57
Nieuwe regels en wapens	59

ACHTERGROND INFORMATIE VOOR DE MEESTER

WAARSCHUWING: dit avontuur zal onherroepelijk de verdere geschiedenis van het Middenrijk veranderen. Spelmeesters die trouw de geschiedenislijn van Keizer Hal willen blijven volgen moeten zich hier niet aan wagen.

Basisgegevens ter voorbereiding van het avontuur

- Dit avontuur is geschikt voor 2 tot 6 spelers van allerlei pluimage. Mensen worden geprefereerd
- Avonturië is nu eenmaal een door mensen gedomineerd continent. Maximaal 1 Dwerg van (bij voorkeur) Elf van kan deelnemen, zolang de groep uit minstens drie spelers bestaat.
- Geschikt voor Helden van Graad 1-3.
- Dit avontuur brengt de Helden van Nostria naar Kyndoch met een tussenstop in Havena.

KORTE BESCHRIJVING VAN HET AVONTUUR

DIT VERHAAL OPENT MET ONZE HELDEN OP DE weg tussen Honingen en Havena in een poging transport te vinden om zo snel mogelijk Havena te bereiken. Minstens een van hen is in het bezit van **spelershulp #1** en onze Helden hopen zich aan te sluiten bij de expeditie van [naam], kroonprins van [naam].

Onderweg raken ze ongeweten door henzelf; betrokken in een plan van een premiejager die een hooggeplaatste gezagsdrager uit Salzerhaven - die in het geheim de 'naamloze' aanhangt - in de val wenst te lokken. Dit gebeurt als de Helden (of tenminste toch een van hen) struikelen over een lijk in de bossen langs de reisweg en tot zijn van haar grote verassing zijn van haar dubbelganger aantreft in het lijk. Helden zijnde wie ze zijn zullen ze ongetwijfeld gebruik wensen te maken van de erfenis en de hooggeplaatste positie van de overledene door zich als de dode persoon voor te doen.

Wie weet tenslotte dat de echte Kastor/Karin Lieberung ligt weg te rotten in een bos?...

De papieren die de overledene bij zich draagt geven aan dat hij (of zij indien de speler die je wenst te laten doorgaan voor de overledene een vrouw is) de erfgenaam is van 200.000 gouden dukaten en een

groot landgoed in de nabijheid van Kyndoch. Zelfs indien ze niet in deze verleidelijke val trappen bestaan er methodes om de Helden in het web van het geheime genootschap van de Purperen Hand te betrekken. Dezen zijn beschreven in het verhaal.

Nota:

Indien je gekozen dubbelganger voor Lieberung van het vrouwelijke geslacht is, noem dan Kastor gewoon Karin, zodat de initialen kloppen. Pas ook de spelershulpen aan door de voornaam te veranderen. Voor het verdere verhaal ga ik er gemakshalve van uit dat Lieberung een man is, maar dat kan elke spelmeester zelf aanpassen.

Informatie voor de Meester

Dit verhaal zal gebruik maken van de generische herberg en van de handelstabellen die eerder verschenen zijn op deze excellente stek. Je hoeft deze niet te gebruiken en kan deze zaken negeren van abstract afhandelen, maar in mijn ervaring hebben spelers graag dit soort informatie en situaties. Bovendien brengen deze regels de wonderbaarlijke wereld van Avonturië echt tot leven.

DE PURPEREN HAND

DE PURPEREN HAND IS EEN GEHEIM GENOOTSCHAP dat de 'God wiens Naam niet wordt gesproken' aanhangt en probeert door infiltratie van belangrijke posities de troon te destabiliseren om zelf aan de macht te komen in het Middenrijk. De Purperen Hand heeft reeds succesvol de geloofsgemeen-

schappen van de Twaalf Goden geïnfiltreerd en bezet hooggeplaatste posities in het Middenrijk. Ze krijgen echter nog sterke weerstand van andere geheime genootschappen die ook de 'God wiens Naam niet wordt gesproken' aanhangen en dezelfde doeleinden nastreven.

KASTOR/KARIN LIEBERUNG

LIEBERUNG IS EEN LANGDURIG LID VAN DE PURPEREN Hand en bekleedde een redelijk hoge positie in het geheime genootschap; hij is de Magister Impedimetae, de persoon verantwoordelijk voor het verwijderen van ongewensten en de onderwerping van de mensheid. Hij was verantwoordelijk voor het kidnappen van kinderen om hun ouders onder druk te zetten en om de nodige offers te brengen aan hun boosaardige god. Tijdens een van deze ontvoeringen (van de dochter van een invloedrijke handelaar) werd een van de ontvoerders gepakt en bekende later allerlei misdaden onder foltering. Hij gaf ook de identiteit van Lieberung vrij, maar gelukkig voor deze laatste kende de schurk slechts zijn titel van Magister Impedimetae. Vrezend voor zijn veiligheid ruilde Lieberung zijn positie als raads-lid in de regering van de keizer op en verkaste naar Honingen, waar hij het aldaar gevestigde Purperen Hand genootschap vervoegde en gewoon verder ging met zijn werkzaamheden.

De autoriteiten in Salzerhaven verrichten een halfslachtig onderzoek naar de identiteit van de Magister Impedimetae, maar gaven al gauw hun onderzoek op om zich terug te wijden aan de dagdagelijkse beslommeringen van wetsdienaars. Er waren echter personen in Salzerhaven en Gareth die te veel hadden verloren aan deze geheimzinnige persoon en die de zaak niet wilden laten rusten.

Ze huurden de gewetenloze maar hoogst effectieve premiejager Adelind Kuftsos in. De hoge beloning van 1.000 dukaten die de gemeenschappelijke

slachtoffers van Lieberung bij elkaar bracht trok veel andere gegadigden aan, waaronder veel heldentypes en ervaren premiejagers. Enkelen daarvan kwamen op het spoor van de Purperen Hand en verdwenen dan spoorloos. Anderen zagen al gauw in dat deze premie bijna onmogelijk te halen was en gaven op om zich aan gemakkelijkere zaken te wijden.

Kuftsos echter gaf niet op en infiltreerde succesvol in de lagere rangen van het geheime genootschap. Zij ontdekte al gauw dat de Magister Impedimetae Salzerhaven had verlaten voor Honingen.

Het spoor naar Honingen volgend contacteerde Adelind een geleerde man genaamd Quintus Fassbinder, een professor aan de universiteit in Honingen wiens onderzoek hem op het spoor van de Purperen Hand had gebracht.

Het onderzoek van professor Fassbinder gaf Kuftsos alle hulp die zij nodig had om haar jacht op de Magister Impedimetae te voltooien. Fassbinder had namelijk door de verkassing van de Magister Impedimetae ontdekt dat deze titel toebehoorde aan ene Kastor Lieberung. De twee onderzoekers stelden een plan samen om Kastor Lieberung uit Salzerhaven weg te lokken door middel van een valse erfenis en een adellijke titel om hem dan ver van enige noemenswaardige steun uit te schakelen, naar Salzerhaven te ontvoeren (een koekje van eigen deeg) en dan te laten bekennen af te leggen aan de uitreikers van de 1.000 dukaten hoge premie en daarmee de beloning te claimen.

DE ERFENIS

EEN BRIEF WERD VERSTUURD NAAR LIEBERUNGS last gekende adres in Salzerhaven. Daar werd de brief onderschept door de Purperen Hand en via een koerier afgeleverd aan de Magister Magistae, het onbekende hoofd van het geheime genootschap. De erfenis ziende als een gouden kans gaf de Purperen Hand opdracht aan Lieberung in Honingen om naar Kyndoch te reizen en de erfenis te claimen

ter bevordering van de doeleinden van het geheime genootschap. Als Kastor Lieberung zou kunnen toetreden tot de groep van edelen zou dit een grote sprong voorwaarts zijn voor de Purperen Hand. Lieberung begon zijn reis en had instructies om agenten van het genootschap in Havena te contacteren die hem zouden assisteren bij zijn verdere reis.

DE DUBBELGANGER

KASTOR LIEBERUNG HAALDE HAVENA NIET. HIJ werd onderweg vermoord door een bende rovers bij een onvoorziene aanval op de koets waarin hij reisde. Zijn lijk wacht nu op de Held die erover gaat struikelen en daarbij zijn dubbelganger aantreft. De dubbelganger van Kastor Lieberung erft (buiten zijn weten) natuurlijk diens problemen met Kuftsos. De premiejager wacht op haar prooi in Havena om de Magister Impedimetae te volgen en zo snel mogelijk uit te schakelen eens hij de stad heeft verlaten. Het falen van 'Kastor Lieberung' om de geheime tekens te herkennen die de agenten van de Purpe-

ren Hand aanwenden om hem te contacteren zal de dubbelganger ook de woede van het geheime genootschap op de hals halen, daar zij geloven dat hun Magister Impedimetae de groep heeft in de steek gelaten op zijn pad naar rijkdom en weelde. Misschien overweegt hij zelfs het geheime genootschap te verraden. Ondertussen blijven op de achtergrond professor Fassbinder en de vereniging die de premie heeft uitgelooft actief onderzoek verrichten naar de Magister Impedimetae.

INFORMATIE OVER HET AVONTUUR

DIT IS GEEN OP ZICHZELF STAAND AVONTUUR – ALHOEWEL een goede spelmeester het wel zo kan leiden. Sommige van de rode draden die hier beginnen worden niet ontrafeld tot veel later. Ze blijven hangen op de achtergrond maar duiken te pas (en veel vaker te onpas) weer op in een later avontuur. Tegen het einde van dit avontuur zullen de Helden door hebben dat Kastor Lieberung niet was wie ze dachten dat hij was en dat geheimzinnige krachten er op uit zijn om hem uit te schakelen en/of te ontvoeren. Wie deze krachten zijn en waarom Lieberung zo

belangrijk is zal de Helden waarschijnlijk nooit helemaal duidelijk worden, maar dezen zullen hun handen meer dan vol krijgen alvorens te ontdekken dat hun erfenis niet bestaat en slechts een goed uitgewerkte valstrik was. "Schaduwen over Elenvina" vormt het tweede deel van het langere avontuur en introduceert de Helden in een stadsavontuur. Daarna gaat het verhaal verder met informatie die de Helden hebben verzameld tijdens hun avonturen in "Dood op de Grote Rivier."

DE LAATSTE LOODJES...

HET AVONTUUR BEGINT MET DE HELDEN DIE PROBEREN een koets te vinden die hen van Honingen naar Havena kan brengen. Geef de spelers een kopie van **Spelershulp #1**.

Wanneer de spelers aankomen bij de residentie van prins von Tasseninck zullen er (helaas) geen plaatsen meer vrij zijn op de expeditie, maar de Helden mogen dit niet weten alvorens ze in Havena aankomen en voor de poort van de residentie staan. Deze expeditie zal later in de avonturenreeks nog uiterst belangrijk worden, verlies deze spelersshulp dus niet uit het oog.



GEZOCHT!
MOEDIGE AVONTURIERS

Zijne excellentie, prins Hergard von Tasseninck, van Vinsalt geeft hierbij notitie dat hij momenteel residentie houdt in Havena en de diensten wenst te werven van een groep ervaren avonturiers.

De positie wordt onmiddellijk na inschrijving en aanvaarding actief en heeft een onbepaalde duur.

Deelnemers worden ervan verwittigd dat van hen verwacht wordt dat ze zijn hoogheid begeleiden tijdens een uitermate gevaarlijke tocht in onverkende gebieden.

Er wordt van hen ook absolute discretie verwacht!

Verloning is onderhandelbaar (afhankelijk van het ervaringsniveau) maar een minimum van 20 daalders per dag per persoon is gegarandeerd.

Daarbij wordt ook een genereuze bonus uitbetaald bij een succesvolle afloop van de missie.

Zijne Hoogheid wenst geen luiaards, noch lafaarden en Dwergen!

Hergard
Persoonlijke schriftgeleerde van prins Hergard

Op dit ogenblik hebben de Helden het punt bereikt waarop ze de herberg kunnen zien, maar zijn er nog tweehonderd passen van verwijderd van de openstaande poort. Indien de Helden elkaar niet kennen is dit een goede gelegenheid om hen kennis te laten maken tijdens hun lange voetreis. Laat hen dit doen in de gedaante van hun Held en moedig goed rollenspel aan. Hopelijk hebben ze allemaal een achtergrondverhaal meegekregen (of er zelf één gemaakt aan de hand van het artikel 'een gedenkwaardige Held,' te vinden in Rodlofo's hulp op de excellente stek van Thorwähler) zodat ze hieruit kunnen putten. Eens de introducties zijn voltooid kan het avontuur van start gaan.

PAARDEN

Het is belangrijk dat de Helden op dit punt van het avontuur geen paarden of andere transportmiddelen ter beschikking hebben en dat ze er geen kunnen verwerven tot ze in Elenvina arriveren. Dit kan geen groot probleem zijn daar ze op dit ogenblik niet de financiële slagkracht hebben om paarden te kopen en jij als speelleider het ontzettend moeilijk moet maken om er op illegale wijze te verwerven. Denk eraan dat de rijkswacht in deze streek druk patrouilleert en dat op paardendiefstal de strop staat.

AVONTURENPUNTEN

DE VOLGENDE AVONTURENPUNTEN MOGEN WORDEN uitgereikt op daarvoor geschikte momenten tijdens het avontuur – gewoonlijk aan het einde van een spelsessie of wanneer de Helden zich op een veilige locatie bevinden.

30-50 AP voor goed rollenspel in de herberg en gedurende de koetsreis.

10 AP per overvaller die de Held verslaat (deze punten moeten worden verdeeld over de betrokken Helden).

20 AP voor het vinden van de erfgenaam brief (spelershulp #3).

50-70 AP voor goed rollenspel in Havena (overkoepelend voor het hele verblijf aldaar).

30 AP voor het afrekenen (of ondergaan) van de beledigende manieren van de jonge edellieden

40 AP voor het afrekenen met Max Ernst (of het ondergaan van een nogmaals beledigend pak slaag).

20 AP voor het getuige zijn van de aanslag op het sekteid in Havena (Adelind Kuftsos schiet de twee sekteleiden in de rug), en het vernemen van hun nieuwe status als gezochte vogelvrijen in Havena.

10-30 AP voor goed rollenspel gedurende de bootreis stroomopwaarts met Jozef Kwartijn.

60 AP voor het afrekenen met Adelind Kuftsos en haar handlangers.

30 AP voor het uitvissen van het plan van Adelind Kuftsos (via de brief van QF (spelershulp #7)).

Nota:

Tenzij anders vermeld zijn deze avonturenpunten voor alle spelers afzonderlijk en moeten niet worden verdeeld. Zo is bijvoorbeeld het vinden van de erfgenaambrief (spelershulp #3) 20 AP waard voor alle spelers, niet enkel voor diegene(n) die de brief vonden.

Op deze wijze zouden de Helden hun derde graad (300 AP+) moeten kunnen bereiken na hun avontuur in Kyndoch.



HET AVONTUUR BEGINT (EINDELIJK)

DE 'KOETS EN PAARDEN' HERBERG

DE 'KOETS EN PAARDEN' HERBERG IS HETZELFDE als de honderden herbergen in Avonturië. Haar juiste locatie doet er niet toe, maar ze ligt naast een kleinere zijweg van de hoofdweg tussen Honingen en Havena. Het is op deze zijweg dat we onze Helden aantreffen maar je mag de herberg op eender welke locatie plaatsen die twee dagreizen te paard verwijderd is van de havenstad Havena. Gebruik het plan en de beschrijving in het artikel "Generische gebouwen in Avonturië" (eveneens te vinden in Rodlofo's hulp op de excellente stek van Thorwähler). Alhoewel de Helden vast en zeker al wel eens een herberg hebben bezocht op hun reizen zal dit hun eerste ervaring zijn met een dergelijke locatie. Enkel voor deze redenen is het voor de spelmeester de tijd waard om de herberg tot in de puntjes te beschrijven als de Helden door de hoofdpoort stappen.

Meesterfiguren

Deze personages worden door de spelmeester gespeeld en omvatten de staljongens, het keukenpersoneel, het onderhoudspersoneel en dergelijke.

In dit avontuur spelen ze geen rol van belang, maar ze zijn er wel, en de Helden kunnen met hen praten of hen informatie ontlokken. Geef hun een profielscore van 10 op alle scores voor dit doel.

De belangrijkste meesterfiguren die de spelers kunnen ontmoeten hebben elk hun eigen profiel en staan beschreven onder de titel Door de spelmeester gespeelde figuren hieronder.

Prijzen

De prijzen in de 'Koets en Paarden' herberg

zijn vrij normaal. Zie "Generische gebouwen in Avonturië" voor een prijslijst. Het aangeboden voedsel op de avond bestaat uit soep met wildgebraad, gebraden kip, geroosterd vlees, een selectie van gebak, groenten en brood, en alles wat je maar kan bedenken. Je kan 's ochtend en 's middags 4 sneden brood met kaas en/of 4 sneden brood met ham (of een combinatie van beiden) aanbieden. Ook gebakken eieren met spek zijn verkrijgbaar, maar enkel op bestelling. Voor degenen die geen of weinig geld bezitten is een stampot bereid met een mengeling van de aangeboden waren van de avond ervoor, zeer voedzaam maar niet bepaald smakelijk of mooi ogend.

Kamers

Kamers zijn verkrijgbaar aan de standaardprijzen, maar worden enkel verhuurd voor één nacht (tenzij één der Helden rijk of van adel is of een wetsvertegenwoordiger met invloed. Per extra persoon op een kamer stijgt de prijs voor een verblijf met 50% van de basisprijs. Er worden echter geen extra bedden of stozakken geleverd, dus deze personen zullen een comfortabel plaatsje op de droge en warme vloer moeten zoeken. Natuurlijk is er ook de goedkopere gemeenschappelijke slaapzaal, maar de kans dat een Held daar wordt beroofd van zijn of haar bezittingen of ongewenste gasten zoals luizen en vlooiën opdoet met je erbij nemen. Vier van de slaapkamers werden eerder reeds afgehuurd door de koetsreizigers.

Barones Isolde en haar meid Janna delen een grote slaapkamer, terwijl haar lijfwacht Marie een kamer naast de hare heeft. Philippe de gokker en Ernst de student hebben elk een enkele

kamer afgehuurd.

Dit laat nog twee kamers over voor onze Helden - of de gemeenschappelijke zaal waar ook de duidelijk dronken koetsiers verblijven... Alle slaapkamers kunnen worden op slot gedaan, de sleutels moeten bij Helga worden afgehaald en teruggegeven. Ze worden bewaard in een afgesloten kastje achter de bar en steeds bewaakt door Helga.

Deuren en sloten

De sloten vergen een Behendigheidsproef +4 om open te prutsen, terwijl de deuren een lichaamskrachtproef +6 vergen om in te beuken.

Benaderen van de herberg

Ga er van uit dat de Helden de herberg naderen tegen valavond. Als je hen op een ander tijdstip wenst te laten aankomen, moet je de nodige aanpassingen doen in de beschrijvingen hieronder.

Als de Helden langs de drie meter hoge muur wandelen en tot op 20 meter van de hoofdpoot zijn genaderd verlaat een koets in volle snelheid de herberg. De koets is eigendom van de 'Vier Seizoenen' maatschappij uit Havena en reist vannacht richting Honingen (of een andere stad in de buurt, behalve Havena). De koets heeft net een reparatie van een achterwiel laten doorvoeren en de koetsier maakt grote haast om de verloren tijd in te halen. Eens buiten de poort geeft de koetsier de paarden de zweep en drijft hen in een woeste galop.

De koetsier stopt voor niets of niemand, en geeft Helden die de koets willen laten stoppen in de hoop een lift te krijgen met de zweep. Indien één der Helden zo dom is om op de weg te springen in een poging de koets te stoppen heft de bewaker zijn kruisboog en roept dat de Held uit de weg moet gaan. Als de Held hier geen gevolg aan geeft zal hij niet aarzelen te schieten. De bewaker heeft een behendigheid van 13 maar zit op een bewegend voorwerp, zodat het schot een +4 krijgt om te treffen. De koetsier maalt er niet om om Helden die in de weg staan omver te rijden. Tenzij zulke Helden

slagen in een behendigheidspoeft om uit de weg te springen zullen ze 1d6 +4 schade punten moeten incasseren. Wanneer één der zeszijdige dobbelsteen een zes rolt, heeft deze Held ook iet verstuikt en zal zijn of haar behendigheid, lichaamskracht, aanval en afweer score moeten halveren. Gedurende een aantal dagen gelijk aan de opgelopen schade.

DE BINNENKOER

De binnenkoer van de herberg bruist met activiteit wanneer de Helden haar (al dan niet met schade) betreden. De zoete geur van verse paardenmest hangt zwaar op de lucht en een paar staljongens zijn bezig met het borstelen van vier paarden die van de zonet buitengereden koets komen en nu zijn vervangen door verse paarden om even van een welverdiende rust te genieten.

Vanuit de herberg komt de geur van een warme maaltijd en het geluid van een gezellige avond gevuld met gelach.

DE KOETS

Wanneer een Held met één der staljongens wil praten kan deze een koets zien staan in de koetsstalling. Deze koets behoort volgens het wapenschild op de deuren toe aan de 'Ratchett Lijn' uit Havena, een oude maatschappij die de laatste jaren een verliezende concurrentiestrijd voert met de 'Vier Seizoenen' maatschappij. De koets is een uur voor de Helden aangekomen en zal morgenochtend vertrekken naar Havena. De koetsiers en hun passagiers beleven op dit ogenblik een ontspannende avond in de herberg.

Wanneer de Held de koets beter bekijkt kan hij of zij zien dat deze in goede staat is, maar een meesterlijke worp (1 of 2 op 1d20) op waarnemen zal aangeven dat de koets zeer oud is en aan alle kanten rammelt. Onder de felle (nieuwe) verflaag en de koperpoets is het hout echter verrot en vergeven met houtworm.

IN DE HERBERG

Dit hoofdstuk draait om onze Helden en hun interactie met de gasten in de gelagzaal. Als spelmeester moet je de herberg tot leven brengen.

Alle wapens moeten worden in bewaring gegeven en worden achter slot gezet in een kast achter de bar. Wanneer Helden weigeren hun wapen af te staan wordt hun de toegang tot de herberg ontzegd en worden ze doorverwezen naar de binnenkoer.

Ze kunnen de nacht doorbrengen in de stallen. Laat dergelijke spelers zeer oncomfortabel slapen met de geur van de paardenmest in hun neus en een onrustige slaap die steeds weer wordt onderbroken door

het gesnor van de paarden. Deze Helden moeten een +2 incasseren op al hun scores (inclusief aanval en afweer) tot ze een volledige nachtrust hebben kunnen genieten.

Het is een harde les, maar als de spelmeester hier niet doorzet zullen de spelers steeds weer gewapend een herberg binnenstappen en hun ongepast gedrag ongestoord kunnen toepassen op ongewapende gasten. Vele Helden worden dan pestkoppen en dat moet ten alle koste worden voorkomen.

Regels houden Avonturië gaande en ze gelden ook voor onze Helden...

HET LEVEN IN EEN AVONTURIJNSE HERBERG

DE MEESTE MEESTERFIGUREN PRATEN ONDERLING tenzij ze worden aangesproken door een Held. Enkel de uitbater en de gokker zullen het initiatief nemen en de Helden zelf aanspreken.

Gustav de uitbater is de sleutel tot de Helden en hun interactie met de aanwezige gasten in de gelagzaal. Hij verwelkomt de Helden zo gauw ze door de deur stappen en hun wapens hebben overhandigd. Hij is een echte spraakwaterval en vraagt naar hun gezondheid, hun bestemming, of ze een kamer willen huren, of ze wensen te eten, enzovoort. Hij stopt slechts lang genoeg met praten om hun antwoorden te ontvangen alvorens verder te gaan met zijn gepraat. Het kost een geslaagde charisma-proef om hem op een ander klant te wijzen die hem roept...

De gokker heeft een geheel ander functie. Hij voorziet onze Helden van informatie tijdens een kaartspelletje en als ze hem betrappen op valsspelen, een vechtpartij. Als je Phillippe Descartes recht wil doen gebruik je flamboyante en overdreven gebaren en spreekt met een frans accent.

De overige meesterfiguren kunnen worden gebruikt wanneer de Helden hen benaderen. Zo kunnen de

Helden bijvoorbeeld de koetsiers benaderen en hen vragen of hun koets richting Havena gaat en wanneer ze vertrekt.

De vaste gasten – plaatselijke boeren en andere burgers – blijven bij elkaar in kleine groepjes en praten onderling over de afgelopen dagen en wisselen geruchten uit die ze hebben opgevangen van voorbijtrekkende reizigers.

Het vergt een meesterlijke worp op charisma om met de Barones te gaan praten en Marie zal een onverzettelijke sta-in-de-weg zijn en er niet voor terugdeinzen haar vuisten te gebruiken tegen opdringerige Helden.

De student zal alle pogingen van de Helden om met hem te praten op arrogante wijze afstoppen door commentaar te geven over hun afkomst of hun klederdracht en dat ze hun plaats moeten kennen.

Details voor al deze figuren vind je in de Appendix bij Meesterfiguren.

Natuurlijk staat het de Helden vrij om iets nieuw en onverwachts te proberen dat hier niet specifiek wordt omschreven.

Bijvoorbeeld: ze kunnen proberen een andere gast

te beroven...

Er zijn inderdaad spelers die hiervoor kiezen. Op-
hangen zeg ik! Gedraag je als een Held of geef je
document van kracht aan de spelmeester zodat deze
weer een slechterik kan toevoegen aan zijn of haar
arsenaal. Bedankt voor het spelen; wens je nog eens
te proberen met een nieuwe Held?)

Of ze kunnen zichzelf proberen te verhuren als lijf-
wachten voor de Barones...

Dit moet je ten alle kosten vermijden! De verstrek-
te informatie (en Marie) moet jou, beste spelleider,
genoeg informatie en middelen bieden om via een
kleine inspanning hier mee om te gaan.

Alles wat je nodig hebt zijn de spelregels (Marie) en
een beetje fantasie en inlevingsvermogen.

Gebruik goed rollenspel om dergelijke situaties in
de kiem te smoren

DE GELAGZAAL

DE GELAGZAAL IS EEN GOEDVERLICHT EN VROLIJ-
ke plaats. Wanneer ze haar betreden ruiken de
Helden onmiddellijk de geur van fijn pijptabak en
warm voedsel. De dronken lach van de twee koets-
siers overstemt op gepaste en ongepaste tijden alle
rumoer. Zij vertellen elkaar domme mopjes zoals:
*“Verleden week stapte er een draak in mijn koets.
Ik zei hem: “Amaai, dat zie ik ook niet elke dag, een
draak in mijn koets.” Hij antwoordde droogjes: “Neen,
en het zal ook de laatste keer zijn, morgen is mijn
paard terug en voorzien van nieuwe hoefijzers...”*

Vanaf de overkant van de ruimte, in een met een
dik touw afgescheiden gedeelte, merken de Helden
de ijzige blik op van een rijkgeklede dame (Baro-
nes Isolde von Strüdelldorf). Zij zit aan een tafel die
is afgedekt met een linnen doek en heeft het gezelschap van twee andere vrouwen (haar bediende

Janna en haar lijfwacht Marie. Janna is een teerge-
bouwd, muisachtig type; de andere vrouw – als je
haar tenminste een vrouw kan noemen – is groot,
zwaargebouwd en gespierd.

Zittend aan een tafel in een hoek is een jongeman
met een wezelachtig uiterlijk (Ernst Heidlemann)
die geobsedeerd lijkt door zijn boeken, waarin hij
geconcentreerd leest terwijl zijn lippen bewegen.

Onze Helden merken ook nog een protserig ge-
kleed heerschap op (Phillippe Descartes) die tegen
de bar leunt en hen observeert alvorens zich weer
om te draaien naar de barman (Helga Stiggerwurth)
en zijn glas te laten vullen.

Alvorens onze Helden veel meer kunnen doen dan
de gelagzaal overzien, komt Gustav, de dikke en
praatzieke uitbater op hen toe. Hij schenkt hun zijn
beste glimlach en begroet de Helden met een stort-



bui aan woorden: *“Welkom reizigers, in de ‘Koets en Paarden’ herberg. Ik sta garant voor kwaliteit, alles wordt hier met grote liefde bereidt. Neem plaats, daar bij het haardvuur waar het gezellig warm en droog is. Wensen jullie iets te drinken? Een warme maaltijd, misschien? Ah, natuurlijk... eerst wat te drinken, hoe dom van me... Helga!! Bier voor deze gasten.” “En? Gaat alles goed? Geen klachten of pijntjes? Waar gaan jullie naartoe? Wensen jullie een kamer te huren? Willen jullie een warme maaltijd? Wilt u soms wat vlees dat ik voor u braad? Het vet staat al een week en is delicaat. Nog eens bijschenken? Hebben jullie nieuwtjes van onderweg?”*

Wanneer ze plaatsnemen zijn de Helden er zich van

bewust dat vele ogen op hen gericht zijn.

Phillippe Descartes maakt er geen geheim van dat hij hen observeert, maar kijkt toch verdacht snel in zijn halfvolle glas bier wanneer een Held hem aankijkt. De andere passagiers lijken geen notie te nemen van de Helden: de Barones steekt haar mes en vork in voorgesneden stukjes vlees die Janna voor haar heeft gesneden. Janna staart gewoon voor zich uit en Marie drinkt haar wijn snel uit en Janna vult haar glas bij. Ernst Heidlemann heeft geen tijd voor de Helden en staart de hele avond prevelend in zijn boeken. De koetsiers, Gunnar en Holtz, zijn druk bezig met zich te bedrinken en grijpen hun kans om zich eens lekker te ontspannen alvorens ze weer de weg op moeten in de ochtend.

GERUCHTEN

DE VOLGENDE GERUCHTEN DOEN VANAVOND DE ronde in de gelagzaal. Sommige van deze geruchten kunnen de Helden nog van pas komen in de toekomst, andere zijn waardeloos. De geruchten worden niet door specifieke karakters verteld maar door aanwezigen in de herberg. Duidelijke bronnen van dergelijke geruchten en informatie zijn Gustav de uitbater, of Phillippe Descartes, de gokker. Ook de lokale bevolking doet haar deel - tegen een prijs in alcoholische dranken. De bedoeling van deze geruchten en informatiebronnen is om de Helden duidelijk te maken dat er rondom hen een grotere wereld is die leeft en waar dingen gebeuren waarin de Helden kunnen ingrijpen indien ze daarvoor kiezen. Om een gerucht te horen of informatie te verwerven moet een Held slagen in een charisma-proef die door de spelleider kan worden verzwaard indien het gewenste gerucht of informatie uit een bepaalde hoek moet komen. Gustav en Philippe geven het eerste gerucht of de eerste informatie gratis, voor de volgende moet er worden betaald. Bij Gustav betekend dat een rondje bier voor de tafel waar steeds 1d6+2 andere gasten bij aanwezig zijn; bij Philippe betekent dit dat de Held een robbertje zal moeten gokken tegen de inzet van 2d6+1 daalders voor één spelletje.

Werp 3d6 om een gerucht te vinden of kies er één dat je zeker in de groep wilt gooien. Geruchten 4, 5, 7, 9, 12, 13, 15, 16, 17 en 18 zijn allemaal waar, hoe vreemd dat voor sommige luisteraars ook mogen klinken. Natuurlijk moet de spelleider deze infor-

matie niet delen met de Helden die zulk een gerucht opvangen of zulke informatie verwerven.

3. “Dit zijn verontrustende tijden en het is de hoogste tijd dat de hoge en machtige edelen eens beginnen zorg te dragen voor ons, de gewone mensen.”

Kosten: 1d6 bekert bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

4. “De rijkswachters zijn allemaal corrupt en kunnen niet worden vertrouwd. Vorige week hingen zij mijn broer op omdat zij vonden dat hij op een gezochte misdadiger leek...”

Kosten: 1d6 +3 bekert bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

5. “Het dorp [Teufelfeuer] werd onlangs platgebrand door Fabergus Heinzdork, de beroemde heksenjager van de Kerk van Praios. Herr Fabergus had ontdekt dat de dorpelingen samenheulden met demonische krachten. Het had iets te doen met inwoners die rauw vlees aten...”

Kosten: 1d6 bekert bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

6. “De wegen worden met de dag slechter. De landheer onderhoud ze niet meer. Hij is te druk bezig met onze belastinggelden te besteden aan het Provinciale Leger.”

Kosten: 1d6 +2 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

7. “Het weer gaat veranderen, en niet ten goede... Morgen gaat het regenen.”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

8. “Verlaat nooit de weg als je door een woud trekt. Degenen die deze raad in de wind slaan verdwijnen spoorloos en worden nooit meer teruggezien. Ze worden opgegeten door Orken of door iets veel erger...”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

9. “De burgemeester van [Grunburg] en zijn kat werden een paar maanden geleden door Matthias Wulfan, een heksenjager van de Kerk van Rondra op de brandstapel gezet en levend verbrand. Hij werd beschuldigd van het samenzweren met demonische krachten (de verteller maakt een godsdienstig teken om het kwade af te weren) aangezien hij meerdere keren werd afgeluisterd terwijl hij met zijn kat sprak en haar voedde met menselijk bloed. Meer dan één getuige verkondigde dat hij de burgemeester had horen zeggen: “Drink je vervloekte melk!””

Kosten: 1d6 +1 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

10. “De weg tussen Honingen en Havena wordt onveilig gemaakt door bandieten. Slechts vorige week slaagde een koets van de betrouwbare [Cartak] Lijn (thuisbasis: Havena) er niet in op haar bestemming te komen. Haar vernielde overblijfselen werden aangetroffen door de volgende koets. De koetsiers waren vermoord en

van de reizigers was er geen spoor te bekennen.”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

11. “Hier is een goeie. Sommige studenten aan de universiteit van Gareth beweren dat hoogleraar Quintus Fassbinder een persoonlijke hand heeft in het snoeien van de universitaire fondsen. Het overige geld verdwijnt in zijn diepe zakken en in de bouw van zijn luxueuze nieuwe huis. Zij beweren dat het bouwsel meer dan vijfhonderd dukaten waard is! Zij zouden zich gelukkig mogen prijzen als het vijf kreuzers heeft gekost! Die ouwe Fassbinder is een vrek en bovendien is hij zo goed in het verbergen van zijn geld dat zelfs Phex er niet bij kan...”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

Meesternota: De naam Fassbinder is belangrijk omdat deze samenwerkt met Adelind Kuftsos, een premiejager die onze Helden zeer spoedig in grote nesten zal werken. Spelershulp #7 is onderkend met de initialen QF.

12. “Vreemde lichten zijn waargenomen in de nachtelijke hemel ten oosten van hier. Het leek wel of er vuurgeesten dansten tussen de sterren.” (De verteller maakt een godsdienstig teken om het kwade af te weren).

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

13. “Het dorp [Blutroch] is vernietigd door een geheimzinnige ziekte die mensen in rode vlekken laat uitbreken. Zorg ervoor dat je uit de buurt blijft van mensen met rode vlekken op hun huid want de ziekte is naar het schijnt zeer besmettelijk en dodelijk.”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

14. “Er gebeuren vreemde dingen op de universiteiten in de grote steden. Die centra voor het leren zitten vol magiërs die zich bezighouden met zaken waar ze geen benul van hebben. Vroeg of laat gaat er iets mis en word ons leven een hel... geloof me maar.”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

15. “Wil wat extra geld verdienen? Goed, vergeet het dan om te proberen je aan te sluiten bij een plaatselijke militie. Na de rellen van de afgelopen jaren heeft de landheer van Havena de wachtcommandant - wat is zijn naam nu ook alweer - toelating gegeven om 40. professionele huurlingen aan te werven die moeten helpen de stad en de bevolking te controleren.”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

16. “Er zijn genoeg jobs te krijgen als je niets hebt tegen verre reizen. Steeds meer rijkswachters worden aangeworven om de wegen rond Havena te patrouilleren en plaatselijke bandietenbendes te bestrijden. Ook worden er verkenners gehuurd om nieuwe plaatsen te vinden voor de uitbreiding van het wegennet om de soms te lange routes in te korten. Het betaalt vreselijk slecht, maar ja, die opdrachten voor officiële instanties zijn nooit perfect, nietwaar? Dit is reeds de tweede keer deze maand dat er een lading wodka uit Bornland onderweg naar hier is verdwenen. De toestand van de wegen worden echt steeds erger

en ze worden bovendien met de dag gevaarlijker.”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

17. “Een vrouw in Silberwurth schonk het leven aan een meisje. Het kind had hoorns en gespleten hoeven. De lokale priester van de Twaalf heeft de boreling met recht en reden gedood en het lijkje verbrand...”

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

18. Wil wat gemakkelijk geld verdienen? Ik zeg je, zorg dat je wordt ingehuurd door de belastingheffingscommissie - zij schreeuwen om mensen die kunnen lezen en schrijven en mensen die kunnen rekenen en iets weten over munten uit vreemde landen of de waarde van edelstenen. Wat? Met al die nieuwe belastingen die in de stadskoffers verdwijnen. Natuurlijk, is het basisloon vreselijk laag, maar wie zou opmerken dat er een paar daalders missen, eh? Nu ik erover nadenk, je kan razendsnel de meest gehate persoon worden die echter heel wat oneerlijk verkregen geld verdient aan de juiste kant van de wet. Phex zij geprezen!

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.



EEN SPELLETJE KAARTEN?

PHILLIPPE DESCARTES BESTUDEERT DE HELDEN vanaf het moment dat ze de gelagzaal betreden. Hij staart naar hen wanneer hij denkt dat ze hem niet zien en zoekt naar verraderlijke trekjes en tics die hem kunnen helpen tijdens een spelletje met de kaarten. Als hij wordt aangesproken is hij vriendelijk maar op zijn hoede. Als de Helden hem negeren wandelt hij een uurtje later naar hun tafel en begint zelf een gesprek met gerucht # 18. Hij poogt zich bij de Helden in een goed daglicht te stellen door een rondje te betalen. Terwijl hij hun uitvraagt wrijft hij de ganse tijd over zijn neus – een vervelende gewoonte van hem. Na enkele minuten verontschuldigt hij zich en gaat naar buiten waar hij de staljongen een daalder geeft om zijn paard te zadelen en dichtbij de stalpoort te zetten.

Nog een paar zilverstukken overtuigen de poortwachter ervan om de poort voor hem te openen mocht hij daarom vragen.

Daarna gaat hij terug de gelagzaal binnen.

Na op voorzichtige en beleefde wijze te hebben geïnformeerd over hun verleden en hun plannen voor de nabije toekomst stelt hij een spelletje met de kaarten voor om de tijd te verdrijven. Hij vraagt Gustav om een nieuwe set kaarten. Iedereen die een robbertje mee speelt mag 1d6 werpen en daarbij

zijn of haar Slimheid of Charisma optellen.

De hoogste score wint. Phillippe – die zijn Slimheidsscore gebruikt - speelt voor om het even welke inzet, maar nooit meer dan om een dukaat of minder dan een daalder. Het gaat tenslotte om een vriendschappelijk spelletje, nietwaar?

Hij verliest de eerste twee spelletjes opzettelijk (werp de dobbelsteen achter je scherm, zucht even teleurgesteld, en negeer hem). Dan begint hij serieus te spelen.

Phillippe mag indien gewenst de helft van zijn Charisma bij zijn slimheid voegen in plaats van zijn dobbelsteenworp (werp de dobbelsteen maar negeer het resultaat). Dit kan hij tot driemaal toe succesvol doen alvorens de Helden een Slimheidsproef mogen afleggen om zijn vals spelen door te krijgen. Als Phillippe niet wordt betrapt zal hij zich na een tiental spelletjes terugtrekken en naar zijn kamer gaan.

Wanneer hij wordt beschuldigd van valsspelen zal hij dit hevig ontkennen en een verontschuldiging eisen. Hij mag een charismaproef afleggen om zijn gelijk te halen maar bij een gefaalde proef valt er een kaart uit zijn mouw en valt hij door de mand.

Onmiddellijk trekt hij een dolk uit een verborgen schede in zijn laars en dreigt ermee terwijl hij zich terugtrekt naar de trap.

ACHTERVOLGING

ALS DE HELDEN PHILLIPPE DE TRAP OP VOLGEN worden ze tegengehouden door een rood aangelopen en opgewonden Gustav. Hij heeft zijn knuppel tevoorschijn gehaald en dreigt ermee hem te gebruiken als de gemoederen niet bedaren. De man weet niet wat er gebeurd is, hij ziet slechts een groep gasten die een andere gast lastigvalt die dan ook nog eens een verborgen wapen in zijn bezit heeft.

Vanaf zijn plaats bovenaan de trap kan Phillippe snel naar zijn kamer lopen en vandaar uit het raam klimmen en naar de stallen lopen waar zijn paard gezadeld en wel klaar staat.

Als de Helden snel genoeg zijn en hem de toegang tot zijn kamer kunnen ontzeggen zal hij vechten.

Hij zal echter geen dodelijk geweld gebruiken maar steeds naar het hoofd van zijn tegenstander(s) slaan. Wanneer hij 6 of minder werpt op zijn aanval zal hij zijn tegenstander bewusteloos meppen.

De periode van bewusteloosheid is even lang in minuten als het resultaat van de worp.

Tenzij ze hem te pakken krijgen zal hij zo snel mogelijk naar Havena rijden. Tegen de tijd dat de Helden Gustav hebben overtuigd om hun een paard te lenen en het dier hebben gezadeld is hij reeds lang en breed verdwenen in de nacht.

WELKOM IN DE CELBLOK

WAT ONZE HELDEN DOEN MET PHILLIPPE ALS ZE hem kunnen vangen is aan hen. De meeste herbergen hebben een soort van cel om gepakte bandieten in te bewaren tot de rijkswacht dezen komen ophalen. Gustav wil geen problemen en geeft de Helden hun geld terug.

Hij houdt Phillippe zolang vast als de Helden bij hem verblijven, maar laat hem gaan een uurtje nadat ze zijn vertrokken.

Meesternota:

Dit kan nog van pas komen... Phillippe is niet wat hij lijkt.....

DE REIS

EEN VERVELEND ONTWAKEN!

DE VOLGENDE MORGEN IS MISTIG EN OVERTROKKEN. De passagiers (Barones Isolde, Janna, Marie, Ernst Heidlemann en mogelijk ook Phillippe) verzamelen in de gelagzaal in de vroege ochtend. Het ontbijt wordt geserveerd door Gustav. De koetsiers zijn nergens te bespeuren – ze liggen nog steeds hun roes uit te slapen van hun overmatig alcoholgebruik de avond ervoor. Een uurtje later begint het iedereen te dagen dat beide mannen er nog steeds niet zijn. Heidlemann neemt een snelle kijk bij de koets en ziet dat deze zelfs nog niet is ingespannen of geladen. De koetsiers laten wekken door Gustav is een simpele zaak, maar een verstaanbare conversatie is met geen van beiden te beginnen.

Allebei de mannen hebben een geweldige kater en kunnen slechts wat mompelen. Terwijl ze (heel traag) de koets beginnen laden en inspannen met behulp van twee staljongens struikelen ze vaak en gaan dan plat op hun gezicht, gelukkig zonder veel schade. Ze slaan geregeld hun handen om hun oren en kreunen hoorbaar.

Uiteindelijk is de koets klaar en de Helden en passagiers kunnen in- en opstappen. Dit levert echter weer een aantal nieuwe problemen op, daar de passagiersruimte van de koets slechts plaats biedt aan zes passagiers en Barones von Strüdelberg weigert de ruimte te delen met gespuis. De koetsiers zijn geen hulp, zij proberen op de bok van de koets te raken en slagen daar maar niet in.

Nota: Je kan hier een regelrechte komedie opvoeren om de Helden te vermaken tot ze beseffen dat deze twee hen veilig moeten transporteren.

Wanneer de koetsiers met behulp van de staljongens eindelijk op hun plaats zitten blijven ze ge-



woon zitten en omklemmen hun hoofd met beide handen terwijl ze diep kreunen. Ze maken echter geen aanstalten om te vertrekken.

Helden die wensen mee te reizen moeten de elementen trotseren en zich insnoeren bovenop of achteraan de koets. Geen van de andere passagiers is bereid dit te doen. Elke poging om toch in de passagiersruimte plaats te nemen stuit op hevig verzet van Barones von Strüdelberg die dreigt met zware straffen op de overtreders en met haar hooggeplaatste relaties in Havena en Gareth. Marie zal ook haar steentje (lees vuistje) bijdragen om de passagiersruimte te vrijwaren van ongewenst bezoek.

Elke poging hun geld terug te eisen van de koetsiers wordt onthaald op gekreun en is volkomen zinloos daar de huidige toestand van beide mannen het resultaat is van het kapitaal dat de Helden hun de avond ervoor hebben gegeven.

De situatie kan op verschillende manieren worden opgelost. Een geslaagde charisma proef +4 kan één der Helden in de koets krijgen met toestemming van Barones von Strüdelberg. De andere Helden moeten er het beste van maken en zich insnoeren bovenop of achteraan de koets.

Indien de Helden willen wachten op de volgende koets zal Gustav hen informeren dat deze over twee dagen zal arriveren en waarschijnlijk even vol passagiers zal zitten en dat niet alle reizigers zo begripvol zijn als Barones von Strüdelberg. "De vorige koets had zelfs reizigers die zich aan de deuren moeten vastbinden..."

Nota: Het spreekt voor zich dat de Helden dan zeer zeker te laat zullen zijn op de afspraak met von Tasseninck.

In het onwaarschijnlijke geval dat enkele Helden er in slagen Barones von Strüdelberg te overhalen en zichzelf in de koets te krijgen zal de edelvrouwe

daar spoedig spijt van krijgen en de Helden de keuze bieden uit het raam te klimmen of door Marie te worden buitengesmeten. Indien ze aan haar verzoek gevolg geven zal de barones toch zeer slecht gemutst zijn en gedurende de verdere reis enkel goed gekozen beledigingen gebruiken wanneer ze de Helden aanspreekt.

DE REIS BEGINT!

Tegen de tijd dat iedereen klaar is, zijn de koetsiers niet langer bereid te vertrekken. Eén van hen zal een dringend - 20 minuten durend - toiletbezoek moeten afleggen en weigeren de deur van het toilet te openen alvorens hij klaar is – wat ook niet aan te raden is...

De andere koetsier zit luid snurkend op de bok.

Opnieuw zal de koetsier op zijn plaats moeten worden geholpen – wat weer twee of drie pogingen nodig heeft...

Indien de Helden besluiten de koets te kapen zal dat op protest stuiten van de andere passagiers en een week later zal hun tekening verschijnen op de posters van de rijkswachters met een beloning van 10 dukaten wegens koetsdiefstal. Indien ze worden gepakt wacht hen 10 jaar dwangarbeid...

DE REIS BEGINT

TEN LANGEN LESTE ZIJN DE KOETSIERS KLAAR OM de reis aan te vatten en geven de paarden zachtjes de zweep zodat ze op een gemoedelijk drafje beginnen te wandelen – ongeveer 3 kilometer per uur...

Als ze instructies krijgen de paarden aan te sporen geven ze hier wel gehoor aan maar al gauw neemt de snelheid weer af. Met deze snelheid is het duidelijk dat de koets de volgende herberg niet zal halen voor het duister valt.

Indien een Held de teugels overneemt zullen de koetsiers niet protesteren en de gelegenheid te baat nemen op wat te slapen boven op de koets. Met de Helden aan de teugels kan de koets eindelijk wat snelheid maken en gedurende het volgende uur wat verloren tijd goedmaken. Travia is hen echter duidelijk niet gunstig gezind en plots begint een wiel los te komen. De Held die de teugels heeft moet slaan in een charisma en een behendigheidsproof om de koets tijdig tot stilstand te brengen.

Indien dit niet lukt zal de koets omvallen en zullen

echt alle handen nodig zijn om haar weer te rechte (benodigde lichaamskracht 100).

Passagiers in de koets zullen 2d6 schadepunten oplopen, terwijl de reizigers bovenop of achteraan de koets zich moeten losmaken om weg te springen. Indien dit tijdig lukt (behendigheidsproof) krijgen ze 1d6 schadepunten, anders 2d6 +2 schadepunten vanwege de omgevallen koets.

Nadat de koets 30 minuten later weer is gerepareerd, en het wiel weer is vastgezet – de nodige werktuigen bevinden zich onderaan de koets in een lederen zak – kan de reis verder gaan.

REGENDRUPPELS

Eens de koets weer onderweg is begint het 20 minuten later te regenen (gerucht 7 is hiermee bevestigd). De regen verandert al gauw in een zware regenval die Helden en passagiers buiten de koets al gauw doorweekt. De barones – bijgestaan door Marie - verzet zich hevig tegen elke doorweekte rei-

ziger die een schuilplaats zoekt in de koets. Proberen de koets binnen te dringen terwijl deze rijdt vergt een behendigheidsproof +4 om zich te laten zakken naast de koets, gevolgd door een lichaamskrachtproef om de deur te openen. Een gefaalde behendigheidsproof resulteert in een valpartij. De Held valt van een hoogte van 3 meter – dit met inbegrip van de snelheid van de koets en de gevaren van het omliggende terrein.

De koetsier – wie dat op dat ogenblik ook is – zal de koets laten stoppen om gevallen Helden terug op te pikken. Herhaalde pogingen om de deur te openen zijn mogelijk, maar iedere Held die erin slaagt de deur te openen kan rekenen op een welgemikte vuistslag van Marie die 1d6 schadepunten en een bloedneus ten gevolge heeft – een resultaat van ‘6’ betekent zelfs een gebroken neus. Opnieuw moet de Held slagen in een behendigheidsproof verzwaaard met de opgelopen schade om niet te vallen.

Helden die met succes de koets kunnen binnendringen zullen moeten afrekenen met ALLE passagiers die hen zo gauw mogelijk weer de koets uit zullen smijten. Een gevecht in de passagiersruimte laat geen wapens toe die groter zijn dan een dolk en eindigt pas als de indringer is verwijderd.

De koetsiers nemen geen deel aan deze strijd tenzij

dit de koets begint te beschadigen – zoals wanneer een Held zich door het dak van de koets wil houwen met een bijl. De koetsiers zullen eerst woorden gebruiken maar al gauw zal hun kruisboog de Held tot andere gedachten brengen.

HET KRUISPUNT

Na enkele uren stopt het met (hard) te regenen en enige tijd later bereikt de koets het kruispunt van de Havena-Gareth hoofdweg nabij de stad Abilacht. Een mijlpaal in het midden van het drie-armen kruispunt heeft aan dat Havena nog 72 kilometer verwijderd is.

Op het kruispunt bevindt zich een koetsherberg die wordt uitgebaat door de Vier Seizoenen koetsmaatschappij. De koetsiers spuwen naar de poort en rijden verder. Indien de Helden hier willen afstappen moeten ze 2 uren wachten op de volgende koets, maar deze zit afgeladen vol en weigert meer passagiers mee te nemen. De volgende koets arriveert vier uur later en heeft nog plaats voor twee Helden – de anderen zullen weer insnoeren bovenop of achteraan de koets.

Deze reis kost iedere Held opnieuw 1 daalder, onafhankelijk van de ingenomen plaats.



DE HINDERLAAG

EEN GROEP HALF-UITGEHONGERDE BANDIETEN DIE tot kannibalisme zijn overgegaan om hun honger te stillen en onder leiding staan van een reusachtige man genaamd Knud Knudson, hebben zojuist de koets vanuit Havena naar Gareth overvallen en zijn bezig de laatste passagier te vermoorden als de koets met de Helden langs de andere kant nadert.

Nota: Gedurende deze ontmoeting kan je één der Helden - bij voorkeur de speler die de meest aanstootgevende karaktertrekken vertoont - een erg onaangename verassing bezorgen (**Spelershulp #2**) en zal het lijk van Kastor Lieberung worden gevonden zodat de Helden onwetend in een val - die voor iemand anders was bestemd - trappen en daarmee alle gebeurtenissen in deze serie avonturen in gang zetten.

BLOED OP DE WEG (KAART #1, SPELERSHULP #2)

Deze gebeurtenis vindt plaats enkele uren nadat de koets met de Helden de hoofdweg richting Havena heeft bereikt en nu met een goede snelheid richting de havenstad rijdt.

De weg gaat door een bos en maakt vele bochten. Tijdens een van die bochten worden zowel de passagiers als de Helden opgeschrikt door een gruwelijk beeld. Zittend op de weg, gebogen over een slachtoffer dat het uniform draagt van de Vier Seizoenen koetsmaatschappij bevindt zich een – nauwelijks – menselijk figuur. Dit figuur draait zich om en iedereen kan een menselijke hand uit de mond van dit verschrikkelijke wezen zien steken. Het figuur is wel degelijk een mens, maar is zodanig gedegenereerd door zijn huidige bestaan dat er van enige menselijkheid geen sprake meer kan zijn. De bloeddorpen mond spuwt de hand uit en stormt in de richting van de koets, vastbesloten iedereen aan boord te vermoorden met zijn vlijmscherpe entermes.

De Held die je hebt uitgekozen krijgt hier de schok van zijn of haar leven, want deze verschrikking is Rolf Hurtsis, een jeugdvriend uit de geboorteplaats van de Held. Geef deze speler **Spelershulp #2**.

Rolf is alle menselijkheid kwijt en wordt slechts gedreven door zijn eeuwige honger en zijn waanzin.

Hij is weinig meer dan een wild en hongerig dier. Hij valt de koets aan zonder enige zorg voor zijn eigen veiligheid en wil slechts alle aanwezigen afslachten en opeten. Hij moet worden gedood om hem te stoppen en negeert alle pijn die een treffer op zijn persoon met zich meebrengt.

Iedereen die tegen Rolf wil vechten – of zich tegen hem moet verdedigen – moet slagen in een Moedproef om in staat te zijn een actie te ondernemen. Eens een moedproef is geslaagd heeft de Held of passagier de angst overwonnen die Rolf lijkt te vergezellen. Als Rolf wordt ontwapend vecht hij door met handen, tanden en voeten (1d6 -3 schade punten per treffer).

Als Rolf de koets aanvalt beginnen de paarden te steigeren en breken los uit hun harnas. Hultz, die de teugels vasthield wordt van de bok gesleurd en door beide paarden meegetrokken over de zanderige bodem van de weg. Gunnar worstelt om de rem aan te trekken en te beletten dat de koets zich te pletter rijdt tegen de bosrand. Terwijl hij slaagt in zijn verwoede poging bevriest hij als hij voldaan opkijkt en Hurtsis op hem ziet afspringen. Het is aan de Helden om de koetsier te redden.

Als zij niets ondernemen zal Hurtsis de koetsier de keel doorsnijden en zich verheugen aan het rondspattende bloed.

De passagiers ondernemen niets tenzij ze zelf worden aangevallen. Indien Phillippe nog steeds bij het gezelschap is zal hij de Helden te hulp snellen gewapend met een lichte kruisboog die hij uit zijn handbagage heeft getoverd.

Wanneer er een kans bestaat dat hij een der Helden kan raken trekt hij echter zijn zwaard en dolk en chargeert op de vijand af.

De gokker blijkt zeer goed te kunnen omgaan met een zwaard en maakt kort werk van zijn tegenstanders. Hij beheerst gevechtstechnieken die een strijder wel moet bewonderen.

Onderzoek van het lijk van de Vier Seizoenen koetsier draagt een kettinghemd (zie p.31) op het formaat van een der Helden. Onderzoek van het lijk laat zien dat hij is gedood door kruisboogpijl in de nek. Aangezien Hurtsis geen kruisboog bij zich droeg moeten er dus nog meer van zijn soort in de

buurt rondlopen.

Dan horen de Helden plotseling van achter de bocht de laatste geluiden van het strijdgewoel tussen de bandieten en de passagiers van de koets die deze schurken net hebben overvallen.

GEHUIL IN DE WIND

Terwijl de Helden zich afvragen wat deze nu moeten doen horen ze een beestachtige kreet die iedereen kippenvel bezorgt. De kreet komt vanachter de bocht die op 10 meter voor hen ligt en wordt gevolgd door een doodse stilte. Dan horen ze plots ook het gekraak van kreupelhout in de bossen rechts van hen. Iets komt uit de bossen op de Helden afgestormd...

De zenuwen van de Helden moeten op dit ogenblik zeer erg gespannen staan en ze moeten allemaal een Moedproef afleggen om zichzelf onder controle te houden. Helden die falen en een afstandswapen hanteren zullen onmiddellijk schieten op de nog onzichtbare dreiging vanuit het bos.

Het is echter Hultz die komt teruggestrompeld naar de koets nadat hij zichzelf heeft losgemaakt uit de teugels van de op hol geslagen paarden. Als de eerste pijlen (of bijlen of dolken) hem rond de oren vliegen roept hij in paniek: "Niet schieten, ik ben het... Hultz, de koetsier."

Als de koetsier wordt geraakt door een of meerdere afstandswapens zal hij waarschijnlijk sneuvelen daar hij nog maar 6 punten levensenergie overheeft na zijn woeste trektocht...

Of Hultz nu leeft of sterft, de Helden hebben nog steeds het probleem van de weggelopen paarden en de beestachtige schreeuw.

De Helden moeten iets doen, maar als ze twifelen geeft Barones Isolde haar orders (zoals hierbeneden beschreven of neemt Phillippe (als hij er nog bij is, anders een ander autoritair figuur) het bevel op zich

en verdeelt de Helden in twee groepen: - Eén groep moet door de bossen sluipen om de eventuele vijand in de flank aan te vallen.

Hijzelf neemt een tweede groep mee over de weg om een frontale aanval uit te voeren en de aandacht af te leiden van de flankering.

Nota: Zorg dat je de dubbelganger meestuurt met de groep in het bos. Dit is van het aller-grootste belang! Kies zorgvuldig je 'slachtoffer' uit en wees er zeker van dat hij of zij alle ellende die vanaf nu de groep overkomt aan kan en dat deze persoon stevig genoeg in de groep staat om er niet uit te stappen - of door de anderen wordt achtergelaten, na enkele gebeurtenissen.

Onder geen enkele omstandigheid zullen Isolde von Strüdelberg en haar gevolg noch Ernst Heidleman de relatieve veiligheid van de koets verlaten.

Gunnar en Hultz (als die nog in leven is) zullen zich aanbieden om de paarden te zoeken, maar kunnen heel gemakkelijk worden overtuigd om de barones te beschermen en de paarden later op te sporen. Geen van beiden is bereid in de richting van het geschreeuw te gaan. Heidleman zegt dat hij alle geweld verafschuwt en wil ook bij de koets blijven "om de Dame te beschermen."

EEN ONGELUK KOMT NOOIT ALLEEN...

Achter de bocht, of sluipend door het bos, zijn de Helden getuige van een afgrijselijk schouwspel.

Een koets ligt gekanteld op haar zijde terwijl twee van de vier paarden wanhopig proberen los te komen uit hun koetsharnas. Terwijl een reusachtige man woest op hen inhakt met een tweehandige strijdbijl.

Bij de koets ligt een man met vodden voor kleren. Bloed stroomt uit zijn rechterbeen dat wordt verbonden (met lappen stof van zijn 'kledij') door een



andere in vossen geklede man. Een derde figuur is bezig zich te vergasten op de afgehakte linkerarm van een slachtoffer. Zoekend tussen de lijken is een vierde menselijke figuur gewapend met een geladen en opgespannen kruisboog.

De Helden hebben het voordeel dat ze de bandieten verrassen en krijgen een vrije aanval op de schurken. De Helden op de weg kunnen zelfs tweemaal schieten alvorens de bandieten merken dat ze niet meer alleen zijn. Dan zijn ze echter wel meteen bereid om te vechten tot de dood. Hun leider, de reusachtig gebouwde Knud Knudson blijft achteraan en raapt een kruisboog op van een van de gevallen passagiers van de koets. Hij gebruikt deze om de Helden (en Phillippe) op afstand te houden.

Eens dat er twee van de overvallers zijn gedood probeert Knud het bos in te vluchten, onmiddellijk daarna gevolgd door de nog in leven zijnde overvallers. Hun spoor kan gemakkelijk worden gevolgd gedurende een duizendtal (voorzichtige) stappen alvorens op geheimzinnige wijze te verdwijnen. Geen enkele proef (laat de spelers gerust dobbelen en negeer hun resultaten) kan het spoor terug oppikken.

Nota: Als de Helden het bos betreden, geef hun dan een gevoel van gevaar door om Moed proeven te vragen en daar geen verklaring voor af te leggen. Werp enkele keren een dobbelsteen en negeer deze. Vertel de Helden dat ze donkere schimmen en schaduwen zien en geluiden horen vanuit het hun omringende struikgewas. Een zeer succesvolle Moedproef levert hun de informatie op dat er geen dierlijke geluiden hoorbaar zijn en een tweede dergelijk resultaat dat er geen insecten te zien zijn. De Helden zijn voor het ogenblik veilig, maar mogen en kunnen dit niet weten.

De lijken zijn die van de tweede Vier Seizoenen koetsier, een kind en zijn ouders (beide waren zeer welgestelde handelaars op zakenreis) en de vrouw heeft een duidelijk afgerukte arm, een priester van de Twaalf (Hesinde), en een werkmans. Ook deze koetsier draagt een kettinghemd en zijn kruisboog is nu in handen van Knud. Op geen van de lichamen is nog iets van waarde te vinden daar Knud deze allemaal verzameld heeft. Indien de Helden er in slagen Knud te doden, vinden ze een grote lin-

nen zak met daarin 43 dukaten, twee gouden ringen (waarde 40 dukaten elk), en een zilveren medaillon (8 dukaten) met een mooie tekening van de echtgenoten erin opgeslagen.

DE DUBBELGANGER

Terwijl de Helden het strijdtoneel overschouwen (of de bandieten door het bos achtervolgen) zien ze nog een lichaam half verborgen onder een struik aan de bosrand.

Nota: Het is van het grootste belang dat de Helden dit opmerken. Desnoods laat je dit doen door je gekozen dubbelganger (die - hoe gerieflijk voor hem of haar) zijn of haar voet omsloeg tijdens de achtervolging en daarom terugging naar de plaats van de hinderlaag.

Het lijk heeft twee kruisboogpijlen in zijn rug en draagt het soort kledij dat enkel welgestelde stadsmensen dragen.

Het lijk is dat van ene Kastor (Karin) Lieberung uit Salzerhaven, een lid van de Purperen Hand cultus die de naamloze aanbidt. Hij was op weg naar Elenvina om een erfenis te claimen die hem totaal onverwachts ten deel was gevallen. Toen de koets werd aangevallen door de kannibalen vluchtte hij in paniek weg, maar werd door de bandiet met de kruisboog neergeschoten met twee welgeplaatste pijlen die hem op zijn buik deden vallen en terwijl hij probeerde weg te kruipen onder een struik gaf zijn levensenergie het op en overleed hij. Wanneer het lijk wordt omgedraaid krijgen de Helden een verassing te verwerken. Lieberung lijkt als twee druppels water op een van hen...

Nota: Nogmaals, overweeg zorgvuldig aan welke speler je deze rol gaat toevertrouwen. De enige echte voorwaarde is dat deze speler een mens moet zijn.

Natuurlijk zullen de Helden na hun onderzoek van het lijk de identiteit van Lieberung WILLEN overnemen, de verloning is te groot om aan te weerstaan: de titel van Baronet, de eigendomsrechten van een uitgebreid landgoed mét landhuis, een goedgevulde wijnkelder, en waardepapieren met een geldelijke waarde van 200.000 dukaten...

Nota: Wat de Helden niet weten is dat dit slechts een valstrik is die bedoeld was om Lieberung weg te lokken uit Salzerhaven waar

hij te veel steun had. Nu de Helden zijn identiteit hebben overgenomen zullen zij het doelwit worden van de premiejager die de val heeft opgezet, en daarna van de Purperen Hand die denkt dat Lieberung er met de erfenis vandoor wil gaan en deze niet aan de goede zaak van de naamloze wil geven.

Vanuit een zak in de reistas puilt een met bloed bespat stuk perkament. Geef de Helden **Spelershulp #3**.

Nadat ze dit hebben gelezen zullen de Helden naar alle waarschijnlijkheid zo spoedig mogelijk willen afreizen naar Elenvina.

In een binnenzak van de ooit rijkelijke en waardevolle reistas zit ook nog een in goede staat verkerende perkamentrol in een lederen omhulsel. Geef de Helden **Spelershulp #4**.

DE WET ARRIVEERT

Net als de Helden (en Phillippe (die NIET bij de ontdekking van Lieberung aanwezig was) klaar zijn met hun onderzoek van de hinderlaagplaats horen ze het geluid van paardenhoeven. Het gaat hier om een groep van 6 rijkswachters op weg naar Havena onder de leiding van sergeant Magnus Altrecht.

De rijkswachters zijn zeer wantrouwend tegenover de Helden en vinden deze situatie heel erg verdacht. Sergeant Magnus Altrecht eist een verklaring en bekijken zorgvuldig alle feiten op de 'plaats van de misdaad'.

Op voorwaarde dat de Helden beleefd blijven en geen domme dingen doen of zeggen zullen de lijken van de kannibalen (Hurtsis, de aan het been gewonde en later gedode bandiet, en alle verdere bandieten die nog achterbleven toen Knud wegluchtte) voldoende bewijs zijn van hun onschuld. De verklaring van Barones von Strüdelberg geeft zelfs aan een schuldig lijkende Held een vrijbrief, daar zij een klachtenbrief over hen heeft vanaf hun aankomst in de herberg tot hier (zelfs als de Helden haar niets in de weg hebben gelegd nam de barones aanstoot aan hun aanwezigheid). Dit pleit de Helden automatisch vrij – als ze in de herberg waren kunnen ze deze hinderlaag niet hebben gelegd.

Indien de Helden toch in slagen een rijkswachter te beledigen, word deze gearresteerd en meegenomen naar de volgende koetsherberg om daar te worden

opgesloten in de cel (vaak gewoon een put met een traliehek erover, zie het avontuur “Mooie Dingen.”) en te wachten op zijn of haar proces. Het eindresultaat hiervan zal door de spelleider moeten worden afgehandeld, maar zal nooit meer inhouden dan een boete van 10 dukaten of 10 dagen werkstraf als rijkswachter. In het laatste geval is deze Held uit het avontuur verdwenen en moet een nieuw ‘document van kracht’ worden bovengehaald.

De rijkswachters zijn niet geïnteresseerd in Lieberung en stellen hier geen vragen over. Als zowel Gunnar als Hultz zijn gedood tijdens de aanval om de bandieten zullen de rijkswachters de koets begeleiden tot aan de volgende koetsherberg – het ligt toch op hun route.

DE REIS GAAT VERDER

De paarden van de koets waarmee de Helden hier kwamen worden al gauw gevonden op een grasveld in het bos waar ze in alle rust staan te grazen. Wanneer de Helden die hen benaderen niet slagen in een charismaproef zullen ze een zware trap krijgen van de hoeven. Deze veroorzaakt 1d6 +5 trefpunten.

Afweer mag worden gebruikt, maar zal de opgelopen schade slechts halveren.

De Helden moeten na een geslaagde charismaproef ook nog een succesvolle Moedproef afleggen om de teugels van de paarden te grijpen en de nog steeds wat bange dieren mee te voeren richting koets.

Alvorens te vertrekken hijsen de rijkswachters – daarbij niet geheel vrijwillig geholpen door onze Helden – alle lijken in de terug gerechte Vier Seizoenen koets, spannen enkele van hun eigen paarden in het koetsharnas en rijden ermee tot aan de volgende koetsherberg waar ze – alweer met de niet geheel vrijwillige hulp van onze Helden – de lijken begraven in de er naastliggende begraafplaats die wordt gehandhaafd door een priester van Boron.

Met inbegrip van hun laatste stop in de koetsherberg verloopt de rest van de reis zonder verdere moeilijkheden. De koets ontmoet enkele andere koetsen op deze drukke weg die op weg zijn vanuit Havena naar Abilacht, en daarna naar Gareth via Honingen, Gratenfels en Angbar, of naar Elenvina via Kyndoch. Ook zien ze tijdens een korte stop aan een handelspost een detachement van de Keizerlijke Wacht Cavalerie, waarlijk een zicht om nooit meer te vergeten. De veelkleurige pluimen, de gepoetste, blinkende harnassen, de vele erekens en onder-

scheidingen, de banieren, vlaggen en wimpels... het moet sommigen (voor strijders en Helden met een militaire achtergrond) te veel worden. Alvorens de duisternis valt bereikt de koets uiteindelijk de laatste koetsherberg voor ze morgenochtend Havena bereiken...

DE 'ZEVEN SPAKEN' HERBERG

'De Zeven Spaken' herberg is gelijkaardig aan de 'Koets en Paarden,' inclusief de waard; Holger Gustavson. De herberg is druk bezet omdat er momenteel niet minder dan drie koetsen op de binnenplaats staan. Toch verloopt de avond zeer rustig (tenzij de Helden voor moeilijkheden zorgen) en indien de Helden met de andere aanwezigheden praten kunnen ze – tegen de kostprijs vermeld) nog enkele geruchten en berichten vernemen die hun in de 'Koets en Paarden' zijn ontgaan. Vervang gerucht #7 echter door het volgende gerucht:

7. "Naar ik hoor heeft Franz Steinhager, de rijke koopman uit Elenvina, er weer een fortuin bij verdient. Een groot contract met een hennep leverancier uit Ferdok levert hem alweer een monopolie op en heeft zijn reeds aanzienlijke fortuin zeker geen kwaad gedaan."

Kosten: 1d6 bekers bier (of andere alcoholhoudende drank). Iedere beker geeft een bonus +1 aan je Charisma-proef om verdere roddels en geruchten op te vangen. Je kan dit volhouden tot je proef faalt.

Nota: Probeer dit gerucht te plaatsen bij de Held met de hoogste slimheid, of bij de speler die het meeste notities neemt, aangezien het later nog belangrijk zal worden.

Indien de Helden medische bijstand nodig hebben zal een van de andere koetsreizigers de nodige zorgen kunnen toedienen voor de prijs van 4 dukaten + 1 daalder per herstelde levensenergie. Indien ze niet kunnen (of willen betalen) zal Phillippe Descartes dit voor hen regelen; maar zo dat de Helden zich daar niet van bewust zijn. Indien Descartes niet in de koets zat, is hij hier wel aanwezig, maar in een van zijn vele andere vermommingen.

Indien de koetsiers nog in leven zijn, zullen ze ook

nu weer vervallen in hun patroon van te veel alcohol te nuttigen en herhalen de taferelen van de 'Koets en Paarden' herberg zich de volgende ochtend opnieuw.

In deze herberg verlaten Barones von Strüdelberg en haar gezelschap de koets en boeken een reis op een koets naar Gareth die de volgende ochtend zal vertrekken.

Het staat de Helden natuurlijk vrij om eveneens een andere koets te nemen – zoals degene die naar Elenvina gaat – maar dan missen ze een mooi en leerrijk stuk avontuur in Havena (dat je altijd later kan gebruiken in Kyndoch of Elenvina – verander gewoon de naam van de locatie).

HAVENA IN ZICHT

De rest van de reis verloopt zonder verdere moeilijkheden, maar om wat meer achtergrond te verschaffen kan je de medereizigers nog een aantal geruchten of nieuwtjes laten vertellen, of de koets rijdt een detachement lichte cavalerie voorbij of passeert een schoenmaker (of andere vakman/vrouw) en zijn of haar kar en het aantal geladen boerenkarren richting Havena neemt exponentieel toe naarmate de stad dichterbij komt.

Nog steeds een grote stad kan met in Havena nog steeds alle goederen vinden, alhoewel alles een prijs heeft. Wanneer je op de goederen tabel werpt om te zien of een bepaald voorwerp verkrijgbaar is mag je +2 bij je dobbelresultaat voegen en voor Helden die dubbel de vraagprijs kunnen en willen betalen zijn alle voorwerpen één categorie meer verkrijgbaar (zeer zeldzaam wordt zeldzaam; zeldzaam wordt schaars, schaars wordt gemiddeld, enz..). Gebruik onderstaande tabel wanneer een Held een bepaald voorwerp wenst aan te kopen.

Het is natuurlijk niet de bedoeling dat de Helden lang in Havena blijven, de speler zullen zeer waarschijnlijk aandringen om zo snel mogelijk door te trekken naar Elenvina. Toch zijn er hier wat dingen te beleven die hen klaarstomen voor wat komen gaat.

AANKOMST IN HAVENA

NET ALS DE DUISTERNIS VAN DE NACHT BEGINT BE-reikt de koets samen met drie ander koetsen de grote markt van Havena, van waaruit men de zoute lucht van de Zee der Zeven Winden kan ruiken over de geur van de visstallen. Een groot aantal vertegenwoordigers van de verschillende grotere herbergen overspoelen de reizigers met riante aanbiedingen en de beste prijzen en diensten om hen naar 'hun' herberg te lokken. Ook worden de reizigers begroet door vrienden en familie.

Bij het uit of afstappen van de koets worden de Helden begroet met kreten van "Martini's, de beste herberg in de stad!" en "De kat en viool, voor al uw wensen en voorkeuren".

Het geschreeuw wordt vergezeld van verwoede pogingen om de bagage van de reizigers uit handen van de concurrentie te houden en de potentiële klant(en) in de richting van de herberg te leiden, "weg van het gepeupel." Argumentatie en gevloek overheersen het geroep van de viskramen maar tussen de vertegenwoordigers hebben zich ook een aantal dieven gevoegd die pogen enkele stukken bagage te stelen. Laat alle Helden een slimheidsproef afleggen. Indien deze slaagt is zijn of haar bagage veilig, maar zoniet is hun reisgerief (in hun rugzak) verdwenen als ze hem willen oprapen. Er zullen 1d6 -2 stukken bagage bij andere reizigers verdwijnen. Een goede les en een waarschuwing voor het echte stadsleven...

WELKOM IN HAVENA, HERR LIEBERUNG

In de verwarring van de marktplaats zullen de Helden zich bewust worden van twee mannen die hun benaderen. Zij zien eruit als andere inwoners van Havena, maar gedragen zich erg vreemd. Terwijl een van hen de omringende bevolking in de gaten houdt steekt de andere zijn rechterduim in zijn rechtersoor terwijl hij de dubbelganger aandringend aanstaart. Dit wordt enkele malen herhaald, telkens wat meer aandringend en overgeacteerd...

Nota: speel deze scene als een komisch intermezzo. Het krabben wordt steeds meer en meer in de verf gezet, terwijl de verstomming de overhand begint te krijgen als niet het juiste teken wordt gegeven (een tap met de rechter-

pink tegen het neusbeen; het is zeer onwaarschijnlijk dat de Helden dit juist raden).

De twee mannen kijken elkaar verdwaasd aan als het juiste antwoord op hun teken uitblijft en geven tenslotte zelf het antwoord met dat teken toege-



voegd aan het eerste teken.

Deze twee mannen zijn cultisten van de Purperen Hand, gestuurd met instructies om Lieberung op te vangen. Ze hebben enkel een beschrijving van de Magister Impendentae maar hebben deze nooit ontmoet. Om zichzelf te identificeren gebruiken ze de geheime tekens van de culte, en aangezien de Helden hiervan niet op de hoogte zijn kan dit leiden tot een uitgebreide komische situatie. Indien ze worden aangesproken over hun vreemde gedrag kijken beide mannen elkaar verward aan en geven geen antwoord - hebben ze iemand met een verkeerde identiteit begroet?

Na een tijdje beginnen de cultisten rond te kijken naar een manier om hier niet te zijn en plotseling veranderen hun gelaatsuitdrukkingen in een soort van opluchting. Ze haasten zich zonder een verklaring af te leggen weg van de Helden naar een huis op het marktplein waar een in het zwart leder gehulde vrouw vlak naast de deur staat. Ze volgen deze vrouw binnen in het huis en laten de Helden achter met heel wat vragen. Aankloppen aan de deur geeft geen respons, hoe lang of hoe luid ze dat ook doen. Er is blijkbaar niemand in het huis aanwezig.

Nota: Deze vrouw is Adelind Kuftsos, de premiejager. Het is belangrijk dat de Helden haar nu zien, zodat ze haar later terug kunnen herkennen. Maar ze mogen haar in geen geval te pakken krijgen.



Kuftsos maakt een verschijning of de Helden nu de cultisten proberen te 'begroeten' of niet. Zij heeft de marktplaats reeds enkele dagen verkend in afwachting van de aankomst van 'Lieberung' en heeft de cultisten ook reeds opgemerkt

en hen benadert met haar kennis van de geheime tekens van de cult (de geheime 'tekens' van de Helden kunnen wel voor wat verwarring zorgen bij Kuftsos). Op die wijze heeft ze hun vertrouwen gewonnen als tussenpersoon en beide cultisten liepen met open ogen in haar val.

Prins von Tasseninck

Sommige Helden zullen misschien nog steeds naar de residentie van prins Hergard von Tasseninck, uit Vinsalt wensen te gaan om deel te nemen aan de zeer lucratieve expeditie naar 'onbekende gebieden' die deze edelman op poten zet. De prins heeft een paleis en iedere meer welgestelde inwoner van de stad of zelfs vismarktkramer kan de Helden aanwijzen welke richting ze uitmoeten, als ze maar voldoende bewondering uitdrukken voor de geschenken van Efferd (i.e. hem minstens een daalder toestoppen of vis van hem kopen). Als de Helden aan hun gesprekspartner vertellen wat ze bij de prins gaan doen (hij of zij zal dit zelf niet vragen – er is geen winst mee te behalen) zal deze hen vertellen dat ze hun tijd verkwisten. Het vertrek van de prins is algemeen geweten. Wanneer de Helden bij het paleis aankomen zullen de wachters hen vertellen dat zijn koninklijke hoogte de prins de stad twee dagen geleden heeft verlaten om een expeditie te leiden naar de bergketen bekend als het Salamandergesteente.



EEN OUDE VRIEND

Het is volledig overgelaten aan de spelleider wanneer je deze ontmoeting laat plaatsvinden, zolang ze maar plaatsvindt in de late namiddag of de vroege avond. Indien de Helden nog wat aankopen wen-

sen te doen in Havena is het nu het meest geschikte moment.

Als ze meegaan met een vertegenwoordiger van een herberg kan je deze gebeurtenis laten plaatsvinden op weg daarnaartoe of zelfs in de herberg. Als een alternatief kan Josef ook net over de marktplaats wandelen tijdens het incident met de cultisten en de Helden zelf herkennen en begroeten.

Terwijl de Helden de straten van Havena doorkruisen lopen ze tegen een oude bekende aan, Josef Kwartijn, een schipper die een der Helden nog kent uit een verleden voor het Pad van Avontuur.

“Roeispaan! Wat een verrassing! Ik ben het, Josef” Alsof je deze verschijning niet zou herkennen...

Josef is een kleine maar zeer stevig gebouwde man met een reusachtige dwergachtige baard en een bijhorende imposante snor. De schipper komt op de Helden toegestapt. 'Roeispaan' is de bijnaam die Josef ooit gaf aan de Held die hij hier weer herkent van vroeger. **Overhandig Spelershulp #5**

De Held is eveneens verrast en begroet zijn of haar oude vriend hartstochtelijk. Hier is de ideale man om hen rond te leiden in deze grote stad.

Indien de Helden niet met Josef wensen mee te gaan zal de spelmeester iets anders moeten verzinnen om hen aan een betalende job te helpen en hen naar Elenvina te transporteren – waar Josef toevallig ook naartoe gaat om de Schapenkermis (Spelershulp #6) bij te wonen.



EEN AVONDJE UIT

Josef reist reeds meer dan 20 jaren op de Grote Rivier tussen Ferdok en Havena en kent de rivier op zijn duimpje. Hij is zeer verheugd een oude vriend te ontmoeten en stelt voor om onmiddellijk een

herberg te bezoeken om dit gelukkige toeval te vieren. Een fles wijn of twee zou voldoende moeten zijn. Indien iemand opmerkt dat dat niet veel is voor zoveel personen zegt hij met een kwinkslag: “per persoon, natuurlijk...” Josef neemt zijn vriend bij de arm en neemt deze op sleeptouw naar de dokken. Hij is erg benieuwd naar wat de Held zo al heeft uitgericht sinds hij of zij hem verliet.

Als ze hem vragen naar het vreemde gedrag van de twee mannen op de marktplaats heft hij zijn brede schouders en zegt: “Zoals je vast nog wel weet hebben we een gezegde op de rivier, stadsmensen zijn vreemde vogels, en dat is normaal als je je leven doorbrengt tussen stenen muren.”

NIEUWS UIT DE STREEK

Josef heeft de volgende geruchten die hij met de Helden kan delen tussen pot en pint (je kan ook de voorgaande geruchten en nieuwtjes opnieuw gebruiken om hen wat meer authenticiteit te geven, maar vergeet niet gerucht # 7 aan te passen aan dat van Franz Steinhäger.):

“Edelmannen staan voor het grootste deel boven de wet. Tenzij er een onweerlegbaar bewijs is tegen hun misdaad komen dezen zelfs nooit voor een rechtbank; een paar welgeplaatste gouden dukaten zijn vaak voldoende om eender welke aanklacht ongelukkig te laten verklaren. De meeste armen hebben het niet zo makkelijk, ook hun aanklachten zien zelden het licht van een rechtbank, ze kwijnen weg in een

donkere kerker of moeten jaren dwangarbeid verrichten. Vaak is het zelfs zo dat een arme man opdraait voor een misdaad gepleegd door een edelman die zichzelf heeft vrijgekocht. Het is het vaakste de middenstand of mensen zoals jullie die het pad van Avontuur bewandelen die voor een rechter mogen verschijnen om dan zoveel mogelijk onopgeloste zaken opgespeld te krijgen, zodat er weer maar eens een moord, diefstal, of brandstichting te boek staat als opgelost.”

Nota: Josef weet hier zeer goed wat hij zegt, hij heeft het vaak genoeg zien gebeuren.

“Alle edelmannen zijn gek in hun hoofd, ze zijn het slachtoffer van generaties inteelt en een totaal gebrek aan besef van de werkelijke toestand van het Middenrijk.”

“Er zijn vreemde dingen aan het gebeuren in de universiteiten en magische colleges. Ze zitten vol met samenzwerende groeperingen en zwarte magiers die zich bezighouden met dingen die ze beter met rust zouden laten.”

“Mannen in lange donkere pijen wandelen ‘s nachts door de kloostergangen van de twaalfgoden tempels. Ze worden daarbij begeleid door vreemde gezangen en onwereldse muziek...”

Nota: Josef verzint deze sterke verhalen ter plekke omdat ze naar zijn denken de Helden zouden kunnen interesseren.



DE BOOTSMAN HERBERG

JOSEF LEIDT DE HELDEN LANGS DE DOKKEN EN DE vele mondingen van de Grote Rivier, over verscheidene bruggen en langs vele tavernes. De Helden kunnen zien hier heel veel vaartuigen van allerlei slag - van kleine roeiboten tot grotere zeilschepen aan de steigers van de verschillende dokken liggen aangemeerd.

DE BOOTSMAN [KLASSE 3 TAVERNE]

De Bootsman tavernen is slechts een van de vele gelijkaardige klasse 3 herbergen langs de vele dokken van Havena. Dit soort drankgelegenheden zijn geen echt ideale verblijfplaats omdat er met grote regelmaat vechtpartijen uitbreken. Toch is de Bootsman een gezellige en uitnodigende plaats, alhoewel ze er een beetje vervallen uit ziet. Deze tavernen is een klasse 3, maar kan zeer snel afglijden naar een klasse 5. Zie plattegrond #5

In de gelagzaal zitten enkele schippers en zeemannen. De atmosfeer is vriendelijk en het voedsel en de drank zijn redelijk geprijsd en van goede kwaliteit. Josef besteld zoveel flessen wijn al er Helden zijn en natuurlijk vergeet hij zichzelf niet. Hij is duidelijk in een feestelijke stemming en vind snel een ronde tafel waar ze met z'n allen kunnen zitten. Niemand van de aanwezigen besteed veel aandacht aan de Helden en de vroege avontuurtjes vliegen voorbij met een braspartij en goede maaltijd (die Josef betaald) en de Helden moeten een lichaamskracht proef afleggen verzwaard met +4 vanwege de alcohol in hun bloed. Indien deze faalt verliezen ze 2 punten Aanval en Afweer en 4 punten Behendigheid. Niet dat dit de feestvreugde stoort, integendeel.

Nota: Indien een Held zonder enige opgaaf van gegronde reden verklaart geen alcohol te drinken, geef deze triestige figuur dan een permanente -4 op alle sociale omgang (charisma proeven) met lieden zoals Josef en de andere bezoekers van de tavernen en maak deze Held tot de meest geschikte figuur om gepest te worden door dronken personen.

Het is niet zo dat we het drinken van alcohol wensen aan te moedigen, integendeel, maar in een fan-

tasiespel geldt het als een onderdeel van het leven dat Helden en andere personages hun leven wat meer kleur geven door het nuttigen van alcohol. Geitenmelkdrinkers zijn zelden welkom in drankgelegenheden en worden door anderen gemeden als de pest vanwege hun 'te gezonde' uitstraling.

Josef zal nog enkele (bovenstaande) geruchten verspreiden en/of bevestigen en tussen pot en pint aan de Helden mededelen dat hij eigenlijk (aantal Helden) personeel zoekt aan te werven om hem te helpen op een transporttocht naar Elenvina waar hij wijn gaat leveren en wol oppikken; om daarna weer terug te keren naar Havena.

De job betaald goed (hij biedt 10 daalders per dag aan) en bovendien is al het voedsel en drank onderweg op zijn kosten. En...oh, ja, hij is van plan enkele dagen in Elenvina te blijven rondhangen om het jaarlijkse schapenfeest te bezoeken, een kermis en veemarkt waar vele Avonturijnen van allerlei pluimage op af komen. Hij haalt een verformfaaid document boven dat hij duidelijk van een aanplakplaats heeft meegenomen en toont deze aan de Helden. Geef de spelers **Spelershulp #6**.

Josef wil wel de volgende ochtend vertrekken naar Kyndoch, waar hij zijn lading wijn moet oppikken, en bied de Helden dan ook een kajuit aan op zijn boot voor deze nacht.

DE MAN IN HET ZWART

Op een bepaald moment, terwijl de Helden nog een gezellige babbel en wat vrolijk gedrag ten toon spreiden vliegt plots de deur van de tavernen open en in de deuropening, afgetekend tegen de maan in zijn rug staat een grote en struise man met een arendsneus en een katachtige manier van stappen. In tegenspraak met de geldende regels van de tavernen draagt hij een breed zwaard en een dolk bengelt aan zijn lederen riem. Alles aan deze man ademt gevaar uit. Hij is volledig in het zwart gekleed en ook zijn uitrusting is van zwart leder. Het litteken over zijn dode linkeroog geeft hem een zeer intimiderend uiterlijk. De hele gelagzaal valt plots stil en er is nog enkel een angstig gemompel te horen als de man naar de bar stapt. Hij krijgt een fles brandewijn (van

veel betere kwaliteit dan die van de Helden) die hij betaalt met een in het licht van de gelagzaal blinkende zilveren daalder die hij in de spuugbak mikt en neemt de fles mee naar een tafel in de hoek waar een breedgeschouderde en stevig gebouwde zeeman zit. Hij stapt op de man toe en staart hem even aan. De zeeman weet niet hoe snel hij moet wegkomen. De man gaat zitten, legt zijn voeten op de tafel en trekt zijn fles brandewijn open. Hij drinkt rechtstreeks van de fles. Na enige tijd begint de ongezellige spanning wat af te nemen en begint de gelagzaal weer tot leven te komen. Niemand komt echter binnen het bereik van de stilzwijgende man in het zwart. Deze man is Max Ernst, een huurling zonder geweten die zijn diensten verhuurt aan iedereen die hem betalen wil. Wanneer een Held met Ernst gaat praten (een Moedproef +5) krijgt hij of zij slechts een ijzige blik als antwoord.

HOERA VOOR DE ADELSTAND

Vandaag is Max' geluksdag; een paar jonge en zeer dronken edelmannen zijn op een kroegentocht om wat 'grappen' uit te halen met het gepeupel en kiezen natuurlijk 'de Bootsman' uit om de gezellige sfeer aldaar te verzieken. Ze zijn vergezeld van vier bekwame lijfwachten die er uit zien alsof ze slechts één evolutionaire stap verwijderd zijn van de gorilla. De twee hebben 'hun' lijfwachten echter ook al gedwongen grote hoeveelheden alcohol te drinken en de vechtersbazen zijn niet meer op hun beste kunnen – alhoewel ze de Helden best nog aan kunnen. De twee jonge edelmannen kennen de reputatie van Max Ernst en zien hem al gauw zitten in zijn hoek. Ze besluiten om hem op te zetten tegen enkele 'ongewenste zwervers' of beter gezegd, onze Helden. "Jongens, jongens, jongens, Cedric, ik zeg je, wat een flauwe bedoening is dit hier..." Zegt een der edelen met een hoge stem en een nauwelijks verborgen aristocratische arrogantie. Hij wandelt met een dronken pas naar de bar en werpt een dukaat op de toog. "Waard... twee van je beste dranken, graag." Dan waggelt hij terug naar zijn vriend Cedric, die de lijfwachten enkele matrozen aan een tafel naast deze van onze Helden heeft laten 'verwijderen.' De jonge man begroet hem met de gevleugelde woorden: "Jean-Benjamin, ik heb al wat gepeupel laten wegruimen zodat we eventjes kunnen uitrusten terwijl we wachten op de hoognodige dienstverlening in dit krot."

Gedurende de volgende minuten gedragen de twee zich op de meest aanstootgevende manier, steeds vergezeld van een dronken gegiechel. Ze leveren beledigende commentaar op de inrichting van de bar, de kwaliteit van de wijn en het bier, de hen omringende matrozen en alle vrouwelijke aanwezigen worden beoordeeld op een schaal van één tot tien; geen van de meisjes – alhoewel sommige erg mooi zijn komt naar hun 'bescheiden' mening boven de vijf vanwege hun boerentrien gehalte..."

Dan beginnen ze een wedstrijd om ter snelst de "walgelijke brij de ze hier wijn durven noemen" op te drinken tot ze een braakreflex krijgen. Ze braken de inhoud van hun maag uit waar ze maar kunnen en nemen niet de moeite zich uit de gelagzaal te verwijderen.

Tot zijn of haar grote ontzetting is een van de getroffen slachtoffers een van onze Helden.

Beide jonge edelen vinden dit een leuk tijdverdrijf en terwijl Jean-Benjamin zijn maaginhoud deponeert op de schouder van de Held spoelt Cedric de walgelijke brij weg door een halve liter bier over het hoofd van dezelfde Held te kieperen. Wanneer een Held gewelddadige reactie wenst te vertonen stuit hij of zij op twee lijfwachten die de Held "terug op zijn (of haar) plaats" duwen (lees hier: de vloer van de gelagzaal).

Josef zal proberen de Helden kalm te houden door er op de wijzen dat de lijfwachten er zeer gevaarlijk uitzien en duidelijk zin hebben in een goeie knokpartij. Bovendien staan de edelmannen boven de wet en zullen steeds aan het langste eind trekken.

De herberg verlaten is ook uitgesloten daar twee van de lijfwachten de uitgang blokkeren.

Indien de Helden zich niet kunne (of willen) bedwingen en een poging ondernemen om een edelman aan te vallen wordt het plots heel erg stil als Max Ernst zijn tafel omver schopt en dreigend rechtstaat.

Hij wandelt dreigend op de Helden af en duwt zij haviksneus in het gezicht van de Held die de edelman wilde aanvallen.

Met een droge, raspende stem (denk hier Clint Eastwood) zegt hij: "Als ik in jouw plaats was muizenbrein, zou ik rustig terug op mijn stoel gaan zitten en me verder amuseren zolang er nog leven in mijn lichaam zit, begrepen!" Het is geen vraag maar een raad vol intimidatie. De stilte die in de gelagzaal heerst is bijna voelbaar terwijl iedereen lijkt af te

wachten wat de Held gaat doen. De jonge edelmannen verbergen zich achter een van hun lijfwachten en giechelen de hele tijd wat een zeer vervelend geluid is om de spanning nog wat op te voeren.

Hun doel is bereikt, het is nu de show van Max Ernst en als alles goed gaat, gaat hier heel veel pijn worden veroorzaakt. De man in het zwart duwt iedere Held die aanstalten maakt op te staan van zijn of haar stoel terug naar beneden met overtuigende kracht en bied hun enkele goedgekozen beledigingen aan: "Waarom gaan jullie boerenzwijnen zich niet wasen in de trog waar jullie thuishoren alvorens jullie een beschaafde plek bezoeken?" Max Ernst zal deze beledigingen aanhouden tot iemand reageert met verbaal of fysiek geweld (of tot de spelleider denkt dat deze scene lang genoeg heeft geduurd).

De eerste Held die reageert wordt met een harde stomp in de maagstreek en een opwaartse vuistslag onder de kin onmiddellijk bewusteloos geslagen (werp hier een dobbelsteen achter je scherm en doe alsof dit het resultaat was van de worp). Als meer dan één Held hem bedreigt zegt Ernst met zijn intimiderende, droge, raspende stem: "Ha, er zijn meer dan enkele boerenkinkels nodig om mij klein te krijgen." En dan begint het gevecht serieus.

Nota: Om Max Ernst ervaring in dit soort situaties te simuleren moet je ervoor zorgen dat de helft van de aanvallen van de Helden worden afgeweerd. Daartoewerp je natuurlijk je dobbelstenen en doe je alsof de afweer is geslaagd, ook als dat niet het geval is. De bedoeling van

deze strijd is om de Helden duidelijk te maken dat hoe goed ze ook denken te zijn, er altijd iemand meer bekwaam is dan zichzelf. Dit is een ervaring die ze niet gauw zullen vergeten - en bovendien krijgen ze later nog een kans op wraak te nemen op de man in het zwart.

De edelmannen en hun lijfwachten steken geen vinger uit op hem te helpen en giechelen stilletjes dankzij het slagen van hun 'leuke' ideetje.

Na het gevecht, of als een gevecht is voorkomen, verlaten de edelmannen de taverneluid giechelend en stappen af op een volgende drankgelegenheid waar ze dit 'leuke spel' nogmaals willen spelen. Iedereen die hen volgt krijgt af te rekenen met de lijfwachten.

In de Bootsman worden de Helden gevierd indien ze Max Ernst hebben verslagen (iets waar weinig kans op bestaat) of getroost met hun gebrek aan geluk dat ze net de avond van Max Ernst hebben goedgeemaakt als ze hebben verloren. De man in het zwart blijft niet rondhangen.

Indien hij werd gedood wordt zijn lichaam door de matrozen in de Grote Rivier gedumpt waar zijn lijk onmiddellijk naar de bodem zinkt door het gewicht van zijn uitrusting.

Nota: Opgeruimd staat netjes, maar indien Max Ernst hier sterft moet je hem tijdens het incident in de Rode Schuur (in het komende avontuur 'Dood op de Grote Rivier,' vervangen door een gelijkaardig personage).



KRUISBOGEN IN HET DUISTER

NADAT ZE DE BOOTSMAN HEBBEN VERLATEN VOERT Josef de Helden mee naar het dok waar zijn boot ligt aangemeerd.

Onderweg worden enkele Helden zich ervan bewust dat ze gevolgd worden; het geluid van de voetstappen is erg duidelijk en de achtervolgers zijn niet erg bekwaam.

Wanneer een Held slaagt in een Slimheidsproef +4 merkt hij of zij dat ze worden gevolgd door de twee mannen die zulk een vreemd gedrag ten toon spreiden op de markt gisterenavond.

Deze mannen worden op hun beurt – en veel bekwaamer – gevolgd door Adelind Kuftsos.

Nota: Deze episode zal voor de spelers zeer verwarrend zijn, daar ze niets afweten van de val die Kuftsos voor hen – of beter gezegd voor Lieberung, de Magister Impendentea, gespannen heeft. Kuftsos heeft besloten de twee cultisten uit de weg te ruimen en daarbij de Helden wat angst aan te jagen daar zij hun nu te sterk vindt om haar plan tot uitvoer te brengen.

Herinnering: Kuftsos is momenteel op het spoor van Kastor Lieberung, de Magister Impendentea van de Purperen Hand culte. Tenminste, dat denkt zij. Niet op de hoogte van de dood van Lieberung volgt zij nu diens dubbelganger. De Helden kunnen hier (nog) niets van weten. Kuftsos heeft dankzij haar werkzaamheden een goed idee van wie er deel uitmaakt van de Purperen Hand en heeft besloten van de gelegenheid gebruik te maken enkele van de samenzweerders uit te schakelen... permanent!

Hopelijk reageren de Helden op de achtervolgers en maken een plan zoals de achtervolgers opwachten achter een hoek of in een donkere steeg (1) of proberen hen kwijt te spelen in de vele steegjes rond de dokken (2)...

(1) Zich verbergend in de schaduwen zien de Helden hoe hun achtervolgers dichterbij komen, zonder enig idee van de val die de Helden voor hen hebben gespannen. Plotseling echter valt een der mannen plat op zijn gezicht en beweegt niet meer. Als de ander zich omdraait valt hij hard achterover en het bloed spuit uit zijn keel waarin zich een kruisboogpijl heeft geboord.

Ook de eerste man heeft een kruisboogpijl in de nek. Beide mannen zijn op slag dood, en Adelind Kuftsos sluipt weg in de schaduwen. Als de Helden proberen haar te volgen geraken ze haar spoor zeer snel kwijt. Het is zeer belangrijk dat ze haar op dit ogenblik niet te pakken krijgen. Met een meesterlijke slimheidsproef kunnen ze deduceren dat de schaduw die beide mannen doodde die van dezelfde vrouw was als gisterenavond op de markt. Maar... waren deze drie geen handlangers van elkaar?

(2) Proberen de cultisten kwijt te spelen in de steegjes lukt reeds na enkele minuten. Wanneer de Helden echter de rivieraak bereiken stuiten ze op twee lijken die op dezelfde manier zijn gedood als hierboven beschreven.

Als de Helden op dit punt gewoon verder wandelen naar de boot worden ze nog steeds gevolgd door de twee cultisten en zien ze eveneens hoe de twee door Kuftsos vanuit de schaduwen worden neergeschoten. Als ze pogen de premiejager te volgen zullen ze even weinig succes hebben als hierboven beschreven.

Wanneer de Helden de lijken onderzoeken zien ze dat de mannen allebei een dolk bij zich dragen (waarde: 20 daalders). Geen van beide lijken heeft identificatiepapieren bij, maar als de Helden hun schouders ontbloten zien ze bij allebei een tatoeage van een Purperen Hand op de linkerschouder, 10 cm boven hun hart. Indien ze zover gaan doen ze nog een erg onaangename ontdekking. De lijken hebben hun lendendoek bevuild en de geur is bijna onverdraaglijk.



MOORD IN DE NACHT

Na het verlaten van de Bootsman hebben ook de twee jonge edelmannen hun kroegentocht verdergezet en onderweg nog meer mensen en andere rassen lastiggevalen en beledigd... tot er een hevig gevecht losbrak. Hun lijfwachten vluchten weg en een van de edelmannen (Jean-Benjamin) werd in dit gevecht gedood. 's Ochtens gonst het in de havenbuurt van de geruchten en woord bereikt al gauw Josef dat de stadswacht op zoek is naar de Helden

– wiens beschrijving vernoemd werd in relatie met beide edellieden. Tenzij de Helden zich opgewassen voelen tegen de grillen van de wet – iets wat Josef ten zeerste afraadt, doen ze er goed aan zo snel mogelijk af te meren en op weg te gaan naar Kyndoch en verder naar Elenvina.

Nota: Tegen de tijd dat de Helden nog eens naar Havena terugkeren zullen de echte daders zijn opgepakt en zal de zoektocht naar de Helden zijn afgeblazen, maar dat hoeven ze nu nog niet te weten. Moedig hen -in de persoon van Josef, aan om zo snel mogelijk te vertrekken om een snelle rechtszaak en een even snelle ophanging te voorkomen.

DE REIS NAAR KYNDOCH

DE REIS NAAR ELENVINA VERREIST DEZE KEER EEN tussenstop in Kyndoch, waar Josef zijn huidige lading zal ontladen en een vracht wijn inschepen. Dit werk wordt allemaal verricht door stuwadoors die in dienst zijn van de handelaar die de bestelling heeft geplaatst. Om overstromingen zoveel mogelijk te bestrijden en de vruchtbare grond rond Havena te vrijwaren zijn er elke 10 kilometer op de Grote rivier sluizen gebouwd waar het Middenrijk een tolbeambte en een klein detachement soldeniers heeft geplaatst. Een aantal van deze sluizen zijn eigendom van de rijke Windock familie uit Kyndoch die een tol van 3 stuivers per 100 halfvingers (= 1 meter) lengte van de boot eisen voor het gebruik van hun sluizen. Josefs 'Berebelli' meet 40 stappen (40 meter) of 4000 halfvingers en dus moet hij een tol betalen van 120 stuivers bij de eerste Windock sluis die hij doorvaart. In ruil daarvoor krijgt hij een betalingsbewijs dat hem tot Elenvina gratis doorgang verleent op alle andere Windock sluizen. Dit bewijs zal natuurlijk door elke tolwachter zorgvuldig worden bestudeerd en bevat telkens enkel gecodeerde woorden die de authenticiteit van het document bevestigen.

GOEDEMORGEN, REIZIGERS!

Gedurende de eerste ochtend van de reis merken de Helden een groep rijkswachters die de boot lijkt te volgen langs de weg naast de rivier.

Nota: Deze groep rijdt in de richting van de eerste sluis om te zien of een rapport over toenemende bandietenactiviteit waar is. Ze zijn niet op zoek naar de Helden, maar laat hen dit zeker niet weten.

De sergeant van de groep is in een goede bui en begroet Josef en iedereen op het dek van passerende

boten met een vriendelijke groet en af en toe zelfs een kort heen-en-weer geschreeuwd gesprek. Hij informeert de bemanningen dat er een toenemende activiteit van bandieten in de streek is en dat ze er beter aan doen op hun hoede te zijn. Hij vertelt ook dat afgelopen nacht twee ambtenaren en een jonge edelman werden vermoord in Havena.

Nota: deze ontmoeting heeft de bedoeling de Helden nerveus te maken en hen aan te moedigen zoveel mogelijk onder dek te blijven of de groep rijkswachters af te bluffen. Josef raadt alle gebruik van geweld af, de Helden zitten al diep genoeg in de puree dat ze geen ruzie moeten gaan zoeken met de wetsvertegenwoordigers. Indien de Helden toch tot gewelddadige actie overgaan zullen de rijkswachters zich terugtrekken naar Altdorf en binnen enkele dagen hangen hun tekeningen op gezocht posters aan elke stads- en dorpspoort, aan vele bomen langs de weg en aan zowat alle belangrijke gebouwen in Albernia. Deze wijze van handelen wordt ten strengste afgeraden daar deze aanklacht niet zomaar zal verdwijnen en de Helden niet boven de wet staan en zich daar beter snel van bewust worden.

De reis naar Kyndoch duurt bijna drie hele dagen en zou in alle rust moeten verlopen tenzij de spel-leider dit anders wenst. Je kan eventueel een scene inlassen waarbij een sluiswachter en zijn soldaten eigenlijk zijn vermoord en waar de bandieten hun plaats hebben ingenomen. Zodra de boot in het dok van de sluis ligt worden de Helden overvallen. 's Nachts meert de boot aan bij een rivierherberg of aan een sluis en kunnen de Helden wat relaxen, veilig weg van alle gevaar en problemen.

AANKOMST IN KYNDOCH

De aankomst in Kyndoch gaat via een sluispoort en een laatste Windock tolhuis waar het betalingsbevijs wordt afgenomen. Er liggen 2d6 +5 rivierbotten aangemeerd in de haven van de stad en er varen er net twee weg in de richting van Elenvina en één richting Havena. De dokken bruisen van activiteit en men kan verscheidene herbergen zien langs de waterkant.

Wanneer de Helden aankomen is het reeds vroeg in de avond en terwijl de helen helpen de boot aan te meren merken ze een wel bereisde gestalte op die zich verbergt in de schaduw van de deur van herberg 'het zwarte goud' en hen lijkt te observeren.

Nota: Dit is Adelind Kuftsos die de Helden heeft zien op de Berebelli stappen en dan voor hen uit is gereden naar Kyndoch.

Indien één der Helden slaagt in een slimheidsproef +3 kan je hem of haar vertellen dat deze persoon veel weg heeft van de schaduw in het duister die in Havena de twee achtervolgers koelbloedig vermoordde en die aanwezig was op het marktplaats toen de Helden in de havenstad aankwamen. Indien deze proef slaagt zien ze ook een kruisboog bungelen op de rug van deze persoon. Als de proef resulteert in een meesterlijke worp zien ze ook dat deze persoon een vrouw is en hen duidelijk in de gaten houdt. Wanneer ze proberen de persoon te benaderen trekt deze zich snel terug in de herberg, maar wanneer de Helden deze betreden is de schaduwachtige figuur nergens te bekennen.

Nota: Kuftsos is langs de achterdeur weggeglip en op weg naar haar

De gasten ondervragen levert niets op, tenzij er een meesterlijke charismaproef wordt afgelegd. Indien deze slaagt verneemt de Held dat Adelind Kuftsos een premiejager is die gisterenavond te paard aankwam in Kyndoch (de verteller is een poortwachter met een goed geheugen) en verblijft in taverne 'de Trompet'.

Nota: Of de Helden dit nu te weten komen of niet hangt af van wat de spelleider bereid is vrij te geven. De spelleider mag hier wat vrijgevinger zijn en deze informatie verdelen over enkele succesvolle charismaproeven.

Kuftsos wenst de Helden nu niet rechtstreeks te ontmoeten. Zij is van plan vannacht de boot aan te vallen met drie ingehuurd handlangers en hen door het element van verrassing te dwingen zich over te geven en de Magister Impendentae uit te leveren. Als de Helden Kuftsos hebben opgemerkt zouden ze wel eens kunnen beslissen Josef te verlaten en een andere boot te zoeken richting Elenvina. Kuftsos heeft echter overal ogen en weet op elk moment waar de Helden zich bevinden. Het volgende deel is opgesplitst in twee delen. Deel 1 gaat over wat er gebeurt als de Helden actief op zoek gaan naar Kuftsos, het tweede deel met wat er gebeurt als Kuftsos haar plan ten uitvoer brengt.

DEEL 1. JAAG DE JAGER...

ADELIND KUFTSOS VERBLIJFT IN DE GELAGZAAL van taverne 'de Trompet'. De Helden kunnen dit uitvinden door enkele charismaproeven en pogingen tot omkoping (elke twee aangeboden daalders geven een bonus van -1 op de charismaproef, maar vertel dit niet aan de spelers, ze moeten aar zelf achter zien te komen). Bij een resultaat van 18+ kan de spelleider beslissen dat de Held(en) een gesprekspartner hebben beledigd en misschien een vijandige (gewelddadige?) reactie te verwerken krijgen. Afhankelijk van hoe lang je dit deel wil laten aanslepen kunnen de Helden vrijwel onmiddellijk ontdekken waar Kuftsos zich ophoudt of dit kan ontaarden en

een kroegentocht – met alle gevolgen van dien. Alle herbergen zijn het hoofdkwartier van een rivaliserende gilde zoals de metselaars, de havenarbeiders (die ook nog een zijn verdeeld en verschillende bendes), de huurlingen, enz. Een verkeerd woord op de verkeerde plek kan heel gauw een herberggevecht laten ontploffen. Gebruik enkel klasse 4 en 5 herbergen voor de niet genaamde plaatsen die de Helden bezoeken. De tavernes 'Het Zwarte Goud', 'De Trompet', en 'De Lamme Goedzak' zijn klasse 3.

Nota: De verschillende herbergen en tavernes zijn onderverdeeld in aparte klassen en genummerd van 1 tot 5. Herbergen en tavernes van

klasse 1 hebben heel weinig fouten terwijl deze van klasse 5 heel weinig bestaansrecht lijken te hebben. Klasse 3 herbergen en tavernes zijn het meest voorkomend in Avonturië.

Indien de spelleider de zoektocht kort wil houden kunnen de Helden al heel snel uitvinden dat Kuftsos zich in de ‘Trompet’ bevindt. Indien hij of zij het wat wenst te laten aanslepen, horen ze dat Kuftsos laatst gezien is in de ‘Lamme goedzak’ het hoofdlokaal van het metselaarsgilde.

Locatie B: ‘De Trompet’

Als de Helden rechtstreeks naar de trompet gaan nadat ze ‘het Zwarte Goud’ hebben bezocht waar ze Adelind Kuftsos eerst hebben gezien, zien ze haar hier praten met drie ruige kerels.

Werp 1d20:

1D20	Resultaat
1-2	De Helden kunnen horen hoe Adelind Kuftsos de drie mannen inhuurt om vanavond iets te overvallen. Ze moeten kruiken vullen met ‘Andergaster cocktail’ (zie beneden) en kruisbogen meebrengen. De plaats van de overval kan in geen geval worden afgeluisterd (het is de Berebelli). De Helden zien enkele dukaten van hand wisselen.
3-10	De Helden kunnen horen hoe Adelind Kuftsos instructie geeft om de Helden in de gaten te houden en haar te verwittigen als de boot afmeert. De Helden zien enkele dukaten van hand wisselen.
11-17	De Helden kunnen niet horen wat er juist wordt gezegd, maar zien enkele dukaten van hand wisselen.

18+	De Helden merken Kuftsos niet onmiddellijk op en zien niets van het gesprek. Ze zien nog net hoe de vrouw wegglipt door een zijdeur van de taverne.
-----	---

Wanneer de Helden naderen zal Kuftsos snel weglopen en de Helden moeten afrekenen met enkele zwaargebouwde kerels (en hun vrienden). Indien ze er hoe dan ook in slagen haar te volgen, zal zij in het geval van één Held deze bevechten op een door haar gekozen plaats. Tijdens deze strijd noemt zij de Held “een vuile samenzweerder” en “een laaghartige volgeling van de naamloze.”

Als de strijd niet verloopt zoals zij had gehoopt zal Kuftsos pogen te ontkomen (wat altijd lukt). Wanneer ze tegenover twee (of meer) achtervolgers staat zal ze verdwijnen in de schaduwen om haar plannen voor vanavond voor te bereiden.

Locatie C: ‘De Lamme Goedzak’

Deze locatie is reeds bezocht door Kuftsos alvorens de Helden er ook maar één voet hebben binnengezet. De verzamelde metsers (2D6 +4) zijn niet bepaald vriendelijk tegenover de Helden. Om niet te zeggen zeer vijandig. Kuftsos heeft hun een leugen vertelt en de handen van deze sterke mannen jeuken om de Helden een koekje van eigen deeg te geven. Op het ogenblik dat de Helden hier binnenkomen horen ze een door Kuftsos omgekochte metser zeggen: “He, jongens, dat zijn die gasten die vanmorgen Kurt hebben in elkaar geslagen, laat ons hen een koekje van eigen deeg geven...”

Hier kunnen de Helden enkel een flink pak rammel verwachten, informatie is hier voor hen niet te halen en een (zeer) snelle aftocht is aan te raden.

DEEL 2. ADELINDS PLAN

DIE NACHT, MET DE RIVIERAAK VASTGEBONDEN aan vier meerpalen, is Kuftsos van plan een aanval op de Magister Impedentae te leiden.

Indien de Helden van de aanval op de hoogte waren en onmiddellijk na het uit- en inladen van de vracht zijn verder gevaren naar Elenvina, volgen Kuftsos en haar handlangers ongezien de boot en gebeurt de volgende scène op een geschikt punt tijdens deze reis.

De reis naar Elenvina duurt bijna twee hele dagen

waarbij de Berebelli aan twee verschillende rivierherbergen aanmeert. Deze locaties zijn zeer geschikt om een aanval op de boot te plannen.

Wanneer de Helden (en Josef) de boot achter laten met enkel Wolmar en Gilda en hun baby aan boord, zullen de drie vechtersbazen deze bemanningsleden ontvoeren en op een veilige plaats vastbinden alvorens hun hinderlaag te spannen. Kuftsos wenst geen onschuldige slachtoffers.

De aanval zal steeds komen op het ogenblik dat alle

Helden (en Josef) in het ruim van de boot zijn - misschien op zoek naar de rest van de bemanning of een dronken Held (of, hoe onwaarschijnlijk ook, Josef) in zijn of haar hangmat probeert te krijgen. Gebeurtenissen tijdens een avondje in de herberg kan je nu zelf wel verzinnen, maar houd er rekening mee dat niet ALLE bezoeken ontaarden in een knokpartij of in een intrige.

ALS DE ROOK OM JE HOOFT NIET WIL VERDWIJNEN

Als de Helden bij de boot blijven maar geen wachtpost uitzetten zullen Kuftsos, Gurt en Willie ongezien posities innemen waarvan ze de ganse zijde van de boot en de deur naar het ruim kunnen onder vuur nemen met hun kruisbogen. Bengt heeft 12 flessen met ontvlambare olie bij zich en is binnen werpafstand van het dek zodat het dit helemaal kan bestrijken met zijn 'Andergaster cocktail'.

Kuftsos sluipt aan boord en schakelt een eventuele bewaker (zelfs een Held) kansloos uit.

Nota: Indien het hier een Held betreft en niet Josef, Wolmar of Gilda) zal deze twee gevechtsronden na het begin van de aanval bijkomen en kan dan acties ondernemen. Hij of zij heeft echter enkel de bezittingen, wapens en uitrusting bij zich die reeds werd meegedragen op de wacht.

Indien er een vuur brand in de kachel van de bemanningskwartieren dekt Kuftsos de schoorsteen af met een vochtige doek en een emmer (er staan altijd wel ergens emmers op een boot) in een poging de bemanning uit te roken.

Indien dit niet het geval is duwt zij in brand gestoken en in olie gedrenkte lappen stof door de schoorsteen met hetzelfde effect. Helden en andere personages worden bevangen door een dikke zwarte rook en moeten iedere ronde een lichaamskrachtproef slagen of cumulatief 1 punt levensenergie per gefaalde proef incasseren. Bovendien tast dit verlies ook andere belangrijke attributen aan. Aanval, Afweer, Moed, en Behendigheid gaan met elke gefaalde proef telkens met één punt naar beneden zolang ze in het ruim en dus in de rook blijven. Eens in de buitenlucht herstellen deze attributen (behalve Levensenergie) zich met 1 punt per ronde.

Voorbeeld: Een Held die twee Lichaamskrachtproeven faalde verliest dus 3 punten



Levensenergie (1 in de eerste gefaalde proef, dus cumulatief 2 na de tweede), en twee punten Aanval, Afweer, Moed, en Behendigheid. Na twee rondes op het dek is de Held weer op het volle vermogen - op de verloren Levensenergie na)

Helden die deuren en/of ramen openen in een poging frisse lucht binnen te laten worden voor hun pogingen begroet op een schot van een kruisboog of een kruik met 'Andergaster cocktail'. Die door de gemaakte opening worden geschoten of geworpen. Er is een kans van 1-5 op 1d20 dat Bengt (of een andere aanvaller die een 'Andergaster cocktail' werpt) de olie over zichzelf heenkiepert vanwege de slechte kwaliteit van de brandbommen. Indien dit gebeurt is er een kans van 1-10 op 1d20 dat de olie reeds brandde.

Deze persoon kan niet anders dan in het water springen in een poging zijn in brand staande lichaam te blussen. Vuur veroorzaakt 2 cumulatieve schadepunten per ronde.

Een 'Andergaster cocktail' die door openingen in

het ruim terecht komt heeft een kans van 1-10 op 1d20 dat de olie een brand sticht binnen een straal van 2 meter³ (1 vak³) van haar landingsplek. Het vuur verspreid zich in een straal van 1 cumulatieve meter³ per ronde. Blussers kunnen per ronde dat ze een succesvolle Moedproef afleggen 2 meter³ blussen (er zijn dus meerdere blussers nodig om de brand te bestrijden).

Indien een Held of ander bemanningslid werd getroffen mag deze persoon een behendigheidspoor afleggen om het vurige projectiel te ontwijken. Indien dit lukt moet je dit afhandelen als een brandhaard. Indien niet, dan vat deze persoon vuur en kan niet anders dan proberen in het water springen in een poging zijn of haar in brand staande lichaam te blussen. Vuur veroorzaakt 2 cumulatieve schadepunten per ronde. En het zal evenveel rondes duren om te doven als de toegebrachte schadepunten alvorens in het water te springen – met bijkomende schade. Elke Held die vuur vat en wil in het water springen zal door een van de kruisboogschutters worden beschoten.

Ook Helden die vanuit het ruim op het dak proberen te komen door de ene deur die naar het ruim leidt zullen worden beschoten.

Het plan van Kuftsos is simpel en effectief, rook de misdadigers uit en arresteer ze wanneer ze op hun zwakst zijn. Spaar de onschuldigen.

HET VUUR UITDOVEN

Terwijl de Helden moeten afrekenen met de aanvallers houden Josef, Wolmar en Gilda zich bezig met het blussen van de vuurhaard.

Nota: Indien dit is gelukt - geef iedere brandhaard 2d6 rondes om geblust te worden - verminderd met -1 per blusser. Gegeven dat het vuur verspreid zich in een straal van 1 cumulatieve meter³ per ronde kunnen blussers (per ronde dat ze een succesvolle Moedproef afleggen) 2 meter³ per persoon per ronde blussen (er zijn dus meerdere blussers nodig om de brand te bestrijden).

Als het vuur is gedoofd (en er geen nieuwe brandhaarden ontstaan in het ruim) gaan de drie pogen af te meren. Daarvoor moeten alle vier de meertouwen worden doorgesneden of losgeknoopt.

Dit duurt normaal 20 gevechtsronden (5 per meertouw) maar indien de touwen worden gekapt kan deze tijd aanzienlijk worden verminderd. Elk touw heeft een BW van 3 en 10 punten Levensenergie, maar aangezien de touwen niet terugvechten doet elke treffer dubbele schade.

Nota: Houd er rekening mee dat de Berebelli zo veel mogelijk intact moet blijven en zeker niet tot zinken worden gebracht of in een vlammenzee worden opgebrand. Josef, Wolmar en Gilda moeten na hun ontmoeting met onze Helden nog verder kunnen leven... Alle toegebrachte schade voegt 1 dag toe aan de reis naar Elenvina maar kan in die tijd wel worden gerepareerd en beschadigd materiaal kan worden vervangen.

Adelind Kuftsos geeft zich niet over. Ze is vervuld van het heilige vuur van Praios en overtuigd van haar grote gelijk. Deze mensen aanbidden de naamloze en moeten worden uitgeschakeld. Het is dus essentieel dat zij tijdens dit gevecht sterft. Manipuleer toegebrachte schade, beschrijf de blik van verstomming in haar ogen als haar levenskracht haar verlaat en laat haar sterven als een waardige vertegenwoordigster van Praios. Het is even belangrijk dat de Helden niet met haar kunnen praten – dit zou haar valstrik tenietdoen en de Helden van hun ‘bestemming’ afleiden. Het enige dat Adelind Kuftsos hen naar het hoofd slingert zijn beledigingen en haar overtuiging dat Praios hen allemaal zal neer bliksemen met zijn heilige vuur.

DE BRIEF

Als de Helden het dode lichaam van Kuftsos onderzoeken vinden ze de brief van Q.F. die Kuftsos ervan op de hoogte brengt dat Lieberung Salzerhaven heeft verlaten. Geef de spelers **Spelershulp #7**.

Alhoewel deze brief meer uitleg verschaft over de identiteit van Kastot Lieberung, is er slechts zijdelings sprake van de valstrik en de valse erfenis en er is evenmin een duidelijk spoor van de herkomst van deze brief – alhoewel de titel Universiteit van Nostria, Zetel van Politieke Geschiedenis veelzeggend is.



OP NAAR ELENVINA

Na deze escapade zullen de Helden er meer dan ooit op gebrand zijn zo snel mogelijk richting Elenvina te reizen, waar het volgende deel van deze serie: “Schaduwen over Elenvina” zich zal afspelen en de Helden een proevertje krijgen van het stadsleven in Avonturië. Josef zal nog steeds zijn lading wijn willen verkopen en wat profijt maken op deze zaak om zijn verliezen te compenseren. De schapenkermis is daar de ideale gelegenheid voor. De Helden van hun kant zullen naar Elenvina willen reizen om hun erfenis op te eisen bij de kantoren van B. Drieger en O. Plichter, Burgerlijke notarissen, Commissarissen

van de Wet.

Indien de Helden plots een tegenzin hebben ontwikkeld kan je hen eraan herinneren dat Elenvina een veel veiligere plaats is voor gezochte misdadigers of een groep rijkswachters laten arriveren op hun huidige meerplaats die aan de plaatselijke bevolking vragen stellen over de Helden. Ze hebben blijkbaar ook posters bij van gezochte bandieten.

Nota: Deze posters zijn niet van de Helden maar van enkele gezochte bandieten die een beetje op de Helden lijken, genoeg reden om uit hun buurt te blijven.

DE REIS

DE VERDERE REIS NAAR ELENVINA VERLOOPT RUSTIG, met enkele de gebruikelijke boerenwagens, koetsen, militaire eenheden en reizigers die de boot passeren over de weg of over de rivier.

Indien je de spelers een spannend moment wil bezorgen kan je de boot laten tegenhouden door een boot van de rivierwacht uit Elenvina. Deze vertegenwoordigers van de wet weten niets van de ge-

beurtenissen in Havena, en hebben enkele lastige vragen over de toestand van de boot. Er zijn enkele (automatisch geslaagde) Charismaproeven van Kapitein Josef nodig om deze vragen tot hun genoegdoening te verklaren.

Het schip van de rivierwacht is bemensd met vijf rivierwachters en staat onderleiding van de riviersergeant Norbert Blau.

APPENDIX

MEESTERFIGUREN

NAAM - PROFESSION

Deze figuren zijn avonturiers en strijders. Zij zijn stadsbewoners en zijn allemaal bekwame vechtersbazen en sommigen kunnen lezen en schrijven.

NAAM - PROFESSION

Deze figuren zijn avonturiers en woudlopers. Zij zijn plattelandsbewoners en verdienen de kost met jacht en visvangst. Velen zijn bekwame vechtersbazen en de meesten onder hen bezitten een schietwapen. Weinigen kunnen echter meer lezen en schrijven dan hun naam.

NAAM - PROFESSION

Deze figuren zijn burgers die de kost verdienen op de rand van de wet. Allemaal hebben ze een dolk verborgen in hun kledij. Sommigen kunnen lezen en schrijven.

NAAM - PROFESSION

Deze figuren zijn gewone burgers maar ook geleerden, rijke handelaars, herberguitbaters of tovenaars. Zij kunnen allemaal lezen en schrijven.

GUSTAV FONDLEBERGER - UITBATER



Gustav is een grote en brede man die altijd vrolijk lijkt en vooral veel (heel veel) te vertellen heeft aan iedereen die het al dan niet wil horen. De meeste van zijn gespreksonderwerpen draaien rond zijn gasten

en de zorg die ze van hem mogen verwachten, het weer, de toestand van de wegen, maar ook over alles

wat er rond hem gebeurt. Gustav kan uren aan een stuk praten als hij daartoe de kans krijgt en is daardoor ook een goede bron van informatie.

Voor de spelleider: Gustav kan best gespeeld worden als een vervelende en opdringerige aanwezigheid, ondanks zijn nuttige functie. Eender welke bestelling van voedsel of drank wordt stevast vergezeld van hersenloos getater over wat hem op dat ogenblik bezighoudt. Gustav is moeilijk te beledigen, maar als er gedreigd wordt met geweld kan hij zeer boos worden en zijn grote lichaam als wapen gebruiken. Eenieder die dreigt met geweld zal hij –met behulp van andere gasten – uit zijn herberg zetten en overlaten aan de nachtelijke wereld en de elementen.

Hij heeft een geladen (maar niet opgespannen) kruisboog onder de bar voor noodgevallen.

MO: 10 AV: 10

SL: 11 AW: 08

CH: 12 TP: 1d6 + 2 (knuppel, verborgen onder de bar)

BE: 10 LE: 11

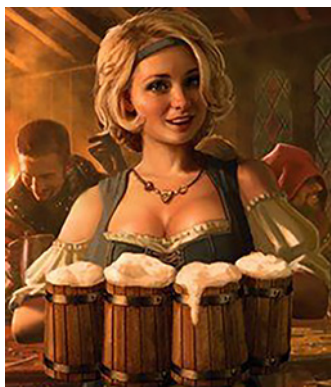
LK: 12 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 12 2 (lederen voorschoot)

MK: 11 Mb: 6

Bezittingen: Koetsherberg, kruisboog en knuppel (onder de bar), Blackie, zijn huiskraai – de kraai imiteert Gustavs spraakwaterval, maar spreekt in zinnen die absoluut geen steekhouden:

“Welkom, spijtig dat u ons zo spoedig verlaat. Fijn u weer te zien, wenst u een weg om op te slapen? Ik heb nog een koets voor u vrij voor maximaal twee nachten. Wenst u een kippetje te drinken?” enz.”

HELGA STIGGERWURT - BARVROUW

Helga is bijna het omgekeerde van Gustav. Ze is lang en mager en zeer zeer zwijgzaam. Als de gelagzaal niet al te vol is, zoals deze avond, blijft ze gewoonlijk achter de bar of in de kelder.

Ze schenkt de pullen vol zoals haar wordt opgedragen door Gustav

maar komt niet aan de tafels om de dranken af te leveren. Dat houdt in dat de weinige klanten – en dus ook de Helden – de hele avond zijn blootgesteld aan het gekakel van Gustav, tenzij ze slim genoeg zijn om zijn aandacht niet te trekken en hun drank aan de bar te gaan halen, zoals de meeste gasten.

Voor de spelleider: Helga bediend de klanten in stilte en zegt enkel iets als de conversatie haar kant opgaat en het onderwerp haar interesseert. Haar blik kan een gesprek doen verstommen...

MO: 12 AV: 10

SL: 10 AW: 08

CH: 11 TP: 1d6 + 3 (sabel, verborgen onder de toog)

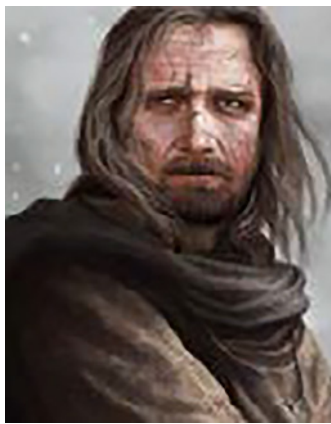
BE: 12 LE: 10

LK: 10 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 10 2 (lederen voorschoot)

MK: 12 Mb: 5

Bezittingen: De kleren die ze draagt en een slaappleats in de herberg.

GUNNAR EN HULTZ - KOETSIERS

Deze twee koetsiers hebben erg weinig te zeggen tegen de Helden. Tegen de tijd dat de Helden de gelagzaal betreden zijn ze al reeds goed op weg om stomdronken te worden. Alhoewel de koets reeds vol zit met passagiers willen ze de Helden laten

meerijden tot aan de volgende koetsherberg (zo'n 40 kilometers) waar ze waarschijnlijk een volgende koetsrit kunnen boeken naar Havena. Ze vragen 1 dukaat per Held maar met enkele charisma proeven kunnen de Helden de koetsiers ervan overtuigen om hen te laten meerijden voor de prijs van 2 daalders. Gunnar en Hultz vragen de betaling op voorhand, om zeker te zijn van de plaats: 'je zal kunnen genieten van het uitzicht tijdens de rit' zegt Hultz schamper terwijl hem wat daalders worden overhandigd. Gunnar en Hultz zullen elke daalder die de Helden hen geven dezelfde avond nog opdrinken.

Voor de spelleider: Gunnar en Hultz 'vergeten' te vermelden dat de plaatsen die de Helden krijgen zijn boven op de koets waar ze zich kunnen vastgrijpen aan de bagage van de passagiers in de koets en achteraan de koets, langs buiten op een plank waar ze moeten rechtstaan en zich stevig vasthouden om er niet af te vallen tijdens de rit. Je kan dit zeer spannend maken, maar laat geen Held vallen, dat zou het avontuur te veel vertragen.

MO: 12 AV: 09

SL: 09 AW: 09

CH: 08 TP: 1d6 + 2 (kort zwaard, gedragen), 1d6 + 1 (Zweep, AV +1, AW -10), 1d6 + 4 (Kruisboog)

BE: 11 LE: 15

LK: 11 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 10 3 (lederen kuras met wapenschild van de koetslijn)

MK: 12 Mb: 5

Bezittingen: De kleren die ze dragen en het geld van de passagiers, een kruisboog (Hultz) en een zweep en kort zwaard (Gunnar), een slaappleats in de gemeenschappelijke zaal van de herberg.

BARONES ISOLDE VON STRÜDELBERG - EDELVROUWE (GRAAD 2)

Isolde von Strüdelberg is een zeer koppige en hooghartige edelvrouw en een geweldige snob. Ze draagt enkel de laatste mode en werp haar kleren weg als ze vuil zijn geworden. Ze is de trotse bezitster van een grote variëteit aan ongewone, elegante hoeden (haar hoedendozen nemen de helft van de bagageruimte op de koets in beslag).



Zij spreekt niet met de 'lagere klassen' en laat Janna al haar conversaties voeren, zoals bestellingen van voedsel en drank en de reservatie van 'haar' ruime in de gelagzaal waarvan de toegang wordt bewaakt door Marie, haar trouwe lijfwacht. Indien de Helden aandringen zullen ze onherroepelijk kennis maken met de stevige vuisten van Marie, waarna Isolde zich terugtrekt in haar afgehuurde vertrekken.

Voor de spelleider: Alle charisma proeven betreffende omgang met Isolde worden met +4 verzwaaard. Deze 'dame' speelt later in de avonturenreeks (in het gedeelte: "De Macht achter de Troon") nog een belangrijke rol als tegenstander van de Helden. Ook zij is een hooggeplaatst lid van de 'Purperen Hand' en heeft agenten in alle lagen van de bevolking. Janna kan worden vervangen door een ander dienstmeisje, maar Marie is steeds aan haar zijde. De Barones is steeds één graad verder geëvolueerd dan de Held met de hoogste graad.

MO: 11 AV: 10

SL: 14 AW: 09

CH: 13 TP: 1d6 + 1 (dolk, verborgen in haar gewaden)

BE: 11 LE: 12

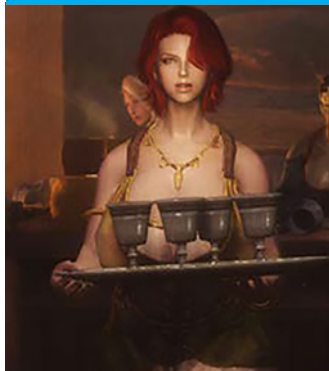
LK: 08 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 11

MK: 12 Mb: 8

Bezittingen: 5 sets kleren in de populaire tinten en de laatste mode. Voldoende hoeden om een regiment mee uit te rusten en geld in overvloed. Houd er rekening mee dat je dit figuur niet te ver weg opbergt, je moet het steeds weer opnieuw aanpassen aan de Helden, zodat ze steeds wat voorsprong op hen heeft.

JANNA – DIENAAR VAN DE BARONES



Janna spreekt zeer weinig, zegt enkel wat hoort, en doet wat haar is opgedragen door mevrouw de barones.

Voor de spelleider: Janna krijgt nooit de kans om te praten met de Helden. Daar zorgt mevrouw wel voor, die al

haar bewegingen nauwlettend volgt. Mochten de Helden er op een of andere wijze toch in slagen om haar afgezonderd van de barones te spreken heeft ze

niets van belang te vertellen.

MO: 09 AV: 10

SL: 11 AW: 08

CH: 10 TP: 1d6 + 1 (Dolk, verborgen in laars)

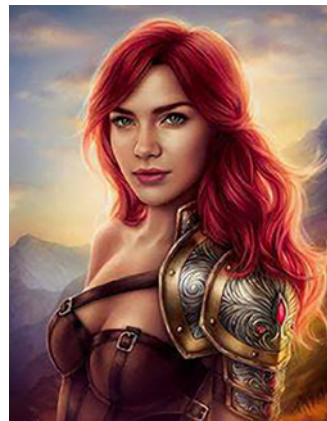
BE: 11 LE: 10

LK: 10 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 13

MK: 11 Mb: 6

MARIE – LIJFWACHT VAN DE BARONES (GRAAD 2)



Marie is een ongebruikelijk struis gebouwde vrouw. Ze draagt donkere en sombere kleding en glimlacht nooit, tenzij ze net een zege heeft behaald – wat vaak niets goed betekend voor degene naar wie zij glimlacht. Zij is reeds 15 jaren in dienst bij de von Strüdelberg familie en is

meer dan capabel om haar taak uit te voeren.

Voor de spelleider: Marie spreekt zeer weinig en wanneer ze dat doet is het meestal een verwittiging om uit haar (en mevrouw von Strüdelbergs) buurt te blijven is steeds aan de zijde van de Barones en is steeds één graad verder geëvolueerd dan de Held met de hoogste graad.

MO: 13 AV: 13

SL: 09 AW: 08

CH: 08 TP: 1d6 + 4 (zwaard)

BE: 11 LE: 15

LK: 14 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 12 3 (lederen kuras)

MK: 13 Mb: 5

Bezittingen: Haar wapens en wapenrusting. Houd er rekening mee dat je dit figuur niet te ver weg opbergt, je moet het steeds weer opnieuw aanpassen aan de Helden, zodat ze steeds wat voorsprong op hen heeft.

ERNST HEIDLEMANN – STUDENT (MEDICUS) / TOVENAAR GRAAD 1



Als Ernst al een antwoord geeft op vragen is dat steeds kort en met een beledigende ondertoon in een poging elke conversatie te stoppen. Hij heeft voor de Helden niets interessants te vertellen en vraagt om met rust te worden gelaten daar hij in het midden

van zijn studies zit en nog veel moet leren alvorens zijn koets stopt in Havena.

Voor de spelleider: Heidlemann moet overkomen als een totaal oninteressant figuur dat hooghartig en onbelangrijk is. Ernst is een tovenaars die net zijn studies heeft aangevangen aan de Universiteit van Havena en een aanhanger van de 'Rode Kroon' een organisatie die net als de 'Purperen Hand' Keizer Hal van de troon wil stoten. Beide organisaties haten elkaar echter en zijn meer bezig met hun geheime plannen dan met de uitvoering ervan. Ernst doet zich voor als een student in de geneeskunde die op weg is naar de Universiteit van Havena. In werkelijkheid is hij op een missie van de 'Rode Kroon' en brengt hij enkele vitale preparaten naar een tovenaars-demonoloog die eveneens behoort tot de geheime groepering en een stoel heeft aan de Universiteit voor Magie aldaar en om verder te studeren bij deze tovenaars. Alhoewel Heidlemann niet weet waarvoor deze preparaten moeten dienen, dienen ze om twee aan demonologie eigen ziektes te bestrijden waar Dr. Smidt aan lijdt: 'verlicht spierverslapping' en 'herstel kracht'. Details hierover kan je vinden in het artikel "Magische ziektes in Avonturië." De 'Rode Kroon' speelt een belangrijke rol in een volgend deel van deze avonturenreeks. Indien de Helden toevallig zouden te weten komen wie Heidlemann echt is, zal hij proberen hen te vergiften of enkele vechtersbazen in te huren om hen een lesje te leren over nieuwsgierigheid en hoe dat steeds opnieuw weer de kat dood. Als de Helden op een haartje na dood geslagen zijn zal hij "Stop!" roepen, zich over hen heen buigen en zeggen: "Ik heb zoniet je leven gered! Beschouw dit als een waarschuwing, de enige die je krijgt..." De dreigende ondertoon is zeer duidelijk.

MO: 08 AV: 10

SL: 13 AW: 08

CH: 12 TP: 1d6 + 2 (kort zwaard)

BE: 10 LE: 11

LK: 09 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 11

MK: 10 Mb: 10

Bezittingen: Heidlemanns lederen reiskoffer bevat zijn geld (400 dukaten, 43 daalders en voldoende stuivers en kreuzers om deze niet te vaak boven te moeten halen), zijn persoonlijke bezittingen, 8 preparaten voor de tovenaars- demonoloog, Doctor Smidt aan de Universiteit.

PHILLIPPE DESCARTES – GOKKER EN EX-HUURLINGENLEIDER (GRAAD 5)



Descartes geeft de indruk een gokker te zijn met weinig ruggengraat en een smaak voor de betere dingen des levens. Voor de spelleider: Je kan Phillippe Descartes ook gebruiken als een soort James Bond. Hij

is dan een geheim agent van een organisatie die de keizer trouw is en die gebruikt maakt van de Helden om zijn vuile werk op te knappen. Daartoe bezorgt hij hun op mysterieuze wijze de benodigde hints en tips (steeds in vermomming of zelfs ongezien vanuit de schaduwen). Hij zal ook steeds paraat zijn wanneer de Helden onverwachts in serieuze moeilijkheden raken (met bijvoorbeeld de wet – indien ze de misdaad waarvoor ze zijn gearresteerd NIET hebben gepleegd, of in het geval ze dreigen te worden overmeesterd door een grote groep tegenstanders. Ook hier weer in vermomming of ongezien vanuit de schaduwen). Draag er echter zorg voor dat hij niet AL hun problemen oplost en dat de Helden niet het gevoel krijgen dat ze toch steeds weer zullen worden gered door hun geheimzinnige schaduw...

MO: 12 AV: 12

SL: 14 AW: 10

CH: 14 TP: 1d6 + 4 (zwaard)

BE: 12 LE: 31

LK: 11 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 13 3 (lederen kuras)

MK: 16 Mb: 7

Bezittingen: De kleren die hij draagt en wat hij - of de spelleider – nodig heeft om dit interessante personage tot leven te brengen.

ROLF HURTSIS

MO: 11 AV: 10
 SL: 09 AW: 08
 CH: 06 TP: 1d6 +3 (entermes)
 BE: 12 LE: 12
 LK: 13 BW: 1 (gewone kledij)
 WN: 10
 MK: 13 Mb: 5

DE OVERVALLERS

MO: 11 AV: 10
 SL: 10 AW: 09
 CH: 10 TP: 1d6 +1 (knuppel; een van deze bandieten heeft bovendien een kruisboog)
 BE: 11 LE: 9 of minder*
 LK: 12 BW: 1 (gewone kledij)
 WN: 10
 MK: 12 Mb: 5

* Alle bandieten, met uitzondering van Knud, werden gewond in de strijd om de koets, daarom hebben ze een verlaagde levensenergie. Als je wat variatie wenst verdeel dan gewoon 25 punten onder de bandieten met geen enkele score hoger dan 9.

KNUD KNUDSON, EX-HOUTHAKKER (GRAAD 6)

MO: 13 AV: 13 (9)
 SL: 11 AW: 11 (5)
 CH: 05 TP: 2d6 + 2 (Tweehandige strijdbijl)
 BE: 13 LE: 15
 LK: 15 BW: 1 (gewone kledij)
 WN: 10 3 (lederen kuras)
 MK: 13 Mb: 5

MAGNUS ALTRECHT – ERVAREN RIJKSWACHTSERGEANT (GRAAD 10)

MO: 14 AV: 15
 SL: 11 AW: 12
 CH: 08 TP: 1d6 +2 (zware dolk), 1d6 +4 (zwaard)
 BE: 13 LE: 49
 LK: 14 BW: 1 (gewone kledij)
 WN: 11 3 (lederen kuras)
 MK: 23 Mb: 7

5 RIJKSWACHTERS (GRAAD 2)

MO: 12 AV: 10
 SL: 11 AW: 08
 CH: 10 TP: 1d6 +1 (dolk), 1d6 +2 (kort zwaard), 1d6 +2 (speer)
 BE: 11 LE: 12

LK: 12 BW: 1 (gewone kledij)
 WN: 12 4 (Kettinghemd, schild en helm)
 MK: 12 Mb: 6F

JOSEF KWARTIJN, SCHIPPER (GRAAD 2)

MO: 10 AV: 11
 SL: 11 AW: 08
 CH: 14 TP: zie wapens
 BE: 12 LE: 14
 LK: 12 BW: 1 (gewone kledij)
 WN: 11 3 (lederen kuras, nooit gedragen in de stad)
 MK: 11 Mb: 6
 Wapens: entermes, (AW -1) 1d6 +3, kruisboog 1d6 +4

**WOLMAR EN GILDA, SCHIPPERS (GRAAD 1)**

MO: 11 AV: 10
 SL: 11 AW: 08
 CH: 11 TP: 1d6 +0 (mes), 1d6 +3 (handbijl)
 BE: 11 LE: 12
 LK: 11 BW: 1 (gewone kledij)
 WN: 11
 MK: 11 Mb: 6

MAX ERNST – MEEDOGENLOZE HUURMOORDENAAR (GRAAD 10)

Ernst heeft een welverdiende reputatie in Havena's dokken als een erg gevaarlijke man die je beter niets in de weg legt. Hij ziet er niet alleen gemeen uit, hij is het ook. Bovendien geniet hij van de pijn die hij bij zijn slachtoffers veroorzaakt. Hij draagt nooit iets anders dan zwarte kleren en spreekt zelden. Als hij iets zegt is het zelden zonder een of andere belediging. Degenen die hem kennen blijven uit zijn buurt. Josef kent de reputatie van Max Ernst en beschrijft hem als: "een meedogenloze moordenaar..."

Voor de spelleider: Ernst is hier om de Helden ervan te weerhouden de edelmannen (zie onderaan-) lastig te vallen. Dit levert hem niet alleen een mooie geldsom op, maar bevestigt zijn reputatie. Hij is er

niet op uit de Helden te doden, maar zal genieten van de pijn die hij veroorzaakt. Hij heeft vroeger gehoord over eerlijke gevechten en besloot al gauw dat hij zich dar niet wenste mee bezig te houden. Geen truc is te listig, geen slag of stoot is te laag bij de grond; het is de veroorzaakte pijn die telt...

MO: 14 AV: 15

SL: 11 AW: 12

CH: 08 TP: 1d6 +2 (zware dolk), 1d6 +4 (zwaard)

BE: 13 LE: 51

LK: 14 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 11 3 (lederen kuras)

MK: 23 Mb: 7

CEDRIC EN JEAN-BENJAMIN - DRONKEN EDELMANNEN (GRAAD 1)

MO: 11 AV: 10

SL: 10 AW: 08

CH: 10 TP: 1d6 +3 (Rapier)

BE: 11 LE: 12

LK: 10 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 10 MK: 11 Mb: 5

BERNHARDT FUCHS, CARL GOTTHARDT, DIETRICH HORST EN EMMERICH IMMELSCHIED - LIJFWACHTEN (GRAAD 4)

MO: 12 AV: 13

SL: 10 AW: 09

CH: 08 TP: 1d6 +2 (knuppel), 1d6 +2 (zwaard)

BE: 12 LE: 12

LK: 13 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 12 3 (lederen kuras)

MK: 12 Mb: 7

2D6+4 METSERS (GRAAD 1)

MO: 12 AV: 11

SL: 10 AW: 08

CH: 09 TP: 1d6 -3 (vuisten)

BE: 12 LE: 10

LK: 13 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 10

MK: 12 Mb: 5

ADELIND KUFTSOS, PREMIEJAGER (GRAAD 5)



Adelind Kuftsos is reeds zes jaar een gedreven premiejager. Anders dan haar meer brute tegenhangers en collega's concentreert zij zich steeds op één enkel doel en bestudeert ze het doen en laten van haar prooi

tot er geen twijfel mogelijk is over de schuldvraag. Daarna werkt zij steeds een plan uit dat zij nauwgezet uitvoert met behulp van plaatselijk ingehuurd hulp. Kuftsos heeft een goede reputatie bij de wetsvertegenwoordigers van Albertaina, omdat zij haar prooi vaker levend dan dood binnenbrengt. Zij volgde Kastor Lieberungs spoor vanaf Salzerhaven tot in Kyndoch, waar ze hem gaat confronteren met zijn foute levenskeuzes. Spijtig genoeg weet zij niet dat haar prooi ligt te rotten in de wouden ten noorden van Havena en dat haar prooi een dubbelganger is die ongetwijfeld de verkeerde identiteit heeft aangenomen...

MO: 13 AV: 14

SL: 12 AW: 11

CH: 09 TP: 1d6 +1 (Dolk), 1d6 + 4 (zwaard)

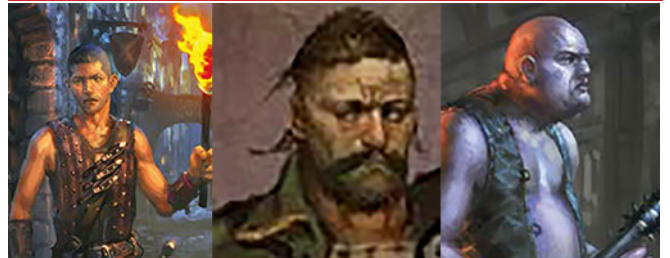
BE: 14 LE: 35

LK: 13 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 10 3 (lederen kuras)

MK: 10 Mb: 8

BENGT, GURT EN WILLIE, DE DRIE HANDLANGERS (GRAAD 2)



De drie vechtersbazen ingehuurd door Adelind Kuftsos voeren af en toe echte werkzaamheden uit in de dokken van Kyndoch als hulp-van-buiten-af. De drie zijn niet bepaald slim of loyaal. Indien de Helden hen kunnen spreken voor de aanval op de boot en hen wat goud toestoppen kunnen ze makkelijk worden overgehaald om de plannen van Kuftsos te onthullen.

Voor de spelleider: Telkens wanneer een van de drie

6 of meer punten levensenergie verloren heeft, moet Kuftsos een Charismaproef afleggen om de vechtersbazen ervan te overtuigen te blijven voortvechten. Indien deze proef faalt vluchten de drie.

MO: 11 AV: 11

SL: 09 AW: 08

CH: 08 TP: 1d6 + 4 (zwaard, Gurt en Willie hebben bovendien een kruisboog)

BE: 12 LE: 12

LK: 13 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 11 3 (lederen kuras)

MK: 14 Mb: 5

NORBERT BLAU – ERVAREN RIVIERWACHTSERGEANT (GRAAD 10)

MO: 14 AV: 15

SL: 11 AW: 12

CH: 08 TP: 1d6 +2 (zware dolk), 1d6 +4 (zwaard)

BE: 13 LE: 49

LK: 14 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 11 3 (lederen kuras)

MK: 23 Mb: 7

5 RIVIERWACHTERS (GRAAD 2)

MO: 12 AV: 10

SL: 11 AW: 08

CH: 10 TP: 1d6 +1 (dolk), 1d6 +2 (kort zwaard), 1d6 +2 (speer)

BE: 11 LE: 12

LK: 12 BW: 1 (gewone kledij)

WN: 12 4 (Kettinghemd, schild en helm)

MK: 12 Mb: 6

SPELERSHULP

SPELERSHULP #1



SPELERSHULP #2: ROLF HURTSIS

De figuur die met een manische blik in de ogen op je toestormt komt je zeer bekend voor onder al dat vuil en de verwaarloosbare restanten kledij. Plots weet je het weer... dit is Rolf Hurtsis, je jeugdvriend. Maar wat is hij verandert... zijn huid zit vol zweren en rijpe puisten waar er geen schimmelinfectie zit. Zijn kleren hangen in lappen van zijn gespieerde, lenige lijf en er druipst bloed uit zijn mond dat hij zonet uit zijn laatste slachtoffer heeft gedronken.

Een jaar geleden verdween Rolf plots uit je leven nadat hij zich zeer vreemd begon te gedragen. De altijd rustige en beheerste Rolf had plotse woedeaanvallen en was moordzuchtig. Hij werd dan ook al snel gearresteerd door de stadswacht. Het laatste dat je van hem weet is dat hij was ontsnapt uit zijn cel door de tralies te buigen.

En nu zal je hem moeten doden alvorens hij jouw dood...

SPELERSHULP #3

De kantoren van B. Drieger en O. P. Lichter Burgerlijke notarissen,
Commissarissen van de Wet
Tuinweg, Elenvina

Beste K. Lieberung,

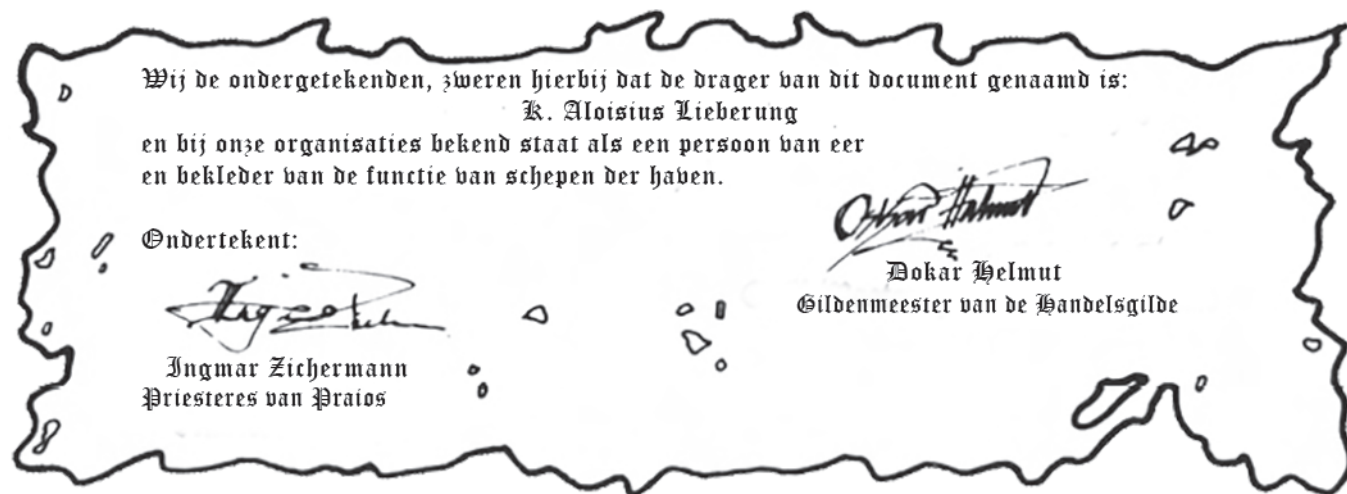
Na lang onderzoek zijn wij tot de conclusie gekomen dat U de enige erfgenaam bent van Baronet Lieberung, overleden eigenaar van het landgoed van die naam in Honingen. Zonder fout kan nu worden bewezen dat U de enige rechthebbende partij bent in de laatste wilsbeschikking van Ludwig, Baronet Lieberung (hierna beschreven als het document van de eerste partij).

Wij, de ondergetekenden, werkend in onze capaciteit als wettige vertegenwoordigers van het eerder vermelde document van de eerste partij verzoeken U als enige rechthebbende partij in dit document om met grote haast contact op te nemen met onze kantoren op bovenstaand adres. U dient daarbij in het bezit te zijn van een onweerlegbaar bewijs van uw identiteit als zijnde Kastor Aloisius Lieberung, ondertekend door twee getuigen. Indien U aan deze voorwaarden kan voldoen zul het ons een genoegen zijn U de titel van Baronet en de eigendomsrechten van het uitgebreide landgoed met landhuis - en een goedgevulde wijnkelder - en de waardepapieren met een geldelijke waarde van 200.000 dukaten te overhandigen. In afwachting van uw aankomst verblijven wij uw respectvolle dienaars,

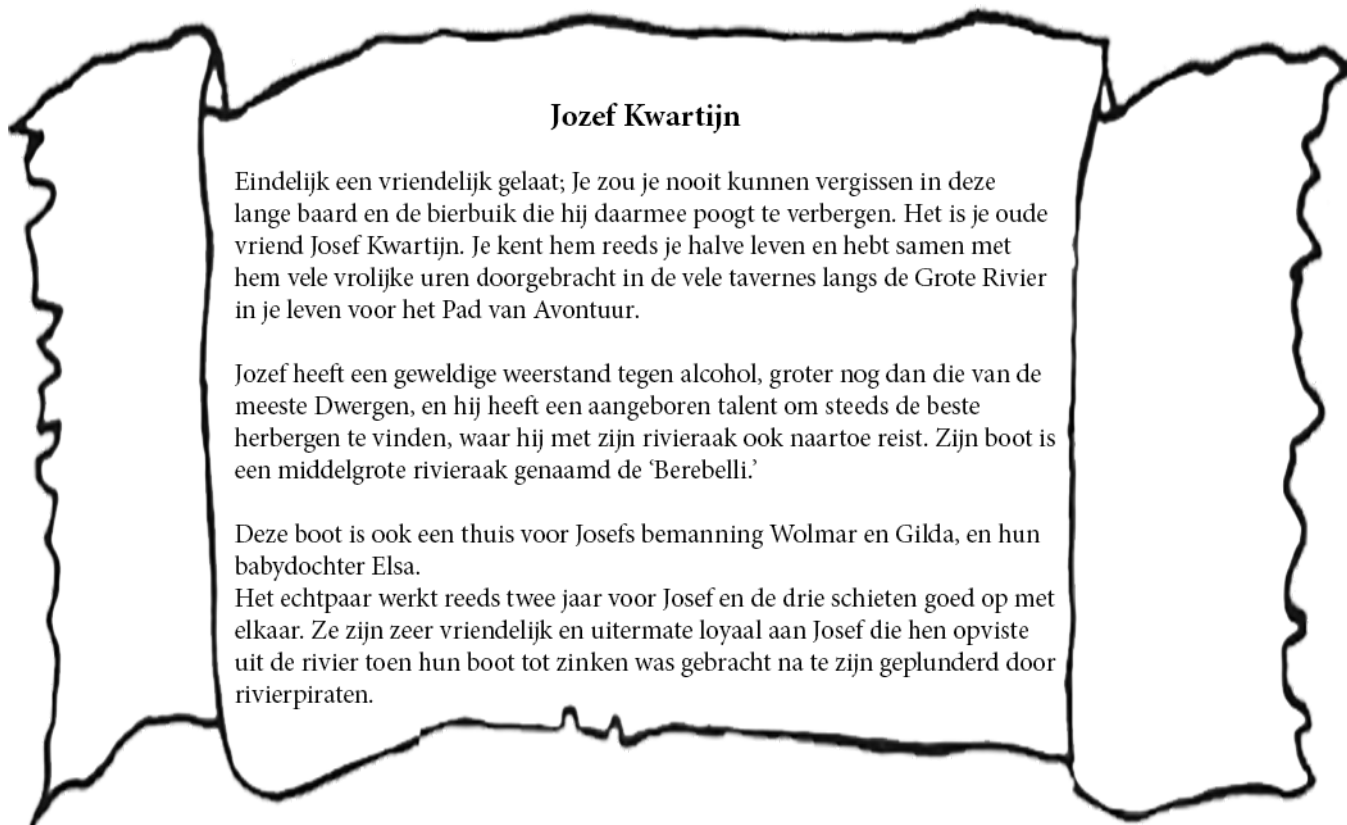
B. Drieger en O. P. Lichter

Gedrukt door Schultz en Friedmann, Havena

SPELERSHULP #4



SPELERSHULP #5: JOSEF KWARTIJN



SPELERSHULP #6: DE SCHAPENKERMIS



De stadstraad en de burgers van

ELENVINA

Kondigen de grote opening aan van de jaarlijkse

SCHAPENKERMIS

die naar gewoonte zal doorgaan tijdens de vierde week van de lente.
De kermis zal 3 dagen duren tijdens de uren met daglicht.

Met genadigde toestemming van zijne excellentie
Graaf Wilhelm von Saponatheim
en zijne hoogheid

Groothertog Leopold von Bildhoven
zal een

Groot Toernooi

worden gehouden tussen de ridders en schildknappen van beide families.

Dit alles naast de gebruikelijke attracties van onze beroemde veemarkt en Albernia's
grootste reizende kermis.



Gedrukt door Schultz en Friedmann, Havena

SPELERSHULP #7: DE BRIEF AAN ADELIND KUFTSOS

Universiteit van Nostria,
Zetel van Politieke Geschiedenis
Voor de persoonlijke attentie van mevrouw Adelind Kuftsos,
De negen sterren koetsherberg
De Havena-Abilacht Weg
Beste mevrouw Kuftsos,
U herinnert zich vast nog wel een bepaalde conversatie die
wij enkele weken geleden hadden in de 'Rode Pelikaan'
herberg te Havena. U vernoemde daarbij uw interesse in een
bepaald genootschap dat ik hier niet ga vernoemen, en in
het bijzonder een persoon die u enkel kende als de 'Magister
Impedimentae.'

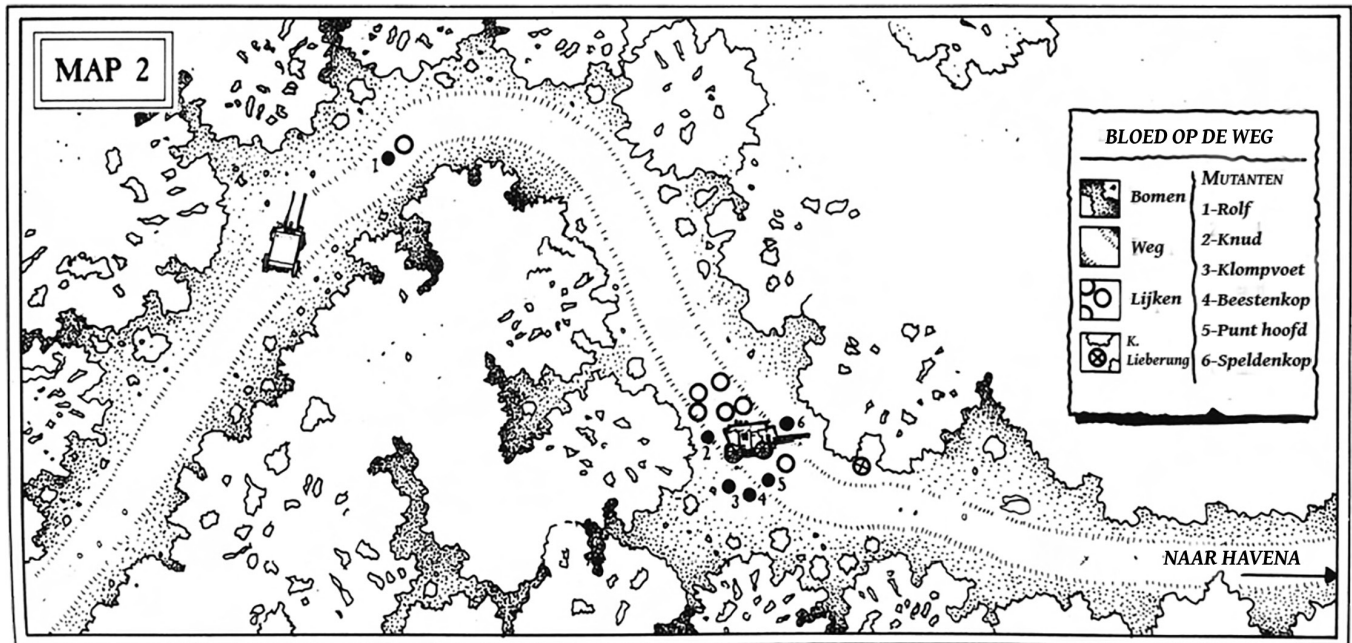
Ik kan u nu verzekeren dat uw verdenkingen juist waren.
Na uw vertrek heb ik enkele delicate onderzoeken gedaan
en ben te weten gekomen dat de Magister Impedimentae een
man is genaamd Kastor Aloisius Lieberung, die het hoge
ambt bekleedt van Schepen der haven in Salzerhaven en
dus ongenaakbaar is in deze stad.
In opvolging van uw plan is Herr Lieberung vanmorgen op de
koets gestapt richting Elenvina om daar zijn erfenis te gaan
opeisen.

In de hoop dat uw plan werkt en we opnieuw een intrigant
tegen onze manier van leven kunnen uitschakelen, verblijf
ik als uw nederige dienaar,

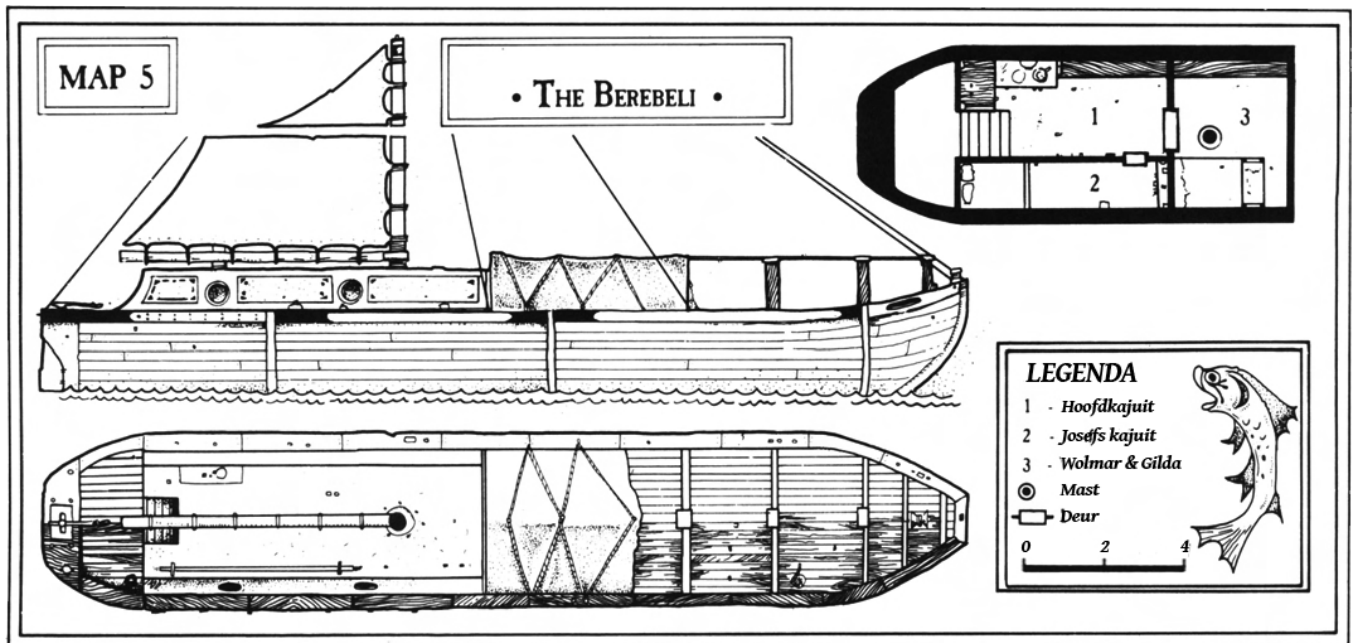
Q.F.

KAARTEN

KAART #1 BLOED OP DE WEG



KAART #3 - DE BEREBELLI



Op deze rivieraak speelt zich een groot deel van dit avontuur af.

KAART #2 KYNDOCH

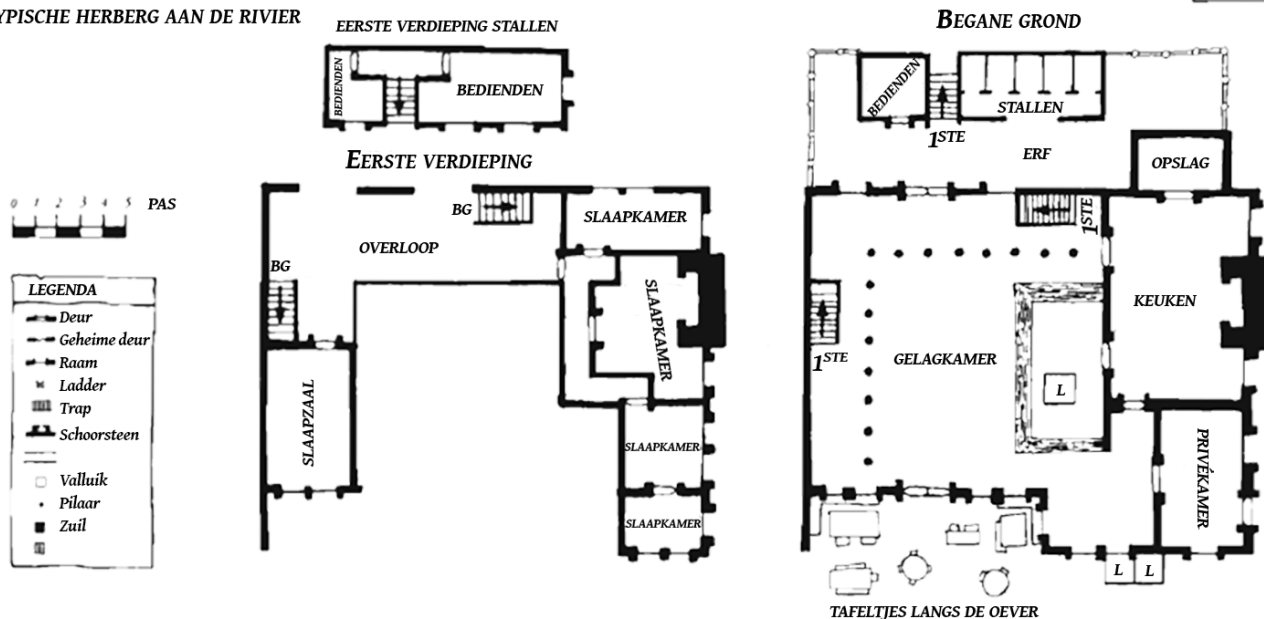


KAART #4 DE BOOTSMANHERBERG

DE BOOTSMAN HERBERG

TYPISCHE HERBERG AAN DE RIVIER

MAP 4



KAART #5 DE STREEK



Indien je dit avontuur wenst te spelen als onderdeel van de grote avonturenreeks, laat deze kaart je zien waarheen onze helden zich zoal gaan verplaatsen. De locatie en het avontuur waarin deze figureert staan hieronder aangegeven.

Nostria - Havena	Verkeerde identiteit
Kyndoch	Verkeerde identiteit
Elenvina	Schaduw over Elenvina

Albenhus (en heel veel rivier)	Dood op de Grote Rivier
Ferdok	De Rusteloze Doden
Gareth	De Macht achter de Troon

STEDEN

HAVENA

De grootste havenstad in het westelijke Middenrijk en de eigenlijke hoofdstad van het prinsdom Albernia ligt aan de monding van de Grote Rivier. Behalve de rijke wijken met riante villa's kan men in de stad ook boerderijen en landbouwgrond en arme buurten waar de huizen elkaar recht houden aantreffen. In het westelijke gedeelte van Havena vindt men het gedeelte van de stad dat in 291 voor Hal werd vernietigd door een zware aardbeving. Deze streek wordt nog steeds beschouwd als vervloekt. Havena is een belangrijk handelspunt en de stad is welvarend, alhoewel haar glorie dagen ver in het verleden liggen.

Bevolking: 25,700 hoofden

Wapenschild: een zilveren kroon boven golvende zilveren lijnen op een blauwe achtergrond.

Regering/Politiek: residentie van Koning Cuanu ui Bennain en koningin Invher ni Bennain, zijn dochter.

Garnizoen: Eén banier elk van de I en II Keizerlijke Alberniaanse Wachters Regimenten, 2 eskadrons van de Adellijke Lijfwachten Regiment "Niamad Bennain" (zwarte cavalerie), 2 banieren van de Haveniaanse Rivierwacht Regimenten (de 'langzwaard'), 1 eskadron Abilactriaanse Lichte Paarden, 100 stadswachten

Tempels: alle Twaalfgoden behalve Firun hebben tempels in Havena, maar binnen elke tempel zijn gebedsplaatsen voor alle twaalf goden.

Bijzonderheden: gebruik van Magie is binnen de stadsmuren verboden, behalve waar het genezende magie betreft.

Belangrijke vakmensen en koopmannen: De kantoren van Gerad Ongswin & Zoon en Alvida Rastburger.

Stad Geschiedenis: Gesticht in het jaar 1869 voor Hal door de leden van een expeditie onder leiding van Admiraal Sanin, werd de jonge stad 200 jaren later bijna vernietigd orken. Na 1611 voor Hal, werd Havena de residentie van de prins. Na de verdwijning van Rohal, werd de fel verzwakte stad geregeerd door verschillende facties van magiërs die echter elk slecht het eigen beland voor stonden, tot Niamad Bennain, een afstammeling van rivier piraten, de magiërs versloeg en een officieel verbod

op het bedrijven van magie instelde. Deze wet werd gedurende een lange tijd gehandhaafd, en werd pas minder hard gehandhaafd in 12 na Hal.

De meest vernietigende gebeurtenis in haar geschiedenis overkwam Havena op 16 Ingerimm in 291 voor Hal toen de stad werd getroffen door een tsunami gezonden door Efferd die woedend was op het gebrek aan respect dat de inwoners ten toon spreiden. Deze 'Zondvloed van Toorn' liet slechts 5.000 van de oorspronkelijke 60.000 inwoners in leven.

Stemming in de Stad: Loyaal aan Efferd ("één tsunami volstaat, dank U") en zeer zakelijk, met een traditioneel Alberniaanse instelling ("geen winstmarge, geen zaken"); alhoewel de gouden dagen van de dokken van Havena lang vervlogen zijn is het nog steeds de belangrijkste handelshaven aan de westelijke kust van het Middenrijk. De Cultus van Boron en de magiërgilden worden allebei zeer gevreesd en met wantrouwen bejegend.

verkrijgbaarheid van goederen	
Overvloedig	1-16 op 1d20
Gemiddeld	1-12 op 1d20
Schaars	1-7 op 1d20
Zeldzaam	1-5 op 1d20
Zeer zeldzaam	1-4 op 1d20

KYNDOCH (KAART #2)

Van zodra Kyndoch door de Thorwalers onder Djannan ui Bennain werd opgericht werd het een koninkrijksstad gelegen aan de rand van het Windhagen Gebergte.

De stad ligt op de zuidelijke bank van de Grote Rivier, in de nabijheid van de plaats, waar de Rodasch Rivier samenvloeit met de Grote Rivier. Een veerboot verbindt Kyndoch met het lagergelegen stadsdeel op de noordelijke bank in de Noordmark Baronie Kyndoch.

De haven van Kyndoch is van groot belang voor de handel, maar daarnaast zeker ook als handelsplaats voor alle smokkelwaar van het gebied. De stad lijkt fatsoenlijker, dan ze in werkelijkheid is.

Van hier komt ook de Kyndocher gierstbrij, een eenvoudige maar stevige maaltijd.

De streek telt ook vele wijngaarden en vele vruchtbare en gecultiveerde landbouwgebieden.

Tempels: Travia (1022 v. Hal, herbouwd in 1006 v. Hal), Phex (1026 v. Hal, herbouwd in 1017 v. Hal), Efferd (1029 v. Hal)

Handelswaren: Hout, Landbouw (Oogst en Koren) en Wijn

Garnizoen: Eén Bannier Stadswachters en meer dan duizend soldeniers. Tot de oorlog in Albernia ook een bannier Koninklijke Piekeniers

Persoonlijkheden: Stadsmeester Efferdan Windock

Herbergen en Tavernes: Herbergen: 'De Golfbreker,' 'de Riviervader,' 'de Koetsier,' en 'de Mohaganieboom, Tavernes: 'Het wilde zwijn,' 'Het Zwarte Goud,' 'De Trompet,' 'De Lamme Goedzak.'

Aantal inwoners: 1400 (1034-1029 v. H), 1300 (1026 v. H), 1250 (1022 v. H), 1200 (1017 v. H), 1150 (1006 v. H)

Oprichtingsdatum: 150 v. H, op de ruïnes van een oude Bosparaanse nederzetting.

Regeerder: Stadsmeester Efferdan Windock

Demografische ligging: Windhagen

Politieke betekenis: Rijksstad

Belangrijke verkeerswegen: Rijksstraat no.3, De Grote Rivier.

Wapenschild: Het wapenschild van Kyndoch is verdeeld in een diagonale linkerzijde met een gouden Drakenhoofd op rood en een onderliggende rechterzijden met daarop drie diagonale verbindingsrivieren van zilver op blauw.

ELENVINA

Elenvina, is een van de grootste steden in Albernië en de hoofdstad van de Noordermark, gelegen aan de Grote Rivier. Deze grootstad is een belangrijk commercieel centrum en sinds het Jaar van het Vuur de zetel van de opperpriesters van de kerk van Praios en die van het centrale koninkrijk. Voor deze laatste werden de kanselarijen waar het bestuur zich bezighoudt met de wetten en belastingen overgebracht in een verstevigde vesting met een eigen garnizoen. Van de macht van de hertogen getuigen talrijke Triomfbogen, waarvan de meest bekende de Noordenmark toren is. In de stad heerst behalve voor de strikte regeling die geldt voor studenten en faculteit van de magische academie een verbod op het gebruik van magie.

Vroegere namen: Jelenvina

Huidige Tempels: Praios: Fort van de Orde van Praios (1037 v. Hal) Phex, Efferd, Travia, Hesinde en Boron hebben kleinere, maar zeer weelderige gebedsplaatsen opgericht op Weihe 30. Firun, 1037 v. Hal).

Vroegere Tempels: Ordehuizen van de Heilige Inquisitie, Orde van de Donder en de Rijks- en Rivierwacht.

Academies: Hertogelijke Strijdersacademie, academie van de Politiek (nu huisvest deze faculteit de Grijs en Blauwe Magiërsacademies), De (vroegere) Magiërsacademies.

Handelswaren: Elenviner Bloedwijn, Smeedkunst goederen, Elenviner doek

Garnizoen: 4 Baniers Elenviner Glaivendragers (een glaive is een paalwapen dat bestaat uit een enkelzijdig blad op een – afhankelijk van de eenheid - twee-tot drie meter lange paal.), Het Zonnenlegioen (Orde van Praios), de Rijks- en Rivierwacht

Persoonlijkheden: Hartuwal Gorwin van de Grote Rivier, Frankwart van de Grote Rivier, Ruane van Elenvina,

Herbergen: De riviervader, De triomfboog

Tavernes: de enterhaak, de bloedworst.

Aantal inwoners: 12 200 (1034 v. Hal), 12 000 (1032 v. Hal), 12 200 (waarvan 200 Dwergen, 1029 v. Hal), 7000 (waarvan 150 Dwergen, 1027 v. Hal), 7034 (waarvan 151 Dwergen, 1026 v. Hal), 4000 (waarvan 150 Dwergen, 1022 v. Hal), 3880 (1017 v. Hal), 3600 (1006 v. Hal)

Oprichtingsdatum: 316 v. Hal, onder leiding van Jel-Horas.

Regeerder: Hertog Jast Gorsam van de Grote Rivier.

Demografische ligging: Tussen het Ijzergesteente en het Windhagen Gebergte.

Politieke betekenis: Stadsmark Elenvina, Hertogdom Noordmark, Middenrijk

Belangrijke verkeerswegen: Rijksstraat no.3, De Grote Rivier, IJzerstraat en Fecadisteeg.

Wapenschild: Het wapenschild van Elenvina is een gouden hertogkroon op een blauw veld boven blauw-zilveren vijfhoeken, die door een golflijn wordt verdeeld.

NIEUWE REGELS EN WAPENS

VALLEN

Een val geldt als een ongecontroleerde verticale sprong waarbij je hard neerkomt. Je hebt geen enkele controle over waar je neerkomt. Een valpartij vindt enkel plaats bij een ongeval of wanneer je wordt geduwd. Schade van een val wordt uitgerekend als hierboven, behalve dat de hoogte waarvan je valt wordt verdubbeld. Om te weten hoeveel schade de val aanricht moet je eerst weten van hoe hoog de Held gevallen is, afgerond naar het eerstvolgende hogere hele getal.

Voorbeeld: een val van 2,4 meter geldt als een val van 6 meter. Werp nu 1d6 en trek het resultaat af van de hoogte van de val. Indien de score 0 of negatief is, is er geen probleem. Indien de score echter positief is ben je hard neergekomen en verlies je 1d6 punten levensenergie per punt verschil. Wanneer er een 6 wordt gedubbeld heb je bovendien iets gebroken tijdens de val. Bij dit verlies van levensenergie moet je bij iedere 1d6 bovendien nog de waarde van je beveiligende wapenrusting tellen. Zware uitrustingen doen veel meer pijn wanneer je hard neerkomt. Een val van 6 meter met een 1d6 resultaat van 2 terwijl je een lederen kuras draagt resulteert in een

verlies van 4d6 +3 punten levensenergie. Dezelfde val met een 1d6 resultaat van 1 zal resulteren in een verlies van 5d6 +3 punten levensenergie. Helden die hard neerkomen zullen bij een resultaat van 1-10 op 1d20 elk vastgehouden voorwerp loslaten.

ANDERGASTER COCKTAIL

Een Andergaster cocktail is een met een brandbaar mengsel gevulde stenen kruik die via een lap stof wordt ontstoken. De herkomst van dit wapen ligt in de oorlog tussen Andergast en Wengenholt waar deze simpele maar doeltreffende bom tijdens de vele hinderlagen gelegd door de troepen van Andergast gebruikt werd als terreurwapen om de huurlingen van de krankzinnige Graaf Baldur Greifax af te schrikken. De houthakkers van Andergast waren zo efficiënt met dit simpele en goedkope wapen dat de 'beschaafde' landen deze uitvinding massaal overnamen. De Middenrijkers noemden het nieuwe wapen 'Andergaster cocktail', omdat ze oorspronkelijk met een mengsel van houtschilfers, olie en hars werden gemaakt. De 'Andergaster cocktail' wordt vandaag de dag nog steeds gebruikt in het Middenrijk.



Werpwapen trefpunten	gewicht	prijs	reikwijdte	
Andergaster Cocktail	2 cumulatieve schadepunten	10	5 stuivers (componenten)	LK x2 in meter

Andergaster cocktail

Afstand	Zeer klein	Klein	Middelgroot	Groot	Zeer groot
Zeer dichtbij	BE +2	BE +1	BE -2	BE -4	BE -5
Dichtbij	BE +4	BE +2	BE +1	BE -2	BE -3
Middelver	BE +8	BE +4	BE +2	BE +1	BE -2

'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.

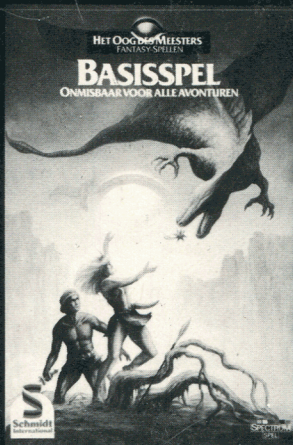


De wereld van 'Het Oog des Meesters'

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.

