

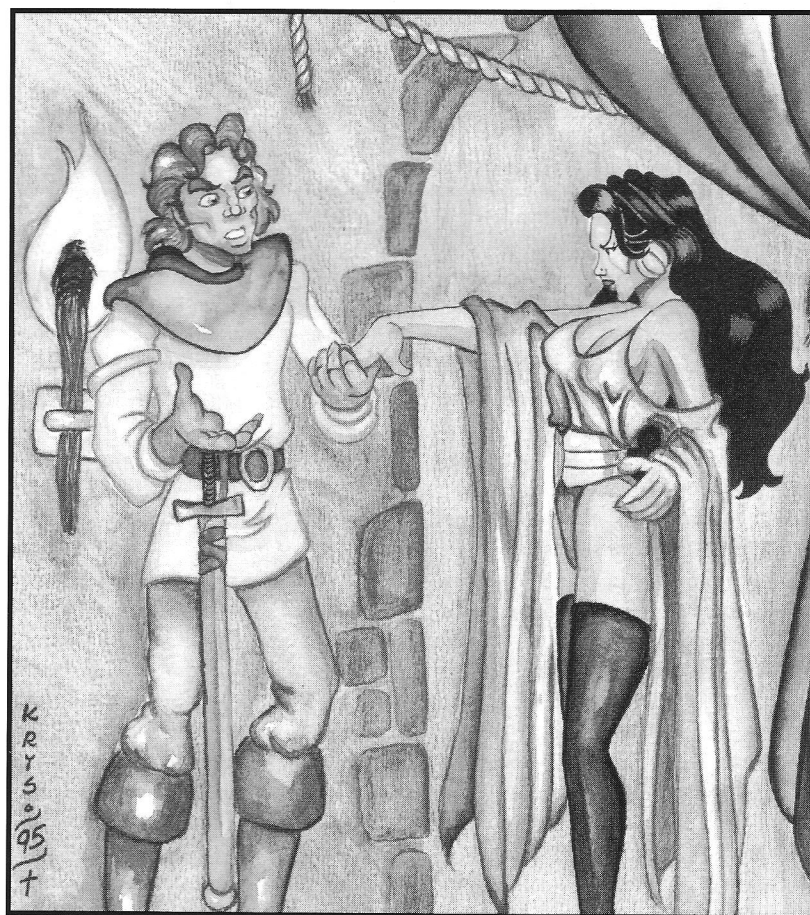
VOOR WIE ZIJN VERLEDEN ACHTER ZICH WIL LATEN

Een Avontuuridee voor elke Fantasy - setting

**Wat gebeurt er als je je
lot in de
handen van een dame
legt?**

Niet helemaal gelukkig stapte Trevor de zaal binnen. Trevor was een lange, rijzige man met een stevige baard en een doordringende helderblauwe blik. Op zijn heup hing Wolfsklauw, zijn vertrouwde slagzwaard. Het leek een eeuwigheid geleden dat hij dit zwaard verworven had. Met niet meer dan een houthakkersbijl in zijn hand had hij het hoofd geboden aan de woeste leider van een bende wildemannen die het domein van zijn heer waren binnengevallen. Hij had het zwaard in eerste instantie als trofee meegenomen, maar heer Dultan had hem ermee leren omgaan en nu leek het alsof het wapen een verlengstuk van zijn eigen lichaam was geworden. Ach, hoe verschillend was die eerste strijd toen van het kluwen van intriges waarin hij nu verwickeld was.

Al maanden lang was hij op zoek naar Frelin de Gladde en zijn bende. De speurtocht naar de bandieten was verward en misleidend geweest, vol doodlopende sporen. Frelin had al die tijd een kat- en muisspelletje met hem



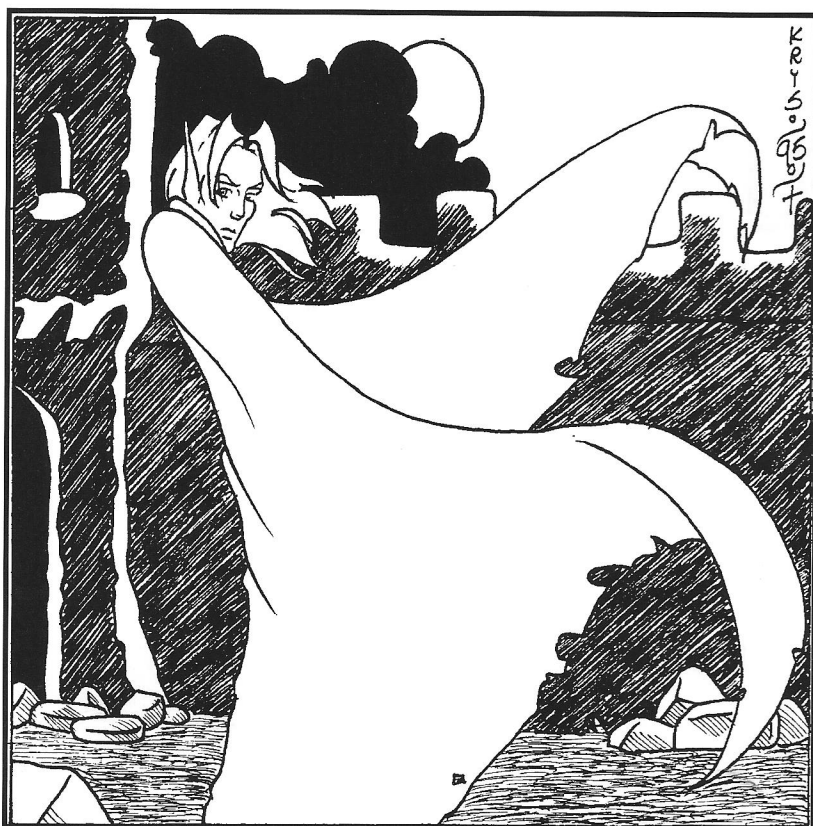
gespeeld, totdat het vuur aan zijn schenen zo warm was geworden dat hij een wel zeer drastische beslissing had genomen. Nee, hier zou heer Dultan niet blij mee zijn. Want Frelin had besloten om in kasteel Wederrots de poort naar de toekomst te nemen.

Voor de spelers

Het is nog redelijk vroeg in de morgen als de helden in de herberg waar ze verblijven door Trevor worden benaderd.

"Gegroet, samen. Mijn naam is Trevor. Ik ben de kapitein van de wacht





hier in IJzerdal. Heer Dultan heeft al veel over jullie gehoord en zou graag eens met jullie praten over een missie die dringend uitgevoerd moet worden."

Trevor kan de helden voorlopig niet meer details geven, maar als ze geïnteresseerd zijn, kan hij voor hen dezelfde dag nog een ontmoeting met heer Dultan op touw zetten.

Heer Dultan vertelt de helden dat er in de ruïnes van kasteel Wederrots, aan de kust, een poort naar de toekomst zou bestaan. Er doen bovendien geruchten de ronde als zouden verschillende gevaarlijke vogelvrijverklaarden via die poort gevlucht zijn. Zo weet hij met quasi-zekerheid dat Frelin de Gladde minder dan een week geleden langs hier het hazepad gekozen heeft. Het gevaar bestaat dat te veel onpure types hun weg naar kasteel Wederrots zullen vinden en een potentiële dreiging voor IJzerdal zullen vormen in de toekomst. Heer Dultan zou die poort -indien ze bestaat- dan ook graag vernietigd zien.

Voor de meester

De ruïnes van kasteel Wederrots herbergen inderdaad een uiterst ongewo-

ne toekomst voor kandidaat-tijdreizigers. De kerkers onder het kasteel zijn namelijk het hol van een sluwe meermin-vampier, Vrouwe Sailana van Urtezan.

De poort naar de toekomst is niets meer dan een handig bedenkfel van haar geest; het perfecte lokmiddel voor ongewenste individuen die het liefst deze tijd willen verlaten. Bovendien wordt dit type mensen achteraf zelden gemist.

De zogenaamde poort is een gewone spiegel aan het einde van een zaal die onder water staat. De poort zou alleen maar levende wezens doorlaten en geen levensloze materialen zodat "passagiers" verplicht zijn hun uitrusting en wapens achter te laten. Als zij eenmaal hulpeloos in het water zitten te ploeteren, duikt Vrouwe Sailana hen achterna, neemt haar meerminnevorm aan en maakt haar slachtoffers meestal in een kwestie van seconden genadeloos af.

Vrouwe Sailana heeft overigens twee waardevolle handlangers, Dariën de kamerheer (een andere, mindere vampier) en meester Alerion (een magiër).

Kasteel Wederrots

Trevor legt de helden uit hoe ze in kasteel Wederrots kunnen geraken. Na een rit van enkele uren bereiken de helden de kust. Langs een vervallen zandpad reizen ze verder. In de vooravond zien ze in de verte de donkere contouren van kasteel Wederrots tegen de blauwe lucht afsteken. Behalve de zwevende gedaantes van een paar kraaien is er geen teken van leven in de omtrek te bekennen. In de achtergrond slaat de zee op de rotsen met een onregelmatig geruis. Het pad voert de helden tot aan de poort.

De deuren hangen half verrot in hun hengsels en staan zo scheef dat zelfs een paard zonder veel problemen naar binnen kan gaan. Plotseling horen de avonturiers het geflapper van een mantel en bemerken ze tussen de zwarte schaduwen een slanke figuur die blijkbaar op hen staat te wachten. Aan zijn puntige oren te zien, gaat het om een elf.

"Ik groet u, vreemdelingen. Welkom in Wederrots. Mijn naam is meester Alerion, de bewaker van de poort. Gelieve mij te volgen als u uw verleden echt achter u wil laten."

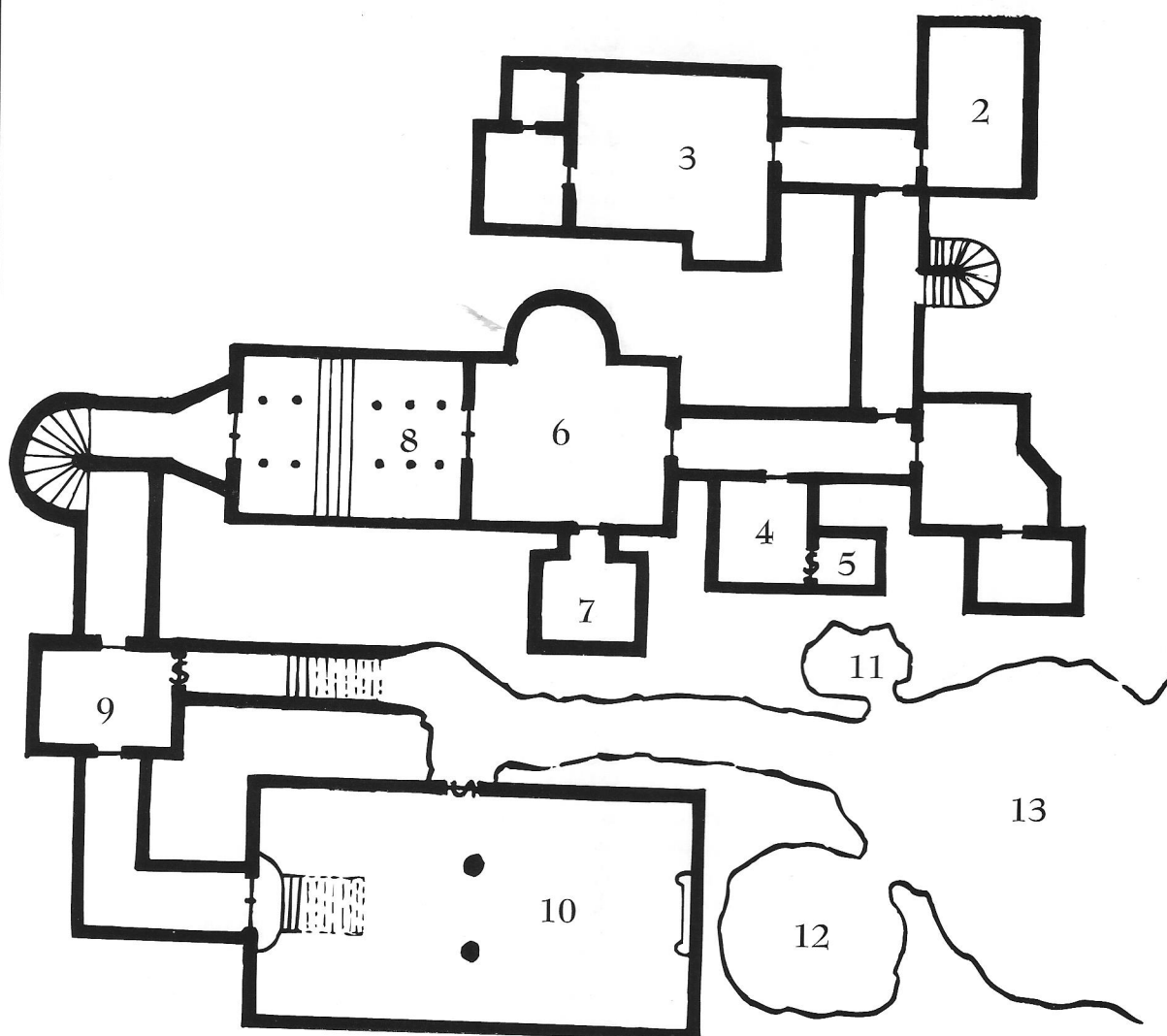
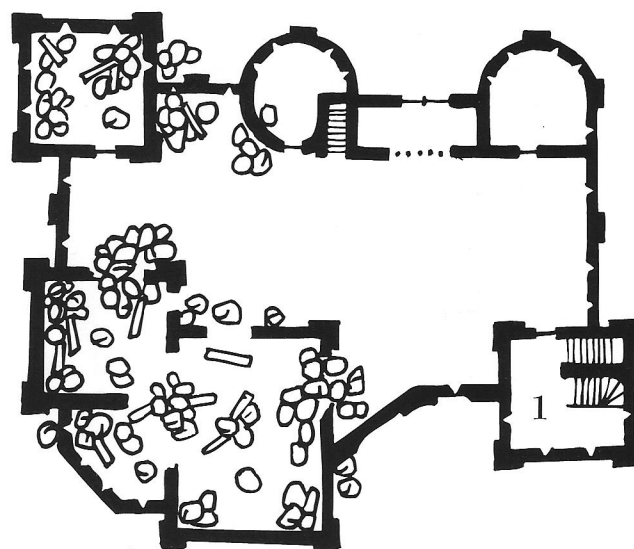
De elf gaat het enige nog intacte deel van het kasteel binnen, de donkere hoektoren. Daar neemt hij de trap naar beneden en hij wenkt de helden hem te volgen. Aan het einde van de trap draait hij naar rechts en leidt de bezoekers naar de gastverblijven (vertrekken 2 en 3) met de boodschap dat ze zich er kunnen verfrissen en wat kunnen rusten. Later zal Dariën de kamerheer hen komen halen.

Alerion heeft geen idee van het kwaad waaraan hij meewerkt. Hij is nochtans een machtig magiër, maar ook stapelverliefd op Vrouwe Sailana. Voor haar zou hij alles doen. En zij houdt hem net genoeg aan het lijntje dat hij vrijwillig haar bewaker wil spelen zonder verder vragen te stellen. Verblind door zijn liefde heeft Alerion dus helemaal niet door dat Sailana en Dariën vampiers zijn. Toch is hij al zo fel in zijn rol ingeburgerd dat het weinig waarschijnlijk is dat hij die zou opgeven als hij de ware toedracht zou kennen. Hij zou zelfs eerder concluderen dat Sailana wel echt van hem zou houden, aangezien ze nooit ge-



Voor wie zijn verleden achter zich wil laten

Kasteel Wederrots



Avontuuridee



probeerd had hem aan te vallen; waarna hij haar nog ferventer zou beschermen. Alerion ziet zijn geliefde overigens slechts sporadisch omdat hij boven de grond in de toren woont.

De helden zijn vrij om ieder moment in actie te komen. Zolang ze niets ongewoons doen gaat alles in Wederrots zijn gang volgens het gebruikelijke ritueel.

Alerion laat een bericht achter voor Dariën en gaat dan terug naar boven. Bij het eerste teken van onraad stormt hij echter naar beneden. Een telepathische noodkreet van Sailana is natuurlijk bij uitstek zo'n teken.

Twee uur na het vallen van de avond komt Dariën zich aan de helden voorstellen. Dariën is een behoorlijk knappe man, maar hij heeft een nogal slijmerig karakter en een irriterend zenuwtrekje aan zijn linkeroog. Hij neemt de avonturiers mee naar de eetzaal (vertrek 6) en bereidt hen een lichte maaltijd in de keuken (vertrek 7).

Dariën heeft vlakbij de eetzaal zijn eigen kamer (vertrek 4). Achter een geheime deur is een kamertje (vertrek 5) waarin Dariën overdag in zijn doodskest ligt te slapen.

Na de maaltijd komt vanuit een aangrenzende zaal (vertrek 8) Vrouwe

Sailana van Urtezan binnen. Ze is een verbazingwekkend mooie vrouw met een bleke huid en rode lippen. Haar ogen zijn van een blauwig groen en ze draagt prachtige schelpen als oorbellen. Haar zoetgevooisde stem is zeer verleidelijk en heeft een charmerende werking.

De Vrouwe legt de helden het concept van de poort naar de toekomst uit. De poort is een spiegel in een met water gevulde zaal. De helden kunnen er alleen 'zelf' doorgaan, dat wil zeggen zonder hun uitrusting. Die moeten ze achterlaten en die dient tegelijkertijd als betaling; Sailana is tenslotte een zakenvrouw, zegt ze. Waar in de toekomst de poort precies uitkomt, weet ze niet. Dat risico berust bij de passagiers.

Normaal brengt Sailana de kandidaat-tijdreizigers naar vertrek 9 waar ze zich van hun kleding en bezittingen kunnen ontdoen. Daarna gaan ze naar vertrek 10 waar ze in het water moeten waden en naar de spiegel moeten zwemmen. Achter hun rug sluit Sailana de deur en springt in het water, waar het onderste deel van haar lichaam in een vissestaart verandert. Met de ware furie van een vampier valt ze vervolgens de hulpeloze slachtoffers

in het water aan, profiterend van alle voordelen die het water haar biedt.

Vertrek 9 en 10 zijn via een geheime deur verbonden met een onder water staande grot (13). In een klein inham in de wand (14) liggen de waardevolle voorwerpen die Sailana op haar slachtoffers heeft veroverd (vrij door de meester te bepalen).

In grot 12 ligt de doodskest waarin Sailana overdags slaapt. Aangezien de invloed van het licht ondergronds en onderwater niet onmiddellijk merkbaar is, kan Sailana eventueel ook tijdens de dag wakker zijn, alhoewel ze toch verkiest dan te slapen. Tegen daglicht kan ze vanzelfsprekend niet. Als ze ooit dringend hulp nodig heeft, zendt ze een mentale boodschap naar haar twee compagnen, die haar onmiddellijk ter hulp snellen.

Einde van het avontuur

Op een bepaald moment zullen de avonturiers hun 'aanval' moeten beginnen. Alerion en Dariën vechten tot het einde, Sailana probeert te ontkomen als de zaken te link worden. Zij kan eventueel een belangrijke tegenstandster van de spelers worden die lange tijd op wraak zint. En het is niet bepaald gunstig om op de zwarte lijst van een vampier te staan. De meester moet ook voor eventuele toekomstige ontmoetingen onthouden dat Sailana het liefst in het water vecht omdat ze daar een natuurlijk voordeel heeft op de meeste tegenstanders. Als de helden de spiegel in vertrek 10 willen vernietigen is dat absoluut geen probleem. Het gaat immers om een gewone spiegel. Het grootste probleem is waarschijnlijk erbij geraken.

Helden die in hun opdracht slagen mogen rijkelijk met ervaringspunten worden beloond, zeker als ze er ook in slagen Sailana zelf een kopje kleiner te maken.

Alternatieve eindes zijn niet uitgesloten. Avonturiers die bijvoorbeeld graag een deal sluiten met Sailana om meer slachtoffers voor haar te zoeken, verdienen evenzeer een beloning.

KV

