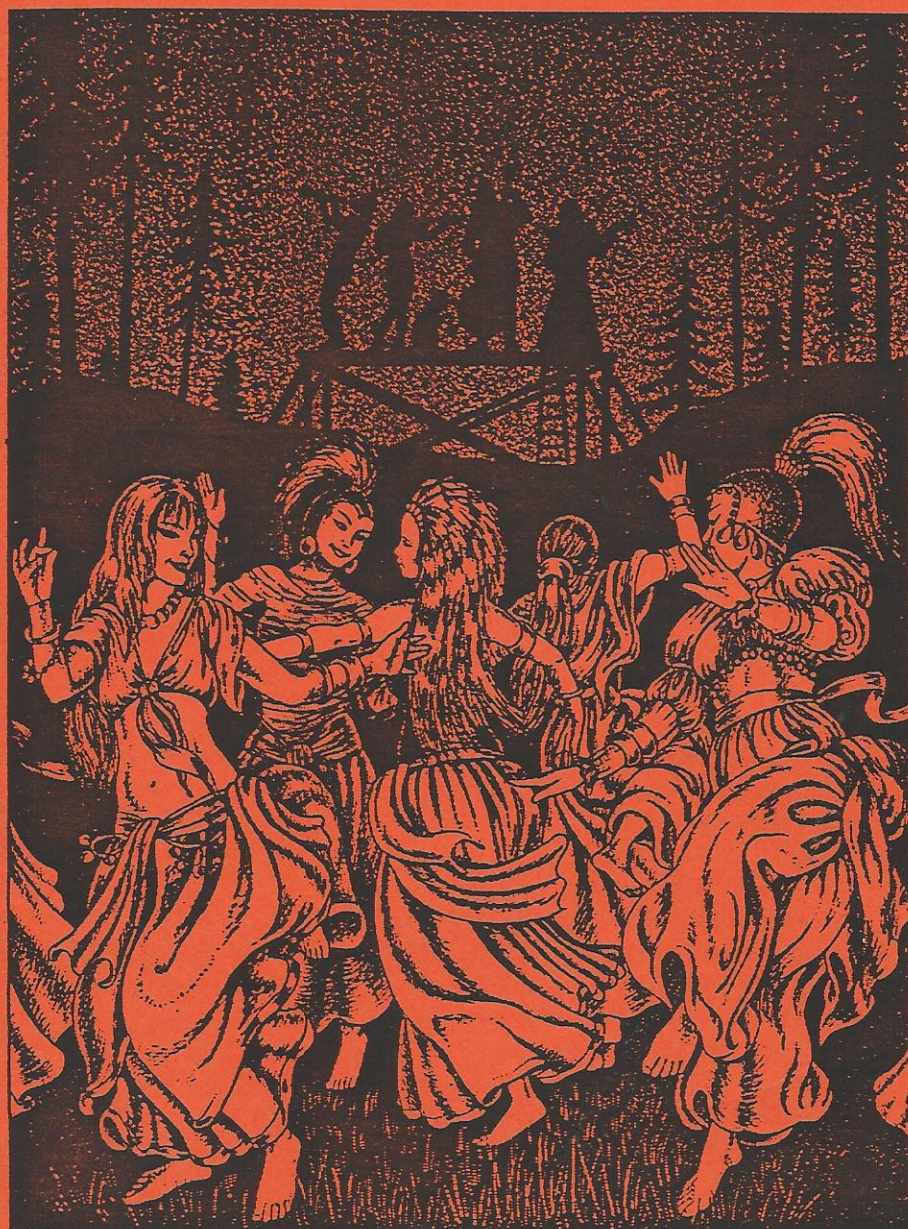


# Heksennacht

Een Avontuur voor een Meester  
en 3-5 Helden van de 3e-7e Graad  
vanaf 14 jaar



in eigen beheer uitgegeven door Odm Drachten

Prijs: f 5,75



# Heksennacht

Door Sandra Stöcker

Een Avontuur Voor de Meester  
en 3-5 Helden van de 3-7e Graad  
vanaf 14 Jaar

De illustraties werden getekend door  
Ina Kramer en Arnold Zwanenburg

vertaald in het nederlands door  
Jan Zwanenburg

## Inhoud

|                                        |    |                                            |    |
|----------------------------------------|----|--------------------------------------------|----|
| Achtergrond                            | 2  | De Vogelkooi                               | 20 |
| Het Avontuur (Informatie v.d. meester) | 3  | Na de Strijd                               | 20 |
| De Heksennacht                         | 4  | Het Eind van het Avontuur                  | 20 |
| De Dans                                | 4  | Appendix                                   | 21 |
| Het Ultimatum                          | 5  | De Heks als Heldentype                     | 21 |
| De Overgave                            | 6  | De Heks in het Spel                        | 22 |
| De Alruin                              | 8  | De Eerste Zeven Heksenbetoveringen         | 23 |
| Het Heksenhuis                         | 8  | 1 Onschuldige Gedaante                     | 23 |
| De Aankomst van de Helden              | 8  | 2 Heksenblik                               | 23 |
| Voor de Rots                           | 9  | 3 Kraaienlokroep                           | 23 |
| Voor het Heksenhuis                    | 10 | 4 Heksenknoop                              | 23 |
| In het Heksenhuis                      | 10 | 5 Heksensteeksel                           | 24 |
| 1 Hal                                  | 10 | 6 Grote Begeren                            | 24 |
| 2 Ontvangstkamer                       | 10 | 7 Zachte Slaap                             | 24 |
| 3 Kooienkamer                          | 10 | De Familair                                | 24 |
| 4 Bibliotheek                          | 11 | De Magie van de Familair                   | 26 |
| 5 Gang                                 | 11 | Gevoelspeiling                             | 26 |
| 6 Keuken                               | 12 | Heks Vinden                                | 26 |
| 6a Bezemkast                           | 12 | Zintuigoverdracht                          | 26 |
| 7 Kaartenkamer                         | 12 | De vijf bekende Familairsoorten            | 26 |
| 8 Gang                                 | 14 | Kat                                        | 26 |
| 9 Toverkamer                           | 14 | Uil                                        | 26 |
| 10 Daktuin                             | 14 | Raaf                                       | 27 |
| 11 Kledkamer                           | 15 | Pad                                        | 27 |
| 12 Slaapkamer                          | 15 | Slang                                      | 27 |
| 13 Zolderkamer                         | 15 |                                            |    |
| 14 Telescoopkamer                      | 16 |                                            |    |
| Hut Hanepoot                           | 18 |                                            |    |
| De Binnenkant van de Hut               | 18 | De Plattegronden van de Lotgevallen tussen |    |
| De Grote Strijd                        | 19 | blz 14 en 15                               |    |



## Achtergrond

*Zo zou het avontuur Heksennacht voor de helden van uw spelronde kunnen beginnen:* Jullie bekijken twijfelend de grote raaf, die al sinds meerdere uren boven jullie cirkelt. Misschien was het toch niet zo'n goed idee geweest, de raad van de oude vrouw op te volgen. Gisternacht zat een reusachtige uil op een tak boven jullie kamp en keek jullie strak aan met zijn gloeiende ogen. Bij zonsopgang verscheen de raaf. Het was duidelijk, dat de dieren jullie observeerden. Tot nu heeft de raaf nog geen aanstalten gemaakt, jullie aan te vallen; maar hij schijnt over intelligentie te beschikken: Wanneer de strijder de boog op hem richt, laat hij zich met samengevouwen vleugels vallen en verdwijnt in de dekking van de bomen, om pas minuten later weer voorzichtig op te duiken. De tovenares slaat de boog weg: "Laat die domme dingen toch. We weten niet, wie de vogel stuurt, misschien is hij ons vriendelijk gezind. In ieder geval zal niemand het leuk vinden als wij zijn huisdier doden!" Zacht vloekend hangt de strijder de boog op zijn rug en bekijkt somber het dichte kreupelhout van het bos. Ging daar niet een donkere schaduw voorbij? Jullie hebben allen het gevoel dat jullie door vele kleine ogen worden bespied. Waarom, bij alle goden, zijn jullie dan ook niet op de handelsweg gebleven, maar hebben jullie dit verlaten bospad genomen? Alles begon drie dagen geleden. Jullie zijn de handelsstraat van Donderbeek naar Gareth langsgelopen in de hoop, in de keizerstad een paar dukaten te kunnen verdienen. Jullie buidel was zo leeg als de herenpan van een Ork. Bovendien bestond het zogenaamde "nachtleven" van Donderbeek uit een paar kroegen, waar oude boeren uren lang aan een glas bier nipten. Geen goede plaats voor avonturlustige personen zoals jullie, en daarom zijn jullie weggegaan. Kort na Donderbeek zat een oude, in lompen gehulde vrouw op de stoeprand. Toen ze jullie aan zag komen bekeek ze jullie onderzoekend, en begon toen zacht te grinniken. "Ha, jonge kerels", riep ze jullie toe, "jullie lopen langs de straten als laffe boeren. Waarom zijn jullie dan ook niet moedig

genoeg, de kortere weg te nemen !"

"Hoor, oude" riep de strijder onbeheerst, "wij weten van geen kortere weg, en laf zijn we al helemaal niet !"

"Nou", meende de vrouw, "waarom nemen jullie dan het bospad niet?" Plotseling zagen jullie, dat een smal pad, dat jullie nog niet bemerkt hadden, op deze plaats van de weg afboog. "Het loopt midden door de Blautan", verklaarde de oude, "en voert direct naar Gareth. Bovendien is het over drie dagen Zomerzonnewende, en velen zijn bang, het bos om deze tijd te betreden. Het zou daar niet pluis zijn, men vertelt, dat knappe vrouwen in het bos bij zonnewende een feest vieren. Grote schatten zouden ze mee brengen, van gouden borden eten en uit zilveren bekers drinken. Maar wee hen, die ze onuitgenodigd stoort!" Bij het noemen van mooie vrouwen en grote schatten lichtten de ogen van de strijder op, en ook jullie blik richt zich met sterke interesse op het pad. "We zijn niet laf, vrouw", riep de strijder en stapte het bos in, "we zullen dit pad nemen!" Zuchtend hebben ook jullie deze weg ingeslagen. Het pad bleek goed begaanbaar en voerde twee dagen lang zonder resultaat naar het zuiden. Aan de avond van de tweede dag, toen jullie je begonnen af te vragen, of het verhaal van de vrouw niet slechts een sprookje was, dook plotseling de uil op, en daarna de raaf, die nog steeds boven jullie cirkelt. Nu zien jullie, hoe uit de schaduw van het kreupelhout de gestalte van een zwarte wolf tevoorschijn komt, die langzaam nadert.

Jullie houden je wapen klaar, maar bij nader onderzoek blijkt de wolf een grote hond te zijn. Zijn oren staan omhoog, en zijn lange staart zwaait vrolijk heen en weer. Hij blaft een keer kort, draait zich dan om en loopt langzaam in het bos terug. Na kort beraad besluiten jullie hem te volgen, om eindelijk uit te vinden hoe de vork in de steel zit.

De hond loopt langzaam, zodat jullie geen moeite hebben hem te volgen. Na ongeveer een uur verdwijnt hij in het kreupelhout. Jullie denken even, hem te hebben verloren, maar plotseling stapt van achter een boom een slanke, jonge vrouw naar voren. Een



zeldzame aantrekkingskracht gaat van haar uit; ze lijkt sympathiek maar heeft ook iets angstwekkends. De vrouw spreekt jullie met welluidende stem aan: "Weest gegroet, vreemden. Mijn vrienden en ik zijn van plan vanavond een klein feestje te geven. Hebben jullie geen zin, om als muzikanten op te treden? Wij zijn graag bereid jullie voor deze moeite elk met tien dukaten te belonen. O, bedoelen jullie dat jullie niet bedreven zijn in de kunst van het musiceren? Dat maakt helemaal niks uit, met onze instrumenten kan iedereen spelen!"

Jullie laten je tenslotte overreden en volgen haar door het bos.

*Informatie voor de meester:* Als uw spelers op deze plaats in woedende protestroepen uitbarsten ("We gaan niet mee! We vertrouwen haar niet!"), dan moet u ze

erop wijzen, dat het bij dit feest precies om dat avontuur gaat, dat ze zochten. Bovendien is tien dukaten een zeer goed loon; en de buidels van de spelers zijn leeg. Was het niet veel aardiger, om bij aankomst in Gareth een goede kamer te kunnen nemen, in plaats van in de stallen te moeten slapen? Het uiterlijk en gedrag van de jonge vrouw is in ieder geval voldoende om alle mannelijke helden helemaal van haar goede bedoelingen te overtuigen.

*Zo zou de instap in het avontuur kunnen verlopen. Als uw helden zich in een heel ander deel van Avonturië ophouden en voor hen een ander openingsverhaal geschikter was, dan moet het u niet zwaar vallen, het inleidingsverhaal zo te veranderen, dat het beter bij uw heldengroep past.*

## Het Avontuur (Informatie voor de meester)

"Heksennacht" is een avontuur, dat het nieuwe heldentype "Heks" invoert. In dit avontuur moet de meester echter alleen "oude" ODM-heldentypen toelaten, bij succesvolle afloop krijgen de helden de mogelijkheid om heks te worden.

Het avontuur verloopt in de drie gedeelten. Ten eerste de eigenlijke "Heksennacht", die de gelegenheid tot vrij rollenspel biedt. De helden kunnen wat praten met de heksen, om zo iets over de geschiedenis, gebruiken en gewoonten van dit zusterschap te vernemen. In dit deel wordt veel handigheid van de kant van de meester geëist. Hij moet er voor zorgen, dat de helden zich op het feest goed amuseren. Alleen wanneer de helden zich in de gemeenschap van de heksen (of kinderen van Satuarra, zoals ze zichzelf noemen) prettig voelen, zullen ze zich graag met het aanstaande avontuur in laten. Nadat de helden een poosje met de heksen gefeest en voor hen muziek gemaakt hebben, vragen de heksen onze helden om hulp. De afvallige Achaz heeft de opperheks Luzelin ontvoerd. Voor de vrijlating van de opperheks verlangt Achaz de uitlevering van de magische ketel, waarin de heksen hun vliegzaamheid bewaren. De helden worden voor het vervullen van

Achaz' ultimatum gestuurd. Hier moet de meester er beslist voor zorgen, dat Achaz (gemeen lachend natuurlijk) met de ketel ontkomt, zonder Luzelin vrij te geven. Laat u het dus niet tot een gevecht met de heks komen! Nadat Achaz hen bedrogen heeft, volgen de helden het spoor naar haar huis. Gedurende het tweede deel, "In het heksenhuis", zullen de helden proberen, de ontvoerde opperheks en de magische ketel te vinden. Door de zolderkamerkabout Frits of door een blik in de telescoop ervaren ze, dat Achaz nog een hut bezit, waarin ze haar schat bewaard.

Het derde deel, "Hut Hanepoot", beschrijft het zoeken naar de vreemde hut, die op reusachtige hanepoten door het bos loopt. Daar bevinden zich Luzelin en de ketel, door Nirraven, de demonische vertrouwde van de boze heks, bewaakt. Met geluk en handigheid kan het de helden lukken, hem te overwinnen, de ketel terug te veroveren en de opperheks te bevrijden. Als het hen lukt, kunnen ze bij toekomstige avonturen op de hulp van de avonturijnse heksen rekenen.

Wanneer ze het willen en de toelatingsproef doorstaan, worden ze zelfs in hun kring opgenomen.



# De Heksennacht

## *Algemene Informatie:*

De jonge vrouw voert jullie naar een open plek. Daar zien jullie vele mensen, die ijverig aan het werk zijn. Sommigen bouwen een houten podium, anderen richten een kring van stenen in het midden van de lichting als vuurplaats in, weer anderen verzamelen sprokkelhout, en nog weer anderen dekken een lange tafel met lekkere gerechten. Het valt jullie op, dat jullie bijna alleen maar vrouwen zien. Vele katers lopen door de menigte, het zijn alle buitengewoon grote en mooie dieren. Jullie zien ook enige padden, en in de lucht cirkelen vier raven. Aan de rand van de open plek is een tent opgebouwd, waaruit de aanwezigen zo nu en dan gereedschap halen.

## *Informatie voor de meester:*

De jonge heks, die de helden tot hier begeleid heeft, laat het aan hen over, zich in het gewoel te storten. Haar naam is Stina, wanneer de helden vragen of wensen hebben, zal zij hen helpen. Er zijn zo'n zestig kinderen van Satuaría naar het feest gekomen, en daaronder zijn slechts twaalf mannen. Alle aanwezigen zijn zeer vriendelijk tegen de helden, maar te druk bezig, om meer dan een kort gesprek met hen te voeren. Hier kunnen de helden iets over de oorsprong en de bekwaamheden van heksen ervaren (zie "de heks als heldentype", bladzijde 21). De aanwezige dieren zijn natuurlijk vertrouwd (de uilen slapen nog), en ze bekijken de helden nieuwsgierig. Na een poosje komt een pad op de mannelijke held met de hoogste charisma toegehupt en kwaakt verliefd tegen hem. Hij wijkt een uur lang niet van zijn zijde en laat zich alleen door bijzonder onbeschofte woorden (vertrouwd verstaan de menselijke taal!) verdrijven. Later komt dan de knappe meesteres van de pad erbij, om te kijken hoe het met haar vertrouwde gaat, en wanneer de held de pad niet slecht behandelt heeft, is de heks niet afkerig van een flirt. Ze biedt de gelukkige aan, hem in een wandeling door het bos enige interessante kruiden te laten zien...

## De Dans

### *Algemene informatie:*

Bij zonsondergang loopt Stina weer naar de helden en zegt: "Het is tijd, jullie instrumenten te kiezen!" Ze voert de groep naar de tent. Daar blinken op een tafel meerdere instrumenten uit zilver, mooi versierd en klaarblijkelijk zeer waardevol. Ze verzoekt iedere held, een instrument uit te kiezen. Op de tafel liggen twee violen, een altviool, een klarinet, een mandoline en een dwarsfluit, daarnaast staat een grote contrabas.

### *Speciale informatie:*

Zo gauw een held een van de instrumenten aanraakt, krijgt hij een prikkelend gevoel. Plotseling leggen zijn vingers zich als van zelf op de goede plaatsen, en het gevoel stroomt door hem heen, al jaren op dit instrument te hebben gespeeld.

### *Informatie voor de meester:*

Inderdaad beheerst iedere held perfect het door hem gekozen instrument, en iedere soort muziek, die hij een keer gehoord heeft, of die hij zich voorstellen kan. De heksen betoverden de instrumenten speciaal voor de heksennacht, omdat ze mensen nodig hebben, die de dans muzikaal begeleiden. Alleen heksen die meedansen kunnen de in de nacht gebrouwde vliegzaal gebruiken. Bij zonsopgang houdt de betovering op, en de instrumenten veranderen in kattestaarten. De helden wordt verzocht op het podium te klimmen en met een paar liederen het dansen te begeleiden.

### *Algemene informatie:*

De verzamelde heksen beginnen zich langzaam in het ritme van jullie muziek te bewegen. De stemming stijgt, en steeds meer beginnen te dansen, tot de menigte wild door elkaar wervelt. Een grijze kat met een fluit gaat naast jullie zitten en blaast melodieën bij jullie muziek. Twee vrouwen zetten een xylofoon voor het podium, een hond gaat daarachter zitten en begeleidt jullie door met een bot, dat hij in zijn bek houdt, op de xylofoon te





slaan. Enige raven en uilen vliegen naar de bomen achter jullie en krassen in de maat, een vette pad springt op het podium en kwaakt in tegenmaat. Er heerst een uitgelaten stemming en jullie horen veel luid gelach. Af en toe brengt iemand jullie een beker wijn of iets te eten.

#### *Speciale informatie:*

Bij beter observeren van de menigte valt op, dat alle aanwezigen op iets of iemand schijnen te wachten. De blikken van vele hoofden richten zich op de sterrenhemel, en jullie vangen flarden van gesprekken als "...waar blijft ze nu..." en "...anders nooit te laat..." op.

#### *Informatie voor de meester:*

De aanwezigen wachten op de opperheks Luzelin, om eindelijk te kunnen beginnen met het brouwen van de vliegzaam. Als de helden iemand vragen waarop ze nou wachten, zal hij hun verklaren dat Luzelin er nog niet is. Omdat het feest met zonsondergang begint, is ze al behoorlijk te laat. Dit is ongewoon, omdat Luzelin normaal stipt op tijd komt.

#### **Het Ultimatum.**

##### *Algemene informatie:*

Tegen middernacht horen de helden opgewonden murmelen, en alle dansers blijven staan. Men maakt plaats voor een grote grijze kater die zich naar het midden van de feestplaats sleept. Meteen verzamelen de mensen zich om hem en vormen een kring.

##### *Speciale informatie:*

De kat bloedt uit meerdere wonden. In zijn bek draagt hij een perkamentrol. Een oudere heks neemt die uit zijn bek, terwijl Stina zich bekommert om zijn wonden. De oudere heks begint de inhoud van de rol voor te lezen. Wanneer de helden ook willen luisteren, schuiven de heksen bereidwillig iets opzij. Op de rol staat:

*Aan alle heksen! Ik heb Luzelin in mijn macht. Als jullie niet precies gevolg geven aan mijn aanwijzingen, zal ze een wrede dood sterven. Als bewijs voor de waarheid van mijn woorden stuur ik jullie haar kater Pallikratz. Jullie moeten mij binnen een uur op de open plek in het noorden de magische ketel overhandigen. Stuur voor de overgave hiervan de mensen, die vandaag voor jullie musiceren. Wee jullie, als daar een heks in de buurt is... Wanneer jullie proberen mij te bedriegen, zal Luzelin de gevolgen van jullie verraad dragen.*

*getekend Achaz*

##### *Informatie voor de meester:*

Achaz is een 80 jaar oude heks met een gemeen, achterbaks karakter. Ze zoekt vertwijfeld naar een drank, waarmee ze haar jeugd en haar schoonheid terug kan winnen, en hoopt dat de ketel haar daarbij kan helpen. Achaz werd vijf jaar geleden uit de kring der heksen uitgestoten, omdat zij zich met gruwelijke dierproeven bezig hield. Ze kookt van haat tegen alle kinderen van Satuaria en is niet van plan, Luzelin echt vrij te laten. Integendeel, zij is van plan om Luzelins hart als ingrediënt voor haar toverdrank te gebruiken. Na lange experimenten is het haar gelukt, een variant op de spreuk *Heksengift* (Grote Heksenvloeken) over een zilveren naald uit te spreken. Deze doet het slachtoffer niet alleen inslapen, maar verandert het tevens in een dier. Als marskramer verkleed,



verkocht ze Luzelin deze naald en bereikte toen met de spreuken *Heksengeluk* (Grote Heksenvloeken), dat deze zich hiermee in de vinger stak. Meteen sliep Luzelin in en veranderde in een duif. Pallikratz, de vertrouwde van Luzelin, viel Achaz daarna aan, maar werd door Achaz eigen vertrouwde tegengehouden en verwond. Ze wierp hem de perkamentrol toe en vloog met de duif in haar vat weg.

De heksen zullen natuurlijk de helden vragen, de ketel over te geven (waarom zijn het ten slotte helden?). Meerdere knappe jonge heksen gebruiken hun niet onaanzienlijke charisma, om de helden hiertoe over te halen. Ze beschrijven Luzelin als een veertigjarige grote, slanke vrouw met lange, zwarte haren en een witte lok en beantwoorden verdere vragen zo goed zij kunnen. Pallikratz zal de helden naar de open plek leiden. Als iets bij de overgave mis gaat, moet hij terugkomen en de heksen daarover berichten. Nu haalt een heks uit de tent een kleine koperen ketel, waarvan het gehele oppervlak door hieroglyfen is bedekt: dit is de ketel, waar de heksen hun vliegzaamheid in brouwen. Het duurt maanden, zo'n ketel te smeden, en vereist het samenwerken van meerdere machtige heksen. Met een bezwaard hart geven ze de ketel aan één van de helden. Pallikratz keert zich na een korte blik op de groep om en loopt naar het bos. Hij kijkt een paar keer om, om te kijken, of de helden hem volgen. Als de helden op het idee komen, de heksen te bedriegen en de ketel te stelen, moet de meester hen er eerlijkheidshalve op wijzen, dat het waarachtig geen pleziertje is, om door de gezamenlijke heksen van Avonturië te worden opgejaagd.

## De Overgave

### *Algemene informatie:*

Pallikratz, de grote kater, voert de helden doelbewust door het bos. Gelukkig is het volle maan, zodat ze niet voortdurend tegen bomen aan botsen. Na een half uur bereiken ze een ronde open plek, waar aan de rand een kring van groene paddestoelen groeit. Pallikratz gaat zitten en schijnt te wachten. Na enige tijd schuift een schaduw voor de maan. Als de helden opkijken, zien ze een ton vanuit noordelijke richting over de

kruinen vliegen. In de ton staat een lelijke oude vrouw met een raaf op de schouder en naast haar een jongere knappe vrouw, waar de beschrijving van Luzelin op past. Luzelin is vastgebonden en haar mond is gekneveld. De oude laat een boosaardig gegiechel horen en roept: "Nou, waar is die ketel? Hier ermee!"

### *Informatie voor de meester:*

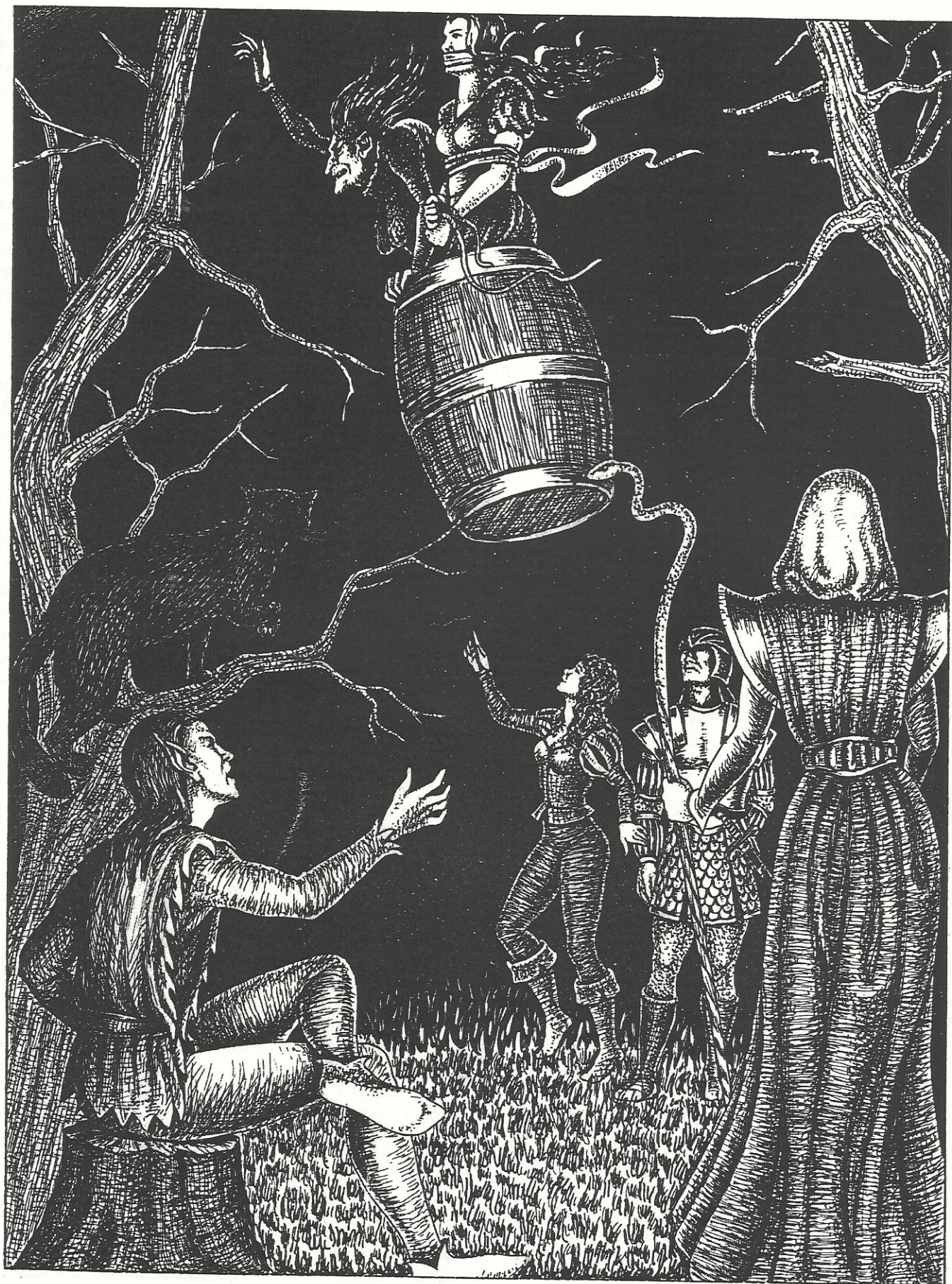
De jongere vrouw in kwestie is niet Luzelin, ze is enkel een door Achaz opgeroepen drogbeeld. In werkelijkheid vliegt daar een alruin, een zeer zeldzame wortel, die door de juiste bezweringen voor korte tijd een mensengestalte kan aannemen. Spreken kan ze niet (vandaar de knevel), maar wel bewegen. De raaf op Achaz' schouder is haar vertrouwde Nirraven (scores zie "Hut Hanepoot", blz 17). Voor het verdere verloop van het avontuur is het belangrijk, dat het Achaz lukt, de helden te slim af te zijn. Ze zal na een paar onvervulbare eisen, bv. "Eerst geven jullie mij de ketel, dan laat ik Luzelin vrij", het volgende voorstel doen (als de helden er niet zelf op komen). Een van de helden moet alleen met de ketel de open plek betreden. Ze landt aan het andere einde en laat de alruin uitstappen, maar houdt haar aan de haren vast. De held moet met de ketel voor zich uit gestrekt langzaam naar haar toe lopen, en op het moment, dat zij met een hand de ketel grijpt, laat hij de ketel en zij de alruin los.

Als er een gewijde in de groep is, verlangt ze van hem, bij zijn god te zweren, dat hij de ketel zal loslaten; van de andere helden verlangt ze bij alle goden of bij zijn eer te zweren. Achaz is van haar kant bereid, alle mogelijke beloften te doen, waarbij ze echter er op let, niet "Luzelin", maar "dit kreng hier" of iets soortgelijks te zeggen. (Voorbeeld: "Ik zweer bij Satuaria, dit lelijke mispunt vrij te laten, zodra ik de ketel heb!") Zouden de helden zo dom zijn, Achaz aan te vallen, zal Nirraven zich op hen storten, maar zich na één gevechtsronde weer terugtrekken. Achaz vliegt dan een stukje omhoog in haar ton en biedt van daaruit nieuwe onderhandelingen aan.

Pallikratz blijft noodgedwongen in dekking, opdat de heks hem niet ziet.

Wanneer de uitwisseling tenslotte heeft plaatsgevonden, vliegt Achaz boosaardig







krijgend en lachend in haar ton weg naar het noordoosten.

Achaz heeft geen bijzonder hoge dunk van normale mensen en denkt daarna geen ogenblik meer aan de groep. Als de helden zich opmaken, de vermeende Luzelin te bevrijden, dan leest u hen de volgende "algemene informatie" voor.

## De Alruin

### *Algemene informatie:*

Nadat jullie Luzelin van haar boeien hebben bevrijd, staat ze er stil en stom bij. Pallikratz waagt zich langzaam op de lichting en rent blij op zijn meesteres af. Plotseling stopt hij, zijn haren gaan recht overeind staan, en hij blaast luid. Tot jullie ontsteltenis zien jullie, hoe Luzelin met enorme snelheid begint te verouderen. Haar haren worden grijs en vallen uit, diepe rimpels ontstaan in haar gezicht, en ze schrompelt, eerst langzaam en dan steeds sneller, ineen. Ten slotte ligt alleen nog een uitgedroogde wortel op de bodem van het bos. Achaz heeft jullie bedrogen!

### *Speciale informatie:*

Een succesvolle worp op het talent *plantenkunde* onthult, dat het om een alruinwortel gaat. Een held, die iets over de grondbeginselen der alchimie weet (de

waarde 1 is voldoende), herinnert zich, dat men zulke wortels voor korte tijd mensengestalte kan geven, als men de juist bezweringen kent en de benodigde ingrediënten bezit.

### *Informatie voor de meester:*

Hopelijk komen de helden nu zelf op het idee, Achaz te achtervolgen (in noordelijke richting) en Luzelin te bevrijden. In dit geval stuiten ze na vier uur lopen, bij zonsopgang, op de rivier (Kaart 1), en gaat u met "Het Heksenhuis" verder. Anders leest u na een tijdje het volgende voor:

### *Algemene informatie:*

Pallikratz snuffelt aan de wortel. Daarop loopt hij driemaal om zijn as en stopt, als hij naar het noorden kijkt. Hij miauwt dringend en begint langzaam in die richting te lopen.

### *Informatie voor de meester:*

Pallikratz heeft de vertrouwden-tovenarij "Heks vinden" aangewend. Als de groep hem niet volgt, pakt hij een lid met de tanden bij de cape en trekt daaraan. Wanneer de helden Pallikratz volgen, komen ze evenzo na vier uur bij de rivier. Pallikratz loopt dan terug, om de heksen te berichten.

# Het Heksenhuis

## De Aankomst van de Helden

### *Informatie voor de meester:*

Kijkt u eens naar het gebied op kaart 1. De helden moeten nu zo mogelijk direct naar het huis van de heks gaan. Als ze beginnen het bos te doorzoeken, schildert u hen de voetsporen van Hut Hanepoot zo afschrikwekkend mogelijk, bv "Jullie zien reusachtige voetsporen. Een gigantisch monster moet in dit bos huizen." Als dit de helden niet verdrijft, zorgt u eenvoudig voor een paar ontmoetingen met wilde dieren (oerossen, wilde zwijnen, wolven; zie het boek *Avonturië*), tot zij het bos vrijwillig verlaten.

### *Algemene Informatie:*

Als jullie uit het bos komen, zien jullie een smalle, maar snelstromende rivier voor je. Daarachter ligt een uitloper van het Donkerkloofgebergte, die de westelijke grens vormt voor een bos. Eenzaam, op een steile rots boven het bos staat een huis. Terwijl jullie het nog bekijken, schiet iets uit de schoorsteen. Jullie herkennen de omtrek van Achaz in haar ton, als ze naar het oosten in de opgaande zon wegvliegt.

### *Speciale informatie:*

Van hieruit kan men alleen zien, dat het huis twee verdiepingen en een puntdak heeft. Achaz lijkt alleen in haar ton



geweest te zijn. Iedere held, die de rivier wil oversteken, moet een zwemproef afleggen. Als die mislukt, krijgt hij veel water binnen (3 schadepunten). Als hij niet aan een touw is vastgebonden, zal hij afdrijven, en 100 meter stroomafwaarts aan land spoelen (1D6 gooien, 1-3 aan de noordoever, 4-6 aan de zuidoever), ook een manier, om de rivier over te steken...

#### *Informatie voor de meester:*

Met behulp van touwen zouden de spelers eigenlijk geen problemen moeten hebben, de rivier over te steken.

#### *Voor de Rots*

#### *Algemene Informatie:*

Achaz' hut ligt ongeveer 50 meter hoog tegen de bergwand.

Een verweerd pad voert naar boven, het is zeer steil en ligt vol stenen; op enkele plaatsen is het helemaal onder rotsblokken en gruis verdwenen.

#### *Speciale informatie:*

Om naar boven te klimmen, moet iedere held een klimproef -3 uitvoeren. Als die mislukt, glijdt hij met veel kabaal van de helling naar beneden (1 schadepunt). Iedere held, die onder hem is, moet opnieuw een klimproef -3 uitvoeren, om niet meegesleurd te worden. Als de helden zich met touwen vastmaken, moet iedereen aan het touw een klimproef -4 afleggen, om te bepalen, of hij de plotselinge schok kan opvangen. Als deze proef bij een van de helden niet lukt, heeft hij het houvast verloren. De anderen moeten de proef herhalen, tot òf alle proeven lukken òf allen gezamenlijk naar beneden glijden. Iedere held kan slechts één andere houden, d.w.z. als van drie aan een touw vastgeknoopte mensen twee het houvast verliezen, donderen ze onvermijdelijk alle drie naar beneden. Als het een held lukt, aan de bovenste rand van de "weg" een zeker houvast te vinden, moet hij een lichaamskrachtproef afleggen (i.p.v. de talentproef), om niet door de naar beneden





vallende helden de diepte in getrokken te worden. Er is geen mogelijkheid, het touw boven te bevestigen, alleen in de rots geslagen haken zijn van nut.

## Voor het Heksenhuis

### *Algemene informatie:*

Het huis staat op een vooruitstekend gedeelte, daar achter is de bergwand erg steil. Het heeft twee verdiepingen, maar de tweede beslaat slechts de helft van de eerste. Op het dak van de eerste verdieping lijkt een tuin aangelegd te zijn, de tweede verdieping heeft een puntdak. In de zuidelijke muur van het huis bevindt zich een houten deur, bovendien zien jullie meerdere ramen.

### *Informatie voor de meester:*

De meester kan hier aan de hand van kaart 2 de omtrek van het huis schetsen en later de kamers intekenen.

Als de spelers door de ramen op de begane grond kijken, leest u ze de *Algemene informatie* van de desbetreffende kamer voor. De robijnrode ramen van kamer 7 (kaartenkamer) zijn ondoorzichtig, de ramen van kamer 3 (kamer met de kooien) zijn getralied. De deur is niet op slot, maar de helden kunnen ook zonder problemen een raam kapot slaan en het huis in klimmen. Als ze op de daktuin klimmen, worden ze daar door zes reuzeneekhoorns (zie kamer 10, daktuin) aangevallen. Nadat de helden het heksenhuis doorzocht en met de kobold op de zolderkamer (kamer 13) gepraat hebben, merken ze, dat Luzelin en de ketel zich niet in het heksenhuis bevinden.

Laat u de helden aansluitend zonder problemen de rots weer afklimmen en gaat u verder met "Hut Hanepoot".

## In het Heksenhuis

### 1 Hal

#### *Algemene informatie:*

De hal is klein (2 bij 2 meter) en behoorlijk donker. In alle vier wanden bevinden zich houten deuren. Naast de deur in de noordelijke wand hangt een plank met meerdere haken eraan, blijkbaar een kapstok. De vloer is van hout en bedekt met een rond tapijt van grof geweven wol.

### *Speciale informatie:*

Alle deuren zijn open.

### *Informatie voor de meester:*

Achaz rekent er niet op, dat onuitgenodigde gasten proberen, het huis binnen te dringen. Haar waardevolle bezittingen zijn ergens anders verstopt, zodat ze niet bang is voor dieven. Daarom is haar woonhuis nauwelijks beveiligd.

## 2 Ontvangstkamer

### *Algemene informatie:*

De kamer bevat een tafel en twee gemakkelijke stoelen. Tegen de oostelijke muur staat onder het venster een mahonie-kastje; hierop ligt een dienblad waarop twee kristallen glazen en een halfvolle fles staan. De deur in de noordelijke wand is met ijzer beslagen.

### *Speciale informatie:*

Het kastje is niet op slot. Daarin bevindt zich schrijfgerei, een aantal onbeschreven perkamenten en een gesloten ijzeren geldkistje. Het kan met een succesvolle proef op het talent "sloten openen" worden geopend. Het kistje bevat 5 dukaten, een sleutel voor de deur in de noordelijke wand en meerdere kwitanties. Op de kwitanties bevestigt een zekere "Harald, zoölogisch expert en dierenvanger" Achaz de ontvangst van verscheidene grote sommen geld.

De noordelijke deur is op slot. Hij kan door een talentproef geopend worden of door een sterke held met een gelukte LK-proef+2 ingeramd worden (drie pogingen toegestaan). Dit maakt een hels kabaal, en iedere mislukte poging veroorzaakt een schadepunt.

In de fles zit sherry, de glazen zijn mooi bewerkt maar hebben geen bijzondere waarde.

### *Informatie voor de meester:*

Hier ontvangt Achaz haar weinige gasten, in het bijzonder de handelaar Harald. Van hem koopt ze dieren voor haar proeven.

## 3 Kooienkamer

### *Algemene informatie:*

Een grote kamer met getraliede vensters. Aan de noord- en westwand staan ca. 20



kooien van verschillende grootten, waarin dieren gevangen worden gehouden. Zodra de helden de ruimte betreden, beginnen de dieren te blazen, te piepen en te knorren. Ze krabben aan de tralies van hun kooien. Bij het venster staat een bruinegeklepte, stevige houten tafel met daarvoor een kruk. In de noordoostelijke hoek van de kamer staan een weegschaal en meerdere zakken.

#### *Speciale informatie:*

Bij de gevangen dieren gaat het om drie roodborstjes, twee lijsters, vier eekhoorntjes, een das, een wilde kat, drie veldmuizen, een marter, vier hazen en een volwassen wolf. De kooien zijn van buiten vergrendeld. Als de helden de dieren bevrijden, zullen deze het huis op de kortste weg verlaten. In de zakken bevindt zich voedsel voor de dieren, bv. graan, noten en gedroogd vlees.

In de tafel zit een schuiflade, die niet op slot is. Daarin liggen drie flessen, met rode, blauwe en heldere vloeistof gevuld. Achaz gebruikte deze bij de behandeling van de dieren. Iedere fles bevat tien slokken van de betreffende vloeistof. De rode chemicalie is een sterk genezingsmiddel (5 LP), de blauwe een verdovingsmiddel (per slok 10 minuten slaap, bij mensen leidt een dosis van meer dan zes slokken tot coma) en de heldere een voedseloplossing (geen bijzondere werking).

#### *Informatie voor de meester:*

Achaz gebruikt de dieren voor haar pogingen, een jeugdserum te ontdekken. Als de helden de dieren bevrijden, zullen ze hen later bij het zoeken naar Hut Hanepoot behulpzaam zijn.

## 4 Bibliotheek

*Algemene informatie:* Aan de wanden zijn vele boekenplanken vol boeken bevestigd. Voor het venster in de westelijke wand bevindt zich een lessenaar, waar ongeordende papieren op liggen. In de zuidwestelijke hoek staat een grote zetel, versierd met een stiksel van in elkaar verweven spinnen en slangen.

#### *Speciale informatie:*

De boeken op de planken zijn standaardwerken over natuurkunde en alchemie. Bovendien vinden de helden 50 gebonden

jaargangen van "Spiegel van de Zwarte Magie" en "Heksenkennis", beiden geïllustreerde driemaandelijks tijdschriften die zich met belangrijke, maar ook met buitennissige vragen als "Wat draag ik bij een heksenfeest?" en "Is een dameszadel nog bij de tijd?" bezighouden. De papieren op de schrijftafel worden door een presse-papier bij elkaar gehouden. Deze is van barnsteen en ziet er uit als een grote, lelijke pad. Als een held hem aanraakt, groeit hij langzaam tot mensengrootte, begint zich te bewegen en valt de helden aan.

#### *Informatie voor de meester:*

Deze enorme barnsteenpad is in werkelijkheid slechts een illusie, een bevriende zwarte magiër schonk Achaz dit presse-papier. Toch moet de meester (verborgen) voor de pad aanvallen gooien; hij kan ook een held met hoge BW "getroffen" laten worden en dan teleurgesteld "Ach, helaas geen schadepunten!" uitroepen. De helden hebben het gevoel, alsof hun wapens op de pad afstuiten. In werkelijkheid slaan ze bij hun aanvallen op de schrijftafel in. Zodra een held op het idee komt, dat het om een illusie gaat, voert de meester een verborgen slimheidsproef uit. Als deze lukt, herkent de speler de realiteit. De eerste held, die op dit idee komt, moet daarvoor 20 avontuurpunten krijgen.

De papieren op de schrijftafel zijn ontwerpen voor een ingezonden brief aan de redactie van "Heksenkennis", waarin Achaz de tegenstanders van experimenten met levende dieren de huid vol scheldt.

## 5 Gang

#### *Algemene informatie:*

De donkere gang is 2 meter breed, de bodem bestaat uit krakende houten planken. Na de bocht leidt een stenen trap naar boven. Er zijn beneden drie houten deuren. Aan de noordwand hangt een prent.

#### *Speciale informatie:*

De deuren zijn niet op slot. De prent toont een kruising, waar een galg naast staat. Aan de galg hangt in het licht van de volle maan het half verrotte lijk van een man.



## 6 Keuken

### *Algemene informatie:*

Een grote lichte ruimte, die zelden gebruikt schijnt te worden. Tegen de westelijke muur staat een lange werktafel met kastjes daaronder, in de noordoostelijke hoek bevinden zich twee planken vol keukengerei.

In de oostmuur is een grote kast, daarnaast staat een bakoven. De kleine houten deur in de noordelijke muur is van de keuken uit vergrendeld. Op alles ligt een dun laagje stof.

### *Speciale informatie:*

In de kasten staan potten, pannen, ketels, messen, pollepels en ander keukengerei. De grendel voor de deur naar de bezemkast laat zich zonder problemen opzijschuiven.

### *Informatie voor de meester:*

Achaz gebruikt haar keuken uiterst zelden, normaal gesproken voedt ze zich met gedroogd vlees, beschuit en in haar laboratorium gebrouwde thee. Omdat ze bang is, aan ouderdomsziekten dood te gaan, is de tijd haar veel te kostbaar, om met koken door te brengen.

## 6a Bezemkast

### *Algemene informatie:*

Aan de wanden van deze kleine, vensterloze ruimte, staan hoge houten stellingen vol wekpotten, flessen en kruiken. In een hoek staan vier bezems, die plotseling in beweging komen en als door een onzichtbare hand geleid op de helden afschieten.

### *Informatie voor de meester:*

Zodra de helden de deur naar de bezemkast openen, vliegen de bezems op de helden af. Als de held die de deur opende, een behendigheidsploef met succes aflegt, lukt het hem, de deur weer te sluiten voordat de bezems uit de kamer komen. Anders vallen ze alle levende wezens aan, tot ze in kleine stukjes gehakt zijn.

### *Scores van de vliegende bezems:*

|                |    |               |      |
|----------------|----|---------------|------|
| MOED:          | 10 | AANVAL:       | 9    |
| LEVENSENERGIE: | 15 | AFWEER:       | 7    |
| WAPENRUSTING:  | 1  | TREFPUNTEN:   | 1D+4 |
| SNELHEID:      | 12 | UITHOUDINGSV. | 40   |
| MONSTERKLASSE: | 12 |               |      |

De bezems slaan met hun stelen op de helden in, en maken daarbij elegante loopings. Achaz heeft de vier bezems met heksenalf bestreken, in deze kamer gelegd, en toen vergeten. Ze vormen haar "stille reserve", voor het geval, dat haar ton kapot gaat. Deze bezems hebben Achaz' boosaardige karakter overgenomen en vallen in afwezigheid van hun meesteres alles en iedereen aan.

### *Speciale informatie:*

De wekpotten bevatten ingemaakte vruchten, in de flessen zit bronwater, en in de kruiken bevindt zich meel, suiker, zout, gehakte noten, amandelen, honing en andere voedingsmiddelen.

## 7 Kaartenkamer

De ramen van deze grote kamer bestaan uit rood glas, zodat de ruimte in een rood licht gehuld is. Op de bodem ligt een zacht wollen tapijt, de enige meubelstukken zijn een lange, zwarte tafel en een stoel. Naast de stoel staat een ijzeren standaard, waarop een menselijke schedel, gebed op een zwart fluwelen kussen, de helden aangrijnst. Op de tafel liggen drie kaarten met de rug naar boven.

### *Informatie voor de meester:*

Achaz probeert, uit kaarten de toekomst te lezen. Ze bezit een heel bijzonder spel, dat ze eens van een marskramer van ver weg voor weinig geld kocht. Nirraven, haar vertrouwde, zit bij haar experimenten op haar schouder en ondersteunt haar met zijn duistere krachten. Omdat de helden niet weten, hoe zij met de kaarten om moeten gaan, kunnen ze er alleen maar korte fragmenten uit het verleden op zien. Iedere held, die een kaart omdraait, moet een slimheidsploef uitvoeren. Mislukt die, ziet hij alleen maar een blanco kaart. Als hij succes heeft, beschrijft de meester hem één van de volgende visioenen. Opnieuw een kaart omdraaien vereist een moedploef +5.

*1e kaart:* De kaart toont een bewogen beeld van zwartgroene onweerswolken, die snel van vorm veranderen. In de achtergrond herken je een donkere stip, die langzaam groter wordt. Hij neemt de gestalte van een raaf aan, die met sterke vleugelslagen





recht op je af schijnt te vliegen. Een geknakte pop hangt uit zijn snavel, nee, als hij dichterbij komt, herken je een verschrikkelijk verbrijzeld menselijk lichaam. Bij alle goden, de raaf moet de grootte van een galeischip hebben!!! Als hij je bijna bereikt heeft, verdwijnt het beeld, en de kaart wordt wit.

*2e kaart:* Een van angst verstijfd eekhoorntje ligt, door zijden draden geboeid, in een pentagram. Aan de punten van het pentagram staan dierschedels, waarop zwarte kaarzen kleven. Plotseling gaan alle kaarzen branden. Het eekhoorntje begint wild te spartelen. Langzaam wijkt alle levenskracht uit hem, hij ligt doodstil. Maar dan begint het eekhoorntje geleidelijk te groeien, hij wordt groter en groter, de zijden draden knappen, en hij richt zich voorzichtig op. Wanneer hij zo groot als een mens is, houdt het onnatuurlijke groeien op. Hij draait behoedzaam zijn kop, tot hij je aankijkt. Wanneer hij zijn tanden laat zien, zie je, dat hij een wolfsgebit

heeft. Kolkende kleuren trekken over het beeld, en de kaart wordt wit.

*3e kaart:* Je ziet een sneeuwwitte duif, in wiens borst een grote zilveren naald steekt. Uit de verschrikkelijke wond vloeit bloed, maar ondanks dat lijkt de duif nog te leven. De omtrekken van de duif vervagen en vormen het beeld van een knappe vrouw met lange, zwarte haren en een witte lok, die over haar voorhoofd valt. Haar gezicht is vertrokken van pijn, en haar lippen bewegen zich moeizaam, alsof ze je wat zeggen wil. Opeens gloeit de naald rood op, de vrouw schreeuwt, en het beeld verdwijnt.

De eerste kaart toont Nirraven, Achaz' demonische vertrouwde, in zijn eigen thuiswereld, kort voordat zij hem (zie ruimte 9) in het lichaam van een raaf dwong. Op de tweede kaart kan men het ritueel waarnemen, dat Achaz gebruikte om de eekhoorns op het dak te scheppen. De derde kaart toont Luzelin in haar huidige



gestalte. Als de helden de kaarten meenemen, kunnen ze hen aan een in toekomstvoorspellingen geïnteresseerde magiër voor 50 dukaten verkopen.

## 8 Gang

### *Algemene informatie:*

In de twee meter brede gang zijn drie houten deuren. Aan het westeinde van de gang bevindt zich in het plafond een luik, daarnaast steken twee ijzeren haken uit de zoldering.

### *Speciale informatie:*

De deuren zijn niet op slot, het luik is van onder vergrendeld. In de haken kan een ladder worden gehangen, die zich op de daktuin (ruimte 10) bevindt.

## 9 Toverkamer

### *Algemene informatie:*

Deze grote, vierkante ruimte heeft geen ramen. Muren, plafond en vloer zijn zwart geverfd. Er is met rode krijt op de vloer een groot pentagram getekend. Op de vijf hoekpunten van het pentagram liggen schedels van dieren, waarop zwarte kaarsen kleven. Op iedere muur is met een bruinige verf het woord "Nirraven" geschreven.

### *Speciale informatie:*

Bij de vijf schedels gaat het om de kop van een uil, een kat, een raaf, een pad, en een hond. De kaarsen zijn half afgebrand, maar toch is er geen was op de schedels of op de bodem gedrupt. De bruine "verf" op de muur blijkt bloed te zijn.

### *Informatie voor de meester:*

In deze kamer voert Achaz haar bezweringen uit. "Nirraven" is de naam van een demon, die ze in het ravenlichaam van haar vertrouwde dwong, om zo macht over hem te krijgen. Als de helden op domme gedachten komen (b.v. alle kaarsen te ontsteken en in het midden van het pentagram te gaan staan), kan de meester hen het geruis van enorme vleugels en bloeddorstig gekras laten horen. Iedere held in de kamer moet een moedproef +5 afleggen, anders durft hij niet langer in de kamer te blijven. Het zal de helden niet lukken, een bezwering uit te voeren, daarvoor ontbreekt het hen aan kennis.

## 10 Daktuin

### *Informatie voor de meester:*

Zes eekhoorns zo groot als mensen werken in de daktuin. Twee leggen een nieuw bloembed aan, één snoeit een struik, en drie anderen zijn bezig, een vogelverschrikker te plaatsen. Ze werden door Achaz betoverd (zie Kaartenkamer, kaart 2), en voeren, zonder op te kijken, hun taak uit. Als de helden hen storen, iets uit de tuin plukken, de ladder meenemen of de bloemperken betreden, vallen ze aan.

### *Scores van de reuzeneekhoorns:*

|                |             |                |    |
|----------------|-------------|----------------|----|
| MOED:          | 7           | AANVAL:        | 8  |
| LEVENSENERGIE: | 14          | AFWEER:        | 5  |
| TREFPUNTEN:    | 1D+2 (Beet) |                |    |
| SNELHEID:      | SNT1        | WAPENRUSTING:  | 1  |
| UITHOUDINGSV.: | 35          | MONSTERKLASSE: | 10 |

### *Algemene informatie:*

De grote daktuin is door een lage muur omgeven. De schoorsteen steekt een stukje uit de muur van het huis, daarnaast staat een ladder. In meerdere, zorgvuldig aangelegde bloemperken groeien zeldzame bloemen en struiken, tussen de perken lopen zandpaadjes. Zes eekhoorns zo groot als een mens werken in de tuin.

### *Speciale informatie:*

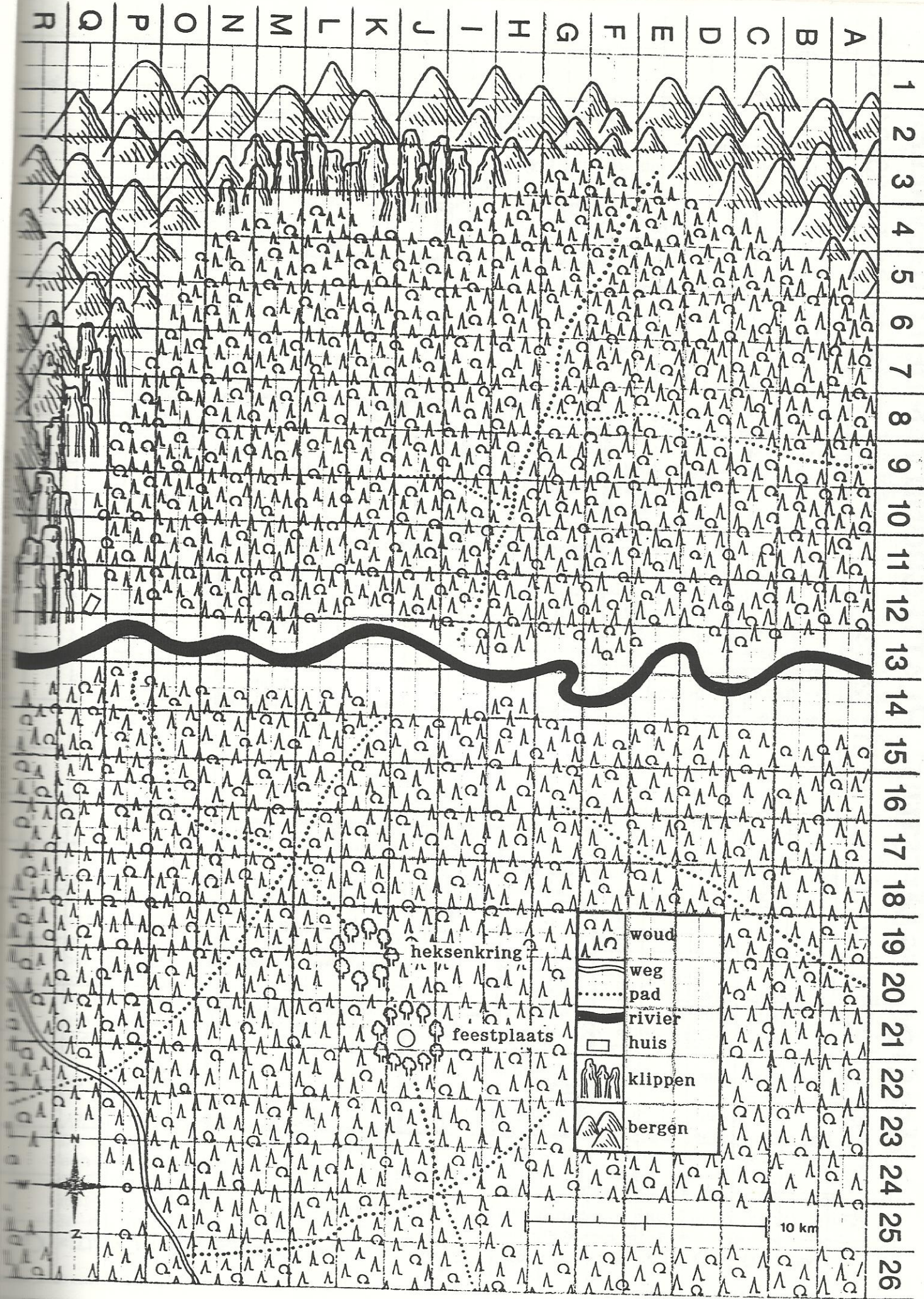
De ladder heeft aan het einde twee ijzeren haken. In een bloembed zijn Einbeere-struikjes geplant, zeven dragen elk een bes. In een ander bed groeien vieze paddestoelen (de etterige paddeschimmel). In de andere perken zijn bloemen in vele kleuren. Overheersend zijn grote, mooie anjers, met rode, gele, zwarte, witte en bruine bloesems. Maar ook kleine, zilveren bloemen, die op sneeuw klokjes lijken, zijn te herkennen.

### *Informatie voor de meester:*

De bloemen zijn vuur-, goud-, nacht-, sneeuw- en grondanjers. Uit hun bloesem laat zich een kooksel brouwen, dat bij inname de haren voor altijd in de kleur van de bloemen kleurt. Achaz is erg ijdel en verandert haar haarkleur vaak. De zilveren klokjes zijn maanklokjes, een zeer zeldzame plant. Als een held zijn stuifmeel inademt, stijgen al zijn talenten in de wildernis (behalve vallen maken en boeien) met 7 gedurende D6 uur. De talenten kunnen

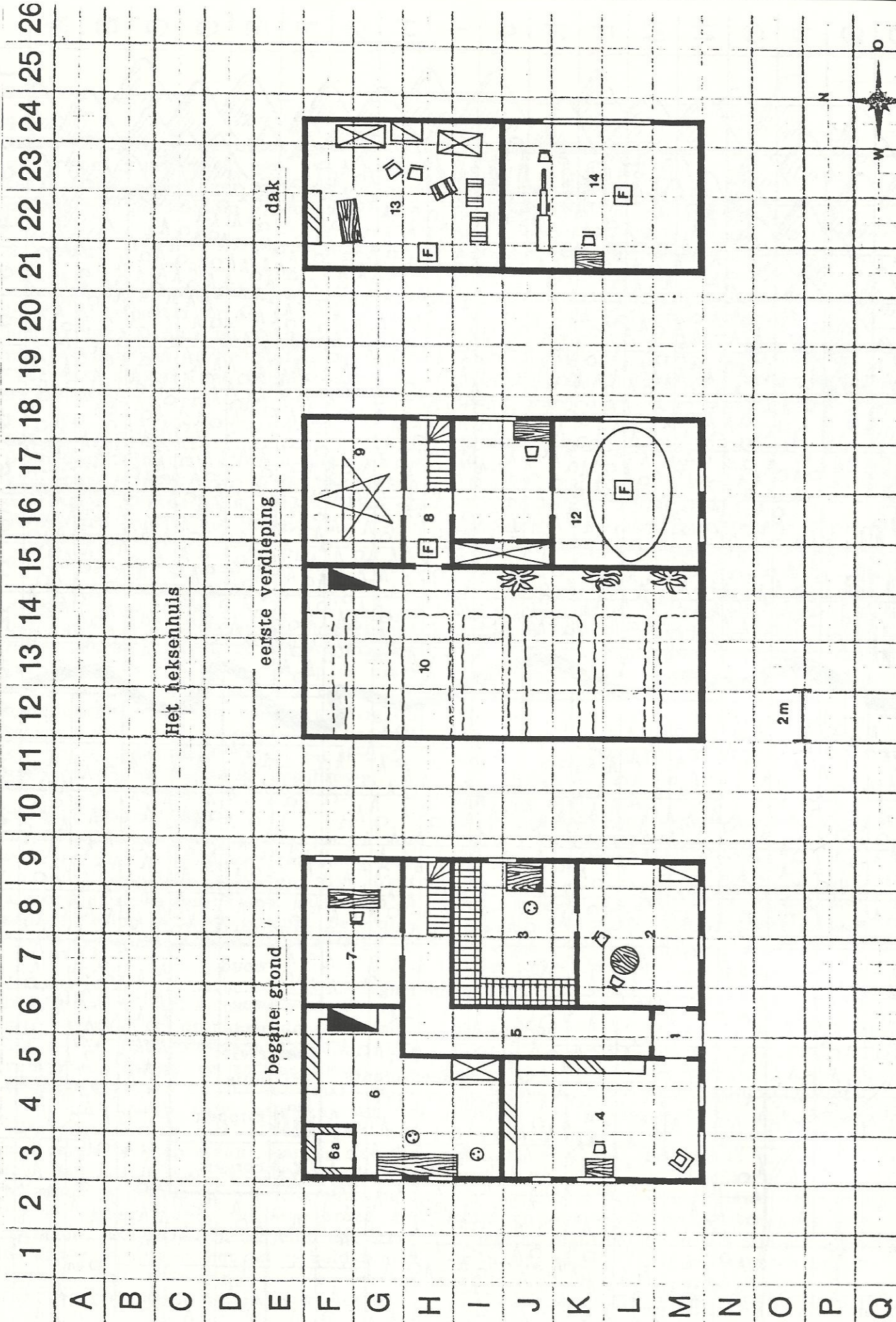


# HET OOG DES MEESTERS PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN





# HET OOG DES MEESTERS® PLATTEGROND VAN DE LOTGEVALLEN



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knauer Nachf., München



niet boven de 18 stijgen. Helaas zijn maanklokjes zeer teer en sterven meteen, als ze uitgegraven worden. Het stuifmeel kan echter voorzichtig verzameld en in een geschikte bak bewaard worden. De bloemen in de tuin bevatten genoeg stuifmeel om vijf keer te gebruiken.

## 11 Kleedkamer

### *Algemene informatie:*

De westelijke muur van deze ruimte wordt door een grote eiken kast met een dubbele deur ingenomen. Tegen de oostmuur staat een schminktafel uit donker hout; daarboven hangt een ovale spiegel in een versierde zilveren lijst.

### *Speciale informatie:*

In de eiken kast bevinden zich elegante jurken, diep uitgesneden en modern. Bovendien staan er 20 paar hooggehakte schoenen in de meest verschillende kleuren en vormen. Op de tafel liggen poederdozen, penselen, borsteltjes, schaaltes met huidcreme en rouge, oogschaduw, lippenstift en ander schminkgerei wanordelijk door elkaar.

In de schuifla vinden de helden een met rood leer bekleed schatkistje, dat meerdere oorbellen, drie halskettingen, twee armbanden en vijf ringen bevat.

### *Informatie voor de meester:*

De sieraden zien er zeer waardevol uit (geschatte waarde: 100 dukaten), maar blijken bij nader onderzoek imitaties uit tin en glas (echte waarde: een dukaat). Eén ring, een eenvoudige zilveren exemplaar met een blauwe steen, is echter magisch. Hij verleent zijn drager één keer per dag een uur lang het uiterlijk van een jonge vrouw met een charisma van 18, wanneer men deze ring drie maal om de vinger draait. Achaz gebruikt de ring, om indruk op bezoekers te maken.

## 12 Slaapkamer

### *Algemene informatie:*

De vloer van deze kamer wordt bedekt door een wollig, grasgroen tapijt, de wanden zijn lichtblauw geverfd, en het plafond is met een lichtblauwe stof bekleed. Midden in de kamer ligt een reusachtig, melkwit ei. Het ei is ongeveer 4 meter lang en 2

meter hoog, de bovenkant van het ei verdwijnt in de stof aan het plafond.

### *Speciale informatie:*

Het ei bestaat uit een hard, emaille-achtig materiaal. Op ongeveer 70 cm hoogte is een smalle voeg rondom het ei. Op een plaats is een kleine uitstulping te zien.

### *Informatie voor de meester:*

Hoewel Achaz niet uit het ei gekropen is (zoals de uitverkoren heksen, zie blz 22), heeft ze haar slaapkamer zo ingericht, in de hoop zo meer macht te krijgen. Het ei is speciaal vervaardigd door een begaafde ambachtsman uit Gareth, het transport naar deze onherbergzame plaats heeft een vermogen gekost. Het bestaat uit twee helften, het bovenste deel laat zich door een gecompliceerd mechanisme omhoog bewegen. Een druk op de uitstulping zet dit mechanisme in werking. Het ei is, verborgen door de lichtblauwe stof, door een uitschuifbare buis met het plafond verbonden. In de pijp bevindt zich een touw om het bovenste gedeelte omhoog te laten schuiven, bovendien zijn binnen sporten, zodat men naar de telescoopkamer (ruimte 14) klimmen kan. Binnenin het ei zijn twee knoppen, een voor het openen en sluiten van het geheel en de andere, om het luik naar de buis te openen.

### *Speciale informatie:*

Het ei is hol. De binnenkant is met eidooiergele kussens bekleed, er liggen vele zijden kussens en een donzen deken. Aan één kant bevinden zich 2 knoppen.

## 13 Zolderkamer

### *Algemene informatie:*

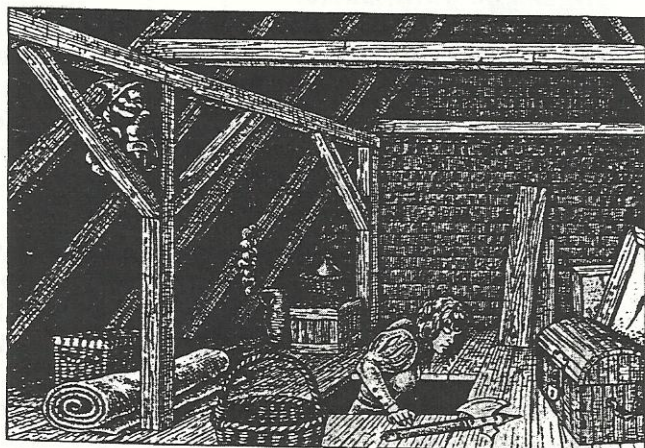
De kamer bevat twee grote kasten, wasmanden vol met oude kleding, bundels boeken en tijdschriften, enige kapotte stoelen, planken, uitgerafelde tenen manden en nog veel meer andere rommel.

### *Informatie voor de meester:*

Op de zolderkamer leeft Frits, een 90 cm grote zolderkamerkobold met smerige rode haren en enorme handen en voeten. Hij haat Achaz, omdat ze hem nooit zijn lievelingseten (honing en koek) brengt en hem op de zolder ingesloten heeft. De kobold kan levenloze voorwerpen bewegen. Hij is



schalks en bijna een beetje boosaardig, hij vindt het leuk, de helden met zijn magische capaciteiten te verwarren. Zodra hij de helden op de ladder of aan het luik hoort, laat hij een grote Florentijnse hoed boven de opening zweven. Deze laat hij op het eerste hoofd dat opduikt vallen. De meester moet de held kort de rommelige zolder beschrijven en dan "Je voelt een eigenaardige druk op je hoofd, en het wordt donker om je heen. Wat doe je?" zeggen. Als de held zich meteen terugtrekt, moet hij een behendigheidspreef afleggen, om niet van de ladder te vallen. Voor de volgende held maakt hij van een opgezette hertekop, oude beddelakens en twee harken als armen een monster, dat zich dreigend naar het luik toe beweegt. ("Je ziet een verschrikkelijk, 3 meter groot schepsel op je af komen. Het heeft de kop van een hert, is in een in stukken gescheurd vuil wit gewaad gehuld en grijpt met zijn lange, dunne klauwen naar jou.") Als de helden in paniek vluchten, of zelfs nog een keer van de ladder vallen, kan Frits een luid mekkerend gelach niet meer onderdrukken. Nadat de helden hem ontdekt hebben, grijnst hij ze vriendelijk aan en vraagt: "Hebben jullie honing en koek voor mij meegebracht?" Als ze hem aanvallen, verbergt hij zich in de achterste hoek van de balken en laat hen alle voorwerpen van de zolder om de oren vliegen. Hij heeft Achaz een paar keer afgeluisterd en weet daardoor van Hut Hanepoot. Op vragen van de helden naar Luzelin of de verblijfplaats van de heksenketel antwoordt hij slechts mekkerend: "Ik zou jullie echt graag verder helpen, ik mag die oude domme heks zelf ook niet, maar ik heb zoooo'n honger.



Hebben jullie toevallig niet wat koeken bij je? Of een lepeltje honing? Dan kan ik jullie wel een paar tips geven." Ander eten dan koeken en honing wijst hij huiverend af als "onverteerbaar mensenvoedsel". Daar de helden hoogst waarschijnlijk honing noch koeken bij zich hebben, moeten zij hun heil zoeken bij de levensmiddelen uit de bezemkast, om de wensen van de kobold te bevredigen. Omdat er geen koeken voorhanden zijn, blijft hen niets anders over, dan ze met de aanwezige ingrediënten te bakken. Gelukkig heeft Frits 20 jaar lang geen koek meer gegeten en is daardoor niet erg kieskeurig. Nadat hij zich luid smakkend aan de koeken te goed heeft gedaan, verkondigt hij de helden, dat Achaz haar schatten niet in dit huis bewaart. "Ze heeft een hut in het bos hieronder, een walgelijk ding, helemaal zonder zolderkamer. De hut heet Hanepoot en schijnt gesproken bevelen te horen. Maar ik geloof, dat ze alleen gedichten verstaat", verklaart Frits zijn weldoeners. Meer kan de kobold niet vertellen.

#### *Speciale informatie:*

Er is niks van waarde op de zolderkamer te vinden.

#### 14 Telescoopkamer

#### *Algemene informatie:*

De zolderkamer heeft in het schuine plafond van de oostzijde een groot venster. Een grote telescoop vult bijna de gehele kamer, onder het raam staan een tafel met papieren erop en daarvoor staat een eenvoudige stoel.

#### *Speciale informatie:*

De telescoop is op het bos in het dal gericht. De papieren bevatten aantekeningen over sterbewegingen, tussen de papieren ligt een zilveren veer. Onder het tafelblad kleeft een stukje perkament, waarop het woord "Escriba" te lezen is.

#### *Informatie voor de meester:*

Als de helden met hulp van de telescoop het dal afzoeken, ontdekken ze tussen de bomen het dak van een hut, die zich langzaam beweegt (Hut Hanepoot). Het is mogelijk, haar positie ongeveer te bepalen. De zilveren veer is magisch, Achaz heeft deze in haar jonge jaren van een



schriftgeleerde gestolen. Zodra een held haar aanraakt, schrijft ze alles op, wat de held zegt. De naam van de veer is "Escriba", ze hoort pas dan te gaan schrijven, als haar naam luid wordt uitgesproken. Ze begint opnieuw te schrijven, als iemand

haar aanraakt. Escriba schrijft op ieder bereikbaar materiaal. Bij het schrijven vloeit inkt uit de punt, als een held de veer in zijn zak of in zijn rugzak steekt, zonder hem te deactiveren, heeft hij daar al gauw een enorme inktvlek.

## Hut Hanepoot

### *Informatie voor de meester:*

In de hut bevinden zich behalve Achaz' laboratorium ook de gevangen genomen Luzelin en de magische ketel. Ze worden echter door Nirraven, de verschrikkelijke vertrouwde van Achaz, bewaakt. De hut loopt voortdurend door het bos (zie kaart 1), de rivier steekt ze echter niet zonder uitdrukkelijk bevel over. De hut op hanepoten is een vreemdsoortig schepsel, dat van een klein eiland, ver ten zuiden van Benbukkula, afkomstig is. Daar leeft een oeroud, magisch ras van vredelievende wezens, Langvoeten of Nikatakis genaamd. Langvoeten bestaan slechts uit benen met een dik hoornen schild erboven. De inheemsen en de Nikatakis leven in een symbiose (een voor beiden nuttige gemeenschap). De mensen bevrijden de Nikatatis van boormaden, steekvliegen en ander ongedierte, en beschermen ze tegen roofdieren. Daarvoor stonden de Nikatatis hen toe, op het hoornen schild hutten te bouwen, en ze reisten met de jagers mee over het eiland. Men weet niet, waarmee de Langvoeten zich voeden of waar hun zintuigen zijn. Ze verstaan eenvoudige zinnen in de menselijke taal, maar ze reageren alleen op rijm, en hun naam moet in het gedicht ook genoemd worden. Anders waren ze ook ongeschikt als behuizing, omdat men bij ieder uitgesproken woord zou moeten uitkijken, of de Nikatati het niet als een opdracht zou zien. Zo nu en dan lukt het een handelaar, van de inheemsen een Nikataki te kopen, en ze worden dan op de markten van Sylla of Hot-Alem voor veel geld als extravagante luxe goederen aangeboden. Normaal gesproken sterven gevangen genomen Langvoeten vroeg, omdat men niet weet, hoe men met hen om moet gaan. Achaz is het echter gelukt, met hulp van haar

heksenkunsten een jonge Nikataki op te voeden en naar het noorden te brengen. Hij luistert naar de naam "Hut Hanepoot" en verstaat Avonturijs.

Om Hut Hanepoot te vinden, zijn er meerdere mogelijkheden. De helden kunnen het talent spoorzoeken gebruiken en zo proberen, de hut te volgen. In het hele bos zijn de ruim twee meter lange voetafdrukken te zien. Maar omdat het drie dagen lang niet geregend heeft, is het niet makkelijk, vast te stellen, welke recent zijn. Zo'n speurtocht duurt 20 min de hoogste talentwaarde (neem daarvoor 1D+3 als de talenten niet ingevoerd zijn) uur, maar als gedurende deze tijd de zon ondergaat, moet het speuren worden afgebroken, en de volgende morgen moeten ze opnieuw beginnen. Als de helden voordien met de telescoop (heksenhuis, kamer 14) de positie van de hut ongeveer vastgesteld hebben, kan de zoektijd met 1D-2 uur worden ingekort.

Als de helden de dieren uit het laboratorium hebben bevrijd, zoeken de vogels de hut voor hen. Een roodborstje strijkt op een tak boven de helden neer,





fluit een kort lied en hupt dan langzaam van tak naar tak naar de hut. Als de helden hem volgen, bereiken ze Hanepoot na twee uur. Dan moet de meester hen de volgende tekst voorlezen.

#### *Algemene informatie:*

Jullie komen aan de rand van een open plek en zien aan de andere kant een uiterst merkwaardige hut. De hut is heel eenvoudig, helemaal van hout, maar met een stenen schoorsteen. Uit de bodem schijnen twee 4 meter lange hanepoten te komen, die de hut als stelten dragen. Als jullie naar hem toe willen gaan, horen jullie een suizend geluid over de toppen van de bomen naderbij komen en verstoppen je nog net op tijd, om niet door Achaz gezien te worden. Ze komt in haar ton aangevlogen, met naast zich een grote zak, en suist de schoorsteen in. Korte tijd later komt ze er zonder zak weer uitgeschoten, en roept daarbij met krassende stem: "Hut Hanepoot wees een lief dier, totdat ik terugkom, blijf je hier!" Dan vliegt ze weg naar het zuiden.

#### *Speciale informatie:*

De houten hut is bijna vierkant met een grondvlak van zo'n 4 bij 4 meter. Hij heeft een deur, die gesloten is, en zes vensters. De stenen schoorsteen steekt een stuk boven het dak uit. De poten zien er (behalve wat hun grootte betreft) uit als normale hanepoten. De ingang bevindt zich 4 meter boven de grond.

#### *Informatie voor de meester:*

De hut luistert naar iedereen, die hem op de juiste manier (dat is met zijn naam en in rijm) aanspreekt. Hij is echter gewend, dat Achaz door de schoorsteen komt, en daarom zal hij op rijmen als "Hut Hanepoot, verlaten, wil je ons nu binnenlaten" slechts reageren, dat hij stil blijft staan. Opdat hij op de knieën gaat moet het bevel precieser zijn, bv. "Hut Hanepoot, wees zoet, ik zeg je dat je zitten moet". De hut is (zoals boven genoemd) niet bijzonder intelligent, en kan dus niks met ingewikkelde bevelen, lange gedichten, stafrijmen etc. beginnen.

Het is natuurlijk ook mogelijk, met behulp van een touw naar de hut te klimmen. Maar als hij niet eerder tot stilstaan was gemaand, zal de hut heftig schudden, en proberen de helden af te werpen. Bij het

aanvallen van de benen reageert Hanepoot met een wilde trapaktie.

#### *Scores van Hut Hanepoot:*

|                |     |                |      |
|----------------|-----|----------------|------|
| MOED:          | 10  | AANVAL:        | 8    |
| LEVENSENERGIE: | 100 | AFWEER:        | 0    |
| WAPENRUSTING:  | 4   | TREFPUNTEN:    | 4D+4 |
| SNELHEID:      | 3   | UITHOUDINGSV.: | 200  |
| MONSTERKLASSE: | 100 |                |      |

Deze scores zijn slechts voor de volledigheid gegeven, hopelijk komen de helden niet op het domme (en waarschijnlijk dodelijke) idee, de hut aan te vallen. De deur is niet op slot.

#### *De Binnenkant van de Hut*

##### *Algemene informatie:*

Daglicht valt door de vensters in de houten wanden, aan de noord- en westwand staan houten tafels. Daarop zijn kolven, branders en gewonden glazen buisjes tot een vreemde proefopstelling in elkaar gezet. In de noordoostelijke hoek van de kamer hangt aan een balk een klein vogelkooitje, waarin een witte duif zit. Aan de oostwand bevindt zich een open haard, met een door runen bedekte ketel erin. In het midden van de kamer staat een ijzeren standaard, waarop een menselijke schedel op een zwart fluwelen kussen rust. Bovenop de schedel zit een buitengewoon grote, zwarte raaf met dreigend uitgespreide vleugels, die boosaardig krast.

##### *Informatie voor de meester:*

De raaf is Nirraven, de vertrouwde van Achaz. Zodra hij de helden bemerkt, zet hij zijn veren op, en begint tot 1 meter grootte te groeien (vleugelspanwijdte ruim 3 meter), zodat hij bijna de hele hut inneemt. Dan valt hij aan. Omdat Nirraven daarbij wild met de vleugels slaat, is het erg moeilijk, om aan hem voorbij te komen en de andere kant van de hut (bv. de vogelkooi) te bereiken. Een held, die dit probeert, moet een behendighedsproef +3 afleggen; als die mislukt, wordt hij door de vleugels van de raaf geraakt. Hij moet een nieuwe behendighedsproef (deze keer normaal) afleggen. Als die lukt, slaagt hij erin, om terug te springen, anders wordt hij teruggeworpen en valt, zodat hij een ronde niet tot akties in staat is.



## De Grote Strijd

### Informatie voor de meester:

Nu komt het erop aan, hoe sterk de helden nog zijn. Als de astrale energie van de magiërs al is opgebruikt en de vechters al ernstige wonden opgelopen hebben, kan de meester Pallikratz op het toneel laten verschijnen. Pallikratz volgde het spoor van de helden, nadat hij de heksen over de mislukte overgave geïnformeerd heeft. Hij vecht aan de zijde van de helden tegen de demonische raaf. Als de helden echter nog volledig op krachten zijn, komt Pallikratz pas, nadat Luzelin bevrijd is. Na drie of vier gevechtsronden keert Achaz terug. Ze landt in de haard, om zich van een veilige terugtocht te verzekeren en om bij het toveren het noodzakelijke aardcontact te behouden. Mocht een held te dicht bij haar komen, gebruikt ze de spreuk *Grote Begeer* (naar bosbessen, zie bladzijde 24). De spreuk *Heksengeluk* gebruikt ze tegen de held, die haar het gevaarlijkst lijkt. Hij zal bij zijn volgende aanval struikelen, op de buik vallen en daarbij zijn wapen breken. Zodra Luzelin van de ban is verlost, vliegt Achaz



vloekend en wraak zwerend door de schoorsteen weg.

### De scores van Nirraven:

|                |      |                |    |
|----------------|------|----------------|----|
| MOED:          | 20   | AANVAL:        | 12 |
| LEVENSENERGIE: | 60   | AFWEER:        | 6  |
| WAPENRUSTING:  | 3    | TREFPUNTEN:    | 3D |
| SNELHEID:      | 25/5 | UITHOUDINGSV.: | 70 |
| MONSTERKLASSE: | 35   |                |    |

*Bijzonderheden:* Nirraven is eigenlijk een onoverwinnelijke demon, hij werd echter door Achaz in een ravenlichaam gedwongen, zodat hij haar gehoorzamen moet. Daardoor heeft hij een groot deel van zijn krachten verloren. In zijn werkelijke gestalte kan Nirraven niet in Avonturië bestaan; zodra het ravenlichaam gedood wordt, keert hij terug op zijn thuiswereld. De helden vernemen dan een laag gekras, dat zich als "Eindelijk vrij" laat aanhoren. Een enorme schaduw maakt zich los van de dode raaf. De kamertemperatuur daalt meerdere graden, en iedereen hoort een ruisend geluid, alsof een gigantische vogel vlak over de hut vliegt. Uiteindelijk blijft slechts een dode raaf van normale grootte over.

### De scores van Achaz:

|                |      |                 |    |
|----------------|------|-----------------|----|
| TYPE:          | Heks | GRAAD:          | 12 |
| MOED:          | 12   | SLIMHEID:       | 18 |
| CHARISMA:      | 13   | BEHENDIGHEID:   | 11 |
| LICHAAMSKR.:   | 11   | AANVAL:         | 14 |
| LEVENSENERGIE: | 45   | AFWEER:         | 15 |
| TREFPUNTEN:    | 1D+3 | (magische dolk) |    |
| SNELHEID:      | SNT1 | WAPENRUSTING:   | 1  |
| UITHOUDINGSV.: | 56   | ASTRALE ENERG.: | 60 |
| MONSTERKLASSE: | 40   |                 |    |

Achaz zal zich niet met een gevecht van man tegen man inlaten; zodra een held haar gevaarlijk wordt, trekt ze zich terug door de schoorsteen.

### De scores van Pallikratz:

|                 |     |                |      |
|-----------------|-----|----------------|------|
| TYPE:           | Kat | GRAAD:         | 4    |
| MOED:           | 13  | AANVAL:        | 12   |
| LEVENSENERGIE:  | 20  | AFWEER:        | 9    |
| WAPENRUSTING:   | 1   | TREFPUNTEN:    | 4 SP |
| SNELHEID:       | 8   | UITHOUDINGSV.: | 25   |
| ASTRALE ENERG.: | 10  |                |      |

Als alleen spelers van de eerste graad aan dit avontuur deelnemen of de groep al zeer zwak is, kan de meester de scores van Pallikratz verhogen.



## De Vogelkooi

### *Algemene informatie:*

In de kleine kooi die aan een dakbalk hangt, ligt een roerloze, sneeuwwitte duif. Overal kleeft bloed aan haar veren en uit haar borst steekt een zilveren naald. De kooi is van buiten vergrendeld.

### *Speciale informatie:*

Als men de duif goed bekijkt, ziet men, dat haar hart nog zwak slaat.

### *Informatie voor de meester:*

De duif is in werkelijkheid de door Achaz betoverde opperheks Luzelin. Als een held haar uit de kooi neemt en voorzichtig de naald uit de borst trekt, beginnen de veren van de duif zwak te gloeien. Een glinsterend aura verschijnt om de vogel en wordt langzaam groter. De aura neemt menselijke gestalte aan, en na een paar seconden staat een 40 jarige, indrukwekkende vrouw met edele gelaatstrekken voor de helden. Ze kijkt verbaasd om zich heen, als wakker geworden uit een lange slaap. De verandering van de duif in Luzelin duurt twee gevechtsronden. Als Nirraven nog aanwezig is, verdrijft Luzelin hem met een banspreuk uit het lichaam van de raaf. Achaz trekt zich terug, zodra de verandering inzet.

## Na de Strijd

### *Algemene informatie:*

Pallikratz springt luid spinnend bij zijn meesteres op de schouder. Luzelin bedankt de helden voor haar bevrijding en vraagt ze, met haar mee naar de feestplaats van de heksen te komen.

De laboratoriuminstrumenten werden door de vleugelslagen van Nirraven volledig verwoest, de helden vinden echter in een hoek een gesloten kist. De magische ketel ligt nog steeds in de koude as van de schoorsteen. Luzelin neemt hem mee.

### *Speciale informatie:*

De kisten laten zich door een succesvolle worp op *sloten openen* of door ruw geweld openmaken.

Daarin bevinden zich 150 dukaten, drie alruinwortels (waarde 60 dukaten per stuk) en een gouden halsband (waarde 20 dukaten).

### *Informatie voor de meester:*

De halsband is magisch, maar werkt alleen bij vertrouwden. Als het een dier wordt omgedaan, verhoogt diens BW zich met één punt. De alruinen kunnen alleen aan alchemisten voor de volle prijs verkocht worden.

# Het Eind van het Avontuur

Nadat de helden Luzelin bevrijd hebben, neemt deze hen mee naar de feestplaats van de heksen. Het feest wordt ingehaald, met de helden als eregasten. Iedere held, die het wenst en de voorwaarden (MO 12 en CH 12) vervult, wordt in de gemeenschap van de heksen opgenomen. Bovendien schenken de heksen hen als dank de magische instrumenten, Luzelin persoonlijk bezweert een permanente betovering. De instrumenten kunnen echter niet verkocht worden, als anderen dan de helden op hen spelen, veranderen ze weer in kattenstaarten.

U kunt het avontuur hier natuurlijk laten eindigen, maar misschien is het slechts een begin... In elk geval is Achaz ontkomen; als u dat wilt, kan ze terugkeren om wraak op de helden te nemen. Hut Hanepoot is nu zonder meester, het kan zijn, dat de helden besluiten in de toekomst in deze "woonwagen op benen" te reizen.

Iedere held krijgt voor de belevenissen in "Heksennacht" minstens 80 avontuurpunten. Maar laten we hen nu de gelegenheid geven, zich in de wilde drukte van de heksennacht te storten...



# De Heks als Heldentype



Heksen zijn magiërs, die zich meer met de gevoelsmatige, instinctieve, zintuigelijke kant van de magie (zij zelf noemen het de "vrouwelijke kant") bezig houden. Om deze reden zijn negen van de tien heksen vrouwen. Mannelijke aanhangers van deze speciale richting in de magie worden "mannelijke heksen" genoemd; De Heksenmeesters beoefenen een hele andere vorm van tovenarij, maar daar zullen wij een andere keer op moeten ingaan. De sterke gevoelsmatige benadering van de magie wordt door magiërs met groot wantrouwen bejegend (om niet te zeggen veracht). Een zekere angst zullen ze echter niet kunnen onderdrukken: wat niet door de menselijke geest wordt gestuurd kan maar al te snel buiten controle geraken... Hekserij wordt dan ook door tovenaars als een "smerige" magie gezien. Als illustratie mag hierbij de volgende zin uit het officiële handboek van het Gilde der Magiërs gelden: "Heksentovenarij is grauw en smerig en mag nooit en te nimmer binnen de muren van een Gildehuis of universiteit worden beoefend!"

Dit beeld heeft het Gilde der Magiërs door de jaren heen steeds weer herhaald, zodat ook de Avonturijnse leek inmiddels tot deze overtuiging is gekomen. Hierop konden zij zelfs op de steun van de Praios-orde rekenen; in de tijd dat de priester-Keizers het regentschap in handen hadden (660-528 voor Hal) werden de heksen zonder genade vervolgd en op de brandstapel geworpen. Keizer Rohal de Wijze, één van de grootste en ongewoonste magiërs in de geschiedenis van Avonturië, verbood echter iedere vorm van heksenvervolg. Zijn decreet is ook heden ten dage nog van kracht, ook komt het zo nu en dan tot onregelmatigheden. Dat de heksen als reactie op deze vervolging hun kennis alleen in het geheim doorgaven, wordt hen door de magiërs nog steeds kwalijk genomen en geldt voor deze als extra bewijs voor de "onreine" vorm van

magie. Daarbij moet echter gezegd worden, dat er steeds weer oude, verbitterde heksen hebben bestaan, die hele streken in angst hebben gezet en de mensen veel leed hebben gebracht. Dat dit olie op het vuur van hun tegenstanders was, zal voor iedereen duidelijk zijn. De meeste heksen zijn echter gevoelige, goedgehartige wezens en gelden als zeer mensvriendelijk. Zij zijn vervuld van liefde voor het leven en de wereld om hun heen, en zullen niet aarzelen, hun gaven voor het welzijn van andere wezens in te zetten.

De opleiding van een heks is een zeer persoonlijke zaak. Een ervaren heks zal één keer in haar leven een persoonlijke leerling uitkiezen, aan wie zij in de loop van de volgende jaren haar kennis doorgeeft. Regelmatig plaatsvindende heksenbijeenkomsten zorgen voor een uitwisseling van kennis met andere heksen. De opleiding zelf bestaat voornamelijk uit mondelinge overleveringen en demonstraties. Schriftelijke documenten zijn zelden; zij bestaan meestal uit simpele schetsen en tekeningen.

Over de ontstaansgeschiedenis van de heksen zijn vele verhalen bekend. De volgende overlevering wordt aan jonge heksen verteld:

Toen de oergod Los met de aardgodin Sumo vocht, en de reuzin haar einde voelde naderen, poogde zij tenminste een deel van haar zelf te redden. Diep in haar binnenste liet zij een ei ontstaan en blies het haar levensadem in. Toen Los hete tranen boven het lichaam van de gevelde Sumo weende,



vermoedde hij niet dat diep binnenin nog leven aanwezig was. Alle levende wezens komen voort uit de tranen van de oergod; al de planten groeiden uit het lichaam van Sumo. Toen het ei rijp was, zag Sumo's dochter het levenslicht: Satuaria was haar naam. Hoewel ze eerst alleen haat voelde voor de wezens die het lichaam van haar moeder bevolkten, maakte zich allengs een grote eenzaamheid van haar meester. Daarom nam zij een menselijke gestalte aan en begaf zich onder de sterfelijken. Langzaam leerde zij deze zwakke wezens in haar hart te sluiten. Sommige mensen die de aarde liefhadden, herkenden haar ware gestalte en verzochten haar, hun op te leiden. Deze mensen leerde Satuaria de wegen en de wijsheden van de bodem en de planten met wie zij zich zo verbonden voelde. Die kennis wordt nog steeds door de heksen aan hun leerlingen doorgegeven, vaak in de gestalte van een dochter. Alle heksen zien zichzelf als dochters van Satuaria; dit is ook de benaming die zij zelf onderling gebruiken.

Er wordt verteld dat een dochter van Satuaria soms geen baby baart, maar een ei legt, waaruit na 7 maanden en 7 dagen een kind kruipt. Deze kinderen zijn van een buitengewone schoonheid en bezitten uitzonderlijke bekwaamheden: men zegt dat het bloed der aarde in hun aderen vloeit. Deze uitverkorenen onder de heksen worden niet meer ouder na het bereiken van hun dertigste levensjaar.

Alle heksen vereren Satuaria, maar zij accepteren ook de Goden tot een deel van hun wereld. Zij voelen zich vooral met Hesinde en Rahja verbonden, want juist deze Godinnen belichamen het vrouwelijke, instinctieve en zintuigelijke aspect dat door de tovenaars (en vele mannen met hen) zo wordt afgekeurd.

Wanneer een heks ervaren genoeg is om zelfstandig door het leven te gaan, ontvangt zij als belangrijkste symbool van haar waardigheid een heksenketel. Deze heksenketels worden in een geheime ceremonie vervaardigd; in de meeste gevallen echter erft de heks hem van haar leermeester(es). Door omstandigheden gedwongen voeren haast alle heksen een heimelijk en onrustig leven. Zij geven daarom de voorkeur aan donkere kleding en gedragen zich zo onopvallend mogelijk. Desondanks oefenen zij een merkwaardige

aantrekkingskracht op het andere geslacht uit.

Alle heksen in een bepaalde streek komen twee maal per jaar, tijdens de winter- en zomerwende, op een afgelegen plek bijeen om gezamenlijk feest te vieren. Op deze feesten, in de volksmond "heksensabbaths" genoemd, wordt ook de beroemde heksen zelf vervaardigd, die wordt gebruikt om voorwerpen te laten vliegen. Deze zelf wordt over het uitverkoren voorwerp gestreken (meestal de traditionele bezem, maar ook biervaten, mestvorken en schuurdeuren behoren tot de mogelijkheden), waarop de meesteres dan een half jaar lang veilig door de lucht kan bewegen. Een heksenbezem (of soortgelijk voorwerp) kan een topsnelheid van 60 km. per uur bereiken. Hij draagt echter alleen de heks en haar dierlijke vertrouweling (ook wel "familiair" genoemd). Ieder ander die heldenmoed met onverzichtigheid verwacht, moet zich op de rodeo van zijn leven voorbereiden, waarbij de grond zich onaangenaam ver van de ruiter kan bevinden... Doet iemand een poging om de bezem te stelen, dan zal deze hem verwoed aanvallen (scores: zie bladzijde 12, "bezemkast").

### De Heks in het Spel

Als heks wordt men geboren, d.w.z. dat de eigenschapsscores Moed en Charisma bij het scheppen van de held(in) minimaal 12 moeten bedragen. Een uitverkorene, niet ouder wordende Dochter van Satuaria wordt alleen geboren wanneer de dobbelsteenworpen voor MO en CH respectievelijk 12 en 13 zijn (verschuivingen met de slechte eigenschappen worden hierbij niet toegelaten).

Levensenergie en Astrale Energie bedragen beide 25 punten. Stijgt de heks in graad, mag zij kiezen welke van de beide zij met 1D6 wil verhogen. Mocht de heks over een familiair beschikken, ontvangt zij per graadsverhoging één extra ASP, aangezien zij door de het contact met het dier een dieper inzicht in de geheimen van de Natuur verkrijgt en haar magisch potentieel daardoor verder wordt versterkt.

Heksen gaan eenvoudig gekleed (BW 1). Wanneer zij in noodgevallen een betere bescherming benodigen, komt alleen een



gewatteerde wapenrok in aanmerking, anders wordt hun bewegingsvrijheid te veel beperkt en zal het te grote gewicht hen bij het vliegen hinderen. Aangezien de bron van haar magische kracht de aarde zelf is, kan een heks haar magie alleen gebruiken, als zij direct contact met de aardbodem of water heeft. Hogere etages dan de begane grond, bruggen of een rit op de bezem verhinderen voor haar elke vorm van magie.

#### De heks in het kort:

*Voorwaarden:* MO en CH minimaal 12

*Voordelen:* Magietalent, heksenbezem, familiair

*Beperkingen:* BW maximaal 2, geen wapens hoger dan 1D+1 toegestaan, magie alleen mogelijk bij aardcontact

*Astrale energie:* 25

*Levensenergie:* 25

## De Eerste Zeven Heksenbetoveringen

De volgende zeven toverspreuken vormen de basis waar iedere heks over beschikken kan. Andere spreuken, waaronder Heksengift en Heksengeluk, vindt u in het avontuur Im Zeichen der Kröte en in de doos Die Magie des Schwarzen Auges, die op een later tijdstip zullen verschijnen.

### 1) Onschuldige Gedaante

*Beschrijving en werking:* Met deze illusiebetovering kan de heks de gedaante van een ogenschijnlijk volledig onschuldig wezen aannemen.

*Techniek:* De heks gaat op haar hurken zitten en slaat haar handen voor de ogen. Na ongeveer 10 seconden kan zij zich dan in haar nieuwe gedaante verheffen, bijvoorbeeld als kreupele oude vrouw of als onschuldig boerenmeisje. Wapens en opvallende voorwerpen kan zij echter niet op deze manier verbergen. Slechts bij aandachtige bestudering kan een omstander het bedrog ontdekken, mits hem/haar een SL-proef met een handicap van 2 + de graad van de heks lukt.

*Kosten:* 8 ASP

*Reikwijdte:* 0

*Duur:* Graad van de heks x SR

### 2) Heksenblik

*Beschrijving en werking:* Met behulp van deze betovering kunnen heksen elkaar aan de ogen herkennen.

*Techniek:* De heks kijkt de persoon ca. 7 seconden recht in de ogen. Is degene die zij aankijkt een heks, dan zal van beide partijen de iris een purperrode kleur krijgen. Deze kleurverandering kan alleen

door beide heksen worden waargenomen.

*Kosten:* Voor beide partijen 2 ASP; Het slachtoffer kan zich niet tegen dit verlies aan ASP verweren.

*Reikwijdte:* 10 meter

*Duur:* 10 seconden

### 3) Kraaienlokroep

*Beschrijving en werking:* De heks roept uit het niets een zwerm kraaien te hulp.

*Techniek:* De heks vormt met haar handen een trechter voor de mond en stoot een schor gekraai uit. Het aantal kraaien dat verschijnt, is gelijk aan de graad van de heks plus 2.

De scores van de kraaien: MO 18 ; LE 5 ; BW 0 ; AV 10 ; AW 0 ; TP 2 SP ; UI 100 ; Snelh. 12/1 ; MK 3. De kraaien vallen alleen niet-beschermden delen aan en veroorzaken 2 SP. Wanneer een kraai voor zijn aanval een 1 gooit en de afweer van de verdediger mislukt, dan is het oog geraakt. Het slachtoffer is een maand lang blind aan het getroffen oog.

*Kosten:* 15 ASP (onafhankelijk van het aantal kraaien)

*Reikwijdte:* 25 meter

*Duur:* 10 GR.

### 4) Heksenknoop

*Beschrijving en werking:* Deze betovering zet de heks voor haar verdediging in. Zij kan hiermee een weg of een gang voor een bepaalde tijd blokkeren.

*Techniek:* De heks maakt een knoop in een stuk touw, een draad of een haar en werpt deze achter zich. Op die plek ontstaat een zone van verwarring, waardoor elk



intelligent wezen volledig de oriëntatie verliest en doelloos kringetjes gaat draaien. Op dieren heeft deze betovering meestal geen effect. Hoogte en breedte van de barrière komen overeen met de graad van de heks in meters.

*Kosten:* 4 ASP

*Reikwijdte:* 0 (= ligging van de knoop)

*Duur:* graad van de heks in minuten.

### 5) Heksenspeeksel

*Beschrijving en werking:* Met behulp van haar speeksel en de inzet van astrale energie kan de heks ziektes en verwondingen genezen.

*Techniek:* De heks strijkt haar speeksel over de wond van de gewonde; bij ziektes en vergiftigingen moet het speeksel op de tong worden gedruppeld. Heksen kunnen hiermee anderen, maar niet zichzelf genezen.

*Kosten:* Bij verwondingen 2 ASP per teruggegeven punt LE; Bij ziektes 1 ASP per punt LE; bij vergiftigingen 1/2 ASP per punt LE.

*Reikwijdte:* 0

*Duur:* Permanent.

### 6) Grote Begeren

*Beschrijving en werking:* Met deze spreuk kan de heks een ziekelijke begerigheid naar bepaalde dingen in een persoon opwekken. Voor de duur van de betovering zal het slachtoffer al het mogelijke ondernemen om dit te verkrijgen; alle andere zaken zijn onbelangrijk voor hem/haar geworden.

*Techniek:* De heks tikt met de linker wijsvinger tegen het voorhoofd van het slachtoffer en zegt: "Wat jij in werkelijkheid nodig hebt, is ...(benaming van het



voorwerp).\" Het slachtoffer kan zich alleen met een SL-proef + de graad van de heks hiervan bevrijden.

*Kosten:* 8 ASP per SR

*Reikwijdte:* 0 (aanraking noodzakelijk)

*Duur:* al naar gelang de ingezette ASP.

### 7) Zachte Slaap

*Beschrijving en werking:* De heks kan hiermee de aanval van een dier stoppen en het tot een zachte sluimering aanzetten.

*Techniek:* De heks kijkt het dier in de ogen en maakt een kalmerend gebaar met haar armen. Het dier zal dan apathisch gaan liggen en 3 SR lang in een zachte sluimering verblijven. Wordt het dier daarop aangevallen of op andere wijze geïrriteerd, zal het echter meteen weer wakker worden. Deze betovering werkt alleen bij dieren, ongeacht het formaat. Intelligente dieren (zoals draken bijvoorbeeld) zijn immuun voor deze betovering.

*Kosten:* MK gedeeld door 2 aan ASP.

*Reikwijdte:* 5 meter

*Duur:* 3 SR

## De Familiair

Veel heksen nemen een dier onder hun hoede, die zij tot hun vertrouweling maken. Deze dierlijke vertrouweling, ook wel "diervriend" of "familiair" genoemd, verkrijgt door dit speciale contact bijzondere gaven, en onderscheidt zich van de andere exemplaren van zijn ras door

zijn hoge intelligentie en boven alles door het vermogen om met bepaalde vormen van magie om te gaan. Ook uiterlijk kan men ze vaak aan grootte en prachtige bouw herkennen. Door de magische binding die zij met hun meester(es) onderhouden, worden zij echter vaak in de volksmond



voor "diervriend" versleten.

*Scores van een familiair (bij ontstaan)*

|      | Kat                                      | Uil  | Raaf | Pad  | Slang |
|------|------------------------------------------|------|------|------|-------|
| MO   | 1D+4                                     | 1D+4 | 1D+5 | 1D+4 | 1D+2  |
| SL   | 1D+1                                     | 1D+3 | 1D+3 | 1D+1 | 1D    |
| BH   | 1D+8                                     | 1D+3 | 1D+5 | 1D   | 1D    |
| LK   | 1D+1                                     | 1D+1 | 1D+1 | 1D/2 | 1D+1  |
| LE   | 1D+4                                     | 1D+4 | 1D+4 | 1D+4 | 1D+4  |
| ASP  | 5                                        | 7    | 6    | 15   | 8     |
| UI   | <i>Lichaamskracht plus levensenergie</i> |      |      |      |       |
| BW   | 1                                        | 1    | 1    | 0    | 1     |
| AV   | 12                                       | 10   | 11   | 0    | 10    |
| AW   | 6                                        | 6    | 7    | 0    | 0     |
| TP   | 4 SP                                     | 3 SP | 3 SP | 0    | 3 SP  |
| Snhd | 8                                        | 12/1 | 13/1 | 0,3  | 5     |
| MK   | 6                                        | 6    | 6    | 7    | 6     |

*Opmerking: De familiars richten hun aanval altijd op het gezicht van hun tegenstander. Bij een aanvalsworp van 1 en mislukte afweer van de tegenstander wordt het oog van de desbetreffende geraakt: het slachtoffer kan dit oog dan een maand lang niet meer gebruiken.*

Voordat men een dier daadwerkelijk de familiair van een heks kan noemen, moet een "zinnelijk contact" tussen beide partners tot stand komen. In het algemeen zal een heks een door haar uitverkoren dier al kort na een geboorte uit een nest halen, om het zelf op te voeden. Wanneer het dier een half jaar oud is zal ze het meenemen naar een eenzame plek, waar voor haar gevoel de aardse magie sterk aanwezig is. Daar houdt zij het onder het licht van de volle maan en wacht tot de bovennatuurlijke brug tussen meesteres en familiair een gesloten band is geworden. Vanaf dat moment verstaat de familiair de menselijke taal en is zij in staat eenvoudige opdrachten uit te voeren. (Uiteraard moet hierbij worden vooropgesteld, dat het er lichamelijk toe in staat is en ook geestelijk

niet overbelast wordt. In geval van twijfel kan de meester een slimheidsproef van de familiair verlangen om na te gaan of het een dergelijke opdracht bevatten kan. Tenslotte is de intelligentie van een familiair hooguit te vergelijken met die van een achterlijk mens.) Het innige contact tussen de meester(es) en familiair kan alleen door de dood verbroken worden. De familiair blijft altijd absoluut loyaal.

Een familiair krijgt van de spelmeester eigen avontuurpunten voor alle acties die het zelfstandig onderneemt. Wanneer een algemene bonus aan avontuurpunten wordt verleend (zoals bijvoorbeeld aan het eind van een avontuur), zou de familiair 25% van de avontuurpunten moeten krijgen die de heks zelf verdiend heeft (zonder dat dit van de heks afgetrokken wordt).

Een familiair stijgt net als een gewone held in graad, namelijk bij 100, 300, 600 enz. avontuurpunten. Ook hij mag dan zijn aanval of afweer en één eigenschap met 1 verhogen en 1D6 aan zijn Levensenergie toevoegen.

**NB: Astrale energie kan een familiair alleen via de heks verkrijgen.**

Iedere heks kan één maal per maand (uiteraard bij volle maan) naar eigen believen eigenschapspunten van zichzelf op de familiair overdragen. Dat geldt ook voor levens- of astrale energie. Deze overdracht in punten is echter alleen in één richting mogelijk en is bovendien permanent. Eens gegeven, kan zo'n overdracht niet meer ongedaan worden gemaakt.

Kleine opmerking: Aangezien een heks haar familiair zeer vaak gebruikt om haar vijanden te bespioneren en omdat de Grote Heksenvloeken (speciale magie voor hogere graads heksen) meestal door het optreden van een familiair worden aangekondigd, hebben deze dieren in het volksgeloof een slechte naam gekregen: Het verschijnen van een raaf of een zwarte kat wordt door vele Avonturijnen als boos voorteken gezien.



# De Magie van de Familiair

In verbinding met hun meester(es) (en soms ook onafhankelijk) beschikken de familiaren over een eigen magie, waarmee ze met hun eigen voorraad aan astrale energie over kunnen beschikken:

## Gevoelspeiling

Deze betovering kan alleen plaatsvinden wanneer er een daadwerkelijk lichamelijk contact tussen de familiair en de heks aanwezig is. De familiair peilt de stemming van de gesprekspartner van de heks, versterkt deze waarneming en geeft deze aan zijn meester(es) door. Op deze manier kan een heks zich een goed beeld van de gevoelens van haar tegenstanders maken: vreugde, woede, vijandigheid, achterdocht, enz. kan zij duidelijk bespeuren.

*Kosten:* 2 ASP

*Reikwijdte:* 5 meter

*Duur:* 1 SR

## Heks Vinden

De familiair kan zo zijn meester(es) ook over grotere afstanden peilen, door zich op zijn/haar specifieke magische uitstraling te concentreren.

*Kosten:* 2 ASP

*Reikwijdte:* Graad van de heks in km

*Duur:* Ten hoogste 2 dagen; daarna moet nieuwe ASP worden geïnvesteerd.

## Zintuigoverdracht

Ook bij deze betovering is een direct contact tussen heks en familiair vereist. De familiair "leent" de eigen zintuigelijke waarneming daarbij aan de heks. Al naar gelang het diersoort zal het waarnemingsvermogen van de heks sterk worden uitgebreid.

Hij/zij kan zo dingen waarnemen die door gewone mensen niet zouden worden opgemerkt.

*Kat:* nachtticht, gehoor

*Uil:* nachtzicht

*Raaf:* zeer sterk zicht bij dag

*Pad:* waarneming van magie. Voor de ogen van een heks ontstaat een magisch aura om voorwerpen of levende wezens. Deze waarneming blijft doorwerken tot 2 uur nadat een plek door zo'n wezen verlaten werd.

*Slang:* Reuk

*Kosten:* 3 ASP

*Reikwijdte:* nachtzicht 50 meter; scherpzicht 1000 meter; reuk 1 m; gehoor 50 meter; waarneming van magie 10 centimeter

*Duur:* Zolang als de heks zich op dat zintuig concentreert, maar nooit langer dan 6 uren. Hierna is een nieuwe inzet van ASP noodzakelijk.

# De vijf tot nu toe bekende familiairsoorten

## Kat

Heksen hebben de voorkeur voor grote, zwarte exemplaren - meestal katers. Familiaren van het ras der katten hebben de bekende voordelen van hun niet-magische soortgenoten: buitengewone behendigheid, een goed nachtzicht, prima oriëntatievermogen, enz. Aangezien gecasteerde dieren niet in aanmerking komen, wordt de betrouwbaarheid van deze familiaren soms overheerst door hun nogal sterk ontwikkelde geslachtsdrift. Het geduld van menige heks werd door hun nachtelijke escapades op de proef gesteld

en het schijnt ook meer dan eens te zijn voorgekomen dat zo'n "trouwe" familiair door een krolse kat werd ontvoerd.

## Uil

Uilen zijn pure nachtdieren. Hun nachtzicht wordt dan ook door geen enkele familiair overtroffen. Met hun klauwen zijn zij in staat om allerlei verrassende handelingen uit te voeren, zoals het omdraaien van een sleutel in een slot.

Met uitzondering van de LE, ASP, BW en MK moeten alle scores van de uil overdag worden gehalveerd.



## Raaf

Het scherpe gezichtsvermogen van de raaf kan met iedere roofvogel wedijveren. Als enige van de familiären is hij in staat om korte zinnen te leren en ze -dankzij zijn magische gaven- ook op een zinnige manier te gebruiken. Op deze manier kan hij dus voor het overbrengen van berichten worden ingezet.

Met uitzondering van de LE, ASP, BW en MK dienen alle scores van de raaf bij nacht te worden gehalveerd.

## Pad

Van de vele paddesoorten die Avonturië rijk is, is alleen een Koschpad geschikt voor een leven als familiair van een heks. Deze soort wordt ongeveer 20 cm. groot, heeft een mat glanzend chocolade bruine huid en over zijn hele lichaam verdeeld ontelbare okergele spikkels en wratten.

Zoals de meeste andere padden, kan de Koschpad een huidgif afscheiden, dat op mensenhuid heftig brandende plekken zal veroorzaken. Aangezien padden zich op het land slechts moeilijk voortbewegen, worden ze meestal door de heks gedragen. Vaak maken heksen hierbij gebruik van een speciaal paddemandje, want ook zij zijn niet immuun voor het paddegif. Doordat de pad zijn gif in geval van opwinding of gevaar ook onbewust afscheidt, kan hij zijn eigen meester(es) zo gemakkelijk verwonden.

Onder de familiären neemt de Koschpad een bijzondere plaats in, want zij heeft niet alleen een extreem hoge astrale energie, maar beschikt ook over drie eigen betoveringen:

### 1) Camouflage

De pad maakt zich zo klein mogelijk en drukt zich tegen de grond aan. In deze toestand is zijn door magie ondersteunde camouflage zo perfect, dat het praktisch gelijk staat aan onzichtbaarheid. De pad kan en mag zich hierbij echter absoluut niet bewegen.

*Kosten:* 2 ASP

*Reikwijdte:* 0

*Duur:* 3 SR

### 2) Paddegif

Het huidgif van de Koschpad veroorzaakt normaal heftig jeukende vochtblaasjes op de onvoorzichtige hand die hem vastgrijpt. Met behulp van zijn magische gaven kan de pad echter de uitwerking zodanig wijzigen, dat de gehele hand door een vettige en met wratten bezaaide paddehuid wordt bedekt. Tot nu toe heeft men nog geen afweer hiertegen ontdekt, laat staan een betovering die deze weer omkeert, (hoewel men niet uitsluiten mag dat een gulle offergave in de Peraine- of Tsatempel hier verandering in kan brengen). Zo'n "paddehand" betekent voor zijn/haar dra(a)g(st)er 2 punten aftrek op Charisma en 1 punt op Behendigheid (om over het talent "verleiding en minnekunst" maar te zwijgen).

*Kosten:* 4 ASP

*Reikwijdte:* 0

*Duur:* permanent

### 3) Paddebliksem

Wanneer de pad en/of zijn meester(es) door gevaarlijke tegenstanders worden aangevallen, kan hij zijn astrale energie in een enkele magische ontlading op een vijand richten. De Koschpad zal hiertoe altijd alle ASP verbruiken die hem ter beschikking staat; de "paddebliksem" veroorzaakt daarom net zo veel schadepunten als er ASP zijn.

*Kosten:* alle beschikbare ASP

*Reikwijdte:* 2 meter

*Duur:* ogenblikkelijk

## Slang

Er bestaan twee slangesoorten die voor de heks als familiair geschikt zijn: De Smaragdadder en de Pekadder. De eerste is glanzend groen, de tweede heeft een glanzende zwarte huid. Beide soorten zijn niet giftig en worden ongeveer 2 meter lang.

De godin Hesinde kijkt met welgevallen neer op de heksen die het aan haar gewijde dier als familiair verkiezen. Zo'n heks mag er daarom op hopen, dat de godin haar van tijd op tijd met een wonder bijstaat.



