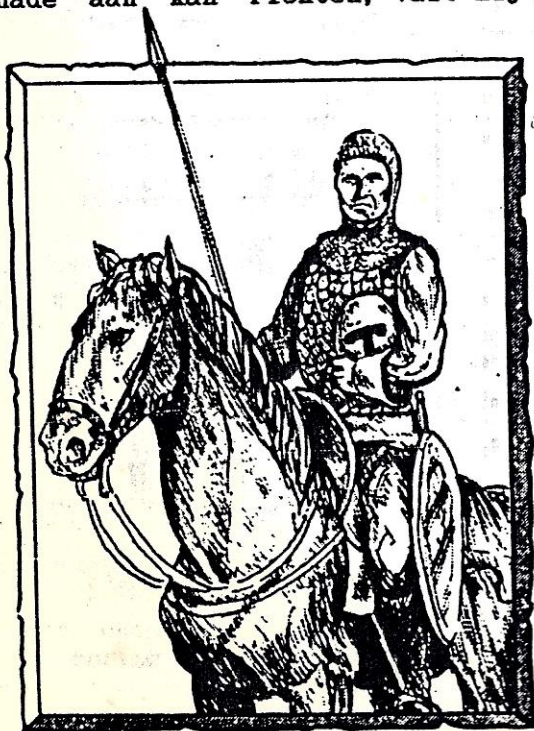


## AVONTUURIDEE:

Het nu volgende avontuur gaat ervan uit dat de helden op reis zijn en niet al te veel haast hebben. Aangezien het om een detektive-avontuur gaat, is de ervaringsgraad van de helden van minder belang; het geheel stelt echter wel zware eisen aan zowel meester als spelers! De meester zal veel voorbereidend werk moeten verrichten (en de geschiktheid van "zijn" spelers overwegen), voordat hij in staat zal zijn het avontuur vlot te leiden. Hij dient hier namelijk de rol van maar liefst 22 meesterpersonen te spelen !!!

Het avontuur is gesitueerd in het trainingskamp van een strijdersacademie, waar gevorderde leerlingen zich voorbereiden op hun examen. We hebben bewust geen plaatsnamen gebruikt, aangezien het avontuur zich in de buurt van elke stad van enige omvang (4000 of meer inwoners) af kan spelen.

Het meest stijlvol zou zijn om de helden aan het einde van de middag te confronteren met een zwaar gepantserde ruiter die hen het gebruik van een kleine brug betwist (lees voor de inspiratie eens iets over Koning Arthur...). Op een gegeven moment zal de ruiter (= Olav) de helden aanvallen. Helaas is Olav's enthousiasme duidelijk groter dan zijn paardrijdkunst, en voordat hij ernstige schade aan kan richten, valt hij uit



## MOORD IN HET TRAININGSKAMP

het zadel (erg boos, maar in eerste instantie niet op de helden tenzij die hem uitlachen). De helden zullen nu vrij snel ontdekken dat zij in de buurt van een trainingskamp zijn, alwaar zij vriendelijk worden ontvangen. Men verontschuldigt zich voor het onstuijme gedrag van Olav en nodigt de helden uit om het feest bij te wonen dat die avond zal worden gehouden. Ze zullen dan de eregasten zijn en hopelijk een eigen bijdrage leveren in de vorm van enige vertellingen over het heldenbestaan of een demonstratie van bepaalde vaardigheden (de meester dient alles zo te plannen, dat de uitnodiging rond half vijf uitgesproken wordt). In de hieronder volgende gegevens is voldoende informatie te vinden over het verloop van het feest en het is de bedoeling dat de helden zich deze avond goed vermaken (rolvaste helden die het feest niet verstoren komen in aanmerking voor 15 tot 30 AP). Aan het einde van het feest blijkt er een leerling vermist te zijn, en vindt men (bloed)sporen die op een misdaad duiden. Korte tijd later wordt het lijk van de vermiste leerling gevonden....

Afhankelijk van hun "nuchterheidsgraad" kunnen enkele helden hier een rol in spelen. Ook zal hen (deze nacht of de volgende ochtend) verzocht worden om de dader op te sporen. Er zijn duidelijke aanwijzingen dat de dader in het kamp zelf gezocht moet worden (o.a. de gebruikte dolk en de kennis die de dader over het kamp had), en de helden staan als enigen buiten verdenking. Bovendien hebben de helden vermoedelijk al enige ervaring in het oplossen van raadsels, hetgeen hen extra geschikt maakt voor deze taak.

### Het Onderzoek

De verschillende beschrijvingen zouden voldoende informatie moeten geven over het gedrag van de aanwezigen. Het staat de meester natuurlijk vrij om hier verandering in aan te brengen en geruchten als: "De leiding is verantwoordelijk, we moeten wenen aan de plotselinge dood ...." of extra aanwijzingen in te bouwen. Het spijt ons wel om te moeten melden dat ook de toekomstige strijders gewone mensen zijn; enkelen grijpen de



kans aan om anderen te belasten - en naijver, standsverschil, verstoorde relaties en dergelijke zijn een rijke voedingsbron voor enige wrok... De helden kunnen het probleem op zoveel verschillende manieren aanpakken, dat we hier geen plaats verspillen aan het uitwerken van een eventueel schema. Wel zijn er een tweetal zaken die steeds weer onder de aandacht gebracht moeten worden:

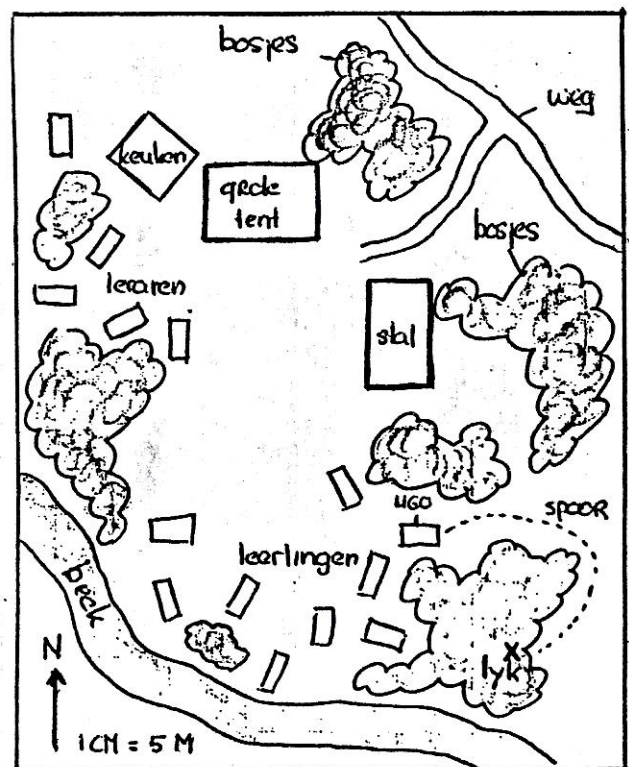
1) Vrijwel alle aanwezigen zijn (bijna) strijder, en hebben dus een bepaald gedrag en een eigen erecode. Als de helden hier geen rekening mee (willen) houden, maken zij zichzelf onmogelijk! Deze opmerking telt dubbel wat betreft de adellijke leerlingen.

2) Sommige helden zullen proberen de dader aan te wijzen door het gebruik van magie. Ook als dit zou lukken (wat alleen kan als de groep volgens de nieuwste (duitse) magieregels speelt, zullen ze een aantal overtuigende argumenten moeten gebruiken, want: **DIT IS EEN STRIJDESKAMP, EN JUIST HIER STAAT MAGIE NIET AL TE GOED AANGESCHRIJVEN!** Alleen magie die gebruikt wordt om aanwijzingen te verkrijgen, is zinvol en kan AP. opleveren. De "oude" formule **Sensibaar-waar-en-klaar is hier volslagen nutteloos**, daar deze alleen de gevoelens ten opzichte van de vragers weergeeft (angst of onzekerheid, woede of leedvermaak) en niet of men al dan niet de waarheid spreekt.

#### DE OPLOSSING VAN HET RAADSEL

De helden zullen 1 tot 2 dagen bezig zijn met onderzoekingen en (voorzichtige) ondervragingen, en langzamerhand alle informatie verzamelen. Via een eliminatieproces vallen er al snel een aantal verdachten af; enkelen hebben een goed alibi (het tijdstip van de moord kan door een goede genezer - desnoods Curieus - op omstreeks 23.00 uur gesteld worden) en als de helden de sporen vinden, vallen er nog een aantal mensen af wegens een te grote schoenmaat (Leyla, Olav, Sulya en Mark). Ulla en Baltram beschikken over de noodzakelijke aanwijzingen; verder zullen de helden zich met diplomatiek gedrag, geluk, mensenkennis en strikvragen moeten zien te redden.

De dader is Deredan, die door Ugo gechanteerd werd (hij is homoseksueel, iets dat volgens de avonturijnse begrippen niet past bij iemand van hoge



adel - en Deredan heeft nog geen eigen landgoed!). Dientengevolge had Ugo hem helemaal in de hand en moest hij flink betalen. Nu de opleiding bijna afgelopen is, moest dit probleem opgelost worden (- maar Ugo wou niet meewerken). Hoewel Deredan niet van moorden houdt, heeft hij geen spijt van zijn daad. Ugo heeft zijn kans gehad en bovendien was hij zowel moreel als qua afkomst een minderwaardig wezen (en vormt de rechtspraak niet één van de rechten en plichten van de hoge adel.....?).

Als de helden Deredan ontmaskeren, zal de kampeiding hen NIET dankbaar zijn. Er is gewoon een nieuw probleem opgedoken; Deredan is van hoge adel, en dus eigenlijk niet te berechten.. Hoe de uiteindelijke beslissing uit zal vallen is niet met zekerheid te zeggen. In ieder geval zal hij in leven blijven en op vrije voeten! Voor de helden is te hopen dat ze het motief van Deredan niet (te) openbaar hebben gemaakt, want anders zal Deredan op wraak zinnen. In zo'n geval hebben de helden er een invloedrijke vijand bij die geen gelegenheid voorbij zal laten gaan om hun naam door het slijk zal halen...

#### Het slachtoffer: UGO

Ugo is d.m.v. een dolksteek in het hart om het leven gebracht. De dolk zit nog in het lichaam en komt uit de wapenvoorraad van het kamp (vingerafdrukken worden in Avonturië nog niet als bewijs gezien). Vlak bij de plek waar het lijk





is verborgen, zijn meerdere sporen te vinden. Alleen een goede spoorlezer (talent 8) heeft hier een kans op een nuttige aanwijzing (proeve + 5); - er zijn duidelijk pogingen gedaan om de sporen uit te wissen. Slaagt de proef, is er nog een voetafdruk te vinden. De dader droeg laarzen (zoals vrijwel elke aanwezige) met een flinke, niet al te brede voet. Daarnaast zijn er nog enkele bloeddruppels te zien (eventueel heeft Deredan nog bloedsporen op zijn feestkleding. Hoewel bloed in dit kamp geen zeldzaamheid is, is bloed op feestkleding dat wel !).

Volgens de docenten (vaste staf) was Ugo een redelijke leerling; onopvallend ondanks zijn opvallende uiterlijk. De medeleerlingen vertellen een ander verhaal, hoewel niemand het zo sterk uitdrukt als hier beschreven (uit angst voor verdenking). Volgens hen had Ugo een bijzonder onprettig karakter, het was een gluurder en een bemoeial. Hij "chanteerde" degenen van wie hij iets minder aangenaams wist. Uitverkoren (bekende) slachtoffers waren de leerlingen van lagere afkomst en kunde.

#### DE ALIBI'S

##### ( OF DAT WAT DAARVOOR DOOR MOET GAAN )

Voor de duidelijkheid zijn deze apart van de persoonsbeschrijvingen gehouden; deze aantekeningen zullen waarschijnlijk veelvuldig gebruikt worden. De informatie staat hier vrij overzichtelijk genoteerd, maar het zal de helden minimaal een hele dag kosten om alles te verzamelen, te controleren en op een rijtje te zetten. Vergeet bij het doorgeven van de informatie niet, dat de verklaringen niet altijd bewezen kunnen worden (en dat velen verontwaardigd zullen reageren; de vraag om een alibi

impliceert immers een mogelijke betrokkenheid). Daarnaast hadden de meeste mensen een behoorlijke hoeveelheid drank op, en waren de omstandigheden op die avond (donkere nacht met een groot kampvuur) ook niet bij uitstek geschikt voor duidelijke waarnemingen. Daar komt nog bij, dat enkele leerlingen de volgende ochtend een kater hebben, en die dingen hebben een slechte invloed op het humeur en herinneringsvermogen. Het animo voor ontbijten en vechten is de volgende ochtend dan ook opvallend gering. Als meester is het niet nodig om de helden te dwingen om de hele dag uit te spelen (dat kan erg saai worden), maar de helden zullen de probleemgevallen wel uit moeten spelen. Tevens dienen de helden aan te geven HOE ze alles aanpakken en HOE ze tegen de mensen optreden. Al naar gelang hun gedrag krijgen de helden meer of minder informatie. In feite kunnen alleen taktvolle en diplomatieke heldengroepen voldoende informatie verzamelen om de oplossing te vinden.

#### ALOVID:

Van 21.00 tot 22.30 heeft ze samen met Mattos opgetreden; daarna heeft ze wat rondgezworven en met diverse mensen gesproken (dit is alleen een alibi als ze lang met een held gesproken heeft).

#### ALLIS:

Zij is de hele avond (en als ze niet gestoord worden ook de nacht) in het gezelschap van Helm geweest. Ze hebben elkaar geen minuut uit het oog verloren en hebben veel gedanst. Vooral Mark zou kunnen getuigen dat dit waar is, maar die zal zijn jalouzie niet toegeven.

#### BALTRAM:

Is de hele avond in het gezelschap van Nana en Deredan geweest. Ze hebben samen gedanst en gedronken, maar iedereen is wel eens even weg geweest.

#### CURIEUS:

Tot ongeveer 22.00 uur volgde hij de discussie tussen Valsar, Sulya en Olav, daarna loste hij Alowid af (definitief om 22.30) als assistent van Mattos - en boekte veel succes met zijn magische show. Na afloop hielp hij mee met opruimen en zoeken.

#### DEREDAN:

Zie bij Baltram. Om ongeveer 23.00 uur was hij even weg en pleegde de moord.



## TIJDSHEMA / DAGINDELING OP DE DAG VAN DE MOORD

|               |      |                                                          |                              |
|---------------|------|----------------------------------------------------------|------------------------------|
| 08.00         | uur: | opstaan                                                  |                              |
| 08.15 - 08.45 | uur: | ontbijten                                                |                              |
| 08.45 - 09.15 | uur: | indelen in groepen*                                      | 1) sluipen en camouflage     |
| 09.15 - 12.00 | uur: | les                                                      | 2) smeden en repareren       |
|               |      |                                                          | 3) ongewapend gevecht        |
| 12.00 - 12.15 | uur: | verzamelen                                               |                              |
| 12.15 - 13.00 | uur: | middageten                                               |                              |
| 14.00 - 14.30 | uur: | indelen in groepen#                                      | 1) zwemmen, vissen en roeien |
| 14.30 - 17.30 | uur: | les                                                      | 2) genezing van wonden       |
|               |      |                                                          | 3) zwaardoefeningen          |
| 17.30 - 17.45 | uur: | verzamelen                                               |                              |
| 17.45 - 18.30 | uur: | avondeten                                                |                              |
| 18.30 - 19.30 | uur: | pauze                                                    |                              |
| 19.30 - 20.45 | uur: | lezing/vertelling van één van de helden of Alowid        |                              |
| 20.30         | uur: | Ugo gaat naar bed; wegens hoofdpijn zegt hij tegen Leyla |                              |
| 20.45 - 23.30 | uur: | iedereen vrij; Mattos/Alowid/Cureaus zorgen voor shows   |                              |
| 23.30 - 24.00 | uur: | verzamelen en naar bed                                   |                              |
| 23.50         | uur: | Leyla komt met het bericht van vermissing                |                              |
| 00.30         | uur: | het lijk wordt gevonden                                  |                              |

N.B. : De helden dienen bij voorkeur om 16.30 uur aan te komen.

\*: groep 1 = Leiding Alowid en Kvikkjokse; Ulla, Tsjað, Ugo, Helm, Baltram  
 groep 2 = Leiding Leyla; Thorgan, Mark, Jule, Emano, Rurtin  
 groep 3 = Leiding Valsar; Nana, Olav, Allis, Deredan, Sulya

Presto, Steele, Mattos en Curieus hebben corveedienst in het kamp

#: groep 1 = Leiding Kvikkjokse; Allis, Thorgan, Rurtin, Nana, Tsjað  
 groep 2 = Leiding Curieus; Helm, Baltram, Jule, Ulla  
 groep 3 = Leiding Valsar en Leyla; Sulya, Deredan, Ugo, Mark, Olav, Emano

Presto, Steele, Mattos en Alowid hebben corveedienst in het kamp

Deze dagindeling volgt het gebruikelijke patroon, d.w.z. dat de meeste dagen op een dergelijke manier zijn ingedeeld. Alleen de onderwerpen van de lessen variëren uiteraard per dag.

De indeling van de avond wijkt wel af van het patroon. Een dergelijke feestavond is er slechts één maal per week om de studenten en leraren de gelegenheid te bieden, zich te ontspannen. Op de andere avonden is er minder drank aanwezig en zijn er in plaats van shows studiegroepen op vrijwillige basis en naar zelfgekozen onderwerpen.

De helden zullen waarschijnlijk navraag doen naar speciale gebeurtenissen, maar zo gemakkelijk komen ze er niet van af: "Niets bijzonders" is het gebruikelijke antwoord op dergelijke vragen. Tevens moet men bedenken dat de in de persoonsbeschrijvingen genoemde tegenstellingen overdag nauwelijks te merken zijn: de onderlinge ruzies worden buiten de lestijden uitgevochten. Dit is niet verwonderlijk als je beseft dat dit kamp voor de meeste leerlingen de laatste kans is om wat nuttigs te leren. Ook de minder serieuze leerlingen houden hier terdege rekening mee !

N.B.: Naast Presto en Steele zijn er altijd nog twee leraren in het kamp aanwezig. Deze helpen zo nodig met de voorbereidingen voor de maaltijden en doen verder dienst als bewaking. Aangezien de wapentrainingen ook in het kamp gegeven worden, zijn daar altijd voldoende mensen aanwezig.



**EMANO:**

Heeft tot 22.45 uur zitten praten met Rurtin, daarna kwam Tsjað erbij en ging hij met haar dansen. Hij is om ongeveer 23.45 uur naar bed gegaan en is in de kritieke tijd op z'n hoogst even weg geweest (maximaal 1 minuut).

**HELM:**

Zie bij Allis

**JULE:**

Heeft de hele avond rondgezworven en zo mogelijk een held aan de praat gehouden over haar toekomstplannen. Ze heeft alleen een alibi als haar dit lukte.

**LEILA:**

Heeft rondgezworven en dus geen alibi. Ze ging rond 23.45 uur even bij Ugo kijken, maar vond alleen wat bloedsporen. Daarna nam ze de noodzakelijke maatregelen zonder opzien te baren.

**KVIKKJOKSE:**

Heeft de hele avond rondgezworven en met diverse mensen gesproken. Tenzij de groep een Nivese telt heeft ze geen alibi. Wel hielp ze mee met schoonmaken en zoeken.

**MARK:**

Heeft de hele avond rond Helm en Allis rondgezworven en bezit dus geen alibi. Hij heeft zijn verdriet echter grondig verdrongen, zodat het waarschijnlijk is dat hij rond 22.30 uur onbekwaam tot welke handeling dan ook was - ook een soort alibi.

**MATTOS:**

Hij is van 20.45 tot 23.30 uur in gezelschap van Alowid of Cureus geweest - op twee korte sanitaire stops van een halve minuut na. Ook tijdens de korte pauzes was hij in gezelschap; die tijd werd gebruikt om het programma door te spreken. Om 23.30 uur was hij uitgeput.

**NANA:**

Zie bij Baltram.

**OLAV:**

Hij heeft samen met Valsar en Sulya (en tijdelijk ook Curieus) een boom opgezet over het onderwerp "passend gedrag van een strijd(st)er tijdens een feest". Om ongeveer 23.45 uur is hij (nogal) stonedronken met Sulya in een tent verdwenen. Valsar is niet weggeweest en ook het gezamenlijke alibi van Sulya en Olav is niet echt slecht: ze zijn beiden maar korte tijd weggeweest en waren bovendien verre van nuchter meer.

**PRESTO:**

Perfect alibi; als de drankvoorziening maar even was gaan haperen had iemand dat vast wel gemerkt.

**RURTIN:**

Heeft tot 22.45 uur met Emano zitten praten en is snel weggegaan toen Tsjað erbij kwam zitten (voelde zich teveel). Daarna heeft hij nog een drankje genomen en is tegen 23.15 uur gaan slapen. Zijn alibi is dus behoorlijk slecht.

**STELE:**

Zie bij Presto.

**SULYA:**

Zie bij Olav.

**THORGAN:**

Heeft zich goed volgegoten in het gezelschap van Ulla, met wie hij ook danste en flirtte. Hij is om ongeveer 23.15 uur in elkaar gezakt - kort nadat Ulla kwaad weggelopen was omdat hij haar onderkotste (een duidelijke formulering, nietwaar?). Men kan er gerust vanuit gaan dat hij na 22.45 tot niets meer in staat is geweest (behalve het heffen van zijn bierkroes uiteraard).

**TSJAX:**

Zij is na de lezing een eind gaan wandelen om tot rust te komen en heeft daardoor tot 22.45 uur geen alibi. Om die tijd is zij bij Emano gaan zitten, met wie ze wat dronk, een praatje maakte en danste. Ze is om ongeveer 23.30 uur naar bed gegaan.

**ULLA:**

Zie bij Thorgan. om 23.15 is ze witheet van woede weggelopen om zich te wassen en haar kleding te fatsoeneren. Tegen 23.40 uur is zij teruggekomen om te helpen met schoonmaken. In de tijd dat zij zich waste en verkleedde was ze dus in de buurt van de tenten.

**VALSAR:**

Zie bij Olav. Hij is om 23.45 uur komen helpen met schoonmaken en geholpen met zoeken.





#### UGO:

Het lijdende voorwerp van de moord is om ongeveer 20.30 uur met hoofdpijnklachten naar zijn tent gegaan en tegen 22.00 uur gaan slapen. Deze bezigheid heeft hij vervolgd tot het moment dat Boron er een definitieve wending aan gaf: Om 23.05 uur werd hij vermoord.

Om het bovenstaande relaas niet node-loos ingewikkeld te maken, hebben wij van de aardse kloktijden gebruik gemaakt. Uiteraard zullen de ondervraagde personen steeds verschillende tijdsaan-duidingen geven, zoals "toen Mattos, Alowid en Curieus samen op het toneel stonden" (=22.45 uur). Het wordt aan de meester overgelaten, in hoeverre hij deze realistische vorm wil toepassen.

#### DE LEERLINGEN:

Van de veertien overgebleven leerling-strijders zijn er maar liefst vier van adellijke afkomst; iets dat voor een extra complicatie garant staat. Adellijken hebben een bevoorrechte positie EN GELOVEN OOK DAT ZIJ "BETER" ZIJN. De helden zullen hier terdege rekening mee moeten houden; vooral Deredan, die van Hoge Adel is, zal alleen (en dan nog in beperkte mate) meewerken als hij correct behandeld wordt.

Hieronder worden de leerlingen afzonderlijk behandeld. Naast een uiterlijke beschrijving (onder andere weergegeven door een getal tussen de 0 en 7, waarbij een hoog getal een knap uiterlijk aangeeft) staan daar ook karakterschetsen en andere belangrijke gegevens. We hebben afgezien van een ellenlange beschrijving van onderlinge verliefdheden en relaties; die zijn wel uit de tabel of beschrijvingen af te lezen. Veel van deze relaties lopen toch al op hun eind aangezien de klas zich binnenkort over heel Avonturië zal verspreiden.

Alle leerlingen zijn 16 tot 19 jaar oud; hun eigenschappen staan aan het einde van het avontuur beschreven.

#### DEREDAN :

Een knappe jongeman, 1.90 meter lang met blond haar. Hij laat weinig emoties zien, als lid van de Hoge Adel vindt hij dat ongepast. Mits op de correcte manier aangesproken, is Deredan geen onaangenaam persoon. Het is een goede leerling die weliswaar trots en zeker van zichzelf overkomt, maar niet verwaand is en zich niet op zijn rijkdom voor laat staan. Hij trekt veel op met

Nana en Baltram (niet met Helm), de andere adellijke leerlingen. Met de overigen heeft hij niet zoveel contact, maar alleen Ulla, Thorgan en Emano vallen buiten de boot.

Als meesterpersoon (MP.) is Deredan lastig te spelen. Hij houdt de adellijke voorrechten goed in het oog en helden die ernstige flaters begaan zullen ontdekken dat hij hen tegen gaat werken... - en hij heeft veel invloed ! Deredan bechikt over geen enkele aanwijzing en zal alleen feitelijke informatie, afkomst en eigenschappen, geven. Sowieso voelt hij er als dader weinig voor om de helden te helpen, hoewel zijn erecode uitsluit dat hij valse aanwijzingen zal geven.



#### HELM :

Een 1.85 meter lange, bruinhaarige jongeman wiens uiterlijk op z'n minst opvallend (lelijk) te noemen is. Hij is de oudste zoon van een onbelangrijke edelman en is hier om zich op zijn taak als landheer voor te bereiden. Hij is vriendelijk van aard, beschikt over de nodige mensenkennis en tilt iets minder zwaar aan het standsverschil. Hij trekt veel op met Allis en Baltram maar laat niemand links liggen. Hij grijpt dan ook regelmatig in als de pesterijen tegen Emano of Rurtin te erg worden en als een van de beste leerlingen en door zijn adellijke afkomst helpt dat ook.

Als M.P. is Helm vrij belangrijk en kan hij de helden belangrijke informatie geven - als die hem vertrouwen.... Hij heeft een goed inzicht in de verschillende karakters maar legt de nadruk altijd op de positieve punten. Hij waagt zich echter niet aan een oordeel over de leraren! Helm zal zelf ook nadenken en met hulp van Baltram aan het einde van dag 2 over de oplossing beschikken. Na een kort gesprek zal hij de redenen voor de moord accepteren en zijn kennis voor zich houden. De helden die opletten kunnen vanaf dag 3 een andere houding bij hem waarnemen, meer alsof hij er vrede mee heeft. Hij zal niet ont-kennen dat hij de oplossing weet (hij liegt nooit) maar zal evenmin de naam van de dader noemen.



**NANA :**

Een 1.83 meter lange brunette, dochter van een edelman. Haar vader verwacht haar binnen twee manen terug i.v.m. een gunstig huwelijk - hem staat nog een teleurstelling te wachten. Nana is zeer zelfstandig, trots op haar afkomst en in het bezit van een vlijmscherpe tong waarmee ze het leven van "lagere" medeleerlingen zuur weet te maken.

Als M.P. is Nana onbelangrijk. Ze trekt veel op met Derdan en Baltram en weet haar oppervlakkigheid goed te verbergen. Ze heeft een hekel aan Helm, Olav, Ulla en Allis en voelt zich ver boven Emano en Thorgan verheven. Als ze de kans krijgt zal ze niet nalaten om Ulla of Allis in een kwaad daglicht te stellen en gaat dan niet voor een leugen (of zes) opzij. "Ik heb Ulla/Allis om ongeveer 23.00 uur naar de tenten zien gaan en een kwartier later weer terug zien komen ..."

**BALTRAM :**

Een "mooie jongen", 1.73 meter lang met lichtblond haar. Hij is erg onzeker en trekt daarom vreemd genoeg met zowel Helm als Deredan op. Door zijn onzekerheid zal hij zo min mogelijk zeggen; als de vragen al te dringend worden zal hij terugvallen op zijn gedrag als zoon van een edelman - gesloten en afstandelijk beleefd zonder echte antwoorden te geven.

Als M.P. heeft Baltram een belangrijke aanwijzing onder zijn hoede: Hij zag Deredan om ongeveer 23.00 uur naar de tenten lopen! Hij zal deze aanwijzing voor zich houden tot Helm op dag 2 met hem spreekt - hij wil geen aandacht trekken. De helden zullen dit niet zo snel horen; alleen als ze Baltram niet teveel lastig vallen en hem vertrouwen inboezemen zal hij ze inwijden. Helm zal op zwijgen aandringen en beloven om de zaak aan te pakken. Baltram heeft erg veel vertrouwen in Helm.

**OLAV :**

Een 1.83 meter lange, bruinhaarige jongeman met een stotend lelijk gezicht. Als zoon van een Rondrapriesteres was het zijn liefste wens om ook noviet te worden - maar hij werd afgewezen! Om toch iets in de juiste richting te doen ging hij maar naar de strijdersacademie. Hij is zich altijd bewust van de erecode en is een fanatiek Rondragelovige.

Als M.P. weet Olav niets. Wel zal hij een zware straf eisen. Hij trekt alleen op met Sulya en in mindere mate met Thorgan.

**ULLA :**

Een 1.87 meter lange strijdster met donkerblond haar die haar ideeën over bezitsspreiding zeker niet van haar vader (Rondrapriester) overgenomen heeft. Ze heeft nogal wat moeite met de erecode, vooral door haar grote hebzucht. Haar natuurlijke uitstraling, altijd goede humeur en onverbeterlijk optimisme maken het echter voor de meeste medeleerlingen gemakkelijk om te vergeven.

Als M.P. beschikt Ulla over een belangrijke aanwijzing: Deredan geeft minder geld uit dan hij krijgt en spaart toch niets - en Ugo had altijd wel veel geld. Het is voor Ulla vanzelfsprekend om zo iets te weten maar ze zal het niet snel vertellen. Ze trekt veel op met Allis en in mindere mate met Thorgan, en heeft een hekel aan Sulya en Nana.

**JULE :**

De 1.85 meter lange, donkerblonde dochter van een stadsgardist hoopt in haar vaders voetsporen te treden. Ze doet dan ook haar uiterste best en trekt zich verder van weinig wat aan. Dat zij doordoor buiten de groep valt, kan haar niets schelen. Wat haar wel dwarszit, zijn haar slechte ogen; ze is daarom geen goede waarnemer.

Het moge duidelijk zijn: Jule is domweg niet in staat om iemand in het donker te herkennen en weet dan ook van niets. Wel is ze een logische verdachte; door haar afzijdige gedrag heeft zij geen alibi en wel een motief! De helden kunnen van een praatgrage leerling (of vaste leraar) een onsmakelijk verhaal horen over Ugo en Jule. Ugo zag wel wat in haar, kreeg geen respons maar probeerde zijn zin door te drijven door haar 24 uur in een kleine kelder op te



sluiten (en Ulla heeft een claustrofobie van 8!). Wat haar betreft is de rekening al manen geleden vereffend door een kleine worstelpartij waarbij Ugo een arm brak .

#### ALLIS :

Een 1.71 meter lange, zwarthaarige schone - dochter van een stadsgardist. Allis is een wat lichtzinnige jongedame die haar pleziertjes op waarde weet te schatten. Eén van haar vaste uitdrukkingen is: "Als strijdster moet je alle wapens gebruiken die je hebt, en helemaal zonder wapen ben je nooit .." Toch is ze zeker geen slet (hoewel wel len dat wel denken); haar normen zijn gewoon wat losser dan gebruikelijk. Ze heeft een groot interesse voor de maatschappij en ziet de misstanden met een scherp oog.

Allis is zeer wereldwys en zal zich niet snel verbazen. Over de moord weet ze weinig en het heeft haar interesse ook niet; Ugo kreeg wat hij verdiende. Ze trekt veel op met Helm en Emano en in mindere mate met Tsjaä en Ulla.

#### SULYA :

Deze 1.92 meter lange, zwarthaarige jongedame is een pure strijdster. Als dochter van een huurling hoopt ze meer carrière te maken en heeft daar ook een goede kans op. Samen met Helm is ze de beste van de klas en ook haar postuur en koppige karakter werken in haar voordeel.

*Als NP. is Sulya alleen van belang door haar houding. Ze weet niets en heeft dezelfde ideeën over straf als Olav. Hij de enige met wie ze regelmatig optrekt. Verder is ze wel eens in het gezelschap van Thorgan te zien. Ze heeft respect voor Adel en gevechtssbekwaamheid en heeft een hekel aan de lichtzinniger leerlingen.*

#### TSJAA:

Een 1.73 meter lange, blonde halfbloed-nivese wier vader als huurling in deze streken kwam. Ze kan bijzonder goed met dieren overweg en hoort hier eigenlijk ook niet thuis. Veel medeleerlingen vragen zich dan ook af wat ze hier eigenlijk doet. Zelf maakt zij zich hier geen zorgen over: ze is onder dak en leert ook nog wat. Sinds het overlijden van haar moeder was ze dakloos.

Naast Helm is Tsjaä de enige die tot Baltram door kan dringen, vooral door

#### De onderlinge verhoudingen :

|               | D E R E D A N | H E L M | N A N A | B A L T R A M | O L A V | U L L A | J U L E | A L L I S | S U L Y A | T S J A Ä | M A R K | R U R T I N | T H O R G A N | E M A N O |
|---------------|---------------|---------|---------|---------------|---------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|---------|-------------|---------------|-----------|
| D E R E D A N |               | -       | ++      | ++            | +       | --      |         |           | Δ         |           |         |             | ---           | ---       |
| H E L M       |               |         |         | +             |         |         |         | ++        | Δ         | +         |         |             |               | +         |
| N A N A       | ++            | --      |         | +             | --      | 0       |         | 0         |           |           |         | 0           | ---           | 0         |
| B A L T R A M | Δ             | Δ       | +       |               |         |         |         |           |           | +         |         |             | -             | -         |
| O L A V       | Δ             |         |         |               |         | --      |         | -         | Δ         |           |         | 0           | ++            | 0         |
| U L L A       |               | +       | --      |               |         |         |         | ++        | Δ         |           |         | 0           | ++            |           |
| J U L E       | Δ             | Δ       | Δ       | Δ             |         |         |         | Δ         |           |           |         |             | -             |           |
| A L L I S     |               | Δ       | -       |               | -       | ++      |         |           | -         | ++        | -       |             |               | ++        |
| S U L Y A     | Δ             | Δ       | Δ       | Δ             | ++      | --      | +       | --        |           |           |         |             | +             |           |
| T S J A Ä     |               | +       |         | +             | -       |         |         | Δ         | +         | -         |         |             |               | +++       |
| M A R K       | Δ             | Δ       | Δ       | Δ             |         |         |         | ++++      |           |           |         | 0           |               | 0         |
| R U R T I N   |               | +       | ---     |               | --      | -       |         |           |           |           |         | -           |               | +         |
| T H O R G A N | Δ             | -       | -       |               | ++      | +       |         | Δ         |           |           |         |             |               |           |
| E M A N O     | -             | Δ       | ---     | -             | --      |         |         | +         | -         | +++       |         | +           |               |           |

De horizontale kolom geeft aan hoe de genoemde over de anderen denkt, de verticale kolom geeft aan hoe de anderen over de genoemde denken. Geen markering geeft aan dat er geen sprake is van speciale voor- of afkeur.

- ++++ : Hopeloos verliefd
- +++ : Uiterst positief/beetje verliefd
- ++ : positief
- +
- Δ : "Haat"
- 
- : Minachting/een hekel hebben aan
- : bewust ontwijken
- : ontwijken
- 0 : pesten
- Δ : Respect; vaak vanwege afkomst, gevechtsskwaliteiten of karakter.

hun gezamenlijke liefde voor dieren. Ze trekt regelmatig op met Allis en Emano maar vindt het niet erg om alleen te zijn - ze maakt regelmatig lange wandelingen, een liefhebberij die haar nu in moeilijkheden kan brengen.

#### MARK :

Een 1.95 meter lange, zwarthaarige jongen met een hazelip en bloemkooloren die ook nog sinds 3 manen wees is (zijn vader, een huurling, sneuvelde bij de verdediging van een karavaan). Mark is een eenling; of dit door zijn uiterlijk of karakter gekomen is, valt niet meer te achterhalen maar het is een feit dat hij nogal kleurloos is. Het enige opvallende is zijn gevoel voor orde. Mark weet niets en ziet niets. Hij is tot over zijn oren verliefd op Allis maar die wil niets van hem weten. Als er een beroep op de erecode wordt gedaan zal hij echter uit zijn lethargie ontwaken en naar beste vermogen helpen (niet dat er resultaat zal zijn ..).



# Eigenschapsscores der belangrijkste personen:

|         |                                                                                   |                                                      |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| DEREDAN | : MO: 13, SL: 11, CH: 10, BH: 12, LK: 12.<br>BIJ: 4, HV: 3, CF: 6, DA: 4, HZ: 5.  | Uiterlijk: 6, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |
| HELM    | : MO: 13, SL: 13, CH: 12, BH: 12, LK: 13.<br>BIJ: 4, HV: 3, CF: 7, DA: 5, HZ: 6.  | Uiterlijk: 1, AV/AW: 11/9<br>Basis AV/AW 8, Werpw. 9 |
| NANA    | : MO: 13, SL: 12, CH: 10, BH: 10, LK: 12.<br>BIJ: 6, HV: 3, CF: 11, DA: 2, HZ: 6. | Uiterlijk: 3, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |
| BALTRAM | : MO: 12, SL: 9, CH: 11, BH: 10, LK: 12.<br>BIJ: 10, HV: 6, CF: 3, DA: 3, HZ: 6.  | Uiterlijk: 5, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 7 |
| OLAV    | : MO: 13, SL: 9, CH: 11, BH: 10, LK: 12.<br>BIJ: 4, HV: 6, CF: 2, DA: 7, HZ: 6.   | Uiterlijk: 1, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 7 |
| ULLA    | : MO: 12, SL: 12, CH: 14, BH: 12, LK: 13.<br>BIJ: 4, HV: 4, CF: 5, DA: 5, HZ: 11. | Uiterlijk: 4, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 9 |
| JULE    | : MO: 13, SL: 11, CH: 11, BH: 12, LK: 12.<br>BIJ: 4, HV: 5, CF: 8, DA: 5, HZ: 5.  | Uiterlijk: 4, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |
| ALLIS   | : MO: 12, SL: 11, CH: 13, BH: 11, LK: 12.<br>BIJ: 4, HV: 10, CF: 5, DA: 3, HZ: 4. | Uiterlijk: 5, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |
| SULYA   | : MO: 13, SL: 11, CH: 12, BH: 13, LK: 12.<br>BIJ: 3, HV: 2, CF: 5, DA: 6, HZ: 2.  | Uiterlijk: 4, AV/AW: 11/9<br>Basis AV/AW 8, Werpw. 9 |
| TSJAA   | : MO: 12, SL: 10, CH: 11, BH: 10, LK: 12.<br>BIJ: 5, HV: 2, CF: 7, DA: 9, HZ: 4.  | Uiterlijk: 6, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |
| MARK    | : MO: 12, SL: 10, CH: 9, BH: 11, LK: 12.<br>BIJ: 3, HV: 3, CF: 8, DA: 4, HZ: 4.   | Uiterlijk: 1, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |
| RURTIN  | : MO: 12, SL: 9, CH: 12, BH: 11, LK: 12.<br>BIJ: 6, HV: 2, CF: 6, DA: 6, HZ: 5.   | Uiterlijk: 6, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |
| THORGAN | : MO: 12, SL: 8, CH: 10, BH: 9, LK: 12.<br>BIJ: 7, HV: 4, CF: 8, DA: 5, HZ: 5.    | Uiterlijk: 2, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 6, Werpw. 7 |
| EMANO   | : MO: 13, SL: 8, CH: 12, BH: 11, LK: 13.<br>BIJ: 6, HV: 9, CF: 5, DA: 5, HZ: 4.   | Uiterlijk: 4, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |
| UGO     | : MO: 12, SL: 11, CH: 10, BH: 11, LK: 13.<br>BIJ: 7, HV: 4, CF: 3, DA: 6, HZ: 8.  | Uiterlijk: 3, AV/AW: 10/8<br>Basis AV/AW 7, Werpw. 8 |

NB: Voor uiterlijk wordt bij OdM Leeuwarden een score van 1 tot 6 gehanteerd. Een -1- geeft aan dat de persoon aartslelijk is; een -6- geeft een goede kans bij de volgende schoonheidswedstrijd. Dit uiterlijk wordt bij het ontstaan van de held (U raadt het al) door een D6 vastgesteld.

Omdat veel spelers nog steeds volgens de oude basisregels spelen, vermelden wij zowel de gevechtsscores voor het oude (AV/AW, eerste regel) als voor het nieuwe systeem (Basis AV/AW, Werpw., tweede regel). Slechts twee van de bovenstaande leerlingen, namelijk Helm en Sulya, hebben volgens het oude systeem een hogere score dan de anderen, om zo aan te geven dat het al volwaardige strijders zijn.

## RURTIN :

Een 1.87 meter lange, donkerblonde jongeman met ongewoon brede schouders. Hoewel hij knap en charmant is, is hij ook zo dom dat hij de rol als voetveeg van de groep heeft gekregen. Prototype van een domme strijder.

De kans is zeker aanwezig dat Rurtin wraak neemt (lieft op Nana) door valse aanwijzingen te geven. Helaas voor hem mist hij de hiertoe noodzakelijke sluwheid zodat hij zichzelf eerder verdacht zal maken.

## THORGAN :

Een 1.75 meter lange bruinhaarige halfbloed-Thorwaler van onbekende afkomst. Niemand weet wie zijn ouders zijn (een adellijke jongedame en een "passerende"

Thorwal piraat), maar arm zijn ze zeker niet want hij krijgt een ruime toelage via Leyla. Natuurlijk gaan er verschillende theoriën de ronde, tot zijn grote ongenoegen. Hij heeft alle eigenschappen van de Thorwaler: vechtlustig, een onlesbare dorst en stijfkoppig als een oude mullezel. Hij zal elke mislukking negeren en het probleem voor de tiende keer op dezelfde (foute) manier aanpakken. Aangezien hij de slechtste leerling is, komt dit vaak nogal lachwekkend over - maar pas op ! zijn bokstalent is hoog (noodgedwongen)!

Thorgan weet niets en zal zich erg snel verdacht voelen (vragen stellen is al genoeg), wat hij altijd tracht op te lossen door redeloze beschuldigingen en een navolgende partij boksen. Door zijn natuur en erecode heeft hij alleen wat contact met Sulya en Olav.



## EMANO :

Een 1.80 meter lange, bruinhaarige jongeman van zeer armoedige afkomst. De academie draagt zorg voor zijn onderhoud; iets waar vele medeleerlingen hem maar al te graag aan herinneren hij is hopeloos verliefd op Tsjaä maar durft er niet voor uit te komen; een eventuele afwijzing zou weer aanleiding geven tot nieuwe pesterijen....

Als de helden een goede daad willen verrichten kunnen ze het paar verenigen want Tsjaä ziet hem ook wel zitten. Ze zag de krampachtige houding alleen voor wat anders aan, anders had ze zelf het initiatief wel genomen. Emano weet van niets en zal zich ook nergens mee bemoeien; hoewel hij van zich af weet te bijten heeft hij allang door dat het beter is om niet te veel zelfstandigheid te tonen - pisaal van de groep ben je zomaar.

## DE LEIDING IN HET KAMP:

De leiding bestaat uit een viertal tijdelijke en twee vaste leerkrachten plus een tweetal mensen voor de huishoudelijke dienst (en de paarden). Het hoge aantal tijdelijke leerkrachten is noodzakelijk om de rest van de academie ook door te laten draaien.

## KVIKKJOKSE:

Een 1.75 meter lange Nivese met koperrood haar die haar leven als herder begon. Ze is de lerares voor "leven in de wildernis" en alle daarmee in verband staande vaardigheden. Hoewel ze al vele jaren in de "beschaafde wereld" rondzwervt, snapt ze de ingewikkelde onderlinge relaties (vooral in betrekking tot de adel) nog niet helemaal.

GRAAD:9, MD:14, SL:12, CH:11, BH:17, LK:16, Uiterlijk:3, BY:4, HV:3, CF:4, DA:10, HZ:4, BW:1, LR: 56.

Zwaarden: 9 = 14/13, kort zwaard 1D+3, Schietwapens: 11 = 21, lange boog 1D+4, spoorlezen: 11, vallen zetten: 9, vissen: 7, plantenkennis: 10, richtingsgevoel: 8, dierenkennis: 12, weersvoorspelling: 8, leven in de wildernis: 10, sluipen: 11, klimmen: 9, zwemmen: 8, roeien/zeilen: 9, zintuigbeheersing: 10, spoorlezen: 12, camouflage: 9, wagenmensen: 10, koken: 9

Kvikkjokse ziet het kamp met de ogen van een buitenstaander en vindt het geheel niet erg belangrijk (wèl amusant).

Zij zal als enige uitspreken wat iedereen denkt: een mooie opruiming! Hieruit volgt dat ze niet geïnteresseerd is in de naam van de moordenaar. Bij de leerlingen is ze niet al te populair; vooral haar onbegrip betreffende de erecode van de strijder is hier schuldig aan. Onder de minder fanatieke leerlingen heeft ze wèl een aantal supporters.

## ALOWID:

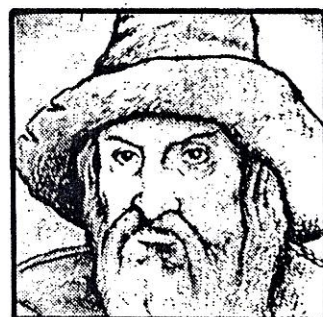
Een 1.82 meter lange donkerblonde vrijbuitster van onbekende afkomst. Ze is lerares mechanica en steekwapens en verzorgt demonstraties in de vaardigheden die in de stad zo buitengewoon nuttig zijn - en laat de leerlingen regelmatig met open mond achter.. Met de spreekwoordelijke soepelheid heeft ze zich (althans uiterlijk) geheel aan de gewoontes van het kamp aangepast.

GRAAD:13, MD:15, SL:13, CH:14, BH:17, LK:13, Uiterlijk:3, BY:4, HV:2, CF:2, DA:4, HZ:5, BW:1, LR:78.

Steekwapens: 13 = 14/17, 1D+4 dure dingen; Worstelen: 10 = 14/14; Werpwapens: 10 = 20.

Minnekunsten: 12, valsspelen: 14, stadsinstinkt: 13, verven/tekenen: 9, mensenkennis: 11, overreden: 14, liegen: 12, vermommen: 10, zakkenrollen: 14, camouflage: 12, gevaarinstinkt: 12, acrobatiek: 9, musiceren: 8, mechanica: 13.

Alowid is bij de meeste leerlingen tamelijk populair door haar goede humeur en onbezorgde gedrag. Haar vlijmscherpe tong heeft ze goed in bedwang. Alowid zou een grote hulp voor de helden kunnen zijn, maar helaas toont ze geen aanstalten in dit opzicht: ook zij vindt het een mooie opruiming.



## CURIEUS:

Een 1.80 meter lange, lichtblonde tovenaars van burgerlijke komaf. Hij is leraar in de wetenschappen en een erkend demonbezweerder (als finale test moeten de leerlingen de aanblik van een demon doorstaan als bewijs van moed). Ook



zijn ruime kennis op het gebied van de genezing komt goed van pas. Curieus is een echte studeerkamer-magiër met weinig praktisch inzicht. Dit blijkt vooral uit het feit dat hij regelmatig in discussie gaat met Alowid (hij is een zg. "witte" tovenaars), tot groot vermaak van de toehoorders, hij heeft geen enkele kans!

GRAAD:8, MD:13, SL:15, CH:15, BH:13, LK:11, Uiterlijk:5, BY:2, HV:4, CF:4, DA:2, HZ:4, BW:1, LE:30, AE:76.

Stompe slagwapens: 9 = 10/13, toverstaf 1D+2.

Kennis van alchemie: 10, genezen gif:10 - ziekte: 11, - ziel: 9, - wonden: 10, lezen en schrijven: 8, rekenen: 8, talenkennis: 15 (spreekt vrijwel elke taal), demonbezwerings: 12.

Qua natuur zal Curieus de opsporing en bestraffing van de dader ten sterkste bevorderen. Het is een "witte" tovenaars die wet en orde voorop stelt (en de magie van Elfen, Heksen en Druïden als "smerig en goddeloos" ziet). Veel leerlingen drijven de spot met hem, hoewel ze zijn kennis en macht respecteren. Curieus betreurd zijn onkunde op het gebied van de informatieve magie ten eerste - hij beschikt niet over de noodzakelijke kennis en vaardigheid om zo de oplossing te vinden.

#### MATTOS:

Een 1.64 meter lange donkerblonde acrobaat/goochelaar die de eerste jaren van zijn leven in een kermiswagen heeft doorgebracht. Hij is aangetrokken als leraar der lichaamsbeheersing en als artiest. 's Avonds treedt hij op als danser, muzikant, choogelaar of vuurspuwer - soms samen met Alowid.

GRAAD:7, MD:14, SL:14, CH:12, BH:15, LK:14, Uiterlijk:4, BY:7, HV:1, CF:3, DA:6, HZ:3, BW:1, LE:51.

Steekwapens: 9 = 13/13 degen 1D+3.

Verpwapens: 12 = 22.

Knopenkunde: 10, acrobatiek: 11, goochelen: 12, klimmen: 9, sluipen: 9, springen: 10, africhten: 12, geluksspellen: 10, muziceren: 9, dansen: 8. werpwapens:12 = 22.

Mattos is een vrolijke en onbezorgde man op wie niemand lang kwaad kan blijven. Hij heeft een grote voorkeur voor woordspelingen en subtiele steken onder de gordel en is tamelijk populair. Hij zal al zijn energie richten op het scheppen van een goede sfeer. De oplos-

sing van het raadsel vindt hij minder belangrijk; Ugo blijft toch dood.

#### LEYLA:

Een 1.93 meter lange strijdster met bruin haar en van adellijke afkomst. Ze is het plaatsvervangende hoofd van de academie en hoofd van dit kamp. Ze is nu 5 jaar aan de academie verbonden en neemt haar taak (opleiding en instructie in de erecode van de strijder) uiterst serieus. Leyla maakt zich zorgen over de kwaliteit van de opleiding en voert langzaam, maar zeker, een aantal veranderingen door. Dit kamp is één van haar ideeën.

GRAAD:11, MD:16, SL:12, CH:13, BH:13, LK:17, Uiterlijk:4, BY:3, HV:2, CF:4, DA:7, HZ:3, BW:3, LE:68.

Zwaarden: 11 = 15/14, zwaard 1D+7.

Alle wapenvaardigheden: 10, hruruzat: 5 paardrijden: 10, bogen maken: 10, wapensmeden: 8, BW-smeden: 8, overreden: 5, mensenkennis: 8.

Leyla zal er alles aan doen om de dader te achterhalen en die rechtvaardig te behandelen. Ze gaat ervan uit dat de dader een medeleerling is, want ze weet dat Ugo niet prettig in de omgang was. Ze had echter geen goede gronden om in te grijpen en vond bovendien dat toekomstige strijders hun problemen zelf maar op moesten lossen (maar niet op deze manier). Hoewel ze Ugo geen groot gemis vindt, is moord een strijder onwaardig en is het bovendien van belang voor de "naam" van de academie, om de dader te vinden.

#### VALSAR:

Een 1.78 meter lange, donkerblonde strijder van lage afkomst. Hij is één van de vaste leraren van de academie en een onvervalste strijder. Als zodanig wenst hij ook alle problemen op te lossen - iets wat hem vrij populair maakt, maar in dit geval ook nutteloos.

GRAAD: 10, MD:15, SL:11, CH:10, BH:14, LK:19, Uiterlijk:5, BY:2, HV:4, CF:8, DA:4, HZ:3, BW:4, LE:60.

Zwaarden: 12 = 17/12, zwaard 1D+9.

Alle overige wapenvaardigheden:10, hruruzat: 2, zwaarden: 12, paardrijden: 11 wapensmeden: 8, BW-smeden: 7, bogen maken: 8, pimpelen: 13.

Valsar loopt letterlijk met het zwaard in de hand door het kamp en zaait zo de nodige schrik om zich heen. Iedereen



weet dat hij de dader een eervolle dood wil laten sterven en gaat hem zoveel mogelijk uit de weg. Hij is echt in de stemming om een dozijn orks aan te vallen en daarna hongerig uit te kijken naar meer... Als de helden een verdachte plus een theorie (of bewijzen) hebben, doen ze er verstandig aan om dit voor Valsar verbergen: In deze stemming is hij niet tegen te houden, al zal zelfs Valsar wel even moeten slikken als hij hoort dat Deredan de dader is.



#### PRESTO EN STELE:

Dit burgerrechtspaar is vast aan de academie verbonden als leden van de huishoudelijke dienst (en ter verzorging van de paarden). Hier in het kamp zijn ze verantwoordelijk voor de proviander (en drank) en doen ze dienst als vertrouwenspersoon voor de leerlingen.

Het zijn beide burgers van de tweede graad wier eigenschappen en vaardigheden zowel laag als onbelangrijk zijn. We kunnen volstaan met de mededeling dat ze geschikt zijn voor hun taak, hoewel de verantwoordelijkheid Presto zwaar ligt en hij snel advies van Leyla zal vragen.

#### LEEFTIJDEN:

Kvikkjokse en Alowid zijn nog vrij jong (rond de 30), alle andere leden van de staf zijn 40 - 55 jaar oud. De leerlingen variëren van 17 tot 20 jaar.

#### RELATIES LERAREN - LEERLINGEN:

Ook de leraren hebben zo hun voorkeuren, maar laten die minder makkelijk blijken. Uit de verschillende persoonsbeschrijvingen zijn voldoende gegevens te halen over de onderlinge relatie tussen leraren en leerlingen. Tussen de leraren onderling bestaat ook de nodige spanning; Valsar en Curieus staan tegenover Alowid en Mattos. Slechts de aanwezigheid van de neutrale Kvikkjokse en het gezag van Leyla zorgen ervoor dat er nog een werkbare sfeer is. Het moge duidelijk zijn dat de helden een grote invloed op dit wankel evenwicht uit kunnen oefenen.