

ERVARINGS  
GRADEN

5-10

# EEN ONBEANTWOORDE LIEFDE

Een groepsavontuur voor de meester en 3 tot 6 helden



1000.com

  
**HET OOG DES MEESTERS**<sup>®</sup>  
FANTASY-SPELLEN

[www.hetogdesmeesters.com](http://www.hetogdesmeesters.com)





Een avontuur voor ODM 1ste editie, herschreven uit Dungeons en Dragons door Rodlofo.  
Gebaseerd op "Jigsaw, een Ravenloft avontuur"  
Oorspronkelijke tekst geschreven door  
Dan De Fazio en Christina A. Styles.  
Verschenen in Dungeon Magazine # 61  
nieuwe opmaak, redigeren: Frank Mutsaers  
versie 201712

---

# EEN ONBEANTWOORDE LIEFDE...

Een avontuur voor ervaringsgraden 5-10  
voor een Meester en 3-6 helden  
vanaf 14 jaar

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspele

Droemer  
Knauer®

S  
Schmidt  
Spiele



---

# INHOUD

Inleiding	7	scène 10 Het dinner	65
Mary Shelley	7	scène 11 Het bal	66
Achtergrond van het avontuur	9	scène 12 De huwelijksreis	68
Het Avontuur Begint	14	De redding van Victoria en Gustav	71
scène 1 Een avondwandeling	15	Het einde van het avontuur	73
scène 2 De ontmoeting	19	Mogelijke uitbreidingen	73
scène 3 Udo's schuilplaats	22	Appendix	75
Constructie der riolen	23	De Schachtel documenten	75
Bewegen in een riool	24	Het werk van Dokter Jacob Entesang (en zijn aliassen)	76
Ontmoetingen in de stinkende diepten onder de wereld	26	Tijdlijn der gebeurtenissen	79
Udo's Schuilplaats	33	Ontmoet de autoriteiten	80
Een moreel dilemma	36	De autoriteiten in dit avontuur	80
De Schlachtel Documenten	37	De stadswacht van Riva	81
scène 4 Het rariteiten circus	39	De meesterfiguren	84
scène 5 Een onverwacht bezoek	44	De leden van de reizende monstershow	88
scène 6 De hinderlaag	48	Meesterfiguren – andere bezoekers	
Het von Bulow huis.	50	aan het circus	97
scène 7 Het huwelijk komt naderbij	53	Wapentabel	103
scène 8 Het von Rudiger landgoed	56	De kwartieren van Riva	105
scène 9 De huwelijksdag	58	Spelershulp	112
De ceremonie	58	Speelborden voor riolen	114
De receptie	59		
Lijst van belangrijke gasten	60		



*Mary Shelley*



# INLEIDING

*»Heb ik U, mijn schepper,  
dan gevraagd mij uit de klei der aarde te halen en  
mijn eeuwige rust te verstoren met dit nieuwe leven?«*

Mary Wollstonecraft Shelley  
»Frankenstein« of de Moderne Prometheus

**D**e erfenis van Frankenstein leeft verder in dit avontuur wanneer het werk van een jonge medicus zich op een onverwachte manier begint te gedragen. Het avontuur is zeker NIET geschikt voor gevoelige zielen of helden die hun fantasiewereld vrolijk en licht willen houden. Als spelmeester moet je het avontuur goed doorlezen, daar niet alle scènes in de gegeven volgorde worden gespeeld maar grotendeels door de acties van de helden worden bepaald.

Dit avontuur is bedoeld voor een groep onverschrokken helden van graden 5 tot 10, met een totaal van 30 graden verdeeld over de groep. Eender welk helden type kan hier worden gebruikt, maar de heldengroep hoort wel te bestaan uit een groep met minstens een beetje respect voor de hoge

en machtige adel van Avonturië.

Een medicus zou goed van pas kunnen komen – om meer dan één reden...

---

## Opmerking van de schrijver/vertaler:

Het avontuur is geschreven als plaatsvindend in Riva, een stad in het hoge noorden van het continent Avonturië, maar u kunt het plaatsen in elke stad van uw keuze door elke verwijzing naar Riva te vervangen door de naam van de door jouw gekozen stad en de winterse omgeving een beetje aan te passen. Tenslotte is er ook een winter in Avonturië. Dit is niet erg moeilijk en kan in minder dan 10 minuten worden afgewerkt. Vergeet niet de immer neerdalende sneeuw en aanhoudende koude zo vaak mogelijk te vermelden.

---



---

## MARY SHELLEY

---

Mary Shelley begon met het schrijven van »Frankenstein« op de leeftijd van 18 jaren. Haar echtgenoot, de beroemde dichter Percy Shelley, hielp met de zinsbouw maar was geschokt door de voor die tijd gruwelijke fantasieën die zijn jonge echtgenote neerschreef.

Zowel een echte Gotische thriller als een passioneel romantisch boek en een waarschuwing over de gevaren van de wetenschap, is »Frankenstein« ook het verhaal van de toegewijde Victor Frankenstein, een

student in de medische wetenschappen. Geobsedeerd met het ontdekken van de oorzaak van genezen en het vinden van onsterfelijkheid stelt hij – na verschillende grafroven en diefstallen – een mens samen, opgebouwd uit de beste elementen die voorhanden waren. Hij schenkt het leven aan wat even voordien nog dood was maar bij het aanschouwen van zijn creatie, deinst hij in verschrikking terug, afgeschrikt door het monsterachtige uiterlijk van zijn schepsel. Hij ketent het schepsel vast en sluit het op in een koude, vochtige kamer in de diepste

krochten van het kasteel. Geweld door isolatie en eenzaamheid, laat het eens kinderlijk onschuldige creatuur zijn gevoelens van teleurstelling en woede over zijn lot overwinnen en wordt kwaadaardig. Hij begint een campagne van moordende wraak tegen zijn schepper, Frankenstein.

---

**Opmerking van de schrijver/vertaler:**

»Frankenstein,« een onmiddellijk succes én zonder enige twijfel de voorloper van zowel sciencefiction als griezelverhalen, vertelt echter niet enkel een goed verhaal. Het werpt ook diepgaande vragen op over onze plaats in het universum. Wat behelst het om een mens te zijn? Welke verantwoordelijkheden hebben we tegenover elkaar? Hoe ver kunnen we gaan in onze aanpassing van de natuur?

In onze moderne tijd, met onze kennis van genetica en de techniek van de orgaantrans-

plantatie en bio-terrorisme, zijn deze vragen misschien belangrijker dan ooit.

Ik verwachtte van dit boek eigenlijk niet zo veel. Nu kan ik enkel zeggen dat ik me heb vergist.

Dit boek is veel beter dan ik verwachtte. Niet enkel de romantische en wetenschappelijke elementen ervan, maar zeker ook de welsprekende beschrijvingen van de menselijke natuur vingen mijn aandacht. Men vindt vele grote levenslessen in dit boek. Ik voelde gemengde emoties voor het »monster«: medelijden, begrip, verdriet, vriendschap. Ik las - in het kader van ouderbijdrage - het boek voor op school en zowat iedereen was onder de indruk. Er werden heel veel vragen gesteld maar de belangrijkste is en blijft: Hoe voelde u over het »monster«?

-Rodlofo-

---



# ACHTERGROND VAN HET AVONTUUR

**V**ictoria von Bulow is een jonge edelvrouw met uitzonderlijk veel intellect. Haar vader, Emile, burggraaf von Bulow was een arts met een grote reputatie, bekend om zijn onconventionele en progressieve manier van denken en zijn enigszins Boheemse levensstijl. Toen Victoria vier was, stierf haar moeder aan hersenkoorts, en dus werd Victoria enkel door Emile opgevoed en grootgebracht in zijn evenbeeld. In plaats van haar als een edelvrouw op te voeden, iemand die enkel een geschikte echtgenoot moest zien te vinden om de adellijke titels van haar familie te versterken werd zij aangemoedigd om een fantasierijke, leergierige en creatieve jonge vrouw te worden, dankzij haar toegang tot de uitgebreide familiebibliotheek. Al snel had ze alle boeken gelezen die hierin aanwezig waren, vooral dan die boeken die zich bezighouden met medische kennis.

Op 15-jarige leeftijd besloot Victoria dat ze de eerste vrouwelijke arts in Riva zou worden. Maar daarvoor zou zij ook de eerste vrouwelijke leerling Medicus moeten worden op de medische universiteit van Gareth. Toen Victoria zich inschreef op de Universiteit waren de decanen niet blij, om het eufemistisch te zeggen. Emile had echter genoeg invloed om financiële steun te vinden om haar ingangsexamens te regelen. De Universiteitsraad liet, onder druk van de grote financiële donaties en politieke invloed, toe om Victoria te laten deelnemen aan de ingangsexamens, maar enkel en alleen omdat ze verwachten dat zij zou falen en bij het eerste zien van bloed zou flauwvallen. Tot hun verbijstering en ongeloof verdiende de jonge Victoria echter de hoogste score ooit op het toelatingsexamen. Verbijstert dat een vrouw zonder enige formele opleiding zo hoog kon scoren op hun examens, waren de decanen en de raad niet in staat te voorkomen dat zij haar ingang tot de universitaire studies zou verkrijgen, en werd Victoria onder protest toegelaten.

Noch de faculteit, noch haar medestudenten genoten van het idee van een vrouwelijke collega. Als vrouwen medici mochten worden, zo dachten en zeiden ze, zou het niet lang duren voordat ze ook advocaat of handelaar zouden kunnen worden.

Algauw gingen de studenten en de faculteit samengespannen om Victoria's academische carrière tot een ware nachtmerrie te maken. Haar leraren verdrievoudigden haar werklast, en gaven haar experimenten en cursus werken die ver buiten het bereik van haar eerstejaars-status lagen. De andere studenten bespotten haar, knoelden met haar projecten, stalen haar boeken en sneden obscene berichten in haar deur en op de muren van haar particuliere verblijfplaats. Na drie maanden van kwelling, bezweek Victoria onder hun intimidatie en verliet de Universiteit.

Emile was echter vastbesloten dat zijn dochter inderdaad een medicus zou worden en wijdde haar persoonlijk in de wetenschappen van geneeskunde, anatomie en zelfs kruidendrankjes. Victoria beheerste elke les met gemak. Ze was briljant, en de kennis die zij bij haar vader opdeed ging veel verder dan de ouderwetse en saaie lessen die zij aan de universiteit zou hebben gekregen. Toen sloeg het noodlot echter hard toe.

Een vuur (aangestoken door een faculteitslid van de Universiteit, een feit waarvan Victoria zich gelukkig nooit van bewust werd) stak de vloerbekleding en de gordijnen van de salon in brand en het vuur verspreidde zich razendsnel doorheen het prachtige herenhuis. In luttele minuten verwoestte de brand het hele huis.

Victoria ontsnapte, maar haar vader en het merendeel van het personeel van het huis waren niet zo gelukkig. Vier mensen lieten die avond het leven in het herenhuis. Toen de autoriteiten het verkoolde lichaam van Emile onder het puin vandaan haalden was een gouden medaillon, dat verbazingwekkend

genoeg onaangeroerd was gebleven door de vlammen, de enige identificatie van Emile, burggraaf von Bulow.

Victoria nam het medaillon, waarin haar vader een afbeelding van haar bewaarde – zij was zijn grote trots en vreugde, mee als een laatste memento.

Victoria smeekte de autoriteiten om verder onderzoek in te stellen en probeerde hen er van te overtuigen dat de brand geen toeval was maar een kwaadaardige aanval door leden van de Universiteit, doch haar smeekbeden waren tevergeefs. De autoriteiten beweerde dat ze tijdens hun onderzoek geen enkel bewijs van kwaadaardig opzet hadden gevonden en kregen enkele weken later een geheel nieuw wachtklokaal....

Victoria nam hun zichtbaar gebrek aan bezorgdheid op als bewijs dat ze met de faculteit samenwerkten en een soort van geheim verdrag hadden gesloten. Haar geloof dat de invloed van de faculteit veel dieper liep dan de autoriteiten zouden kunnen denken, bracht haar ertoe haar aanklacht te laten vallen en zij besloot die avond om haar eigen vorm van wraak te bekomen; zij, Victoria von Bulow, zou de grootste medicus in Avonturië worden en daarmee het ongelijk van de Universiteit bewijzen.

Gewapend met een paar honderdduizend geërfde gouden dukaten, verhuisde Victoria naar Havena waar ze een kleine winkel kocht van een bejaard stel, en deze zaak transformeerde tot een laboratorium. Ze werd verder ook financieel ondersteund door haar vaders oudere broer, de invloedrijke graaf Albrecht von Bulow, die een zwaargebouwde, altijd joviale man was met een vriendelijke uitstraling, en bovendien een invloedrijke advocaat van grote reputatie met een gevestigd advocatenkantoor in Riva waar de von Bulows er een weelderig buitenverblijf op na hielden.

Victoria kocht zo veel medische handboeken als er beschikbaar waren in de grootste haven van Avonturië, ook de duurste en zeldzaamste. Haar plan voor grootsheid hing nu echter af van één belangrijk detail, een vriend die haar door dik en dun had blijven steunen tijdens haar verblijf aan de universiteit. Deze vroegere medestudent was een man van lage afkomst genaamd Jacob Entesang, die werd toegelaten vanwege zijn grote anatomische kennis. Na haar ruzie met de Universiteit, had Entesang haar een collectie van, volgens hem, belangrijke documenten – geschreven in een rode inkt – bezorgd die een erg gevreesd en vermeden thema behan-

delde: de studie van dood en wederopstanding. Dit waren de beruchte (en verboden) »Schlachtel documenten.«

Deze documenten bevatten de memoires van een voormalige hoogleraar, professor Schlachtel, die verschillende verboden boeken over necrologie had bestudeerd. Deze boeken werden na zijn vermoedelijke zelfmoord opgebrand in een oven en op die wijze voorgoed onttrokken aan de ogen van al te nieuwsgierige geesten. Er werd verteld dat tijdens haar verblijf aan de Universiteit hoogleraar Schlachtel er in was geslaagd om een lijk weer uit de dood te laten herrijzen, maar niemand was ooit getuige geweest van deze verrichting. De plotselinge aanwezigheid van heksenjagers op de campusgronden, echter, gaf iedereen een reden om te vermoeden dat er een zekere mate van waarheid schuil ging achter deze geruchten.



## Dokter Gunther Schlachtel

De wetenschappelijk ingestelde hoogleraar Gunther Schlachtel bracht zijn hele leven door met het onderzoeken van en speuren naar verboden onderwerpen. Hij reisde in alle delen van de wereld, verwierf toegang tot talloze geheime genootschappen, en las talloze - en gelukkig weinig bekende - esoterische boeken en manuscripten in hun originele taal.

Het is in de hoofdstukken van het zogenaamde »Zwarte Boek,« waarvan de teksten variëren van verrassende duidelijkheid en verbeeldingskracht tot zeer duistere onduidelijkheid, dat hij instructies en verklaringen vond over handelswijzen die het bloed van elke denkende mens zouden laten bevriezen. Het lezen van de bloedstollende onderwerpen die Schlachtel durfde neer te pennen wekte erg ongemakkelijke speculaties op over de vraag wat het was dat hij niet durfde te vertellen.

Welke donkere onderwerpen, bijvoorbeeld, waren opgenomen in die nauwelijks geschreven te noemen pagina's die het ongepubliceerde manuscript waaraan hij in de maanden voor zijn dood onophoudelijk werkte? De pagina's ervan die verscheurd en verspreid lagen over de hele vloer van de met een grendel afgesloten kamer in dewelke Schlachtel dood werd aangetroffen; met de onmiskenbare sporen van sterke vingers op zijn gebroken nek?

Het zal nooit bekend worden, want de beste vriend van de hoogleraar, Alexandre Madeaux, die na een hele nacht te hebben doorgebracht met het opnieuw samenstellen en lezen van de »Schlachtel documenten«, zou ze tot asse hebben verbrand en sneed daarna zijn eigen keel door met een scheermes...

Dus besloot Victoria dat het experiment van Professor Schlachtel haar inspanning waard was. Zodra de faculteit haar succesvolle creatie zou hebben bekeken, zouden zij worden gedwongen haar superieure geest te erkennen. Vervolgens zou ze hen dan laten kruipen als beesten, haar smekend om haar kennis te delen. Om dit doel te bereiken begon Victoria een groep van grafrovers te betalen die begonnen met het stelen van ledematen en organen van de galg en de slachthuizen in Havena.

Met haar onwettig verworven »grondstoffen« begon ze een man samen te stellen zoals de »Schlachtel do-

cumenten« dit schetsten, het lijk werd ingespoten met een speciaal serum waarvan haar eigen bloed en veel andere esoterische ingrediënten deel van uitmaakten. Ze liet een bliksemafleider op het dak van haar huis installeren om op die wijze de benodigde energie om het lijk weer van een nieuw leven te voorzien te verkrijgen uit de elementen zelf. Een jaar verstreek voordat haar gruwelijke taak was voltooid. Haar succes stond voor haar in de vorm van een levende vlees golem, geanimeerd door zuiver wetenschappelijke middelen - of dat geloofde Victoria toch.

Bij het zien van haar tot leven gekomen creatie was Victoria echter niet vervuld met de euforie die ze had verwacht, maar eerder met diepgaande afschuw. Dit »ding« dat zij had gemaakt was niet menselijk te noemen; het was veel meer een soort van gruwelijke en groteske lappendeken. Deze creatie, waarvan ze hoopte dat die haar eeuwige roem zou brengen zou haar reputatie veel waarschijnlijker ruïneren en leiden tot haar vervolging door de gewijden van de twaalf. Bovendien zou de daarop volgende veroordeling een eeuwige schandvlek vormen op de naam von Bulow.

Bang voor dat vooruitzicht, leidde ze het kindachtige wezen naar een nabijgelegen moeras. Ze was van plan zijn leven te beëindigen door het te laten verdrinken in een diepe plas aldaar.

Echter, toen ze in de beklagenswaardige onschuldige gele ogen van haar schepping keek, was ze niet in staat om dit plan uit te voeren. In plaats daarvan draaide ze zich om in een poging om weg te vluchten van haar verantwoordelijkheden. Voordat ze vluchten kon, pakte het schepsel haar echter vast door haar mantel te grijpen. Victoria kronkelde uit de sterke greep door haar mantel los te maken en vluchtte weg in de snel vallende duisternis van de nacht, haar schepsel overlatend aan de genade van het moeras.

Terugkerend naar haar huis, verbrande Victoria haar notities, verzamelde haar nu schamele bezittingen en vertrok bij dageraad naar Riva. Ze zou daar een paar dagen gaan inwonen bij haar oom Albrecht en zijn zus Elise en haar jonge dochter Justine, haar nicht.

Dagen werden algauw weken en Elise von Bulow, die veel traditioneler was ingesteld dan haar andere familieleden drong er op aan dat Victoria haar aandacht zou richten op het vinden van een goede man. Nog steeds geschokt door wat ze had gedaan, kon

de eens zo wilskrachtige en eigenzinnige Victoria niet twisten maar gaf toe aan de traditionele rol van de edelvrouw die haar tante voorgestelde.

Ze voelde dat dit haar kon helpen haar gemoedsrust te herwinnen. Het duurde niet lang voordat de aantrekkelijke en goed opgeleide Victoria kennis maakte met Gustav, markgraaf von Rüdiger, een jonge edelman wiens familie sterke handelscontracten en politieke banden had die uitstrekten tot zelfs in Gareth. Gustav was een vriendelijke jongeman, goed gemanierd en doordacht, een lezende en denkende man. Na zes maanden verkering, vroeg hij haar ten huwelijk en Victoria aanvaardde zijn voorstel met grote graagte.

Toen echter sloeg het noodlot (of De Naamloze zelf) opnieuw toe. Tijdens het bijwonen van een presentatie van Dokter Wallenstein's reizende circus – met als hoofdattractie een verzameling gedrochten, zag Victoria het akelige voorwerp van haar creatie weer en haar hart stopte enkele tellen.

Het creatuur zag haar ook...

Gedurende meer dan een jaar had ze gedacht dat de moerassen haar onnatuurlijke creatie voor altijd hadden verwijderd uit het bestaan. Ze wist nu met zekerheid dat ze verkeerd had gedacht.

Victoria veinsde ziekte, en verzocht Gustav haar onmiddellijk naar huis te laten gaan. De edelman riep zijn familie koetsier en de twee snelden weg in de richting van de chique buurt waar Victoria en haar familie woonden.

Het schepsel zag de twee weggaan en merkte de liefdevolle omarming van Gustav op... Hij werd woedend. De golem baande zich een weg door de menigte en liep achter de koets aan. Zijn bovenmenselijke snelheid en uithoudingsvermogen lieten het schepsel toe de koets in het gezichtsveld te houden op de besneeuwde straten van Riva, tot deze aankwam op de plaats van bestemming.

Die nacht, terwijl Victoria een door angstdromen gestoorde slaap sliep ondanks het tot zich nemen

van een zware dosis slaapdrank die ze zelf had gebrouwen, beklom het schepsel haar muur en klom door haar slaapkamerraam naar binnen.

Victoria werd wakker en zag de waterige gele ogen van haar schepsel op haar neer kijken.

Ze probeerde te schreeuwen, maar de golem klemde zijn grijskleurige lederige hand over haar mond. Tot haar grote verbazing was de greep niet alleen stevig maar ook beheerst en zachtaardig. Het schepsel leek niet de bedoeling te hebben haar te doden. In plaats daarvan begon het nu welbespraakte wesen zijn onsterfelijke liefde voor haar te verklaren, belovend haar te vergeven voor de zonden van haar verleden, als ze zijn partner zou worden.

Haar brein schreeuwde het uit: »Dit ding kan denken en samenhangende zinnen vormen?« Victoria was verbaasd en probeerde uit te leggen dat ze al verloofd was met Gustav, maar het schepsel wou hier niets van weten.

In frustratie, sprak het welsprekende creatuur: »U zult met mij huwen, mijn schepper of ik zal u beiden doden. Ik heb U, mijn schepper, niet gevraagd mij uit de klei der aarde tot mens te kneden. Ik heb U niet aangespoord mij uit de duisternis omhoog te trekken en mijn eeuwige rust te storen met de tragedies van dit nieuwe leven. U hebt een ereschuld aan mij«

Het monster gaf haar een week om zijn voorstel in overweging te nemen alvorens te vertrekken door uit het open raam te springen, zes meter hoog.

In de afgelopen dagen, werd Victoria gebombardeerd met liefdespoëzie en bloemen gestuurd door de niet aflatende Golem.

Victoria is nu doodsbang, maar durft Gustav niet in vertrouwen te nemen (uit angst dat hij haar zal verlaten als de waarheid bekend is) noch de autoriteiten (uit angst voor vervolging en een vurige dood op de brandstapel.) Wie kan ze nu vertrouwen?

Dit is een taak voor moedige buitenstaanders.. hier komen de helden op het toneel...

# HET AVONTUUR BEGINT

**H**et avontuur begint op de laatste dag van de tijdslijn van het schepsel (zie ahangsels, achterin dit document); Victoria heeft afgesproken om Udo te ontmoeten in het park in het centrum van de stad om middernacht om hem haar besluit mee te delen.

Om de helden te betrekken bij haar benarde toestand, moet de spelmeester hen een reden geven om op dit late uur in het park te zijn (een mislukte ontmoeting met een contactpersoon, een vals spoor in een ander avontuur of een interessant lijkende roddel heeft hen hier gebracht) Zolang de integriteit

van het avontuur niet wordt aangetast is elke reden goed.

Het kan ook zijn dat de helden net het Operagebouw, gelegen aan het noordwestelijke einde van Hauptstrasse, hebben verlaten; na het zien en horen van »Een droom van een ridder in de midzomer« of »De Barbaar van Sevilla.«

Zoals het toeval, dat het Pad van Avontuur steeds weer lijkt te kruisen, zijn ze getuige van Victoria's ontmoeting met het schepsel.

Pas de volgende tekst aan aan de omstandigheden voorafgaand aan de ontmoeting in scène 1.



# SCÈNE 1

## EEN AVONDWANDELING

**H**aauptstrasse is de langste en breedste straat van Riva, ze loopt van aan het Opera huis in het noordwesten van de oude stad doorheen Aelderfried; vormt een grens tussen Aelderhaven en Kramerfried; steekt de rivier Kvill over via de Kvillbrug en gaat dan dwars door het kwartier Onderwijk om dan te eindigen aan de zuidelijke Svelltepoort.

Het huis van de dolfijn, de gerespecteerde Onderwijsinstelling Villa Nandus, de gebouwen van het Handelskantoor Stoerebrand, het bakstenen huis van de Familie Ingstrok, de kantoren van de Horasische Keizerlijke Bevoorrechte Noordzee Compagnie [HBNC], de Markthal, Het huis van de Familie von Bulow, de beruchte Taverne »De Lachende Idioot« (klasse 3), de Tempel van Firun, de warenhuizen, het Bordeel en Gokhuis »De Nieuwe Tijden« (Klasse 2/4) en het wachtlokaal van Kwartier Onderwijk, zijn belangrijke gebouwen die te vinden zijn langs deze lange steenweg.

*Een lichte sneeuw valt zachtjes in de wind van de nacht. De sneeuw koelt jullie bloed op een bijna speelse wijze. Hoewel de meeste operagangers zich op weg begeven naar hun koetsen - geparkeerd op het plein tegenover het Opera Huis, trotseren enkelen onder hen het kille weer, druk gebarend en in sommige gevallen zingend gaat eenieder op weg naar huis.*

*Een vrouw gehuld in een donkere kap mantel, wandelt een twintigtal meter voor jullie uit door de schaduwrijke straat. Haar wandelpas is snel en ritmisch, en haar laarzen klikken luid op de met een dunne sneeuwlaag bedekte kasseien. De straatverlichting die de oude stad siert begeleidt jullie door het Kwartier Aelderfried over de soms erg gladde kasseien.*

*Voor jullie uit, blijft de vrouw haar ritmisch tempo aanhouden en neemt wat meer afstand van jullie. Plotseling neemt ze een scherpe bocht naar rechts en gaat het felverlichte plein op tegenover de gerespec-*

*teerde onderwijsinstelling Villa Nandus, en verdwijnt in één van de vele schaduwen die door de straatverlichting worden geworpen. Voor jullie uit doemt plotseling een kolossale donkere vorm op en stapt op haar toe vanuit zijn schuilplaats in de schaduwen. De vrouw lijkt zich niet bewust te zijn van zijn aanwezigheid. Tijdelijk verdwijnen beiden uit jullie gezichtsveld in de schaduwen van het plein.*

---

### Informatie voor de spelmeester:

Als de helden de vrouw (Victoria von Bulow) verder willen observeren, moeten ook zij de Hauptstrasse verlaten en achter haar aan sluiten tot op het plein. Alleen de helden met een geslaagde behendigheidsproef (of een onzichtbaarheidspreuk) kunnen dicht genoeg naderen om haar te bespieden zonder gezien te worden. Degenen die falen moeten zich uit een lastig parket redden (een sneeuwbalgevecht komt hier in gedachten). Iedere poging van de helden die zich niet verborgen (of onzichtbaar zijn) heeft een kans van 1- 8 op 1D20 dat ze de aandacht van de mysterieuze vrouw trekken. Ze staat nu stil en wacht duidelijk op de naderende kolossale persoon.

Haar bezoeker heeft scherpe zintuigen en heeft een dus kans van 1-10 op 1D20 om de aanwezigheid van eventuele niet in de schaduwen verborgen (of anders zichtbare) helden op te merken.

Dit is Udo, de golem.

---

Als de helden de twee benaderen, schrikt de vrouw en vlucht de kolos weg. Hij is erg snel, bovenmenselijk snel, zelfs en al spoedig verdwijnt hij in de nacht.

---

### Informatie voor de spelmeester:

Als de helden (of sommigen onder hen, maak er een zaak van dat minstens één held er in slaagt om verborgen te blijven) niet worden



opgemerkt of goed zijn verborgen, blijft de kolossale vorm lang genoeg naast de mysterieuze vrouw staan en luistert naar wat ze zegt.

Om te horen wat de vrouw te zeggen heeft moet er worden gedobbeld. Het overgrote deel van het gesprek kan niet worden afgeluisterd vanwege de storende wind, tenzij de helden 1-5 kunnen werpen op 1d20 (dan staat de wind goed voor hen). Elke poging tot liplezen is gedoemd te mislukken vanwege de donkere kap die het gelaat van de vrouw verhult.

---

Lees het volgende voor (of vertel in je eigen woorden) aan de helden die faalden in de dobbelsteenworp:

*»mijn huwelijk« (de vrouw) ... »altijd de mijne« (de donkere gedaante)...*

Lees het volgende voor (of vertel in je eigen woorden) aan de helden die slaagden in de dobbelsteenworp:

*De vrouw staat aan de linkerkant van het plein. Haar kap is nu verwijderd. De helden zien een mooie en aantrekkelijke brunette in haar late twintiger jaren. Ze heeft haar armen gekruist over haar bovenlichaam om de koude te helpen bestrijden en beeft stilletjes terwijl een lichte sneeuwval op haar schouders neerdaalt. De kolossale figuur staat nu tegenover haar en zijn aanzicht wordt door het duister en met behulp van zijn donkere kapmantel verhuld.*

*De vrouw lijkt zenuwachtig te zijn door de aanwezigheid van de kolos, maar herwint haar trotse houding en kalmt snel. De twee beginnen op fluistertoon een verhit gesprek dat op dit moment onhoorbaar is van waar jullie zich bevinden – gefluister draagt niet ver. Jullie vangen slechts flarden op: »mijn huwelijk« (de vrouw) ... »altijd de mijne« (de donkere gedaante)... »Ik kan niet...« (de vrouw)... »Ik ben bereid ...« (de vrouw)... »levensgezel?« (de donkere gedaante deinst even terug).*

*De discussie gaat gedurende een paar minuten verder waarbij de vrouw heftige gebaren maakt, blijkbaar om haar standpunt kracht bij te zetten. Dan, plots en zonder enige waarschuwing, slaat de donkere figuur de vrouw in het gezicht, en slaat haar daarbij tegen de besneeuwde grond.*

*»Je hebt nog twee dagen om je beslissing te nemen...«  
Zegt de kolos luid en met een kenmerkend mannelijke*

*stem »Om middernacht van de tweede avond kom ik naar je verblijfplaats en verwacht dan een antwoord. Je hebt reeds teveel van mijn tijd verspild, schepper. Ik spuug op jouw voorstel! Je zal mij gehoorzamen of je zal sterven!«*

*Dan verdwijnt hij met grote snelheid in de schaduw van Aelderhaven. De donkerharige vrouw ligt te snikken op de koude grond, met haar hoofd in haar armen begraven.*

De helden die niet aanwezig waren bij het gesprek zullen zeker Udo's boze stem horen voordat hij verdwijnt. Omdat Udo's acties zo snel en onverwachts plaatsvinden, moeten de helden slagen in een Moedproef +6 alvorens ze zelfs maar aan een actie kunnen beginnen en reageren op de gebeurtenissen.

De helden zijn niet in staat om te voorkomen dat de vrouw de klap van de donkere kolossale figuur ontvangt, maar zij kunnen wel een poging ondernemen om de donkere vorm te volgen. Als zij dit doen, worden hun pogingen echter verstoord door de duisternis, de vallende sneeuw, het dikke kreupelhout en de snelheid van de donkere kolos. Iedere held moet een twintigzijdige dobbelsteen werpen (niet naar de spelmeester!) en pogen 11 of meer te dobbelen. Wanneer ze een lichtbron gebruiken (zoals een lantaarn) zal Udo hen snel opmerken en bij het omslaan van een volgende hoek zien de helden hem niet meer .

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Udo is in een mangat verdwenen. Sporen vinden in de sneeuw lijkt makkelijk, maar in de nacht een riool binnengaan om een kolos te volgen is waanzin. Elke held die dit probeert komt automatisch terecht in het drekkanaal en ontmoet bij elke gelegenheid zoveel ratten dat hij of zij zeer snel eieren voor hun geld zal/zullen kiezen en terugkeren naar zijn/hun verblijfplaats. Vergeet niet hun scores aan te passen vanwege de resultaten behaald in het riool.

---

Laat elke held per beurt een behendigheidsproef en een slimheidsproef afleggen. Indien beide slagen kan deze held het spoor van Udo volgen. Als een proef echter faalt behelst dit dat de held het spoor bijster is. Hij of zij kan echter nog wel aan andere held volgen die wel geslaagd is in de proef, maar mag

geen proef meer afleggen. Wanneer alle proeven hebben gefaald zijn de helden het spoor bijster.

Als Udo (de donkere vorm) wordt gevolgd met behulp van lantaarns of een andere lichtbron, zal hij dit automatisch opmerken en naar zijn schuilplaats in het riool vluchten (Scène 3).

Anders, merkt hij zijn achtervolgers op na de eerste gefaalde behendigheidsproef en onttrekt hij zich aan hun zicht om dan weer terug te cirkelen om de helden te bespioneren.

Zodra de helden de jonkvrouwe in nood benaderen, staat zij zeer snel weer op en zoekt een vluchtweg. Zij heeft de indruk dat de helden struikrovers zijn. Zodra de helden kunnen bewijzen dat hun bedoelingen integer zijn, en dat zij er zijn om haar te helpen, veegt ze haar tranen weg en glimlacht flauw. Ze probeert te doen alsof er niets mis is. Zij herwint haar trotse houding en kalmt snel. Als de helden toegeven dat ze getuige zijn geweest van de uitwisseling tussen haar en de vreemdeling, breekt zij echter weer in tranen uit.

Lees het volgende voor (of vertel in je eigen woorden) aan de helden die in de buurt zijn:

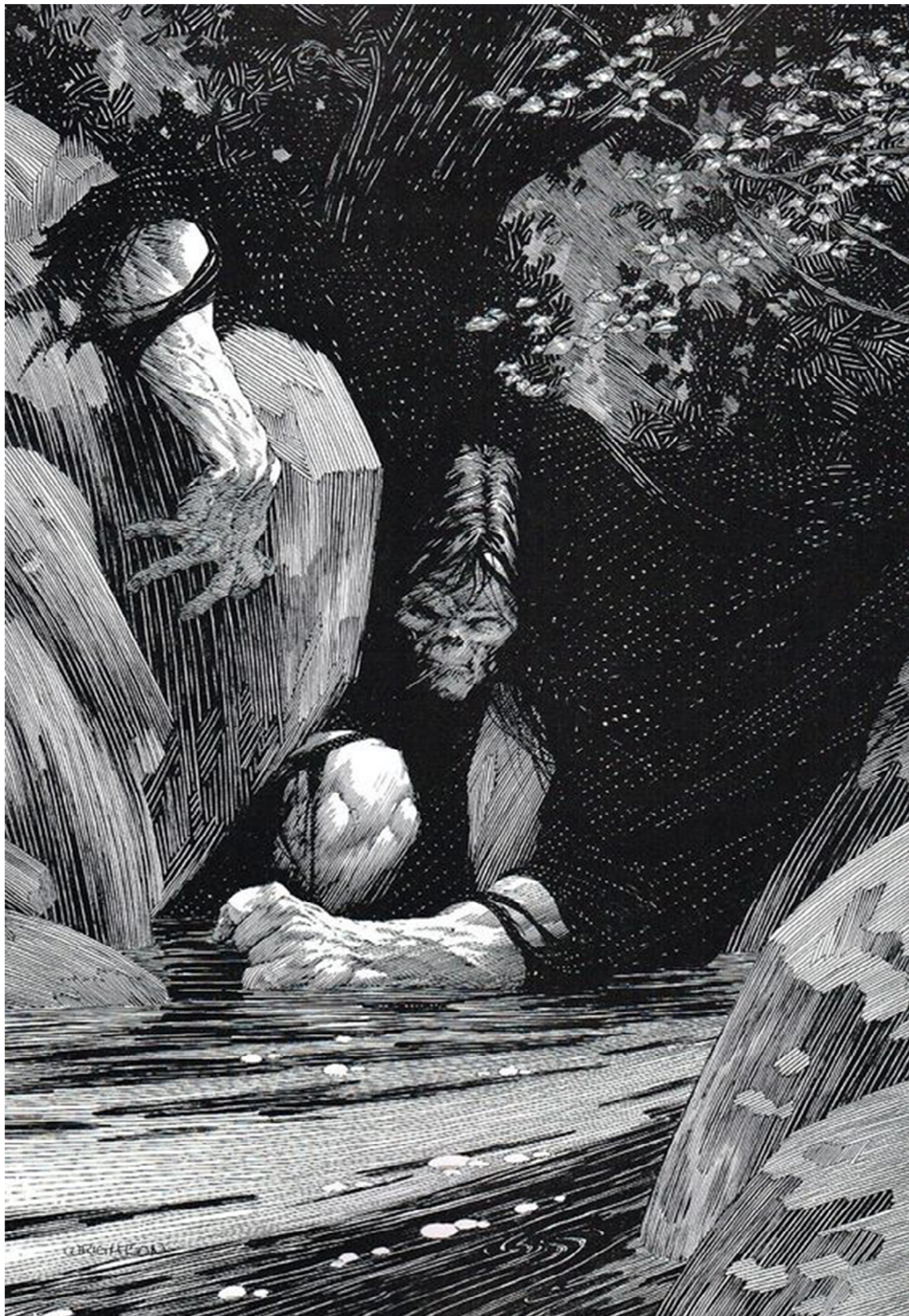
*Jullie moeten me helpen, vriendelijke mensen,« Snikt de vrouw. »Ik heb niemand anders om me te wenden.« Haar vingers verdwijnen onder haar mantel en gaan naar haar nek, waarna ze een zilveren halssnoer bezet met een diamanten siersteen en verscheidene edelstenen onthult. »Ik bied jullie dit als jullie mij helpen me van mijn belager te ontdoen. Ik... Ik*

*heb meer sieraden als dit niet volstaat« Ze begint te snikken. »Mijn naam is Victoria... Victoria von Bulow, en ik heb een probleem dat mijn ganse familie kan ontwrichten en verregaande schade toebrengen aan onze edele naam. Wanneer u belooft me te helpen, zal ik één van u - en niet meer dan één van u, want ik wens geen aandacht te trekken - morgenmiddag ontmoeten in de tempel van Rahja.*

*Ik heb nu geen tijd om alles uit te leggen, mijn oom en nicht verwachten me thuis en ik ben al laat. Ik ben moe en »hij« kan nog steeds in de buurt zijn...«*

Het halssnoer dat de vrouw jullie aanbiedt als betaling heeft een waarde van 100 Dukaten + (1D20 per deelnemende held). Als de helden besluiten te onderhandelen aanvaardt de vrouw om nu de details te bespreken en morgenmiddag alle vragen te beantwoorden. Als de helden aanbieden haar naar huis escorteren, accepteert ze hun aanbod graag.

De begeleiding bestaat uit een vijftien minuten durende wandeling naar een rijke buurt, genaamd het Kwartier Kramerfried. Als de helden haar niet vergezellen naar huis, zal Victoria vanaf het plein zo snel ze kan naar deze wijk stappen, steeds over haar schouder achterom kijkend. Als Udo niet door de helden werd achtervolgd, volgt hij de helden als dezen Victoria begeleiden om er op toe te zien dat ze haar geen kwaad doen. Hij is nieuwsgierig over Victoria's kennismaking met de helden en onderneemt een poging om hen te volgen om zo te weten te komen waar de helden verblijven en wat hun bedoelingen zijn (scène 5).



# SCÈNE 2

## DE ONTMOETING

**L**ees het volgende voor (of vertel in je eigen woorden) aan de held die Victoria ontmoet in de tempel van Rahja in het kleine maar goed onderhouden stadspark. Als alternatief kan je hier ook een spelershulp van maken (spelershulp #0) en na overhandiging verder gaan met de andere spelers.

*De sneeuw valt nog steeds licht, in een voortzetting van de dans van vorige nacht. Terwijl je in het park wacht op de vrouw, kijk je vol bewondering naar de machtige spitsen die deze tempel van Rahja sieren en naar de prachtige loodramen die meer dan een beetje lust opwekken.*

*De drukke burgers van Riva lopen je veelvuldig voorbij op weg naar hun dagelijkse bestemming. Slechts één, een onopvallend geklede vrouw, gehuld in een grijze overjas, stopt om samen met jou naar de tempel te staren. Je herkent de vrouw van de onverwachte ontmoeting gisterenavond. Met een zucht in haar stem zegt ze: »Prachtig, nietwaar? Ik veronderstel dat je wel een buitenstaander moet zijn – of een man, om haar pracht echt te waarderen.« De vrouw knikt vriendelijk maar zeer dwingend en groet naar de nabije stedelingen — die zich daarop snel uit de voeten maken, en neemt je arm stevig vast, doende alsof jullie een koppeltje zijn tijdens een wandeling. »Ik ben Victoria von Bulow,« zegt de vrouw. Een vervelende blauwe plek ontsiert haar anders mooie gelaat. Ze glimlacht flauw. »Ik hoop dat je niet te lang hebt gewacht. Ik probeerde niet te worden gevolgd door mijn belager.« Ze kijkt nogmaals rond met een angstige blik. »Waarschijnlijk hij is hier al ergens in de buurt en bespioneert ons...« Ze kijkt eens te meer in alle richtingen voordat ze verdergaat met haar verhaal. »Als u hier bent, neem ik aan dat jij en je vrienden geïnteresseerd zijn in mijn voorstel, dus zal ik kort zijn. Als u mijn aanvraag afwijst, vraag ik u alleen dat jij en je vrienden hier ver vandaan reizen – ik hoor dat zowel Havena als Gareth erg mooi zijn in deze tijd van het jaar - en alles wat ik heb gezegd*

*zullen vergeten. Ik zeg dit voor jullie eigen veiligheid. Jullie mogen niemand anders op de hoogte brengen van wat ik nu ga vertellen. Zweer dit bij de Twaalf! Victoria begint te wandelen in de richting van de Kwartier Kramersfried terwijl ze haar verhaal verteld. »Ik ben in Riva om over twee weken in het huwelijk te treden met mijn geliefde; Gustav von Rüdiger, een koopman die afstamt van één van de edelste families in de Svelttische Stedenbond – of wat daar nog van overblijft. Jedoch, ik wordt belaagd door een ware nachtmerrie. Onder normale voorwaarden zou ik gevlend zijn met de aandacht van een aanbieder, maar dit is geen normale man.«*

*Ze reikt in een van de zakken van haar overjas, haalt een gevouwen vergeeld papier boven en overhandigt het aan u. Het is een advertentie voor »Dokter Wallenstein's Reizend Circus,« een soort gruwelshow vol met mismaakte wezens. Afbeeldingen van de verschillende vreemde wezens worden weergegeven op de flyer: een vrouw met een baard, een vrouw met slangen en tatoeages, een tweehoofdige oger, en een man met een fel gehavend aan elkaar gestikt gelaat. Je herinnert je dat je dergelijke affiches op verschillende plaatsen hebt opgemerkt tijdens je vele reizen.*

*»Ongeveer een week geleden, bezochten Gustav en ik dit reizend circus, het was eens iets anders dan de opera of de schaatsdanswedstrijden van alledag. Daar stoten we toevallig we op één van Dokter Wallenstein's zogenaamde 'attracties,' de »puzzelman.« Victoria wijst naar de angstaanjagende gehavende man op de afbeelding. »Veel kan je van dit affiche niet afleiden, maar hij ziet er echt gruwelijk uit.« Zegt ze, » zijn blik deed mijn bloed bevriezen; ik was zo geschokt dat ik Gustav smeekte om me naar huis te brengen. De »puzzelman – die vrij rondliep, moet ons gevolgd hebben, want die nacht brak hij binnen in mijn slaapkamer en maakte me wakker.«*

*Victoria's stem heeft nu merkbaar. »Ik dacht dat het ding was gekomen om me te doden omdat ik hem had aangestaard... en ik moet bekennen dat ik dat deed. In plaats daarvan uitte hij echter zijn onsterfe-*

lijke liefde voor mij. Ik vertelde het wezen over mijn verloving met Gustav, maar het wou niet luisteren. « Haar stem begint te trillen terwijl ze zichtbaar haar tranen probeert te bedwingen. »Hij zei: »Ik ben een man, en ik houd van u. Als dat nodig blijkt te zijn zal ik eerst deze Gustav doden en vervolgens de rest van uw familie, totdat u aan mijn voorstel gehoorzaamt.« Ze haalt diep adem en kijkt je rechtstreeks aan, diep in je ogen. Je voelt haar pijn, »Het ding zei dat zijn naam Udo was, en hij gaf me een week om een beslissing te nemen. Gedurende de afgelopen dagen heeft hij mij erg mooie liefdesgedichten gestuurd. Gisteravond was mijn week voorbij, en ik heb hem ontmoet in het park om hem mijn antwoord te geven.«

Haar hoofd gaat weer omlaag als ze haar aangrijpende verhaal verder verteld. »Gelukkig heeft hij me niet vermoord, maar gaf me twee extra dagen om te beslissen. Hij is een zeer grote en onstabiele man, Ik weet zeker dat mijn geliefde Gustav nog slechts enkele dagen te leven heeft en wat er gebeurt nadat hij is vermoord weten alleen De Twaalf. Tenzij jij en je vrienden me helpen ben ik verloren. Gustav is momenteel op zakenreis naar Donnerbach en wordt niet terug verwacht voor de bruiloft, dus voor zijn veiligheid ben nu niet bang; wel voor die van mijn familie: oom Albrecht, tante Elena en mijn geliefde nichtje Justine.«

Ze haalt diep adem en in de vrieskou lijkt ze al haar moed te verzamelen. »Zoals ik al zei, deze kwestie is vertrouwelijk. Als u akkoord gaat, moeten jij en je vrienden handelen met uiterste discretie. Als betaling zal ik u deze waardevolle halsketting geven en daarenboven nog eens een extra 25 gouden dukaten indien jullie er in slagen mij en mijn familie te beschermen. Deze Udo is zeer onstabiel, en zal er niet voor terugdeinzen ook jullie en wat dat betreft, iedereen die in zijn weg staat, te vermoorden. Wil je mij nog steeds helpen?«

Als de helden aan Victoria vragen waarom ze de stadswacht niet inschakelt in verband met deze hele zaak, zegt ze dat ze noch de naam van de familie von Rüdiger noch de naam von Bulow door de geruchtenmolen van de hogere klassen wenst te jagen, niet hier in Riva, noch in Havena of in Gareth. Deze onfortuinlijke zaak moet discreet worden afgehandeld.

Als ze wordt gevraagd naar de klap in haar gezicht, antwoordt ze dat het monster niet hield van haar weigering op zijn voorstel.

---

### Informatie voor de spelmeester:

De verloning die Victoria aanbied is hoog, maar sommige geldzuchtige helden (ja, jullie dwergen en tovenaars) kunnen proberen nog meer te verkrijgen. Indien ze slagen in een charismaproef kan iedere held nog 1D6 dukaten extra krijgen, maar niet meer, omdat ze dan haar uitgaven zou moeten verantwoorden tegenover haar familie, iets wat ze ten alle koste wil vermijden.

Als een held een meesterlijk resultaat rolt op deze charismaproef (een resultaat van 1 of 2 op 1D20) heeft hij of zij het vermoeden dat Victoria de waarheid vertelt, maar niet de hele waarheid... er is iets wat ze verzwijgt.

Als de helden accepteren, vertelt ze dat ze terug wil naar het huis van haar oom waar zij momenteel verblijft. Ze verwacht Udo pas morgenavond, dus het is niet noodzakelijk om haar voor die tijd te beschermen. Het monster heeft tot noch toe steeds zijn woord gehouden en nog nooit tegen haar gelogen. Ze weet zeker dat hij ook nu zijn woord getrouw zal zijn.

---

Ze vraagt de helden om haar te ontmoeten bij het huis rond valavond (08.00 als er in jouw wereld reeds zakhorloges bestaan). Haar familie gaat die avond naar het Opera Huis om de late voorstelling van een concert van de beroemde soprane Devine Sabatini bij te wonen, en de helden kunnen misschien een hinderlaag leggen voor het wezen dat haar leven tot een ware hel maakt.

In de tussentijd stelt ze voor dat de helden eens een kijkje gaan nemen bij Dokter Wallenstein om misschien meer informatie te verwerven over de »puzelman.«

---

### Informatie voor de spelmeester:

Vraag nu aan iedere held een twintigzijdige dobbelsteen te werpen. Bekijk de resultaten en zucht eens diep. Als een held een meesterlijk resultaat rolt op deze worp (een resultaat van 1 of 2 op 1D20) weet hij of zij dat Victoria erg bang is, en bijlange niet zo zelfzeker als ze zich voordeed, ondanks haar rustige uiterlijk. Ze is bang dat over twee dagen de rest van haar ongetwijfeld nog korte leven zal verdrinken in een poel van bloed en terreur...

Je kan dit ook mededelen aan de speler met de laagste score als je dat wenst.

---

## SCÈNE 3

# UDO'S SCHUILPLAATS

**D**eze ontmoeting vind enkel plaats wanneer de helden Udo's spoor volgen tot aan zijn schuilplaats. Ga anders door naar een andere passende scène. Daar de helden zijn schuilplaats zijn binnengedrongen, vecht hij om zichzelf en zijn schamele bezittingen te verdedigen. Dit geeft steun aan de bewering van Victoria dat hij een woesteling is (helden staan zelden of nooit stil bij hun eigen transgressies).

Onafhankelijk van het feit of deze gebeurtenis plaatsvindt of niet, zal Udo spoedig daarna één van de helden bezoeken om zijn kant van het verhaal te vertellen (scène 5) als hij dit nog niet heeft gedaan. Lees of paraphraseer het volgende voor alle helden die er in slaagden Udo te volgen tot hier op zijn avondwandeling door Riva.

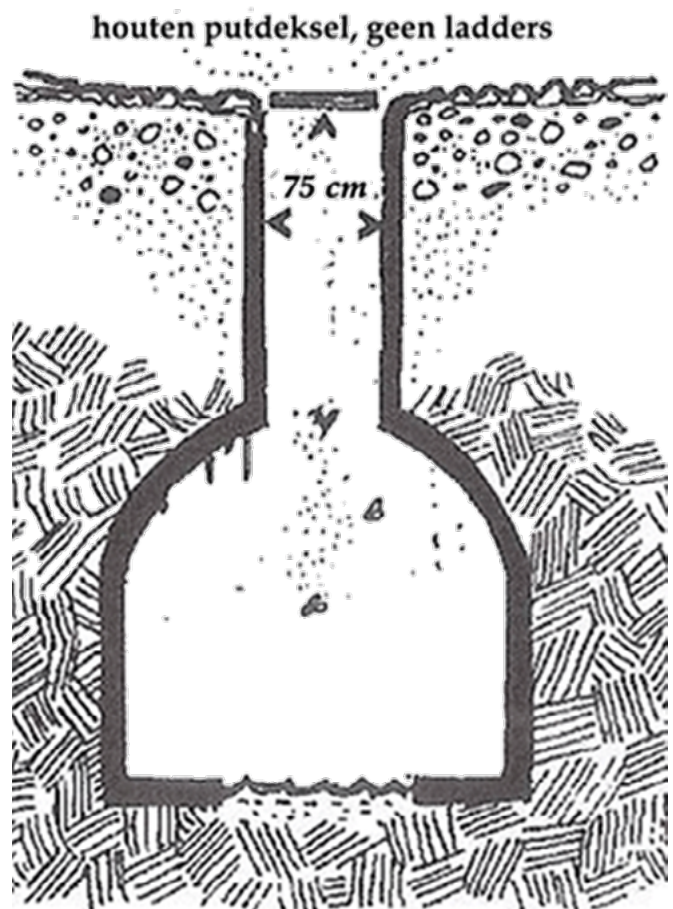
Het spoor loopt dood in een smalle steeg aan de havenkant gelegen in het Kwartier Gewerkehoop van Riva, dicht bij de oever van de rivier Kvill. De mensen die in deze buurt wonen zijn gehard door armoede en hard labuur, maar ze delen een algemeen gevoel van saamenhorigheid. Het is geweten dat de kans op een overval hier zeer hoog is en dat de stadswacht hier niet patrouilleert, dus als de helden hier in een gevecht verwickeld geraken, zijn ze op zichzelf aangewezen. Anders dan in het beruchte Kwartier Onderwijk stoppen de overvallers hier over het algemeen gelukkig wel kort voor het doden van hun slachtoffers. "De melkkoe in leven houden," noemen ze deze manier van "werken". Hier houden mensen hun kennis voor zichzelf – tenzij er geld kan worden verdiend met het verkopen van hun informatie. Jullie prooi is nergens te bekennen.

### Informatie voor de spelmeester:

Een geslaagde slimheidsproef laat een held opmerken dat een rioolputdeksel dat zich op 2 meter voor je bevindt op een kier ligt. De stinkende damp die uit de riolen komt verraad

dit zeer duidelijk. Nauwelijks zichtbare voetafdrukken kunnen nu worden gezien die er naar toe leiden.

De helden die de riool willen binnengaan moeten eerst een lichaamskracht proef afleggen. Tenminste als ze een ijzeren staaf van twee meter bij zich hebben om als hefboom te dienen, anders moeten ze een lichaamskrachtproef +6 afleggen - die zware houten putdeksels zijn zeer moeilijk te openen zonder hulpmiddelen. Wanneer het gat blootgelegd wordt



moet elke held een moedproef afleggen om het aan te durven zich in het gat te laten vallen, daar er geen ladder voorhanden lijkt te zijn. De verschrikkelijke geur die uit de put komt doordrenkt al gauw het steegje en indien de

moedproef faalt, faalt ook de weerstand van de helden tegen die doordringende geur en wordt hun laatste maaltijd op straat gedeponeerd. De inktzwarte duisternis onder het putdeksel maakt hen duidelijk dat ze een lichtbron moeten hebben om daar beneden veilig te navigeren. Wat ze dan allemaal zien en ruiken moeten ze er maar bijnemen.

Lees of paraphraseer het volgende:

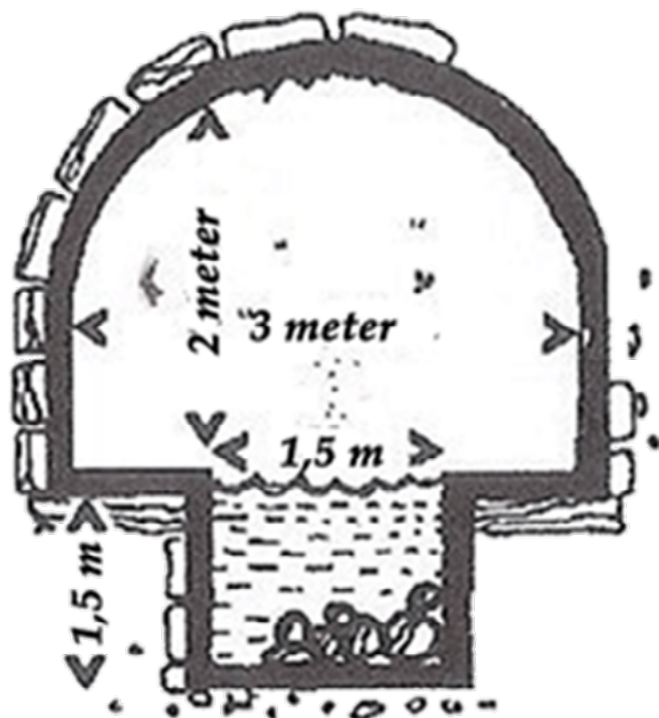
*Wanneer jullie het putdeksel met enige moeite hebben geopend, waait een verschrikkelijke stank jullie tegemoet. Deze stank vult al gauw de hele omgeving*

*maar lijkt dan op te gaan in de lucht. Het is verbaazingwekkend hoe snel jullie er aan gewend raken... Een ladder gemaakt uit in de muur bevestigde ijzeren ringen gaat zo'n 6 meter de diepte in en verdwijnt in de duisternis van de tunnel eronder. De sporten van deze ladder zijn glad vanwege het feit dat ze zijn besmeurd met slijm en stinkend vocht, maar jullie slagen er in om de gehele ladder zonder incidenten af te dalen. Eenmaal beneden onthult jullie lichtbron een ronde tunnel, 250 cm hoog en breed en zich uitstrekkend van oost naar west. Ratten, sommige met de grootte van een kleine hond (Wolfsratten), springen in alle richtingen weg uit het licht.*

## CONSTRUCTIE DER RIOLEN

De meeste riolen bestaan uit twee soorten tunnels: grote riolen en kleine riolen.

### GROTE RIOLEN:



Grote riolen hebben twee gangpaden aan elke kant van het twee meter brede drek kanaal. Elk van deze gangpaden is ongeveer 75 cm breed.

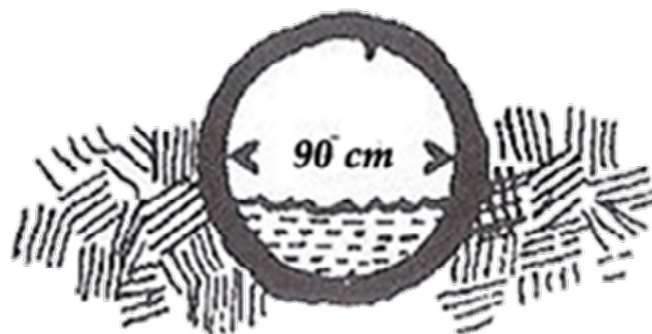
Het drek kanaal is anderhalve meter diep (sorry, Heuvel dwergen en Dwergeren), en gevuld met een stinkende en slijmerige brei drollen en urine, gemengd met rottend fruit en modderig water met een diepte van 1D3 x 40 cm.

Het gewelfde plafond is 3 meter hoog, gemeten van de bodem van het drek kanaal tot aan de nok van

het stenen plafond.

De wandelwegen zijn slechts breed genoeg om de helden één voor één achter elkaar te laten stappen, er zal dus een volgorde moeten worden afgesproken.

### KLEINE RIOLEN:



Kleine riolen zijn simpelweg grote buizen met een doorsnede van ongeveer 90 cm. Ze zijn tot een hoogte van 1D3 x 25 cm gevuld met stinkende en slijmerige drek. Helden die door een kleine riool wensen te gaan moeten op handen en voeten kruipen (Heuvel dwergen en Dwergeren kunnen zich hier bukken).

### KRUISPUNTEN:

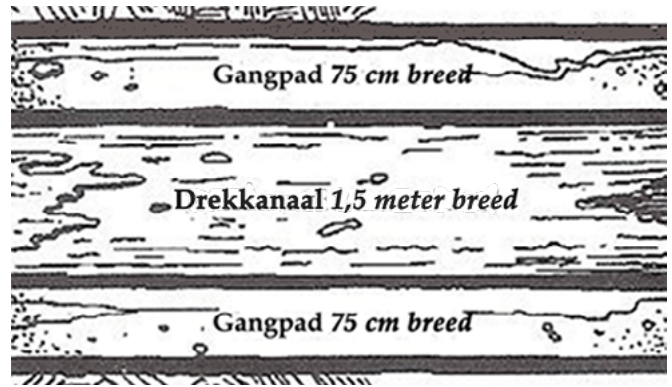
Er zijn twee soorten kruispunt in een rioolsysteem. Daar waar er een kleine riool in een grote riool uitmondt, gebeurt dat vaak onder het gangpad dat dus ononderbroken verder gaat.

Daar waar twee grote riolen elkaar kruisen eindigt het gangpad of gaat het de hoek om.

Vaak moeten de helden hier springen of een soort oversteek bouwen. Springen behelst dat ze de twee meter brede drek kanaal moeten overbruggen. Een gefaalde sprong eindigt in deze stinkende, kleverige en slijmerige 'vloeistof.'

#### Informatie voor de spelmeester:

Er zijn genoeg plaatsen waar je met beperkte middelen een oversteekplaats moet maken. Zoek deze op en gebruik ze als een probleem voor de helden.



## BEWEGEN IN EEN RIOOL

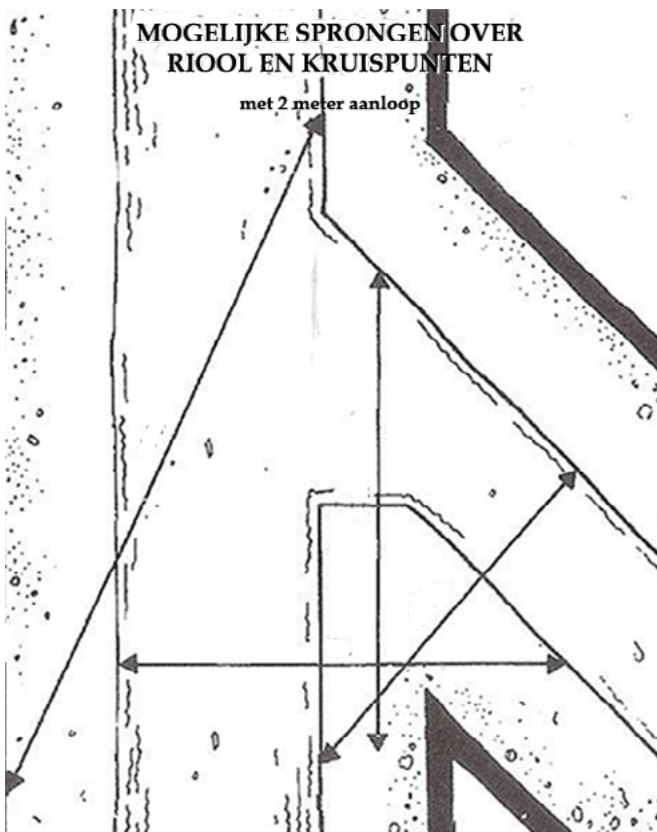
Er is betrekkelijk weinig risico in het bewandelen van het gangpad wanneer de helden een beetje uitkijken en niet marcheren of lopen. Iedere held die sneller wil gaan moet een behendigheidsproof +4 afleggen tijdens iedere ronde dat hij of zij dit doet. Wanneer een held wil rennen wordt dit een behendigheidsproof +6. Indien een behendigheidsproof tijdens marcheren of lopen faalt moet de held nogmaals een behendigheidsproof afleggen en indien deze faalt valt de held in het drekkanaal. Helden die een rioolkanaal wensen over te steken moeten springen of door het drek kanaal waden.

Door de beperkte ruimte is er slechts een aanloop van 2 meter mogelijk als de held diagonaal over het kanaal moet springen – wat een sprong van vier meter inhoud (en vergeet de behendigheidsproof +6 voor het rennen niet). Indien de proef faalt valt de held met en plons in het kanaal en vliegt de drek de omstaanders om de oren. Iedereen binnen de twee meter (1 vak) van de gevallen held wordt getroffen door een flinke dosis rioolwater (met brokjes). Wadende helden moeten een behendigheidsproof afleggen voor elke twee meter in het kanaal om te vermijden dat ze uitglijden en vallen. Indien de proef faalt valt de held met en plons in het kanaal en vliegt de drek de omstaanders om de oren. Iedereen binnen de twee meter (1 vak) van de gevallen held wordt getroffen door een flinke dosis rioolwater (met brokjes).

Helden die door het kanaal waden zullen gedurende de volgende 24 uren vreselijk stinken. Zelfs een bad verwijdert de stank niet volledig en alle gedragen kledij is geruïneerd en moet worden vervangen (bij voorkeur verbrand). Indien de helden halsstarrig weigeren hun kleren te vervangen en deze kledij blijven dragen gedurende hun sociale activiteiten zullen ze een verlies van -6 op hun charisma score moeten incasseren, hun omstaanders doen het feitelijke lijden.

#### GEZONDHEID

Helden die in het kanaal vallen krijgen geen verlies van levensenergie, maar moeten een lichaamskrachtproef afleggen en slagen of ziek worden en hun maag leeg braken. De ziekte veroorzaakt een -2 op hun aanval en afweer scores.





Daarenboven moet elke held die met een verminderde levensenergie in het kanaal valt voor elke 5 punten Levensenergie of een gedeelte daarvan dat hij of zij onder hun maximum zitten een lichaamskrachtproef afleggen. Iedere gefaalde proef kost de held 5 extra punten levensenergie. En er is een kans van 1-10 op 1D20 dat deze held een ziekte ontwikkeld (dysenterie, cholera, hoge koorts, geelzucht, enz.). Het duurt lichaamskracht /2 (afgerond naar beneden) dagen alvorens de held de eerste symptomen van deze ziekte begint op te merken. De eerste dag dat de ziekt is opgemerkt voelt de held zich traag en sloom en krijgt een -1 op alle proeven en verliest 1D6-1 schadepunten. Deze effecten worden verdubbeld na iedere lichaamskracht/2 (afgerond naar beneden) dagen dat de ziekte niet wordt verzorgt. Ook verliest de held 2 punten lichaamskracht (wat de volgende proef alleen maar moeilijker maakt). Wanneer een held op 0 punten levensenergie komt krijgt hij of zij elke dag nog het verlies van lichaamskracht te verduren en wanneer beide scores op 0 staan sterft de held.

En ten slotte, maar zeker niet tenminste, door de vijandige en bevreemdende omgeving hebben de helden slechts de helft (afgerond naar boven) van hun Moed en charisma scores ter beschikking terwijl ze in de riolen ronddwalen.

Ieder stuk riool begint met 1D6 -2 (minimum 1) rechte stukken en een mangat waardoor de helden het riool betreden (of er in vallen). Deze tegels eindigen in:

#### 1D20 soort tegel

- 1 - 4 hoek naar links
- 5 - 8 hoek naar rechts
- 9 - 10 hoek, T-verbinding
- 11-14 Kamer (grote tegel) naar keuze
- 15-18 Recht stuk
- 19-20 Oversteekplaats of andere bijkomende tegel (deur, mangat, uitlaat van het riool, enz.)

Nadat er telkens 4 tegels zijn geplaatst: werp 1D6 en plaats een:

- 1-2 Mangat/luchtpijp
- 3 Deur (niet te vaak laten voorkomen vervang desnoods door Mangat)
- 4 Dood lichaam (niet mee overdrijven. Een vals spoor, een oude bekende?)
- 5-6 Doodlopende riool - er zit niets anders op dan terug te keren naar de vorige kruising.

#### 1. mangat

De helden zien boven hun hoofd een mangat van hetzelfde soort waardoor ze in deze vreselijke plek zijn afgedaald. Ook de metalen ringen zijn aanwezig en de helden kunnen desgewenst hierlangs de riool verlaten. Het is natuurlijk altijd mogelijk dat één of meerdere van deze metalen ringen het begeben (met een valpartij ten gevolge), of dat ze gewoonweg ontbreken (wat en behendigheidsproef vergt verzaard met het aantal ringen dat ontbreekt en bij een gefaalde proef een valpartij tot gevolg).

#### 2. luchtgat

Een metalen buis voert boven het hoofd van de helden de meeste gevaarlijke gassen af naar boven. Een dergelijk luchtgat is te smal (en bevindt zich te hoog om door te ontsnappen).

#### 3. deur

De helden zien een deur in de muur naast hen. Dit is vermoedelijk een oude toegang tot een kelder. Indien gewenst kunnen de helden hierlangs het riool verlaten, maar om dan ongemerkt door het bovengelige huis te komen, dat is natuurlijk een andere zaak. Als spelmeester kan je deze deur laten klemmen, op slot laten zitten, of eender welk ander probeersel om de helden te beletten langs zo'n deur de riool te verlaten. Alternatief kan deze deur ook de toegang zijn tot een kelder die door het dievengilde word gebruikt en kan je deze ontmoeting hier reeds spelen.

#### 4. dood lichaam

De helden stuiten hier op een lijk. Het is nog net zichtbaar in het drekkanaal en wordt op z'n plaats gehouden door een juten zak gevuld met stenen. De ratten hebben hier reeds een feestmaal aan gehad, dus is dit een schokkend zicht. Alle Moedproven in het riool worden verzaard met +1. Dit effect is cumulatief, wat wil zehggen dat een volgend lijk (dit dievengilde is echt genadeloos) nogmaals een verzaaring van +1 opleverd.

**5. kleine riool**

Hier komt deze kleine riool uit in de rivier die door de stad loopt. De wandelweg houdt op en het kanaal versmalt tot een pijp met een doorsnede van 60 cm. Er is normaal een hoogteverschil van 15 cm tussen de oppervlakte van het kanaal en de bovenkant van de pijp.

**6. grote riool**

Hier komt deze grote riool uit op een traliehek dat de ondergrondse riool afsluit van de bovengrondse riool achter het roestige, met slijm bedekte ijzeren hek. De bovengrondse riool loopt door de armere minder ontwikkelde wijken van de stad, ver weg van de jaarmarkt. De stank van het kanaal, gemengd met zuivere lucht is hier bijna onverdraagbaar.

Werp 1D20 na iedere bocht of hoek.

01 - 15 er gebeurt niets.

16 - 20 ontmoeting! Werp 2D6.

- 2 Amoebe (gebruik één maal, vervang deze ontmoeting dan door ratten.)
- 3 Vleermuizen (enkel in een grote riool, vervang door Ratten)
- 4 Rioolratten (enkel in een grote riool, vervang door ongezien obstakel)
- 5 Rode schimmel
- 6 Paarse schimmel
- 7 Gele schimmel
- 8 Methaangas (enkel in een grote riool, vervang door ratten / ongezien obstakel)
- 9 Ongezien obstakel (leg een behendigheidsproef af of val in de drek).
- 10 Gevaarlijk gangpad (enkel in een grote riool, vervang door ratten)
- 11 Verborgten gat in de vloer
- 12 Dief

---

## ONTMOETINGEN IN DE STINKENDE DIEPTEN ONDER DE WERELD

---

**2. AMOEBE**

(gebruik éénmaal, vervang daarna deze ontmoeting door rioolratten.)

De reuzen amoebe behoort gelukkig tot de zeldzame monsters. Slechts af en toe kan men ze tegenkomen in riolen, vochtige hopen, ruïnes of grafgevelen. De reuzen amoebe ziet er van buiten net zo uit als de meer bekende eencellige amoebe, maar heeft een doorsnee van ongeveer drie meter. Hij ontwikkelt schijnvoetjes waarop hij zich vloeiend voortbeweegt en kan zelfs door de kleinste kieren. Hij komt maar langzaam vooruit en is voortdurend op zoek naar voedsel, dat hij in welke organische vorm dan ook opneemt en verteert. Vaak kan men in zijn halfdoorschijnende lichaam nog een paar anorganische voorwerpen waarnemen, zoals wapens of waardevolle dingen. De reuzen amoebe is slechts met steekwapens of vuur te bestrijden. De held moet huidcontact met de amoebe uit de weg gaan, want om zichzelf te beschermen scheidt het dier een bijtende, giftige vloeistof af.

Moed: 7

Aanval: 12

Levensenergie: 43

Afweer: 0

Beveiliging

wapenrusting: 0

Trefpunten: 1D6 + 3

Monster klasse: 10

Speciale regels

**Blinde Honger:**

In een gevecht is een amoebe zich slechts bewust van een potentiële maaltijd en zal onverschrokken naderen. Daardoor worden opponenten gedwongen hun aanvallen zorgvuldig te plannen en terrein prijs te geven om niet verorberd te worden.

**Vormloos:**

De amoebe is een volkomen vormloos wezen. Ze kunnen heel groot worden, tot vijf meter, maar de meesten zijn 1D3 meter groot. Hun kleur varieert nogal, sommige zeer gevaarlijke amoeben zijn grijs of gebroken wit maar de meesten zijn doorzichtig.

**Omnivoor:**

Tegenstanders die worden verzwolgen door een amoebe verliezen door het zuur binnenin de amoebe cumulatief meer punten levensenergie per gevechtsronde zonder aftrek van BW (in de eerste ronde na de verorbering 1 punt LE, in de tweede ronde na de verorbering 2 punten LE, in de derde ronde na de verorbering 4 punten LE, in de vierde ronde na de verorbering 8 punten LE, enz.). Helden die zijn verzwolgen kunnen niet aanvallen of afweeren en schade die wordt aangericht tegen de Amoebe wordt verdeeld over de Amoebe en de verzwolgen helden. Verzwolgen helden kunnen slechts worden bevrijd als de Amoebe wordt gedood.

### 3. VLEERMUIZEN

(enkel in een grote riool, vervang door Ratten)

De helden verstoren een kleine kolonie vleermuizen die huizen in het riool. De dieren hangen aan het plafond van de riool gang en door het plotse licht beginnen ze in paniek rond te fladderen gedurende 2D6 ronden. Gedurende deze periode is elke held onderhevig aan 1D20 aanvallen per ronde. Deze aanvallen veroorzaken niet alleen 1D6-4 schadepunten per vleermuisaanval die niet wordt afgeweerd, de helden moeten ook nog eens een behendigheidsproef afleggen of in de drek vallen.

### 4. RIOOLRATTEN

(enkel in een grote riool, vervang door ongezien obstakel)

De helden verstoren een zwerm rioolratten die gedurende 2D6 ronden de wandelweg blokkeren alvorens te verdwijnen in ongeziene spleten en gaten. Gedurende deze tijd word iedere held iedere beurt aangevallen door 1D6 -1 ratten. Helden die proberen de aanvallen van de ratten af te weren moeten een geslaagde behendigheidsproef afleggen of in het kanaal vallen. Indien de proef faalt valt de held met een plons in het kanaal en vliegt de drek de omstanders om de oren. Iedereen binnen de twee meter (1 vak) van de gevallen held wordt getroffen door een flinke dosis rioolwater (met brokjes).

Wie door een rat gebeten wordt, loopt het gevaar geïnfecteerd te worden.

Een held loopt zulk een infectie op bij een worp van 18+ op 1D20. Het duurt dan dubbel zo lang (of kost dubbel zoveel ASP) om de levensenergie weer te laten stijgen en dan enkel na het nuttigen van een heil drank om de infectie weg te nemen. Rioolratten ziet men nooit alleen; ze opereren in roedels die soms meer dan duizend dieren bedragen. De ratten vluchten als er een mens in hun buurt komt; maar als ze zich bedreigd voelen of in het nauw gedreven worden, dan vallen ze ook een superieure tegenstander aan.

Moed: 10	Aanval: 5
Levensenergie: 1	Afweer: 0
Beveiliging	
wapenrusting: 0	Trefpunten: 2*
	Monster klasse: 2

\* De strafpunten voor rattenbeten worden niet gooid. Ze zijn vastgesteld en worden meteen van de LE afgetrokken zonder aftrek van bepantsering.

### 5. RODE SCHIMMEL

Rode schimmel groeit op muren en op rottende voorwerpen als ware het een dik wollig tapijt. De sporen komen vrij wanneer een warmbloedig wezen van tenminste 50 kg binnen de 2 meter van de schimmels passeert. De rode wolk van sporen vult een ruimte in een straal van 4 meter in alle richtingen en blijft gedurende 3 ronden hangen alvorens op te lossen in de lucht of zich vast te zetten op geschikte plaatsen. Iedereen in deze wolk moet een behendigheidsproef +2 afleggen of gedurende (20 – LK) uren blind worden. Blindheid verlaagt de AV, AW en BE score van een slachtoffer met -6 en geeft de tegenstander tijdens een gevecht +3 AV en AW.

De helden kunnen met een geslaagde waarnemingsproef +2 (of slimheidsproef) de schimmel tijdig opmerken. Het vergt echter een worp van 1-5 op 1D20 om de kleur van de schimmel waar te nemen.

In een grote riool kunnen de helden de schimmel vermijden door naar de andere zijde van het kanaal te springen, maar in een kleine riool is er geen mogelijkheid om de sporen van de schimmel te vermijden.

### 6. PAARSE SCHIMMEL

Paarse schimmel groeit op alle mogelijke donkere plaatsen en is gevoelig voor magie en laat zijn sporen pas los wanneer iemand met eender welke magische middelen, inclusief tovenaars, elfen en magische voorwerpen en wapens, binnen de vijf meter van een paarse schimmel komt. De wolk van paarse sporen vult een gebied in een straal van 4 meter in alle richtingen en blijft gedurende 3 ronden hangen alvorens op te lossen in de lucht of zich vast te zetten op geschikte plaatsen. Magisch begaafde helden verliezen 1D6 ASP voor iedere ronde dat ze zich in een sporen wolk bevinden en magische voorwerpen verliezen hun kracht tot ze weer worden blootgesteld aan daglicht. Goddelijke magische voorwerpen worden hierdoor niet getroffen en priesters mogen iedere ronde in een sporen wolk een Moedproef +4 afleggen om de effecten van ASP verlies tegen te gaan. Binnen een sporen wolk kan geen toverspreuk worden gebruikt daar de sporen de gebruikte ASP simpelweg absorberen. Verloren ASP worden op de normale manier teruggewonnen. De helden kunnen met een geslaagde waarnemingsproef +2 (of slimheidsproef) de schimmel tijdig opmerken. Het vergt echter een worp van 1-5 op 1D20 om de kleur van de schimmel waar te nemen.

In een grote riool kunnen de helden de schimmel vermijden door naar de andere zijde van het kanaal te springen, maar in een kleine riool is er geen mogelijkheid om de sporen van de schimmel te vermijden.

### 7. GELE SCHIMMEL

Gele schimmel groeit net als rode schimmel op muren en op rottende voorwerpen maar in een dik korstig tapijt. De sporen komen vrij wanneer de schimmel wordt aangeraakt. De gele wolk van sporen vult een ruimte in een straal van 4 meter in alle richtingen en blijft gedurende 3 ronden hangen alvorens op te lossen in de lucht of zich vast te zetten op geschikte plaatsen. Iedereen in deze wolk moet een behendigheidsproof +2 afleggen of gedurende ((20 + 1D6) - LK) minuten het bewustzijn verliezen. Elke ronde dat een bewusteloos slachtoffer in de gele stofwolk vertoeft verliest hij of zij 1D6 punten levensenergie, verhoogt met +1 per ronde. Dus in ronde 2 verliest een slachtoffer 1D6 +2 punten levensenergie, in ronde 3 verliest een slachtoffer 1D6 +3 punten levensenergie, in ronde 4 verliest een slachtoffer 1D6 +4 punten levensenergie, enz... Ieder slachtoffer dat op deze wijze naar 0 levensenergie zakt sterft zonder ooit nog bij bewustzijn te komen. De helden kunnen met een geslaagde waarnemingsproef +2 (of slimheidsproef) de schimmel tijdig opmerken. Het vergt echter een worp van 1-5 op 1D20 om de kleur van de schimmel waar te nemen. In een grote riool kunnen de helden de schimmel vermijden door naar de andere zijde van het kanaal te springen, maar in een kleine riool is er geen mogelijkheid om de sporen van de schimmel te vermijden.

### 8. METHAANGAS

(enkel in een grote riool, vervang door ratten / ongezien obstakel)

De nok van het riool is hier een beetje hoger dan elders. Het gangpad gaat ook licht omhoog. De helden mogen een geslaagde waarnemingsproef afleggen om te ruiken dat de lucht hier op één of ander wijze nog erger stinkt dan normaal. Een slimheidsproef +6 is nodig om te weten welk gevaar dit behelst - Dwergen zullen deze proef met een verzwarende van +3 afleggen.

Een grote hoeveelheid methaangas heeft zich hier opgestapeld en er is gevaar voor een explosie tenzij de helden geen vlam bij zich dragen. Toortsen,

kaarsen, lampen en lantaarns zijn allemaal even gevaarlijk en moeten onmiddellijk worden gedoofd. De kans dat er zich een explosie voordoet is gelijk aan (aantal meters dat de helden met een open vlam in de gasophoping hebben gelopen x5) op 1D20. Indien er zich een explosie voordoet zal dat zeer plots en totaal zonder waarschuwing zijn. Het gas ontploft met een luide knal en een heldere flits en iedereen binnen 30 meter (15 vakken) van het centrum van de explosie (de eerste open vlam dus) verliest onmiddellijk 3D6 punten levensenergie zonder aftrek van BW. Verder moet iedere held in dit gebied in dezelfde ronde nog eens ook 1D6 + 8 punten levensenergie aftrekken, maar deze keer mag de BW van de schade worden afgetrokken. Alle helden zullen gedurende 20 - LK ronden na de explosie doof zijn en enkel een desoriënterende fluittoon horen in hun brein. Gedurende deze periode zijn de helden ook draaiërig en gedesoriënteerd. AV en BE zijn tijdens deze periode ook gehalveerd (afgerond naar beneden). Alle helden moeten bovendien een behendigheidsproof slagen of in het riool kanaal vallen.

---

#### Informatie voor de spelmeester:

De Flim Flam Fluister toverspreuk of andere magische spreuken die lichtbronnen maken zijn veilig en zullen het methaangas niet laten exploderen.

---

## 9. ONGEZIEN OBSTAKEL

(leg een behendigheidspoeft af ,of val in de drek). Laat de voorop gaande held een waarnemingspoeft afleggen. Indien deze poeft faalt wordt het gevaar niet opgemerkt en zal er zich één van de volgende potentieel gevaarlijk voorvallen voordoen:

- 1-2 de held struikelt over een uitstekend stuk ijzeren pijp en moet een geslaagde behendigheidspoeft afleggen of in het riool kanaal vallen.
- 3-4 De held stoot zich het hoofd aan een vergeten roestige metalen toortshouder die op een donkere plaats plots uit de muur van de riool steekt. Er is een kans van 1-10 op 1D20 dat de held 1D6 +1 punten levensenergie kwijtraakt (mét aftrek van BW voor een held met een helm). De held moet een geslaagde behendigheidspoeft afleggen of in het riool kanaal vallen.
- 5-6 De held loopt tegen een onopgemerkte afvoerpijp op die op zo'n meter hoogte uit de muur komt. Er is een kans van 1-5 op 1D20 dat de pijp haar 'lading' lost op het ogenblik dat de held er voorbij probeert te geraken. Dit houdt in dat de held een ongewenst en smerig stortbad moet ondergaan dat zijn of haar charisma (of wat daar hier beneden voor doorgaat) halveert. De held moet een geslaagde behendigheidspoeft afleggen of in het riool kanaal vallen.

## 10. GEVAARLIJK GANGPAD

(enkel in een grote riool, vervang door ratten) Laat de voorop gaande held een waarnemingspoeft (of slimheid) afleggen. Indien deze poeft faalt wordt het gevaar niet opgemerkt en zal er zich één van de volgende potentieel gevaarlijk voorvallen voordoen:

- 1-4: er is hier een stuk van 2D6 meter waar het gangpad is afgebokkeld. De held moet een geslaagde behendigheidspoeft afleggen of in het riool kanaal vallen.
- 5-6: de grond waarop zich het gangpad bevindt is weggespoeld en het gangpad stort in wanneer de eerste held er een voet op zet. Er is een kans van 1-10 op 1D20 dat de held 1D6 +1 punten levensenergie kwijtraakt (mét aftrek van BW). De held valt automatisch in het riool kanaal.

## 11. VERBORGEN GAT IN DE VLOER

Er is een onopgemerkt gat in het wandelpad waar de grond onder een deksteen is weggespoeld. Iedere held moet een waarnemingspoeft afleggen en de eerste in de volgorde van de helden op het gangpad die faalt struikelt. Indien de poeft een resultaat van 18+ heeft gerold heeft de held bovendien een voet verstuikt en verliest de helft (afgerond naar beneden) van zijn of haar bewegingssnelheid\*. Deze verstuiking duurt (20 – LK) dagen alvorens de normale bewegingssnelheid weer kan worden gehaald. De held moet een geslaagde behendigheidspoeft afleggen of in het riool kanaal vallen.

\*Zie het artikel: Beweging in ODM

## 12. DIEF

Op verscheidene momenten (elke keer als deze toevallige ontmoeting wordt geworpen of wanneer een held ongevraagd met de dobbelstenen rolt) horen de helden:

- 1 - 3 de echo van zich snel verwijderende voetstappen.
- 4 - 6 een veraf zijnde maar duidelijk hoorbare hoestbui of luide kuch trekt de aandacht van de helden. Dan ziet de voorop gaande held plots in de verte een eenzame zwakke lichtbron gedragen door een mensachtig figuur (1D6+1) x (1D6 +1) meters voor zich uit. Dit figuur merkt de aanwezigheid van de helden ogenblikkelijk op en rent weg.

---

### Informatie voor de spelmeester:

De helden hebben een dief gestoord die de riolen gebruikt om ongezien te bewegen tussen twee punten. De dief heeft het voordeel dat hij dit stuk van de riolen zeer goed kent en hoeft geen behendigheidspoeften afleggen om niet te vallen. Dit leidt tot zijn snelle ontsnapping langs het dichtstbijzijnde zware houten luik naar de bovenwereld.

---

Lichtbron levensduur	Normaal zicht aanpassing	Maximum zicht	Ontdekkingsafstand
Kaars/Olielamp 3 uren	6 meter (3 vakken) -1	16 meter (8 vakken)	10 meter (5 vakken)
Toorts 1 uur	10 meter (5 vakken) -2	30 meter (15 vakken)	20 meter (10 vakken)
Lantaarn 12 uren	16 meter (8 vakken) -3	40 meter (20 vakken)	30 meter (15 vakken)

In een zeer onopvallende nis in het met slijm bedekte riool treffen de helden na een geslaagde waarnemingsproef een met stukken rioolafval verborgen groot gat in de muur aan. De buitenste randen van het gat zijn na deze proef duidelijk zichtbaar door een lichtschijsel dat er door passeert. Door deze spleten proberen te kijken is zinloos behalve voor het opgemerkte feit dat er achter dit gat niets te zien of te horen is. Een lenige mens zou er doorheen kunnen kruipen, maar enige voorzichtigheid is hier wel toepasselijk. Een geslaagde waarnemingsproef +4 zal de held met de beste worp (de meeste punten lager dan zijn of haar waarneming score) een vreemd en half verborgen symbool laten opmerken naast het gat. Het symbool is in de steen gekrast en daarna met het slijm van de riool bedekt.



Het geheime symbool van het dievengilde om verraders het zwijgen op te leggen door hun geloofwaardigheid weg te nemen.

Wanneer een held die dit symbool ziet een waarde van 1-5 kan werpen op 1D20 herkent hij of zij dit symbool als het herkenningsteken van de Avontuurrijse dievengilden. Dit verborgen gat geeft toegang tot een geheime ruimte van het dievengilde van deze stad, waarschijnlijk een opslagplaats of verborgplaats. De steen waarop het symbool is gegraveerd zit los – dit kunnen de helden pas ontdekken wanneer ze de steen ook aanraken.

#### Informatie voor de spelmeester:

Dit gat verschaft inderdaad toegang tot een kelder, meer bepaald, de kelder van de herberg »De Lachende Idioot.« (zie beneden).

Indien de helden zich geroepen voelen om binnen te gaan (misschien omdat ze op zoek zijn naar de schimmige figuur die ze hebben gezien in toevallige ontmoetingen 12), zullen ze eindigen als gevangenen van het lokale dievengilde. Dit kan als volgt gaan:

Indien de helden de geheime doorgang van het dievengilde lokaliseren zullen ze door enkele van de aanwezige dieven worden gevangen genomen en naar warenhuis 23 worden gebracht.

»Kom binnen, kom binnen«, zegt de dieven koningin op zalvende wijze. Ze wijst met haar dolk naar een aantal opeengestapelde zakken met meel die voorlopig als zitplaats dienst doen. Elke held wordt door twee stevig gebouwde dieven naar één van de zakken geduwd en hardhandig in een zittende houding gedwongen. Ondertussen gebruikt Leah Baumann (zie Meesterfiguren voor meer informatie over haar en haar gide) haar dolk om haar nagels schoon te maken en lijkt hierdoor totaal in beslag genomen. Baumann wordt bijgestaan door verscheidene mannen en ook de bar helpers, zijn nooit veraf. Daarenboven zijn 2D6 +1 van de klanten hier steeds leden van het dievengilde die klaar staan om Baumann te helpen in geval van nood.

Het is heel waarschijnlijk dat de eerste kennismaking van de helden met »De lachende idioot« via het verborgen gat in de muur van het riool zal zijn en ze de geheime opslagplaats van het dievengilde ontdekken. Wat er daarna gebeurt wordt hieronder duidelijk beschreven.

Indien de helden de kelder betreden via het verborgen gat in de keldermuur komen ze in een kelder ruimte gevuld met allerlei vaten en kratten.

In de kelderruimte is het gat verborgen achter een hoog gestapelde lading kratten die een valse muur vormen. De rest van de kelder is bezaaid met nog meer vaten, kisten en kratten, en hiertussen zitten twee mannen en een vrouw. De vrouw heeft donkerbruin en vettig haar terwijl de twee mannen zeer groot, uitermate lelijk en ongelooflijk struis gebouwd zijn. De drie kijken even verbaasd op wanneer de helden de kelder betreden, maar lijken zich niet veel zorgen te maken en maken nog geen vijandig lijkende bewegingen.

---

#### Informatie voor de spelmeester:

Als de helden de drie aanvallen is het natuurlijk ieder voor zich en moge Praios zich onze spoedig dode helden nog lang herinneren.

---

»Kom erin, waarom vallen jullie met het gat in huis? Dit is een gastvrij oord. Zoek een zitplaats.« zegt de bruinharige vrouw rustig. Zij wijst met de dolk die zij tot nog toe gebruikte om haar lange vingernagels te reinigen verscheidene kratten aan die kunnen fungeren als een tijdelijke zitplaats.

Daar ze volslagen verrast zijn, hebben de helden geen verweer tegen het kleine dozijn mannen die plots van tussen de kratten en grotere vaten deze grote ruimte lijken te overspoelen en hun met grote snelheid en ge oefende precisie ontwapenen, vastbinden en juten zakken over hun hoofd trekken. Dan worden ze allemaal opgepakt door twee personen en naar boven begeleid waar ze in een kar worden geladen en naar warenhuis 23 worden gebracht. Eens in het warenhuis worden de juten zakken van hun hoofd gehaald en zien ze niet alleen hun collega avonturiers maar ook de vrouw en de mannen uit de kelder terug. De mannen zitten achter een schrijfbureau, terwijl er nog een aantal andere mannen achter de helden staat.

De bruinharige vrouw gebruikt haar (erg gevaarlijk uitziende) dolk om haar vingernagels te reinigen en heeft blijkbaar al haar aandacht hierop gericht.

»Ah,« zegt zij plotseling, »dit is beter. Nu kunnen we verder praten... of beter, Ik kan verder praten. Maar waar zijn mijn manieren? Ik ben Leah.«

»Jullie begrijpen dat we hier een klein probleempje hebben« gaat Baumann verder, terwijl haar aandacht nog steeds op haar vingernagels gericht lijkt te zijn. »Dat gat dat jullie hebben gevonden ziet er misschien niet al te best uit, maar wij zijn eraan gehecht. Het is

verbazingwekkend hoe een persoon zich aan bepaalde dingen kan hechten. Noem ons zelfzuchtig als jullie dat willen, maar wij zijn nogal bezitterig van nature. We houden er niet van onze eigendommen met anderen te delen. Als iedereen zo maar begint binnen te lopen door 'ons gat' – wel, dan word de slijtage echt wel te groot, vinden jullie ook niet?« Zij glimlacht om haar eigen grap.

»Nu zitten we dus met een probleem dat we niet goed weten op te lossen. Ik zou mijn vrienden hier om enige dienstverlening kunnen vragen...«

De grijns om de monden van de aanwezige dieven is zeer angstaanjagend. »Zij stellen voor om jullie tot een bloederige pulp te slaan en dan in het riool kanaal te gooien met een zak stenen aan een zeer kort touw.«

Ook Leah Baumann zet nu een grijns op en plots lijkt haar aandacht volkomen op de helden gericht. »Ik heb ze gezegd dat dat geen aardige manier is om om te gaan met personen die ons nog van nut kunnen zijn. Mijn vrienden zijn nogal gauw opgewonden, jullie begrijpen dat wel en vergeven hun slechte gedachten, nietwaar?«

»Ik heb jullie gezichten en ogen goed bestudeerd en ben tot de conclusie gekomen dat jullie redelijke personen zijn. Ik heb een behoorlijk goede mensenkennis, dat heb ik van mijn moeder. Ik ga jullie dus verzoeken om ons geheim voor jullie zelf te houden. Jullie kunnen toch een geheim bewaren, of niet?« Zij kijkt heel dreigend. »Ik weet zeker dat jullie dit kunnen, maar mijn collega's vinden dat we toch een veiligheid moeten inbouwen in dat wederzijdse vertrouwen.«

Plots worden de helden ieder door drie personen vastgegrepen en met kracht achterover getrokken. Hun rechterschouder wordt ontbloot, en dan is er plots de verschrikkelijke pijn van een hete ijzeren pook die hun huid verbrand en een brandmerk aanbrengt.

---

#### Informatie voor de spelmeester:



Elke nieuwsgierige indringer zal vooraan op de rechterschouder worden gebrandmerkt met nevenstaande teken, het symbool van de misdadiger, zodat zijn of haar woord nooit door de autoriteiten zal worden geloofd.

Wanneer zulke gebrandmerkte personen toch

proberen te praten met de autoriteiten zullen ze de volgende zonsopgang niet meer zien en dood gevonden worden met een aan weerszijden opengesneden mond - met de groeten van het dievengilde.

*»Jullie dragen nu het brandmerk van de veroordeelde misdadiger. Niemand zal jullie nog op je woord geloven. Ik hoop dat mijn vertrouwen niet zal worden beschaamd. Ik zou zeer teleurgesteld zijn, en mijn vrienden ook... en al onze andere vrienden in gans Avonturië. Wij zijn een gelukkig genootschap met heel veel vrienden. Wij zijn van nature heel sociaal.«* De helden worden nogmaals 'vriendelijk' verzocht om de locatie van het gat geheim te houden. Het gilde betaalt (of bedreigt) de juiste mensen in de stadswacht, de rattenvangers en de rioolonderhoudsploegen om dit te bewerkstelligen. Dan worden de juten zakken weer over hun hoofd getrokken en worden ze een houten trap afgeleid en enkele malen rondgedraaid zodat ze geen oriëntatie meer hebben. Na een korte maar vaak van richting veranderende wandeling worden de helden achtergelaten in een duistere steeg. Ze vinden er hun wapens en persoonlijke bezittingen terug, maar hun beurzen zijn een flink stuk lichter.

Ze horen plots een stem die uit het duister komt en door de echo's in de steeg niet kan worden gelocaliseerd: *»Wij hebben een zeer wantrouwige natuur en zullen jullie goed in de gaten houden, broeders, en we houden er niet van dat ons vertrouwen wordt beschaamd.«*

Het is duidelijk dat de helden hier weinig keuze hebben. Het brandmerk zal hun geloofwaardigheid sterk ondermijnen en indien ze praten zullen ze inderdaad tot een pulp worden geslagen en dan in het riool kanaal worden gekieperd met een zak stenen aan een zeer kort touw om een vreselijke verdrinkingsdood te sterven.

## DE LACHENDE IDIOOT

[een nieuwe Klasse 3 herberg]

Deze klasse 3 taverne is een gebouw met twee verdiepingen dat dicht bij de wachtlokalen van de stadswacht ligt en veel en vaak word bezocht door allerlei leden van de stadswacht, van kapiteins tot soldaten. Ongeweten door de meerderheid van deze klanten is de herberg het hoofdkwartier van het plaatselijke dievengilde en de eerste stopplaats voor leden van het gilde die worden vrijgelaten na een gevangenisstraf en hun lidmaatschap in het gilde willen hernieuwen.

Vanwege de geheime toegang in de kelder beschikt dit dievengilde over een goede manier om bijna ieder deel van de stad ongezien te bereiken. De stadswacht vermoed dat het dievengilde ergens in de stad een verbergplaats heeft maar heeft nog nooit zo dichtbij hun eigen wachtlokalen gezocht. Het dievengilde heeft natuurlijk nog andere gebouwen, verspreid over de stad.

### Informatie voor de spelmeester:

Het staat je vrij om zelf gebouwen in de stad te plaatsen.

**»De Lachende Idioot«** is open vanaf het middaguur tot middernacht. Gedurende deze uren zijn alle tafels bezet en is het personeel druk in de weer tussen de bar en de tafels.

Middagmaal: twee sneden kaas en twee sneden ham, vier sneden brood met reuzel en keuze tussen een gezonde beker verse geitenmelk of een lekker glas bier. Dit alles voor de prijs van 4 stuivers en 5 kreuzers.

Avondmaal: Een maaltijdsoep van (veel maar onherkenbaar) vlees en (veel) groenten en keuze tussen een gezonde beker verse geitenmelk of een lekker glas bier. Dit alles voor de prijs van 5 stuivers en 5 kreuzers

## UDO'S SCHUILPLAATS

Udo's schuilplaats ligt bijna twee kilometer naar het oosten vanaf waar de helden het riool zijn binnengedrongen. Het is gelegen aan een kruising van twee belangrijke riolen en was voordien een schuilplaats van een dievenbende die kort geleden werden opgepakt door de stadswacht (na een anonieme tip

van Udo). Toen Udo besloot te stoppen met een »attractie« te zijn in het circus van Dokter Wallenstein in een poging om zijn liefde te verklaren aan zijn schepper, ging hij ondergronds om zich te verbergen voor de reacties van een hem niet begrijpende bevolking.



Lees het volgende of paraphraseer de tekst in je eigen woorden:

*Aan het oostelijke einde van de tunnel, bijna twee kilometer van waar jullie het riool zijn binnengedrongen treffen jullie een twee en een halve meter hoge, zware metalen deur die door het vele roest en slijm bijna onzichtbaar is in haar deurgat in de muur aan jullie linkerzijde. Een zwak licht filtert door een spleet tussen de deur en de slijmerige vloer.*

Wanneer de helden de niet afgesloten deur openen, lees of paraphraseer de volgende beschrijving:

*De zware metalen deur zwaait op een luidruchtige manier open en het helder witte licht van binnen in de kamer straalt naar buiten. Een paar ratten verspreiden zich vliegensvlug, op de vlucht voor het plotse lawaai. Er is niemand aanwezig in de kamer. Een geïmproviseerd planken bed steunt op enkele oude kratten langs de noordelijke muur.*

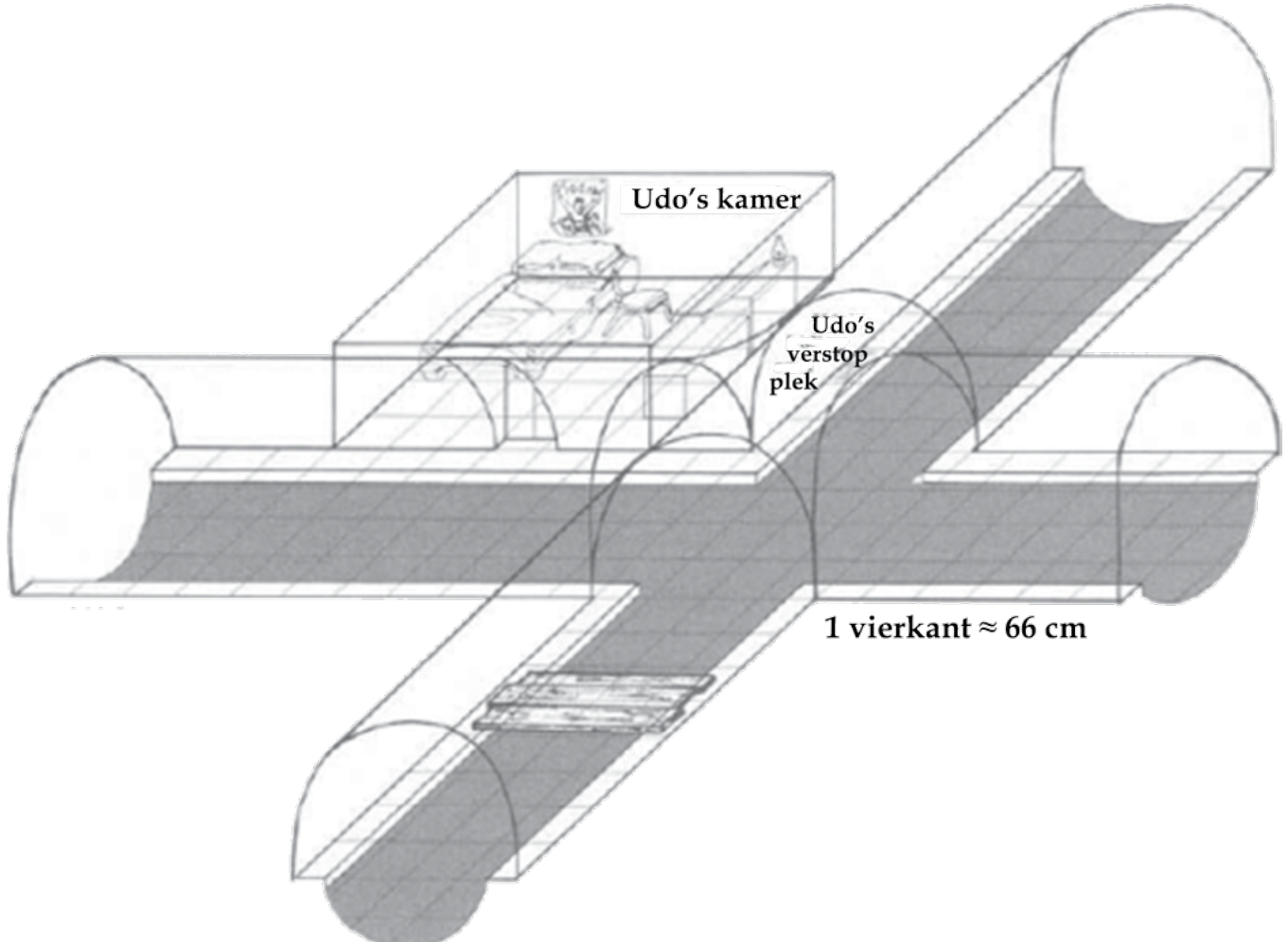
*Een affiche die het circus van Dokter Wallenstein\* aankondigt hangt aan de muur erboven.*

\*De term *Dokter* geeft wat meer aanzien aan een anders onopvallend persoontje met een drang om in het middelpunt van de belangstelling te staan.

*Een stevige houten tafel, een stoel en een boekenkast met vier laden onderaan staan tegen de oostelijke muur van de kamer. Een olielamp verlicht de kamer en een Avonturijnse Bode van enkele dagen oud ligt open op de tafel.*

*De vloer binnenskamers is bekleed met slijm en de stank is net zo misselijkmakend als die in de riool tunnels.*

De »matras« (eigenlijk een juten zak gevuld met stro) op het planken bed die Udo gebruikt om op te slapen is vergeven van de luizen en herbergt bovendien sporen van dodelijke ziektekiemen. Elke held die hier onderzoekt heeft een kans van 1-8 op 1D20 om geïnfecteerd te raken. Elke held besmet met luizen die zich niet laat behandelen door een medicus (magie helpt hier niet!) raakt na enkele dagen besmet met een afschuwelijke bacteriële ziekte die ontstaat in zijn of haar bloed. Zo'n held vertoont eerst een jeukerige huiduitslag (om de jeuk op zijn of haar hoofd te vergezellen), krijgt na (20- LK) dagen koorts en andere griepachtige symptomen (-1 punt levensenergie op de eerste dag, de tweede dag 2 LE, de derde dag 3 LE, enz. Als de held zijn lichaamskracht punten onder 0 komt, sterft hij.



Er is niets van waarde te vinden in of onder de matras van het bed. De poster boven het bed kondigt de 'PuzzelMan' aan als de hoofdattractie van het circus van Dokter Wallenstein.

De laden van de boekenkast bevatten onbeschreven papyrus perkamenten en schrijfgerei. Enkele perkamenten bevatten half afgewerkte liefdesgedichten gericht aan een schepper maar dezen zijn door de er in beschreven suggesties duidelijk niet bestemd voor religieuze doeleinden. Een geslaagde slimheidsproef +4 laat één van de helden die deze gedichten doorneemt toe een connectie te maken tussen Victoria (wiens naam in sommige gedichten wordt vermeld) en de genoemde »schepper.«

De held(en) die deze liefdesgedichten lezen zijn zeer verbaasd. Deze gedichten, in plaats van de kinderlijke gebrabbel dat ze verwachten van een man die in de riolen leeft, suggereren een intelligente en goed opgeleide schrijver en poëet, maar de verzen bevatten naast de gebruikelijke romantische protesten en de smeekbeden nog steeds een ondertoon van dreiging. Het duurt (100 - Slimheid) minuten om deze gedichten te lezen.

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Deel deze tijd door het aantal helden die de gedichten lezen en gebruik de tijd van de laagste Slimheid score om deze som te maken.

Gezien wat volgt zullen de helden hiertoe niet de kans krijgen, maar deze formule geldt voor alle dergelijke handelingen en is dus een algemene regel.

---

De boekenplanken bevatten boeken met een in leder gebonden houten kaft gevuld met poëzie en geschreven door enkele van de grootste namen onder de schrijvers van Avonturië. Ook hier aanwezig zijn enkele werken over leven en dood geschreven door de beroemde veelschrijver Detlef Sierck en de dagboeken van Victoria en Udo von Bulow uit Havena. Deze dagboeken werden door Victoria achtergelaten en door Udo gerecupereerd in de verborgen kelder van haar afgebrande huis in Havena. Ze beschrijven hoe Victoria stapsgewijs haar onderdelen voor Udo's lichaam verzamelde en haar geestelijk verval - verborgen onder haar genialiteit, is duidelijk te begrijpen. Ook de wijze waarop ze Udo tot leven bracht met behulp van de kracht van Praios is hier neergeschreven, evenals haar pogingen om Udo dingen aan te leren zoals tekenen en schrijven

zijn hier in terug te vinden.

Het duurt (100 - Slimheid) minuten om door deze boeken te bladeren zonder ze al te nauwlettend te lezen.

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Deel deze tijd door het aantal helden die de boeken doorbladeren en gebruik de tijd van de laagste Slimheid score om deze som te maken. Gezien wat volgt zullen de helden hiertoe niet de kans krijgen, maar deze formule geldt voor alle dergelijke handelingen en is dus een algemene regel.

---

Als de helden een boek kunnen redden en het willen doorlezen duurt dit (20 - SL) dagen om één zulk boek te lezen.

Wie is deze Udo die de achternaam deelt met Victoria maar niet door haar werd genoemd?

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

De golem nam de achternaam van zijn schepper als zijn eigen naam – hoewel sommige helden kunnen beginnen te denken dat de twee op één of andere manier gerelateerd zijn.

---

Binnen één van de boeken geschreven door Detlef Sierck vinden de helden de infameuze »Schlachtel documenten,« verborgen.

Het medaillon dat Victoria recupereerde van haar vaders lichaam en vervolgens verloor in de moerasen (zie achtergrond van het avontuur) kan worden gevonden in een uitgehold boek dat volgens de zilveren letters op de lederen omslag haar medische studie verslagen bevat.

Iedere held die de schappen van de boekenkast doorzoekt ontdekt dat ze zijn bekleed met een kleurloze vettige stof. Een succesvolle slimheidsproef -4 laat een held ontdekken dat het een olieachtig smeersel is. Udo heeft deze olie hier verspreid als een valstrik voor indringers. Het spoor van de olie loopt van deze kamer naar zijn beter verborgen schuilplaats om de hoek (aangeduid op de kaart van Udo's schuilplaats, zie boven). Het slijm op de grond van de kamer en op de loopbrug maakt de aanwezigheid van het oliespoor vrijwel onmogelijk op te sporen. Enkel wanneer een held er in slaagt een meesterlijke worp te maken met 1D20 kan dit spoor worden op-

gespoord en kunnen de helden de kamer ontvluchten alvorens de vurige valstrik wordt aangestoken. Vijf minuten nadat de meeste van de helden de kamer hebben betreden, ontsteekt Udo de olie door er een brandende lantaarn op stuk te smijten. De helden weten nu dat er van alles te lezen is (perkament en boeken) en dat ze zoveel mogelijk van deze informatie in veiligheid moeten brengen. Als één van de helden de wacht hield buiten de kamer ziet deze automatisch hoe het zich snel verplaatstende vuur zich over de olie verspreid en de tunnel in een vuurzee verandert. Een dergelijke held kan met een klaargemaakt schiet- of werpwapen een aanval doen op Udo, dwars door de vlammenzee heen.

- Alle helden in de kamer die zich binnen de 2 meter van de deur bevinden krijgen automatisch 1D6 +3 schadepunten door de vlammenzee waar ze in terecht komen. Er is geen ontkomen aan, de vlammen verspreiden zich razendsnel doorheen de kamer. Het vuur brandt gedurende 1D3 minuten, waarbij elke held deze schadepunten moet incasseren. De vlammen verbranden alles op hun pad, behalve, eigenaardig genoeg, de Schlachtel documenten (zie hieronder). Elke ronde dat het vuur brandt is er een cumulatieve kans van 2 op 1D20 dat de vlammen in contact komen met een methaan wolk en deze eveneens op explosieve wijze ontsteekt, iets wat ook in de stad bovenaan niet ongemerkt voorbij gaat. Als er zich een explosie voordoet, zal het gas met een plotse luide knal ontbranden.
- Alle helden die zich buiten de kamer bevinden verliezen 2D6 trefpunten en mogen een behendigheidspreef afleggen om in het rioolkanaal te duiken en de vlammenzee voor een groot deel te ontwijken. Dergelijke helden krijgen slechts de helft van de opgelopen trefpunten. Terwijl de onderdompeling het vuur onmiddellijk uitdooft, zal dit gebeuren tegen een prijs. Elke held verliest de helft van 2D6 punten levensenergie die na deze halvering worden gemodificeerd door de beveiligende wapenrusting zoals bij normale schade; maar alle helden zullen tijdelijk doof zijn. Dit gedurende (30 - overblijvende LE) minuten na de explosie; en zich duizelig voelen. Aanval, Afweer, en Behendigheid (ook voor schiet- of werpproeven) worden tijdens deze periode verzwakt met +2. Nadat de doofheid eindigt (zelfs als de held niet tijdelijk doof is geworden) volgt er een periode van (20 - LK)

uren dat de held last heeft van oorsuizingen en een aanhoudende fluittoon het gehoor bemoeilijkt. Alle proeven gebaseerd op luisteren worden verzwakt met +4 gedurende deze periode.

- Dit alles zorgt ervoor dat Udo kan ontsnappen aan de helden. Hij zal zich terugtrekken in het circus van zijn vriend Dokter Wallenstein en er de nacht doorbrengen in diens wagen.

Alle boeken of papieren documenten (dus ook toverspreuken in boeken of perkamentrollen en het persoonlijke spreukenboek van een held tovenaar) die de helden bij zich droegen hebben iedere nieuwe ronde een kans van 1-8 op 1D20 om vuur te vatten in de vlammenzee die Udo heeft veroorzaakt. De eigenaar ervan mag proberen deze boeken of papieren te redden door ze te blussen met water (of in het rioolkanaal). Voor elke ronde dat een boek of papier brandt, is het steeds meer beschadigd. Indien hier belangrijke documenten of boeken bij zijn moet de held die er eigenaar van is de volgende cumulatieve permanente beschadiging van 5% noteren voor ieder document:

1. tijdens de eerste ronde zal de schade 5% van het boek of document bedragen.
2. tijdens de tweede ronde loopt de schade op met 10% op (voor een totaal van 15%).
3. tijdens de derde ronde loopt de schade op met + 15% op (voor een totaal van 30%).
4. tijdens de vierde ronde loopt de schade op met + 20% op (voor een totaal van 50%), grote delen van het boek zijn nu onleesbaar.
5. tijdens de vijfde ronde loopt de schade op met + 25% op (voor een totaal van 75%), driekwart van de inhoud is nu onleesbaar.
6. De zesde ronde is er behalve wat zwartgeblakerde perkament restanten en wat asse niets meer van het boek over.

Als de helden ontsnappen met Victoria's (of Udo's) dagboek grotendeels intact (50% +), kunnen ze hier veel uit leren over de lelijke waarheid van Udo's bestaan.

Het duurt (20 - SL) x10 minuten om het dagboek voldoende door te nemen om de gruwelijke conclusies die er in beschreven staan te begrijpen. Indien dit gebeurt kan de held er naar verlangen om Victoria te confronteren met de waarheid terwijl hij of zij zich in het von Bulow huis bevindt op de avond van de geplande hinderlaag (scène 2) of op de dag van het huwelijk (scènes 9-11).

Wanneer ze met deze kennis word geconfronteerd

ontkent Victoria het niet. Ze biedt de helden het dubbele van hun betaling aan om in haar dienst te blijven en haar en haar familie en vrienden te beschermen van de onvriendelijke attenties van Udo. Daar dit haar normale uitgaven overtreft moet ze

ook een manier vinden haar uitgaven te rechtvaardigen tegenover haar familie. De reactie van de helden op deze kennis zal de uitkomst van dit avontuur zeer zeker beïnvloeden (zie *Een Moreel Dilemma*, hieronder).

---

## EEN MOREEL DILEMMA

---

Vooraleer scène 6 begint (of scène 5, als Udo de held die hij bezocht heeft vermoord), is Udo niets echt kwaads van zin en staat hij neutraal tegenover de helden. Na dat punt stuwt zijn obsessie met Victoria (of de moord op de held) zijn houding naar het kwade. Omdat hij tot op dit punt niet kwaadaardig is, is het interessant om te zien hoe de helden op hem reageren.

Ergens tussen scènes 3 en 6, zullen de helden een besluit moeten nemen over hun houding tegenover Udo en hun loyaliteit tegenover Victoria. Wie geloven zij?

Kiezen de helden de kant van de koudhartige maar vriendelijk lijkende Victoria of die van de in de steek gelaten en slecht behandelde Udo die ondanks zijn oorsprong en uiterlijk een zeer intelligent wezen is geworden dat in staat is om veel goeds te doen.

Daar de meeste helden de »goede« zaak dienen zullen ze waarschijnlijk de zijde van Victoria kiezen. De logica van de helden moet zoiets zijn als dit:

Alhoewel Victoria dan misschien iets verkeerd heeft gedaan met het creëren van Udo (wat een grote onderschatting!), waren haar bedoelingen nobel en niet kwaadaardig bedoeld. Bovendien, terwijl Udo tot nu toe werd gedreven door een gerechtvaardigde woede, laten zijn recente acties blijken dat hij in staat is tot groot kwaad.

De helden die een sympathie voelen met Udo zullen

mogelijk proberen de golem er van te overtuigen op te houden met het achtervolgen van Victoria en om Riva voorgoed te verlaten. Hoewel deze benadering mogelijk nobele bedoelingen heeft, zal ze niet werken. Udo is geobsedeerd door Victoria. Hij kan haar weigering om hem gezelschap te houden maar niet begrijpen en ziet iedereen die probeert hem van haar weg te houden als een vijand die het verdient om te sterven. Tenslotte is er nog de mogelijkheid dat de helden beslissen Victoria aan haar lot over te laten. Als dit gebeurt, eindigt het avontuur met Victoria's gruwelijke dood en de daaropvolgende zelfmoord van Udo.

---

### Informatie voor de spelmeester:

Helden die de »goede« zaak dienen en die deze uitweg kiezen dienen te worden bestraft met een permanente afwijking naar de duistere zijde. Het besluit dat iedere held hier voor zichzelf moet nemen heeft een grote invloed op de rest van het avontuur, dus moet de spelmeester zeer vertrouwd zijn met de scènes die volgen, zodat ze op de juiste manier kunnen worden ingepast en de afhandeling van het avontuur niet wordt onderbroken. Dit kan er natuurlijk toe leiden dat sommige helden er een andere doel op nahouden dan de anderen, wat zeer interessant kan zijn voor zowel de spelmeester als voor de betreffende helden.

---



---

## DE SCHLACHTEL DOCUMENTEN

---

De Schlachtel Documenten zijn een magisch beïnvloed werk van duistere kracht. Ze werden oorspronkelijk geschreven door Dokter Jacob Schlachtel in Gareth.

Dokter Schlachtel, een adept van de »Orde van Eindelozen Nacht,« een Cult van de Naamloze, schreef de originele documenten met zijn eigen bloed (van-

daar de rode 'inkt') terwijl hij de leerstoel van Deccaan-Medicus bekleedde aan de Universiteit van Gareth.

De Naamloze bemoeide zich ermee en de documenten werden beschermd door een goddelijke vloek. Door dit te doen, kon hij een obsessie planten in de geest van de lezer. Dokter Jacob Schlachtel

had de bedoeling om zijn documenten te verspreiden over de medische faculteit van de Universiteit van Gareth, daarbij ontelbaar andere student-medi-ci beïnvloedend en meer invloed te verwerven voor de Naamloze.

Helaas voor hem, de goddelijke vloek veroorzaakte een duidelijk waarneembare waanzin in de anders zeer behouden Dokter Schlachtel. Hoewel hij er in slaagde de documenten af te werken, dreef de waanzin hem er uiteindelijk toe om zelfmoord te plegen door vanaf de tiende verdieping van de universiteit naar de geplaveide weg eronder te springen. Dit gebeurde slechts acht dagen nadat hij de Documenten had afgewerkt.

Alvorens zelfmoord te plegen had hij de documenten al verborgen in één van de boeken in de medische bibliotheek om zo te worden opgepikt door nieuwsgierige studenten.

Zijn plan was echter gedoemd om te falen, want de decanen van de Universiteit, ondersteund door heksenjagers van Praios, verwijderden de werken van Schlachtel uit de bibliotheek en gebruikten ze als brandstof voor de brandstapel waarop ook het lichaam van Schlachtel werd verteerd door het reinigende vuur om te voorkomen dat de studenten ook gek zouden worden door de vreemde ideeën van deze man.

Echter, De Naamloze bemoeide zich er nogmaals mee en de documenten werden een dag voor de zelfmoord van Schlachtel ontdekt door doctor Jacob Entesang, die ze meenam en later kopieerde (geen van deze kopieën bestaat nog, enkel de originele Schlachtel Documenten genieten van de goddelijke vloek).

De oorspronkelijke documenten werden vervolgens door Entesang verzonden naar een van zijn medestudenten, Victoria von Bulow, die destijds nog een

veelbelovende student was aan de Universiteit van Gareth. Zij las de Schlachtel Documenten en werd door de goddelijke vloek geobsedeerd met het creëren van een golem. Toen de documenten in handen van Udo kwamen, las hij hen ook, maar op hem heeft de goddelijke vloek geen invloed vanwege zijn ondode status.

Als een Medicus deze documenten leest; moet hij of zij een Moedproef afleggen om te weerstaan aan de goddelijke vloek die er over uitgesproken is. Bij een geslaagde proef kan de held er aan weerstaan de teksten te lezen; zo niet, echter zal de held in de ban van de goddelijke vloek komen en beginnen de ideeën en theorieën van Schlachtel in hun brein te woelen als een zaad; dat binnen 1D3 +4 (4-7) weken wortel schiet, waarna de geobsedeerde held zich terugtrekt uit de groep en zich geheimzinnig begint te gedragen. Alle tijd die de held ter beschikking heeft wordt overgenomen door de theorieën beschreven in de Schlachtel Documenten en de nachten worden besteed aan het »bezoeken« van begraafplaatsen op zoek naar verse lijken (of het inhuren van één of meerdere grafrovers als de held welgesteld is. Indien deze held niet wordt tegengehouden en tegen zichzelf wordt beschermd (een door Peraine gewijden geleide instelling voor waanzinnigen is de enige oplossing hier – de held is verloren) lukt het hem of haar om binnen 3D20 maanden een golem te voltooiën en nieuw leven in te blazen.

Als helden die geen medicus zijn (of niet beschikken over minstens TaW 10 (ODM Professioneel en verdere edities) zijn deze boeken voor hen waardeeloos, alhoewel ze zouden moeten beseffen dat de documenten vanwege de goddelijke vloek die er over uitgesproken is niet kunnen worden vernietigd door zuur of vuur en dat veel donkere culten er maar al te graag hun handen zouden op leggen.

# SCÈNE 4

## HET RARITEITEN CIRCUS

**O**p een bepaald ogenblik zullen de helden waarschijnlijk een bezoek brengen aan Dokter Wallenstein's Circus om meer te weten te komen over de 'PuzzelMan'

Er zijn elke dag drie voorstellingen.

10-11 uur s 'morgens, 2-3 uur s 'middags en de avondshow van 8-9 uur.

Op eender welk ogenblik zijn er 5D10 (5-50) mensen aanwezig op het circusterrein. Mensen die aankomen tussen de shows worden overstelpt met aanbiedingen om souvenirs te kopen en folders met een beschrijving van de rariteiten die er deel van uitmaken; maar het is niet toegestaan zich toegang te verschaffen tot de grote tent, die gaat pas open als de volgende show begint. Een toegangsticket kost 1 daalder per persoon voor de gebruikelijke vertoning en een extra daalder voor de belangrijkste attractie: »Mr. Electrico«.

Als de helden de artiesten benaderen tijdens de optredens, lees dan het volgende:

*Dokter Wallenstein's Rariteiten Circus ligt aan de rand van de stad, dicht bij het lokaal van de stadswacht van het Grafenmund-Nord Garten District aan de Westerpoort. Ze blijven hier nog twee dagen alvorens verder te trekken. Een gammele, veelgebruikte tent rijst op vanuit het centrum van een tiental veelkleurige woonwagens. Op elk van deze wagens zijn schilderijen aangebracht die de verschillende attracties van het circus promoten: de vrouw met een baard, een slangenmens, een degenslikker, enkele uitzonderlijke dwergen, een tweehoofdige oger, enz.*

*Een vrouw in een rood-wit gestreept pak met een veelkleurige hoge hoed staat aan de toegang tot het terrein en schreeuwt naar de menigte, »Kon dat zien, kom dat zien, Dokter Wallenstein's verbazingwekkende collectie van rariteiten, samengebracht voor uw amusement en leergierigheid. Rechtstreeks uit*



*Havena. Wij zullen u choqueren! Wij zullen u laten gruwelen! U zal verbaasd zijn over de vreemde creaturen die op deze wereld ronddwalen! Wees niet bang en geef uw nieuwsgierigheid de vrije loop!»*

*Ze neemt even diep adem en gaat dan meteen verder: »Een verbazingwekkende en leerrijke verzameling van rariteiten, voor u verzameld van over de hele wereld! Naar uw deur gebracht dankzij de goede intenties van de grote Dokter Wallenstein! Slechts één daalder laat u dingen zien die u nooit meer zal vergeten. Eén daalder koopt u herinneringen die u voor altijd bijblijven! Dit is een koopje dat u zich niet kunt veroorloven om te missen. Stap binnen! Stap binnen!« Aan de linkerkant van de omroepster, danst een zwaar getatoeëerde vrouw een verleidelijke dans op een kleine houten vlonder en volgt daarbij de muziek van een fluit gespeeld door een tweeënhalf meter grote tweehoofdige man (B' Rarth, een echte rariteit), die rechts naast het kleine podium staat en gekleed is in de stijl van de Novadi. Hij draagt blauwe pantalons, een bijpassende vest en twee lichtgele tulbanden, één op elk van zijn hoofden. Links van het podium bemannen twee vrouwelijke dwergen met lange volle baarden en gekleed in zwart lederen pakken ieder een houten cabine. Eén van hen verkoopt toegangsbewijzen, terwijl de andere ingelijste tekeningen van de rariteiten en andere prullaria verkoopt, waaronder nog steeds tekeningen van de nu vertrokken »Puzzel Man.«*

*Ergens midden op het terrein is een man bezig met het herschilderen van een woonwagen. Het woord »Puzzel« is nog net niet overschilderd, maar de rest is een spectaculaire schildering van een man die in een stoel zit met verschillende elektrische draden aangesloten op zijn lichaam, en een gele bliksemschicht die op zijn hoofd neerdaalt. Een kleine zenuwachtige man in een blauw pak houdt toezicht op de werkzaamheden – tot de zichtbare ergernis van de schilder. de kleine man is dezelfde als degene in de stoel in het schilderwerk.*

Als de helden blijven kijken naar de show, krijgen ze een rondleiding van niemand minder dan Dokter Wallenstein zelf. Hij is een gedrongen, slank gebouwde man met een mooi bruin pak en een overjas die langs achteren uitloopt in twee staarten. Hij draagt kniehoge zacht lederen laarzen van de beste kwaliteit en zijn stem is zacht en samenzweerderig als hij begint zijn theatrale presentatie te maken.

Als de helden voor de rondleiding betalen, lees dan het volgende:

*»Dames, mijne heren... en andere soorten onder jul-*

*lie... de bezienswaardigheden die u nu gaat te zien krijgen zijn niet besteed aan de zwakkeren van hart. Ikzelf slaap 's nachts niet goed; maar ik put troost uit de wetenschap dat de gevaarlijke rariteiten – niet altijd de meest voor de hand liggende, zijn opgesloten in mijn stevige ijzeren kooien en u noch mij ooit kwaad zullen kunnen doen...« Hij zet een fluisterende stem op, maar zegt luidt: »Als jullie voorzichtig zijn tijdens de rondleiding...«*

*»Ik heb heinde en ver gereisd over de lengte en breedte van Avonturië – ik was zelfs bijna een jaar in de dodelijke bergen van het ijzeren zwaard en in de levensgevaarlijke jungles van het diepe zuiden. Dit alles had ik over om u, mijn hooggeëerd publiek, 's werelds vreemdste en meest verbazingwekkende wezens te kunnen tonen... de zegen van... urrm... Praios is op deze plek, en zal u allen veilig houden.«*

Deze zin klinkt eerder dreigend dan troostend en zet de toeschouwers op voor een spektakel. De Dokter vervolgt zijn inleidings gesprek met: *»Ahem, mocht u bij de aanblik van één van onze rariteiten onwel worden, gelieve dan de tent discreet te verlaten... om de meer gevaarlijke wezens niet aan te zetten tot geweld...De gevaarlijkere exposities zijn, natuurlijk, aan de ketting en in hun kooi, maar sommige zijn zeer sterk en ik betwijfel dat eender welke ketting ze zou kunnen vasthouden als ze echt woest worden...«*

De ondertoon is nu echt dreigend en sommige toeschouwers beginnen nerveus heen en weer te schuifelen. *»Het is natuurlijk niet mijn bedoeling u angst aan te jagen, geachte patrons, het is om u te vermaken en om te onderwijzen in wat er in de echte wereld buiten.. . urrm... Riva zoal te vinden is.«*

*»Om uw veiligheid te vrijwaren, zijn er op verscheidene plekken waar het gevaarlijk kan worden zeer capabele bewakers gestationeerd. Voorzichtige en langzame bewegingen zijn het beste om te voorkomen dat zich een incident voordoet en deze bewakers moeten optreden. Gelieve uw handen en voeten binnen de touwen te houden die het wandelpad vormen«*

*»Als u klaar bent, kunnen we beginnen met onze rondleiding...«* Hij doet de slagboom die toegang geeft tot de tent omhoog en de tent lijkt zich op zijn bevel automatisch te openen (dit is gewoon weer een truc, natuurlijk).

Binnenin de tent is het donker, met uitzondering van een paar lantaarns bevestigd aan een drie meter lange draagstok die de tent op uitgekiende plaatsen in schaduwen hullen. Een 3 meter breed, met touw afgebakend wandelpad, met zware rode gordijnen

aan beide zijden, strekt zich uit over de lengte van de tent. Overal hangen touwen waarmee de doeken die de kooien aan het zicht onttrekken kunnen worden opgetrokken en »de exposities geselecteerd voor uw plezier« zullen onthullen. Deze touwen zijn bevestigd aan een plank- en katrolsysteem met een afstand van ongeveer 4 meter tussen elk touw en ieder »attractie.« Sommige exposities »kunnen niet aan het brede publiek worden geopenbaard« (de kooien zijn leeg), »omdat het menselijk hart hun verschijning niet zou aankunnen...«

Drie zeer gespierde en vervaarlijk uitziende, kale mannen volgen de toeschouwers van kooi tot kooi en steunen op hun scimitars (kromzwaard uit de Khom Woestijn en Mahadhistan) terwijl Dokter Wallenstein zijn uitleg doet.

Herr Dokter Wallenstein vertelt de toeschouwers de geschiedenis van elke rariteit die »hij durft te tonen,« en plant daarbij een idee wat het wel mag zijn wat hij niet durft te tonen in hun gedachten, alvorens hij aan elk touw trekt en onthult wat de verbazingwekkende rariteit in de kooi wel mag zijn. De meeste »ongevaarlijke« rariteiten voeren een lied of een dansroutine op, reciteren poëzie of zwerven rusteloos en dreigend rond in hun kooi gedurende de drie minuten voordat het doek weer wordt neergelaten. Bijna een uur gaat voorbij tijdens deze rondleiding en er worden slechts tien rariteiten getoond. De Dokter blijft soms ook staan aan een kooi, denkt even na, murmelt iets onverstaanbaars en wandelt dan verder. Dit zijn dan de zogenaamde toonbaarste rariteiten - en een onderdeel van de mystiek die Wallenstein wil onderhouden.

---

#### Informatie voor de spelmeester:

Dit is een oude truc om bezoekers wat angstiger te maken en ze op hun schrik te laten zitten. Tot de verbazing van Dokter Wallenstein werkt ze nog steeds en overal. En dat is iets waar hij zeer handig gebruik van maakt.

---

De rariteiten die wel worden getoond zijn – in geen speciale volgorde:

- Carina Mahler, ook bekend als »**Garvanna, prinses van een magisch onderwerrijk**« (Een zeemeermin, bedrog).
- Carmilla Anstreicher, »**de glibberige dame**« (Dit is een zeer lenige »slangenmens« die haar

lichaam kan plooiën in onmogelijke hoeken – deze rariteit is echt).

- **Dora Wahrsagerin**, de zigeuner en waarzegster, een aparte show buiten de grote tent (deze rariteit is zo echt als ze maar komen, maar haar voorspellingen zijn niet altijd accuraat).
- Elena Ingerimmer, »**de gebaarde vrouw**« (deze rariteit is bedrog - Elena is ook een trieste clown).
- Gretchen, Helga, en Inga Zeigner; Irena en Isolde Schön, »**Dwergen uit Dol Brakk**« (deze rariteit is zowel echt als bedrog - deze vijf heuvel dwergen doen zich echter voor als vijf zussen uit het verloren gegane dwergenrijk in het IJzeren Zwaard door valse baarden op te plakken, en helpen daarmee de valse geruchten rond gebaarde dwergen vrouwen in stand te houden).
- Gunnar Messer, »**het armloze wonder**« (deze rariteit is echt - deze geamputeerde artiest verricht kunstwerkjes met zijn voeten, tenen en benen die men niet voor mogelijk houdt).
- Mathias Sanger, »**de Leeuw-man**« (deze rariteit is bedrog – deze zwaar geschminkte man wordt met behulp van slechte verlichting en veel schaduwen opgevoerd als een gruwel die aan een mantikor doet denken).
- Moritz Zeillauer en Olaf Stark ook bekend als »**N’Buru en T’Chaka, de wildemannen uit de zuidelijke oerwouden waar nog nooit een mens is geweest**« (deze rariteit is bedrog – deze middenrijkers zijn volledig zwart geschilderd en hebben van nature al een verschrikkelijk gebit. Zij gedragen zich voor de show zeer agressief, alsof zij in toom moeten worden gehouden door Hans, Gustav en Darius Kampfer. Soms ‘ontsnapt’ een van beiden en bedreigt dan een jongedame alvorens hij net op tijd weer door Hans Kampfer wordt gegrepen.).
- Oglala, ook bekend als »**Mexic, de laatst overgebleven overlevende uit een verloren beschaving rond Al ’Anfa**« (deze rariteit is bedrog) Hij is echter wel zeer bedreven met werpwapens allerhande.
- Oskar Feueresser, a.k.a. »**Pyro, de vuurvreter**« (deze rariteit is echt).

Als de groep bezoekers waarvan de helden deel uitmaken aan het einde van de rondleiding komt, merken ze terecht op dat er nog een gordijn gesloten is en de dokter hierover niets heeft gezegd.



De man lijkt even diep na te denken, kijkt iedereen stuk voor stuk in de ogen en zegt dan:

*»Ik heb nog één rariteit meer om u te laten zien. Ik dacht dat u hiervoor nog niet klaar was, maar u kan hier de halfgod aanschouwen wiens vader niemand minder is dan Praios zelve.*

*Ik vertel u de zuivere waarheid, deze rariteit is vreemder dan eender welke andere die u met uw eigen ogen hebt kunnen waarnemen, maar deze halfgod heeft mijn inkomsten dusdanig aangevreten dat ik mij genoodzaakt zie hiervoor één daalder per persoon extra aan te rekenen.«*

De drie bewapende mannen (ja, die drie) komen op de groep toe. Het lijkt wel een goed opgezette overval – wat het in feite ook is...

*»Zij die wensen het wonderbaarlijke schouwspel te aanschouwen dat deze halfgod te bieden heeft kunnen hun munten aan mijn personeel overdragen, en vergeet ook niet hun goede diensten als beschermers te vergoeden, a.u.b.*

*Zij die er genoeg van hebben, u wens ik nog een aangename dag toe, wel thuis en vaarwel.*

*Indien u onder de indruk was van wat u hier heeft mogen aanschouwen, zeg het verder.*

*Zo niet, nu is het een tijd voor stille gedachten...«*

Als de helden betalen voor deze laatste rariteit staat hun iets spectaculairs te wachten.

Lees of parafraseer de volgende tekst:

*»Direct uit Brabak (een leugen, aangezien Gianni gewoon uit een dorpje in Svelldal afkomstig is) stel ik u voor«* Hij voert hier een dramatische pauze in: *»Mr. Electrico, de zoon van Praios.«*

Hij trekt het doek omhoog en openbaart deze attractie. Een rij van knetterende elektriciteitsopwekkers die zwaar geladen zijn staan in verbinding met een metalen stoel waarin een man zit. Het is de man in het blauwe pak dat de helden even geleden bij de schilder hebben gezien. Een metalen schaal bedekt zijn hoofd en draden en tubes lopen over zijn ganse lichaam en zijn verbonden met de elektrisch geladen opwekkers.

De tweehoofdige oger – die vreemd genoeg geen deel uitmaakte van de rondleiding – staat naast de kooi en heeft een hendel vast.

*»Getroffen door de woede van Praios werd deze man tot zeven maal toe door de bliksem van de oppergod getroffen binnen een week na zijn geboorte. Onze Mr. Electrico kan de meest zware stromen van de kracht van Praios weerstaan. Inslagen die een gewone mens onmiddellijk zouden doden.*

*Wij hier, in het circus van mijn naam gebruiken genoeg elektriciteit om een gewoon mens tien keer te doden en we gaan deze goddelijke kracht door zijn lichaam sturen.«*

Dokter Wallenstein geeft een knik in de richting van de tweehoofdige oger om de hendel omlaag te trekken. Een luid gezoem en krakende geluiden weerklinken als de elektriciteit het lichaam van Mr. Electrico heen en weer schudt en hem zichtbaar pijnigt. Zijn gelaat vertrekt van de geleden pijn en jullie kunnen letterlijk de vonken heen en weer zien springen rondom zijn lichaam en van electriciteitsopwekker tot electriciteitsopwekker. De man kleurt letterlijk blauw en zijn tanden ratelen in zijn mondholte. Zijn haar gaat recht overeind staan en gaat alle kanten op. Dit spektakel duurt ongeveer een minuut, dan trekt de tweehoofdige oger de hendel weer omhoog.

Het lichaam van Mr. Electrico sist nog gedurende enkele seconden na en ondergaat hevige schokken. Hij blijft stil zitten, de ogen gesloten, dan, wonderbaarlijk, opent hij zijn ogen, en staat langzaam op terwijl de toeschouwers letterlijk naar adem happen. De lach van Mr. Electrico klinkt maniakaal, en dan springt hij plots uit de kooi en loopt de tent uit, weg van de toeschouwers. De lach gaat bij iedereen door merg en been.

*»Dank u allen voor uw komst. Ik hoop dat u van de voorstelling hebt genoten. Maak er nog een fijne dag van en vertel iedereen over de wonderen die u hebt mogen aanschouwen.«* Met deze woorden beginnen de drie broertjes de helden en hun metgezellen de tent uit te duwen. De voorstelling is definitief voorbij.

Buiten de tent wachten nog enkele bijkomende optredens op de geïnteresseerden, elk in een eigen tent. De toegang tot elke tent kost 5 stuivers en de aangeboden voorstellingen zijn:

Dora Wahrsagerin, de zigeunerin die de toekomst voorspelt in mysterieuze woorden (zij is een be-gaafde waarzegster, maar haar voorspellingen zijn zeer vaag en veelomvattend en vaak zelf vervullend. Gebruik een horoscoop uit een krant en kies er een voorspelling uit).

- Franco, de degenlikker (ook hier weer een echte artiest, en een zeer bedreven vechtersbaas met wie je beter geen ruzie zoekt).
- Serpentina, de gravin der slangen (ook deze attractie is echt en zeer mysterieus. Zelfs Serpentina weet niet waar haar macht over haar slan-

gen vandaan komt).

Als de helden te kennen geven dat ze deze optredens niet willen zien, maar graag een persoonlijk gesprek zouden hebben met Dokter Wallenstein, wordt hen de toelating verleend voor de luttele som van 1 daalder per minuut.

De audiëntie wordt verleend tussen twee shows of onmiddellijk na afloop van degene die de helden hebben bijgewoond. De weigering om voor dit gesprek te betalen resulteert in de helden die van het circusterrein worden geëscorteerd — of dit nu vrijwillig gebeurt of niet.

Onaangekondigde helden die worden betrappt terwijl ze over het circusterrein sluipen en tenten en woonwagens aan een onderzoek onderwerpen zullen worden tegengehouden door de »broertjes« of door de omroepster (die meer in haar mars heeft dan gedacht, zie haar scores beneden) of zelfs door de werkmannen. Wanneer er een gevecht uitbreekt waarin ze niet verwickeld zijn, zullen de »broertjes« binnen 1D6 +4 gevechtsronden ter plaatse komen en zal elk gevecht snel (en pijnlijk) worden afgehandeld. Bovendien zijn er ook nog Franco en Serpentina, bijgestaan door de tweehoofdige oger die een zeer persoonlijke manier van vechten heeft. Dit kan nooit goed aflopen voor de helden, aangezien elk van de bovenstaande circusmensen minstens even goed kan vechten als eender welke held. Indien al dit geweld nog niet volstaat om de helden van het terrein te verwijderen, zal ook de stadswacht na 2D6 +6 gevechtsronden arriveren en de helden arresteren voor onrust stoking. Hierop staat de straf van de schandpaal tot zonsondergang en dan en nacht in de cel. Rot fruit en groenten worden door de stadswacht aangeleverd.

De bevolking brengt haar eigen materiaal mee, maar wat dat precies inhoudt laat ik over aan de fantasie van elke individuele spelmeester. Dokter Wallenstein vecht zelf enkel wanneer hij direct en persoonlijk wordt aangevallen.

Als aan de helden een audiëntie met Herr Dokter Wallenstein wordt toegestaan blijft Franco, die er zeer gevaarlijk uitziet steeds in de buurt, gewapend met zijn rapier en linkshandige dolk waarmee hij »oefent« en schijngevechten doet. De bewegingen die de helden te zien krijgen zijn van die aard dat ze enkel maar kunnen wensen dat ze ooit ook zo goed zullen worden.

Lees of paraphraseer het volgende:

*De woonwagen van Dokter Wallenstein is donker, zelfs al komen er lichtstraaltjes door de gesloten luiken die de ramen beschermen. De dokter zit in een comfortabele zetel achter een zwaar eikenhouten bureau waarop een lantaarn met vier luiken een zwak (want afgesloten) licht schijnt. Het witte haar van de circuseigenaar vormt een schril contrast tegen de bijna tastbare duisternis als de dokter zijn hoge hoed afzet nadat de laatste held de woonwagen heeft betreden. Hij rookt een dure sigaar.*

*Achter de helden komt ook de degenlikker in de woonwagen binnen.*

*»Goede dag mijn waarde bezoekers,« zegt de dokter plots. »Ik ben Dokter Wallenstein.«*

*Zijn stem is laag en brommend. Jullie kunnen zijn felblauwe ogen zien oplichten in het licht van de lantaarn.*

*»Dit is Franco, mijn... urm...vriend. Wat kan ik voor u betekenen?«*

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Het ongemakkelijke gevoel dat dit gesprek aan de helden moet geven is opzettelijk en de dokter gebruikt al zijn kunstjes om dit gevoel in stand te houden of zelfs te versterken. De komst van de degenlikker zal hem hierbij zeker helpen.

De helden moeten zich zeer ongerust maken over wat er allemaal kan gebeuren tijdens de volgende vijf minuten.

---

# SCÈNE 5

## EEN ONVERWACHT BEZOEK

---

### Informatie voor de spelmeester:

Deze scène speelt tussen één held en de spelmeester. Laat de andere spelers zich even verwijderen of neem zelf de gekozen speler (en zijn of haar dobbelstenen en document van kracht) mee naar een ander kamer om deze scène te kunnen afwerken zonder dat daar andere spelers in betrokken geraken.

---

Als Udo er is in geslaagd om de helden te volgen naar hun verblijfplaats, heeft hij ook bepaald wie in zijn opinie de zwakste van hun is (Scène 1).

---

### Informatie voor de spelmeester:

Dit hoeft niet de zwakste held te zijn, enkel de held die Udo beschouwd als de zwakste onder de helden.

---

Hij breekt binnen in de kamer van die held nadat hij zes meter hoog is geklommen om het dakraam te forceren en de kamer binnen te dringen. Zijn bedoeling is deze held op de hoogte te brengen van zijn waarheid in de hoop daarmee een sympathisant te winnen voor zijn zaak, iemand die hem zal helpen in het overhalen van Victoria om op zijn huwelijksaanzoek in te gaan.

Udo gebruikt zijn grote kracht en vaardigheid om binnen te breken in de slaapkamer van de held terwijl die slaapt. Of de helden nu verblijven in een herberg of in een huis van een vriend, de gekozen held zou een eigen kamer moeten hebben, zodat deze scène in alle rust kan worden afgewerkt.

Er van uitgaand dat de helden zich volkomen veilig voelen in hun verblijfplaats kan deze scène in alle rust worden afgewerkt, maar indien de helden voorzorgsmaatregelen hebben genomen tegen mogelijke indringers, zoals een wachttrotatie of het verdubbelen van het aantal helden per kamer, of de helden verblijven in de gemeenschappelijke zaal

van de herberg zal Udo een ander tijdstip uitkiezen om de held te isoleren. Als Udo wordt aangevalen tijdens zijn inbraak, vlucht hij weg door uit het openstaande raam te springen, op beide voeten te landen en na een sprong van zes meter met haast bovenmenselijke snelheid weg te rennen en uit het zicht te verdwijnen.

---

### Informatie voor de spelmeester:

Mocht de slaapkamer scène niet kunnen plaatsvinden dan moet je ervoor zorgen dat de gekozen held op een of andere manier afgezonderd geraakt van de groep. Er zijn vele manieren om dit te verwezenlijken en je vindt vast wel een originele manier om dat in dit avontuur te laten gebeuren.

---

Deze ontmoeting zou moeten plaatsvinden voor Scène 6 wordt afgewerkt en de helden een valstrik spannen voor Udo in Victoria's huis. Als Udo de helden in een andere plaats behalve de slaapkamer ontmoet, wijzig dan de onderstaande tekst door de juiste kamer te vermelden.

*»Je wordt gewekt doordat een koude en knobbelige hand je mond heeft afgedekt en daardoor verhindert dat je begint te gillen. Waterige gele ogen staren je aan, duidelijk zichtbaar zelfs in het maanlicht. Bij de Twaalf, zijn greep is sterk... als een bankschroef, maar toch heb je het vermoeden dat je aanvaller zich nog inhoudt. Je aandrang om te gillen ebt weg en een nieuwsgierigheid neemt over in wat wel eens de laatste seconden van je leven zouden kunnen zijn. Moge Boron zich over je onsterfelijke ziel ontfermen.*

*»Niet bewegen, mijn vriend,« zegt de indringer in een lage, raspande stem die op één of andere manier fascinerend klinkt door haar vriendelijke toon. »Als u zich verzet zal ik verplicht zijn u van uw leven te beroven, en dat is niet mijn wens. Ik wil niemand naar Boron sturen, althans niet met opzet... Ik kwam naar u toe*

*om te praten. Het is uitermate belangrijk dat u de waarheid kent.»*

Als spelmeester moet je de held eerst een moedproef laten afleggen om de angst te onderdrukken die door het uiterlijk van Udo wordt veroorzaakt. Als deze proef faalt is de held verlamd door angst en kan niets anders doen dan luisteren terwijl zijn of haar hart wild tekeer gaat.

Een geslaagde proef betekent dat de held nog steeds in een stevige greep zit maar verder alles kan doen wat in hem of haar opkomt. Houd er echter rekening mee dat Udo in staat is de held met een simpele handbeweging de nek te breken en breng dit zeker over naar de held. Al bij al verkeert de held in een hopeloze situatie.

Zelfs indien er om hulp kan worden geroepen zal de held dood zijn alvorens de andere helden ter hulp kunnen snellen. Als de held zich blijft verzetten tegen de greep van Udo, zucht de golem verdrietig en geeft een kwartdraai met zijn hand, daarbij de nek van de held brekend. Hopelijk is de held slim genoeg om dit te voorkomen. Zelfs indien het tot een man-tegen-monster gevecht komt is de eenzame held kansloos tegen de sterke en pijn ongevoelige golem.

Indien Udo de held moet doden en zijn verhaal niet kan vertellen zal hij vervolgens een volgende held bezoeken in een poging zijn waarheid te berde te brengen.

Er van uitgaande dat de held slim genoeg is en zich niet te hevig heeft verzet, lees of paraphraseer dan het volgende:

*Het schepsel ontspant zijn greep enigszins, je daarbij weer wat meer ademruimte gevend. Het bleke maanlicht verlicht het gelaat van je aanvaller en je kan zijn ziekelijk grijze huidskleur en de vele genaaide littekens op het gelaat duidelijk waarnemen. Zijn gezicht is een dunne laag van aan elkaar genaaid vlees dat over een misvormde schedel is uitgestrekt. Zijn mond bevat twee rijen met gelige rottende tanden en een zwarte tong en de adem die uit de mondholte ontsnapt ruikt naar de dood. Je maag draait zich om en je moet een charismaproef afleggen om niet binnensmonds te braken. »Niet zo mooi, eh?« fluistert de golem. »De mensen kijken naar mij en noemen me een monster, maar wat heb ik gedaan om dergelijke gevoelens los te maken? Heb ik haar gevraagd me uit de klei van de aarde te halen en me opnieuw leven in te blazen? Wie is hier eigenlijk het monster?«*

Het schepsel wacht op een antwoord en verwijderd zijn hand. Hij is hier om zijn verhaal te vertellen en zal al je vragen naar waarheid beantwoorden – in zo verre als hij dit kan, tenminste. In het onwaarschijnlijke geval dat de held geen vragen heeft (zeer slecht rollenspel!) vertelt hij zelf het volgende:

- Victoria maakte hem, bracht hem enige basis-kennis bij en liet hem daarna in de steek. Daarom is hem niet duidelijk.
- De verschrikking van zijn leven als een rariteit, de dagelijkse beledigingen en de opmerkingen over zijn uiterlijk hebben hem diep gekwetst.
- Een vrouw — zijn schepper — heeft hem het leven geschonken. Hij werd echter niet geboren maar is samengesteld uit stukken van dode mensen! Hem de naam »Udo« gevend, gaf zijn schepper hem verscheidene eenvoudige taken tijdens de volgende weken en leerde hij het werk en de goede tafelmanieren van een bediende. Hij voelde zich geliefd.
- Toen instrueerde zij hem plotseling om haar te begeleiden naar de moerassen buiten de stad genaamd Havena waar zij hem in de steek liet en hem aan zijn lot overliet. Iets in Udo rebelleerde; hij weigerde eenvoudigweg te sterven. Zijn »schepper« zou haar verantwoordelijkheid voor zijn bestaan moeten opnemen in de naam van gerechtigheid. Gedurende vele weken sloop hij door het land, zich tijdens de dag verborgen houdend en voedsel stelende tijdens de nacht. Tot wanhoop gedreven na enkele onfortuinlijke ontmoetingen met mensen, stond hij zichzelf toe door het reizende circus van Dokter Wallenstein te worden opgenomen. Terwijl hij hierbij moest optreden als belangrijkste attractie en nog meer diep kwetsende beledigingen en opmerkingen over zijn uiterlijk moest ondergaan, leerde hij hoe te lezen, schrijven en rekenen en ontdekte de diep emotionele waarde van poëzie. Hij las alle grote werken die hij in handen kon krijgen vanuit de tempels van Hesinde. Op die manier ontdekte hij dat zijn linkerarm en zijn rechterarm niet van dezelfde persoon afkomstig waren, en dat eigenlijk geen enkel onderdeel van zijn lichaam van eenzelfde persoon kwam. Ook ontdekte hij het vermogen van zijn lichaam om zich zeer snel te herstellen van opgelopen verwondingen en zijn immuniteit voor allerhande ziekten. Hij bracht zijn vrije tijd afwisselend door met het leerproces dat Dokter Wallenstein hem gaf en het bestuderen van de Twaalf. Udo vraagt zich af of hij wel een ziel bezit. En als dat zo is, aan welk

van zijn vele onderdelen behoorde deze dan toe?

- Ondanks zijn reusachtige, afschuwelijke vorm, beschouwt Udo zichzelf als een zachtaardig persoon. Zijn verschijning laat vele mensen terugdeinzen en schrikken, en hij heeft geen vrienden buiten het circus. Zijn geleerde manieren en afschuwelijke verschijning laten hem weinig tijd voor een sociaal leven, en hij is ervan overtuigd geraakt dat hij zoiets niet verdient. Udo zal zich steeds zo snel mogelijk uit een vijandige situatie terugtrekken en tijdens een gevecht altijd weigeren zijn volle kracht te gebruiken uit angst om iemand per ongeluk te doden. Om dergelijke ongelukkige ongevallen te vermijden, wendt hij psychologie aan; door zich schijnbaar wreed, dom en sterker dan hij is te gedragen in zicht van zijn aanvaller(s) hoopt hij om hen bang te maken en op de vlucht te drijven. Naar eigen zeggen wil de golem niemand kwetsen als hij het kan verhelpen.
- Zijn onsterfelijke liefde voor Victoria is voor hem onbegrijpelijk, gezien hoe wreed zij hem heeft behandeld.

Hier eindigt zijn verhaal.

Als de held zijn zaak lijkt te waarderen, vraagt Udo om zijn of haar hulp bij het overtuigen van Victoria om hem te huwen.

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Udo verwacht »huwen« met gezelschap houden, wat de zaak er niet gemakkelijker op maakt. Het enige wat de golem wil is dat Victoria hem aanvaardt voor wat hij is en hem opneemt in haar familie. Het is menselijk gezelschap dat hij nodig heeft, de liefde van Victoria voor von Rudiger bemoeilijkt dit echter. Udo haalt heel wat emoties door elkaar en lijkt daardoor aan te dringen op een huwelijk. Het is aan de helden om dit te beseffen en als alternatief naar voren te brengen, een alternatief dat Victoria stevast zal weigeren.

---

Als de held sarcastisch of onverstandig genoeg gewelddadig reageert, moet Udo slagen in een charismaproef om zichzelf te beletten de nek van de onverstandige held te breken. Als hij in deze proef slaagt springt hij uit het raam, zes meter naar beneden en vlucht hij in de nacht.

Als de held wel luistert naar Udo's verhaal lees of paraphraseer dan het volgende:

»Ik ben naar u toegekomen, edele heer, om uw hulp in te roepen in een affaire van het hart. Ik wens dat u me goed begrijpt en mij toelaat mijn gevoelens voor Victoria te verklaren. Ik houd diep van haar, maar op de manier dat een zoon van zijn moeder houdt, en ik wil haar huwen. Ik wil haar aanbod om voor mij een metgezel te maken — zoals ze me in het park aanbod en mij mijn kalmte liet verliezen — zelfs niet in overweging nemen. Eén schepsel zoals ik is reeds teveel en ik wens niet dat anderen mijn ervaringen met de mensheid moeten delen. Het spijt me zeer dat ik haar heb geslagen, maar gezien de gruwel die mijn leven is... waarom zou ik dat aan anderen toewensen? Victoria zou eindelijk haar verantwoordelijkheid moeten nemen voor wat zij heeft aangericht toen ze mij het leven schonk. Als mijn schepper slechts mijn 'echte ik' zou kennen, als zij voorbij zou willen zien aan deze sluier van rottend vlees zou ze de liefde zien die ik haar ondanks alles toedraag. Een liefde die haar wreedheid overstijgt.«

»Neem dit met u mee naar haar huis bij uw volgende ontmoeting,« zegt het creatuur, dat een koud metalen voorwerp in uw hand drukt. »Het is mijn verlovingsring. In mijn woede over haar voorstel, vergat ik het haar aan te bieden in het park. Draag mijn voorstel van onsterfelijke liefde aan haar over. Laat haar niet langer geloven dat ik kwaadaardig ben en gevaarlijk in de omgang. Wie is het ook weer die u en uw vrienden inhuurde om mij te doden?« Met ongelooflijke snelheid, werpt het creatuur het raam weer open, springt er uit, valt zes meter naar beneden, landt op beide voeten en verdwijnt in de duisternis van de nacht.

Als de held een poging onderneemt om Udo te volgen zal hij of zij op verschillende moeilijkheden stuiten. De held kan geen sprong of val van zes meter riskeren zonder daarbij grote schade op te lopen. Als de bezochte held de anderen wekt om zijn of haar verhaal te doen alvorens de achtervolging in te zetten zal de vallende sneeuw het spoorzoeken zeer moeilijk maken, en de stadswacht gedraagt zich niet bepaald vriendelijk tegenover zwaarbewapende helden die 's nachts de straten onveilig maken. Deze achtervolging kan eventueel leiden naar scène 3, indien de helden deze nog niet hebben doorlopen. Anders verbergt Udo zich in de geheime ruimte onder de woonwagen van Dokter Wallenstein (gebruik scène 4 en negeer het interview met Dokter Wallenstein).

De verlovingsring die Udo aan de held overhandigde is van goud en bezet met enkele geslepen diamanten. De ring is 40 gouden dukaten waard.



## SCÈNE 6

# DE HINDERLAAG

**D**e helden hebben hun volgende ontmoeting met Victoria in het herenhuis dat zij met haar familie bewoont. Deze ontmoeting vindt plaats 's avonds net voor valavond van Firun 4 om een hinderlaag te leggen voor Udo. Wanneer de Helden aankomen lees of paraphraseer dan het volgende:

*Aangekomen bij het statige herenhuis kloppen jullie snel drie keer op de deur zoals afgesproken met Victoria. Een paar minuten gaan voorbij alvorens jullie twee grendels horen verschuiven en de deur wordt geopend. Victoria staat in de deuropening met een geladen kruisboog in haar handen, ze lijkt wat te beven. Verschillende seconden tikken weg alvorens ze een stap terug zet en jullie binnenlaat.*

*»Gelieve mij te verontschuldigen,« zegt zij terwijl jullie het goed verwarmde huis betreden »Ik moet er zeker van zijn dat jullie geen ongenode gasten waren... niet hij!«*

*Wanneer jullie allemaal binnen zijn wordt de deur opnieuw vergrendeld. »Het staat u vrij in het huis rond te lopen en een goede locatie uit te kiezen waar jullie een hinderlaag kunnen leggen. Probeer alsjeblieft niets te breken. Ik heb het personeel vrijaf gegeven en mijn oom, tante en nicht zijn naar de opera. Zij komen zeker niet al te vroeg thuis want het is vandaag een extra lange voorstelling. Ik hoop enkel dat mijn probleem op tijd opduikt zodat jullie er voor eens en voor altijd mee kunnen afrekenen.*

*Victoria trekt zich terug in de zitkamer waar ze zich neer vlijt in een zeer comfortabele beklede stoel. De geladen kruisboog legt ze in haar schoot. Zij tast met bevende hand over het bijzettafeltje naast de stoel en vindt uiteindelijk een glas gevuld met brandewijn. Het is duidelijk dat zij reeds verscheidene glaasjes van deze drank heeft gehad alvorens jullie aankwamen.*

---

## HET VON BULOW HUIS.

---

Het herenhuis is de plaats waar zich de volgende ontmoeting zal afspelen. Een kaart van het herenhuis vindt je in de appendix (blz. 99) Deze dient om de helden te helpen bij het leggen van hun hinderlaag en is ook terug te vinden in de aanhangsels achteraan in het boek. Er zijn geen beschrijvingen van de kamers voorzien. Als spelmeester kan je deze kamers zelf uitwerken en deze informatie naar eigen goeddunken verschaffen, maar beperk je wel tot het minimum omdat in mijn ervaring dergelijke uitvoerige beschrijvingen de vaart uit het spel kunnen halen. Sommige spelers verkiezen een gedetailleerd beeld, anderen verkiezen een korte beschrijving. Ik heb foto's van het internet gehaald van het interieur van oude herenhuizen en toon deze aan mijn spelers. Het is wat meer voorbereiding, maar het loont de moeite en met een beeld kan je veel meer in de geest van een speler planten dan met een gedetailleerde beschrijving. . Alles in dit huis ademt rijkdom en weelde uit.

De tactische situatie wordt hier beneden beschreven.

De von Bulows bewonen een statig drie verdiepingen tellend herenhuis. De plafonds zijn allemaal 5 meter hoog en de vloeren zijn vervaardigd uit marmer en gepolijst hout. Het huis heeft geen kelder en de zolder is niet veel meer dan een kruipzolder.

De laagste vensterbanken bevinden zich op 1 meter van de grond, en vensters op elke verdieping staan ieder vijf meter hoger voor een totaal van 6 meter hoog voor de ramen op de bovenste verdiepingen. Een kleine achtertuin is aan de achterliggende steeg afgesloten met een gietijzeren hek voorzien van puntige spijlen die het een inbreker behoorlijk lastig zullen maken en aan drie kanten afgesloten door de ernaast gelegen huizen.

Victoria verwacht dat de helden Udo zullen doden. Zij deelt hen mee dat de gebruikelijke methode van Udo om in te breken er uit bestaat zich langs een dakvenster of een slaapkamerraam toegang te verschaffen. Zij verwacht haar belager rond middernacht in haar slaapkamer. Gedurende de ganse avond blijft Victoria brandewijn drinken in een zielige poging haar herinneringen weg te werken.

Tenzij de helden dit observeren (daar moeten ze zelf mee komen) en ingrijpen (ditto) is zij dronken voor de tijd dat Udo aankomt.

Nu en dan pakt zij haar kruisboog vast om enige geruststelling te bekomen en zal niet toestaan dat de helden dit wapen van haar wegnemen. Als de ingehuurde krachten er niet in slagen om het creatuur te doden, zal zij dat hoogstpersoonlijk doen! Als de helden haar vertellen over het nachtelijke bezoek van Udo aan één van hen (scène 5) breekt zij in tranen uit.

Lees of paraphraseer de volgende tekst:

*»Ik ontken het niet. Ik ben schuldig aan alles wat hij heeft gezegd. Ik word sindsdien geplaagd door nachtmerries en achtervolgd door schaduwen telkens wanneer mijn herinneringen weer boven komen. Zelfs nu hoor ik zijn stem in mijn hoofd. Wij zijn verbonden door bloed, ziet u... Ik kan me niet voor hem verbergen... Ik weet dat en hij weet dat... Dit kan enkel eindigen als één van ons beiden dood is... en ondanks zijn romantische avances is hij van plan mij te doden, daar ben ik zeker van.«*

Deze nacht komt Udo vroeger aan dan voor hem gebruikelijk. Het is een half uur voor middernacht wanneer hij door een open venster in de bedienden verblijven binnendringt (als de helden alle vensters hebben nagekeken en vergrendeld bezit Udo meer dan genoeg lichaamskracht om één van de afgesloten ramen geruisloos te forceren door het geluid te laten samenvallen met de geluiden van de straat (geschreeuw, ratelende koetsen die passeren, enz.). Hij bespioneert de helden gedurende een uur alvorens hij zijn aanwezigheid bekend maakt.

Udo maakt goed gebruik van zijn capaciteiten om rond te sluipen in het huis en zo de plannen van de helden te doorzien.

Indien hij wordt ontdekt zal hij de held die hem betrapt proberen zo stil mogelijk uit te schakelen. Als er meer dan één held is, zal hij zich op zijn gebruikelijke wijze verdedigen gedurende 6 gevechtsronden, en slechts vluchten wanneer zijn levensenergie is gehalveerd.

Zijn primair doel is om Victoria te ontvoeren, niet om de helden te vermoorden. Wanneer zij echter in de weg staan zal hij pogen de helden uit te schake-

len. Hij valt slechts die helden aan die alleen zijn en waarbij hij het voordeel van de verrassing heeft. Zo poogt hij zoveel mogelijk helden uit te schakelen op zijn gebruikelijke manier — zonder hen te doden.

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Lees in de beschrijving van Udo in de meesterfiguren afdeling meer over hoe Udo vecht en wat zijn sterke en zwakke kanten zijn.

---

Wat nu volgt zijn enkele mogelijke gebeurtenissen die de spelmeester naar eigen goeddunken kan laten plaatsvinden. Je kan deze voorbeelden ook door elkaar mengen voor een spannende ontmoeting.

1) Als hij gedwongen wordt om zich een weg door de helden te vechten zal hij hen opzij duwen om Victoria te bereiken en haar te grijpen. Elke geduwde held mag een lichaamskrachtproef afleggen verzwaaard met het verschil tussen beide lichaamskracht scores en zal bij een falen evenzoveel meters worden weggeduwd. Indien er nog punten overblijven nadat de held een muur of ander hard obstakel heeft geraakt is dit de duur in gevechtsronden dat deze held bewusteloos is.

---

#### **Voorbeeld:**

Janna (LK 11) wordt door Udo (LK 16) weggeduwd. Zij faalt in haar lichaamskrachtproef +5 en vliegt 5 meter ver weg. Na twee meter knalt ze echter tegen een muur en is dus gedurende 3 gevechtsronden bewusteloos zijn.

---

2) Udo probeert zich een weg te banen naar een raam en springt er doorheen, met een zich hevig verzettende en gillende Victoria in de armen.

3) Wanneer Udo in haar zicht komt, probeert Victoria hem neer te schieten met haar kruisboog. Zij heeft 10 kruisboog pijlen laten maken vervaardigd uit de instrumenten die zij gebruikte toen ze Udo heeft samengesteld, en is daarmee in staat de golem te verwonden of zelfs (met een meesterlijk schot) te doden. Door haar dronken toestand heeft ze echter een verzwaaring van +4 op dit ene schot dat haar deze avond is gegund. Herladen van de kruisboog is onmogelijk voor haar vanwege haar beschonken toestand.

4) Geen van de helden zal tijdens deze ontmoeting worden gedood. Indien dit toch zou gebeuren blijft de levensenergie op 5 punten staan en valt de held bewusteloos. Zelfs in haar beschonken toestand kan Victoria haar talenten als medicus nog gebruiken om een gewonde held te stabiliseren en 2D6 punten levensenergie bijschenken. Alvorens hij vlucht, hebben Udo en de aanwezige helden nog een uitwisseling van woorden.

Lees of paraphraseer de volgende tekst voor de helden.

*Udo schreeuwt het uit van de pijn in zijn hart veroorzaakt door het verraad van Victoria en kijkt bedroefd naar zijn schepper. »Dus dit is hoe u mij bedankt, mijn schepper? Ik bied u mijn eeuwigdurende liefde en u poogt mij te vermoorden? Ik heb u nooit gevraagd om mij uit de sluimer van de dood te halen, maar nu verlang ik ernaar dit vervloekte leven dat u me hebt geschonken uit te leven. Ik wil het wijden aan slechts één doel. Wees gewaarschuwd, mijn geliefde schepper, ik zal bij u zijn tijdens uw huwelijksnacht. U zal van mij houden of van niemand anders.« Daarop draait het creatuur zich razendsnel om en springt door het raam naar buiten met veel gebroken glas en rondvliegende scherven tot gevolg.*

5) Snel reagerende helden (geslaagde moedproef) binnen één meter van Udo kunnen hem aanvallen als hij zich omdraait om te vluchten. Victoria schiet met haar kruisboog op hem (indien ze dit nog niet had gedaan) en hij wordt eerder per ongeluk in de rechterschouder geraakt. Udo krijgt zichtbaar schade en schreeuwt het uit terwijl de metalen pijl zich in zijn vlees boort. Kan hij dan toch pijn voelen? Te midden van gealarmeerde buurtbewoners die roepen om assistentie van de stadswacht en het geluid van de fluitsignalen van de aanstormende wacht verdwijnt hij in de duisternis.

Udo zal terugkeren om Victoria en Gustav te terroriseren. Zijn wonden (behalve die van de kruisboog pijl, vuur of zuur) zijn inmiddels al volledig genezen.

6) Als Udo er in slaagt om Victoria te ontvoeren, brengt hij zijn schepper naar het nabijgelegen Salamandergesteente. Hij heeft daar een verlaten jagershut ingericht waar hij met zijn »bruid« wil leven. De helden moeten hem daar vinden en hun opdrachtgeefster bevrijden, anders betekent dit het zeer het onfortuinlijke einde van dit avontuur.



---

Als spelmeester mag je dit slechts laten gebeuren als de helden er een echt soepje van maken.

---

7) Als Udo zonder Victoria ontsnapt, huurt zij de helden in om te fungeren als haar lijfwachten door hen een juweel ter waarde van 400 gouden dukaten aan te bieden. Bovendien betaalt zij kosten van eender welke medische bijstand die de helden nodig hebben en kan ieder van hen zelf 2D6 punten levensenergie bijschenken.

Als het huis tijdens deze ontmoeting is beschadigd (en dat is meer dan waarschijnlijk) zal Victoria haar familie vertellen dat er een overval was van een goed georganiseerde bende onder de leiding van een reus, maar dat haar vrienden (de helden) de bende hebben verdreven.

8) Als de helden Udo tijdens deze ontmoeting hebben gedood eindigt het avontuur hier – maar het is veel beter als de spelmeester Udo toestaat te ontsnappen en dit alles overleeft om tijdens het huwelijk opnieuw voor moeilijkheden te zorgen. Dit zal leiden tot een veel bevredigender spelervaring.

# SCÈNE 7

## HET HUWELIJK KOMT NADERBIJ

We zijn nu bijna twee weken later. Het feit dat de von Bulows naar het paleis van de von Rudigers reizen, de voorbereidingen van zulk een reis (en die van de helden) en het bekomen van de schok van de

laatste ontmoeting met het schepsel kunnen wel enkele dagen in beslag nemen. Tel daarbij het aankomen in het paleis en de kennismakingen allerhande en we zijn gauw een tiental dagen verder. Victoria



moet intussen ook nog de moed verzamelen (en haar leugen onkreukbaar maken) om aan Gustav te vertellen over haar stalker.

In het geval dat Udo de vorige ontmoeting heeft overleefd (wat hopelijk het geval is), huurt Victoria de helden in als persoonlijke lijfwachten voor en tijdens haar bruiloft, die zal plaatsvinden in het voorouderlijk kasteel van de von Rudiger familie.

Victoria vertelt aan Gustav dat ze wordt gestalkt door een gestoorde monstrositeit van de rariteiten show, zodat de helden worden uitgenodigd om deel te nemen aan de ceremonie en hun intrek kunnen nemen op het von Rüdiger landgoed om haar te beschermen.

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Tot aan haar huwelijksnacht is Victoria in geen enkel gevaar waar het Udo betreft, maar vertel dit niet aan de helden als ze nog niet hebt bedacht dat Udo nooit liegt.

---

Een vrouwelijke held wordt toegestaan om te verblijven in de kamer toegewezen aan Victoria in het majesteitlijke von Bulow huis en haar gezelschap te houden.

Op Firun 17, als Victoria en haar familie aankomen op het von Rüdiger landgoed voor de laatste voorbereidingen, introduceert Victoria de helden als oude vrienden uit Havena. Haar oom Albrecht en nicht Justine verwelkomen de helden alsof ze familie zijn, tante Elise is echter koud en afstandelijk.

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Je kan vanaf nu de helden in een paranoïde toestand brengen met nachtelijke geluiden (wolven en elanden), getik op ramen en beweging of geruis in nabije bomen (vogels en eekhoorns) of misschien kan je één van hen laten wakker worden met een ongemakkelijk gevoel, om dan in de gele ogen van Udo te staren door een slaapkamerraam... Hij verdwijnt zo snel als de held hem opmerkt en een onderzoek levert geen sporen op... Misschien was het een droom?

---

De helden zullen de dagen naar het huwelijk toe waarschijnlijk besteden aan het genezen van hun opgelopen verwondingen en het plannen van een val voor Udo. Net als in het von Bulow huis, geven Gustav en zijn vader Hermann de helden veel be-

wegingsvrijheid met toegang tot elke kamer (bij de vrouwenafdeling dient er wel aangeklopt te worden). Ook krijgen ze toestemming om op verkenning te gaan naar het buitenverblijf waar het nieuwe echtpaar de wittebroodsweken zal doorbrengen, net buiten het vissersdorpje Bad Shüschein die ook als hun uitvalsbasis zal fungeren.

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Een beschrijving van dit dorp kan je vinden onder Rodlofo's Hulp: »Generische gebouwen in Avonturië.«

De naam van dit dorp dank ik aan de fijnzinnige humor van Sir Terry Pratchett.

---

Voor Victoria staat het vast dat Udo haar niet zal aanvallen op de bruiloft als gevolg van de talrijke gasten en bewakers die hier aanwezig zijn. Ze gelooft (terecht) dat hij zijn plan ten uitvoer zal brengen wanneer ze onderweg zijn naar Bad Schüschein. Ze moedigt de helden aan om zich voor te bereiden op een hinderlaag op weg naar het buitenverblijf.

---

#### **Informatie voor de spelmeester:**

Het huwelijk wordt in detail beschreven, zodat de helden de volle omvang van een gala kunnen meemaken terwijl ze in angstige spanning wachten op de aanval van Udo.

Als spelmeester is het je taak om de hele bruiloft uit te spelen als een normale bruiloft, niet als een pauze tussen de ontmoetingen met Udo. Geniet er van terwijl de helden zenuwachtig elke schaduw beginnen te verdenken van een eigen leven.

---

De hint van gevaar moet altijd aanwezig blijven voor de helden, maar de gasten zijn zich niet bewust van de dreiging. Ze genieten van het groots opgezette evenement en sommige beschonken gasten pogen om te gaan met de aanwezige personen (dus ook met de helden) die geen bedienden zijn. Iedereen kent wel de onaangename buur, de meisjes die beginnen te gillen om het bruidsboekje of de dronken oom. Er zijn echter ook de verborgen familie zaken (i.e. »liefdesaffaires«) die een afleiding kunnen vormen voor de helden. Verzin er enkele en speel dezen ten volle uit om de helden af te leiden van hun toegewezen taak.

Enkele voorbeelden volgen.

**De afleiding:** De helden bevinden zich in een andere kamer dan de balzaal en horen vreemde geluiden uit een nabijgelegen kamer. Ze weten dat ze meteen moeten ingrijpen en zich toegang verschaffen tot deze kamer. Wat ze daar aantreffen laat ik over aan de verbeelding van de spelmeester.

**De jonge honden:** Er zijn tijden dat de helden wijsheid boven vechtlust moeten stellen en nederigheid voor het gevoel van trots. Wanneer een stelletje dronken edelmannen beginnen rond te lopen en willekeurig »gepeupel« in de lucht beginnen gooien (opvangen is vaak optioneel) is de tijd gekomen om je trots opzij te zetten.

**De bruidsmeisjes:** terwijl ze zich in een kamer bevinden met een levendige groep bruidsmeisjes die zich klaarmaken voor hun ceremonie, blijkt één van de meisjes een bal van krankzinnige energie te zijn. Ze begint haar dansbewegingen te demonstreren die ze zelf heeft bedacht om tijdens de receptie op te voeren.

**Het drankprobleem:** mensen die wat te veel alcohol hebben gedronken laten alle schone schijn varen en gedragen zich vaak niet zoals de etiquette dat voorschrijft. Op ieder feestje zijn er wel een aantal zulke incidenten en de bedienden haasten zich om deze vergrijpen discreet op te lossen.

**De gelddans:** een van de tradities van de rijken en machtigen, is dat de gasten geld gooien (dukaten natuurlijk!) naar de bruid en bruidegom en iedereen die zich op de dansvloer bevindt na de eerste dans van het nieuwe echtpaar.

**De koetsrit:** een koetsier laat een dronken stel gasten (jonge edelmannen) dansen bovenop zijn koets terwijl ze naar het kasteel rijden. Als de koets het kasteel nadert kan iedereen het lawaai dat deze jongelui maken duidelijk horen. Niet iedereen op de receptie is echter in een bui om dergelijk gedrag te tolereren. Wanneer de koets halt houdt, komen de bewakers en grijpen de koetsier vast terwijl ze de edelmannen, die een deel zijn van de genodigde gasten, onder bedwang houden met hun hellebaarden. De sergeant van het detachement begint dan aan een twintig minuten durende levensles over de gevolgen van alcoholmisbruik — steeds de koetsier aansprekend, nooit de genodigde gasten. Natuurlijk geeft niemand van de jonge edelmannen een mallemoer om wat die oude man aan 't brabbelen is, en daarbij, dan moet die koetsier maar niet zoveel drinken.

**De natuur roept:** De helden moeten altijd op hun hoede zijn, zelfs wanneer ze op weg zijn naar de badkamer — je weet nooit wat er onderweg kan gebeuren! Wat en of er iets gebeurt laat ik over aan de verbeelding van de spelmeester, maar dronken edelmannen en-vrouwen zijn het niet gewend afgescheept te worden.

**De oma en de bruidegom:** oma von Rudiger (80, en reeds 10 jaar een weduwe) wordt steeds uitbundiger op de dansvloer en de bruidegom neemt snel enkele glazen brandewijn tot zich om de moed te verzamelen de oude dame (en haar gevaarlijke wandelstok) terug te brengen naar haar plaats.

# SCÈNE 8

## HET VON RUDIGER

### LANDGOED

Gustav en zijn familie bewonen vaak een vorstelijk landgoed net buiten Riva. Zijn vader, een lid van de Havena Stadsraad, is een zeer rijk en invloedrijk man van adellijke afkomst. Hun enorme kasteel ligt dichtbij de bossen van het Salamandergesteente. De belangrijke kamers van kasteel de worden beschreven in spelershulp #1.

#### HET VON RUDIGER KASTEEL

Het von Rüdiger kasteel is een indrukwekkend bouwwerk. Elke kamer is ruim en prachtig ingericht met marmer, goud, en zijde. Enorme ramen met rode fluwelen gordijnen versieren de meeste kamers, terwijl de gemeenschappelijke ruimtes blauwe fluwelen gordijnen hebben.

Het kasteel bestaat uit twee grote delen, gescheiden door de grote middentoren; in de toren is een deel van de familiale kunstcollectie en de familiale archieven gehuisvest. Op deze toren wappert de Grote Standaard (6x8 meter) als de graaf er verblijft. Aan de ene kant ligt de lagere verdedigingsmuur, met de tempel van Praios.

Aan de andere kant in de hoge verdedigingsmuur, liggen vooral de privé-vertrekken van de familie; ook liggen er vertrekken die worden gebruikt voor staatsbanketten, o.a. Sint Gulliver's Hal die 55,5 meter lang is en 9 meter breed. Het kasteel is ingericht met collecties porselein, meubels, klokken, schilderijen, keramiek, boeken, manuscripten, wapens en textilia, die worden beheerd door de huismeester.

De plafonds op de eerste verdieping zijn 10 meter hoog, 7 meter op de tweede verdieping. Meer dan een dozijn goed verzorgde raskatten (Hermann von Rudigers huisdieren) slenteren vrij door de gangen en kamers van de gebouwen. Een paar van de katten zijn vriendelijk en cirkelen om de benen van de bezoekers zodat men goed moet oppassen er niet over te struikelen. Anderen blijven op een afstand, of negeren het bezoek, en ééntje is een gemeen en vals

dier dat zich ergens verborgen houdt tot er iemand voorbij gewandeld komt om dan met een sprong en uitgeslagen klauwen enkele krassen in hun gezicht te zetten en dan weg te vluchten om elders in een hinderlaag te gaan liggen. Herman noemt deze kat zijn »goede oude donder«.

#### ST. GULLIVERS KAPEL

Deze kapel is een uitzondering; wat inhoudt dat ze niet onder het gezag van een gewijde valt. Het is de huiskapel van de familie von Rudiger.

In en onder de kapel bevindt zich de rustplaats van tien voorouders: Eduard IV, Hendrik VI, Hendrik VIII, Karel I, Geraard III, Geraard IV, William IV, Eduard VII, Geraard V en Geraard VI.

Onder de vloer van het koor werd ten tijde van Hendrik VIII een kleine vierkante grafkelder gebouwd. Daarin rusten Hendrik en zijn favoriete echtgenote, de moeder van zijn enige wettige zoon. Later werd daar ook het door de Moha onthoofde lichaam van Karel von Rudiger, de eerste van zijn naam bijgezet. In 696 voor Hal volgde het lichaam van een van de achttien jonggestorven kinderen van Gravin Annelies. Deze kelder is alleen toegankelijk door de zware sluitsteen in het pad van het koor te verwijderen.

#### GRAFKELDER

Onder de kapel achter de kerk ligt een grote kelder die door Geraard III werd aangelegd. De kelder meet 19 bij 19 meter en in het midden rusten twaalf grote stenen platen op voetstukken. Deze zijn bestemd voor de kisten van de voorouders van de familie.

Voor de andere leden van de familie zijn 69 nissen in de muur beschikbaar. Sinds de aanleg werden in deze kelder zes graven en achttien adalborsten en edeldames bijgezet. Grootmoeder Victoria en haar echtgenoot Eduard liggen in Froshmehr opgebaard. Sinds op 10 Firun 1930 de kisten van Prins Adol-

phus, Hertog van Riva en Hertogin Augusta van Bad Shüschein van Riva naar de grote kelder werden overgebracht zijn er alleen tijdelijke bijzettingen geweest en wordt de grote grafkelder niet meer gebruikt. Graaf Eduard VII heeft tot 22 Perraine 19 voor Hal in de grafkelder gelegen maar toen werden zijn kist en die van zijn echtgenote overgebracht naar een eigen kelder aan de zuidkant van het koor. Geraard V werd in de kelder bijgezet maar op 29 Tsa 13 voor Hal naar zijn eigen kelder aan de noordzijde van de kapel overgebracht. Geraard VI lag van 18 voor Hal tot 26 Phex 2 voor Hal in de grote kelder. Nu rusten hij en zijn vrouw in een eigen kelder aan de noordkant van de kapel. In de kelder is ook de as van hun dochter Margaret Roos bijgezet. De leden van de familie werden soms tijdelijk in de kelder bijgezet om later op het landgoed Froshmehr te worden begraven en sinds kort vinden veel begrafeningen kort na hun overlijden in Froshmehr plaats. Twee gravinnen werden gecremeerd op de Thorwaler wijze en ook hun as rust in de kelders onder de kapellen.

In de catacomben ten westen van het altaar rust sinds 21 Boron 108 voor Hal de Moha chef van de Gwarantu-ah stam. Hij was in 121 voor Hal door een koloniale troepenmacht naar Riva gebracht en werd daar opgevoed. De Sveltische Stedenbond nam de verantwoordelijkheid voor de opvoeding van de jonge Moha (14) op zich. N'Duku (stamchef) Alamyu volgde een opleiding op de exclusieve school voor heren in Gareth en was cadet op de Militaire Academie in Prem, waar hij als verkenner werd opgeleid – en al gauw zelf wat lessen gaf – toen hij op 14 Boron 108 voor Hal op 18-jarige leeftijd stierf in een ongeval met een koets.

St Gulliver's kapel is gebouwd door Eduard von Rudiger en voltooid door Hendrik von Rudiger, de grootvader van Graaf Hermann. Op de terreinen van de lagere verdedigingsmuur worden ook dagelijks de ceremoniële wacht aflossingen uitgevoerd op hoogst traditionele wijze.

Einde spelershulp #1

Udo maakt gebruik van de zolder als zijn uitvalsbasis. Als de helden de zolder controleren, hebben ze een kans van 1-10 op 1D20 op een ontmoeting met Udo. Als hij aanwezig is, valt hij de eerste held die hij ziet aan. Als niet meer dan twee helden aanwezig zijn, vecht hij totdat zij uitgeschakeld (maar niet dood) zijn, of tot hij zwaar gewond raakt (10

of minder levensenergie) in welk geval hij de zolder ontvlucht (door een raam, indien nodig). Als meer helden aanwezig zijn, vecht hij niet meer dan drie gevechtsrondes voordat hij zal ontvluchten.

## ADELLIJKE TITELS EN DE GEVOLGEN ERVAN

Je leeft een leven van rijkdom, macht en bevoegdheden. Je draagt een adellijke titel, en je familie bezit landgoederen, int belastingen en oefent politieke invloed uit. Je zou een verwende aristocraat die nog nooit een dag heeft gewerkt kunnen zijn, een voor malige handelaar die is verheven in de adelstand, of een onterfde schurk met een onevenredig groot gevoel van rechtvaardigheid. Of je zou een eerlijke, hardwerkende landeigenaar kunnen zijn die geeft om de mensen die zijn land bewonen en bewerken, zich bewust van de verantwoordelijkheid voor hen. Een adellijke titel staat niet op zichzelf — die is verbonden met een hele familie, en welke titel je ook draagt, je geeft deze door aan je eigen kinderen. Niet alleen heb je een adellijke titel, maar ook een bepaalde invloed. Is uw familie een oud en gevestigd geslacht, of is de titel pas onlangs geschonken? Hoeveel invloed heb je, en over welk gebied? Wat voor soort reputatie heeft uw familie onder de andere aristocraten van de regio? Wat denkt het gewone volk over hen? Wat is jouw plaats in de familie? Bent je de erfgenaam of het hoofd van de familie? Heb je de titel reeds overgenomen? Hoe voel je jezelf onder die verantwoordelijkheid? Of sta je zo ver achteraan de bloedlijn dat het niemand kan schelen wat je doet, zolang je de familie niet voor schut zet? Wat denkt het hoofd van je familie over je huidige carrière? Sta je op goede voet met de familie of word je als de pest gemedend?

Heeft je familie een heraldisch wapen? Een insignia dat kan worden gedragen op een signet-ring (zegelring)? Bepaalde kleuren die je familie vertegenwoordigen? Een dier dat als symbool dient voor je bloedlijn of zelfs als een spirituele gids van de familie wordt beschouwd?

Zie de plattegrond van het kasteel in de Appendix

# SCÈNE 9

## DE HUWELIJKSDAG

Spelershulp # 2

De huwelijksdag is een hectische affaire met meer dan 500 gasten. Gustav heeft 50 extra bewakers

vensters naar het kasteel waren gisteravond afgesloten met luiken en geen van deze waren geforceerd. Victoria vraagt jullie om Gustav niet te informeren,



van de 300 man sterke Riva militie ingehuurd om te voorkomen dat indringers de bruiloft verstoren. Personeelsleden en bedienden rennen druk heen en weer, en komen soms in botsing met elkaar op weg naar hun voorbereidingen voor de grote receptie. De aanleveringen van het voedsel en de drank gebeurt zowat ieder half uur en komt zowel uit de stad als uit Bad Shüschein. Het huis staat in rep en roer en verkeert in een soort van gecontroleerde chaos. Tot overmaat van ramp, vertelt Victoria een uur na het ontbijt aan de helden dat ze een boeket van lelies in haar slaapkamer heeft aangetroffen. Dit waren haar lievelingsbloemen in Havena. Alle deuren en

uit angst voor zijn reactie, maar vraagt jullie om waakzaam te zijn en klaar te staan voor de verwachte moeilijkheden.

---

### Informatie voor de spelmeester:

Het staat de spelmeester natuurlijk vrij om alerhande toestanden te verzinnen die de spanning kunnen verhogen, maar geen direct effect hebben op de huwelijksceremonie. De aanwezigheid van de vele kinderen van de gasten die rond rennen zullen vaak al een voldoende afleiding zijn voor de helden.

---

---

## DE CEREMONIE

---

Terwijl buiten de sneeuw begint te vallen, en het koude weer snel in een hevige sneeuwval verandert en dreigt een hevige storm te worden, gaat de ceremonie door zoals gepland. Udo is niet voornemens om een aanval op het echtpaar uit te voeren te midden van een grote menigte. Hij is vermomd als een gast. Om zijn grote gestalte te verbergen blijft hij zitten of buigt zich voorover terwijl hij zich tussen de gasten verplaatst. Elke held die slaagt in een Waarnemingsproef (of slimheidsproef) +6 merkt in enkele blikken iets vreemd op en doorziet na 1D6 van dergelijke flitsen (en proeven) de vermomming van Udo. Als dit gebeurt, vlucht de golem door dwars door één van de grote ramen te springen (onafhankelijk van op welke verdieping dit gebeurt) en verdwijnt in de sneeuwstorm.

Net voor de middag beginnen de dienaren de gasten aan te zetten om zich naar de kapel te begeven. Iedereen is gekleed volgens de regels van de etiquette voor deze prachtige gelegenheid. Zonder zich merkbaar te haasten, nemen de genodigden hun plaats in op de normaal harde houten banken die voor de gelegenheid zijn voorzien van met fluweel omhulde verenkussens. Er is heel veel gepraat over de vele voorbereidende stappen en de grote kosten die de weduwnaar Herr Hermann von Rüdiger overheeft voor het huwelijk van zijn geliefde zoon. De gasten blijven babbelen tot hun rumoer wordt gestopt door een langgerekte toon van het grote or-

gel dat onmiddellijk daarna de bruidsmars begint te spelen. Gustav en zijn vader staan samen voor het altaar, beiden gekleed in hun militaire uniformen. Vervolgens speelt de organist de trage bruidswals, en verschijnt Victoria in het gangpad dat naar het altaar leidt. Ze is gehuld in een prachtige witte bruidsjurk en draagt een schitterend boeket van lelies. Een witte kanten sluier onttrekt een groot deel van haar gelaat aan het zicht en rond haar nek draagt ze een schitterend halsketting van parelmoer.

Haar oom Albrecht leidt haar aan de arm terwijl ze langzaam door het gangpad schrijden.

Veel van de gasten slaken een diepe zucht als ze de schoonheid van de bruid zien.

Op de hoede voor elke verstoring houden de helden de toegangen tot de kapel goed in de gaten terwijl de plechtigheid zich verder ontwikkelt. Uiteindelijk legt het bruidspaar de uitgebreide geloften af, maar de ceremonie duurt langer dan verwacht. Tot slot, horen de aanwezigen de gewijde van Travia aankondigen dat Gustav en zijn geliefde Victoria nu »man en vrouw« zijn en Gustav verwijderd Victoria's sluier om haar te kussen. Een groot gejuich stijgt op vanuit de gasten en wordt gevolgd door mooie muziek. Gustav en Victoria glimlachen als ze de tocht door het gangpad aanvangen, op weg naar de plechtige receptie. De helden moeten hun best doen om het echtpaar te escorteren en niet uit het oog te verliezen als ze de kapel naar buiten komen als echtpaar.

---

## DE RECEPTIE

---

Na de ceremonie begint de chique receptie in de grote balzaal, waar de gasten deelnemen aan vele beleefde gesprekken. De receptie is een weelderige affaire met verschillende bekende musici, tafels gevuld met allerhande vleeswaren en kazen, verse vissen, groenten en fruit en liters van de beste wijnen en brandewijnen. Hermann von Rüdiger geeft een toast voor zijn zoon en zijn 'nieuwe dochter' en houdt een lange toespraak over diens schitterende

prestaties die eindigt met de wens dat iedereen zich mag vermaken en de waarschuwing om voldoende ruimte te laten voor het diner dat wordt geserveerd over drie uur.

Als de helden zich onder de gasten willen mengen moeten ze op hun best gekleed zijn en hun charisma in de strijd gooien. Enkele van de meer bekende persoonlijkheden hier aanwezig staan hieronder beschreven.



## LIJST VAN BELANGRIJKE GASTEN

De volgende gasten zijn aanwezig op de bruiloft van Victoria en Gustav.

Daarenboven zijn er natuurlijk ook heel wat handelspartners, andere edelen, machtige politici, en invloedrijke hovelingen aanwezig. Indien nodig kan elke spelmeester zulke figuren zelf wel leven inblazen.

### GRAAF HERMANN VON RUDIGER



Gustav's vader (leeftijd 51), een weduwnaar en voormalig officier in de keizerlijke garde van Gareth, heeft zijn rijkdom geërfd van zijn vader die grote investeringen deed in de vele koetslijnen die de steden in Avonturië met elkaar verbinden en in

heel wat handelsverdragen met »het buitenland«. In zijn gedachten is alles wat buiten zijn landgoed ligt het buitenland.

Ook nu zijn deze verdragen en investeringen nog zeer winstgevend en de familie von Rudiger zit er heel warmpjes bij. Hij is ook erelid van de Stadsraad van Havena en Gildemeester van het transport gilde. Graaf Hermann geniet er echt van te praten over politiek, reizen en natuurlijk over zijn zoon Gustav, op wie hij erg trots is.

### ALBRECHT VON BULOW



Hertog Albrecht von Bulow is een advocaat met een goede reputatie die hem ver vooruit gaat, zowel in Svelltenland en de stedenbond. Albrecht nam zijn nichtje in huis en gaf haar een dak boven het hoofd toen Victoria's vader, zijn broer, stierf.

Hij is een joviale, ietwat zwaarlijvige man van 54

jaar met een erg open en vriendelijke uitstraling en een vrolijke kijk op het leven. Hij is wat hardhorig (wanneer het hem uitkomt), wat vaak leidt tot humoristische verbale uitwisselingen met zijn echtgenote.

### ELISE VON BULOW



Victoria's tante en de tweede vrouw van Albrecht von Bulow (leeftijd 31). Zij staat bekend als een ijskoude, ambitieuze vrouw. Zij wordt door de bedienden van de familie beschreven als »de enige echte man in de familie.« Elise is mager, goedgemanierd,

en heeft (en leeft) een zeer conservatieve mening over het leven van de adelstand. Zij is een voorstander van de centrale rol van een absolute monarchie in de politiek.

Ze is zeer verheugd te zien dat »haar« Victoria is gehuwd met een jongeman van goede afkomst, en dat hij ook nog rijk is en behoort tot een prestigieuze familie is evenmin te versmaden.

Zij wisselt de hele avond af tussen het aanknopen van gesprekken met de »juiste« personen en met het uit Albrecht's handen houden van alcoholische dranken en te veel versnaperingen.

### JUSTINE VON BULOW



Justine is de jongste dochter (21 jaar). Justine is blij voor haar nicht maar vermoedt dat niet alles goed gaat met haar. Ze heeft waargenomen dat Victoria zich zeer vreemd gedraagt, er late uren op nahoudt, praat met zichzelf, wegsliuip uit het huis tijdens de

nacht, enz. Zij heeft echter nog geen kans gezien om

op sociaal verantwoorde wijze uitleg over dit gedrag van haar nicht te krijgen. Ze kan haar bezorgdheid aan de helden onthullen (als dezen een goede indruk op haar maakten).

Net als Victoria in haar jongere dagen, is Justine erg ambitieus en wil een opleiding volgen tot advocaat of zelfs tot rechter. Haar moeder frons de wenkbrauwen over haar toekomstplannen. Justine is ook dol op muziek en is een zeer getalenteerde pianiste.

### IVAN-KARL VON BULOW



Edelen zijn geboren en groeien op met een geheel andere levensstijl dan de meeste mensen in Avonturië ooit zullen ervaren, en Ivan-Karl's persoonlijkheid is daar een weerspiegeling van. Bij de adellijke titel hoort ook een overvloed aan verplichtingen —

verantwoordelijkheden naar familie, andere edelen (met inbegrip van de soeverein), aan de mensen die zijn toegewezen aan de zorg van de familie of zelfs naar de titel zelf. Maar deze verantwoordelijkheid is vaak een goede manier om de levensstijl van een hooggeborene te ondermijnen. Ivan-Karl is de oudere broer van Justine (25 jaar). Dankzij zijn adellijke geboorte zijn de meeste mensen geneigd om het beste van hem te denken. Hij is van harte welkom in de hoge kringen van de maatschappij, waar hij zich ook bevindt, en mensen veronderstellen dat hij het recht heeft om te worden wat hij wenst te worden. Het gepeupel en de kooplieden spannen zich echt in om hem ter wille te zijn en zijn ongenoegen te vermijden, en andere mensen van hoge geboorte behandelen hem als een lid van hun eigen klasse en sociale stand. Als hij dat wenst kan hij een audiëntie hebben met iedere edelman hier vanavond aanwezig. Ivan-Karl komt speciaal vanuit Gareth om het huwelijk van Elisabeth bij te wonen, maar zal morgenochtend reeds terugkeren naar zijn sociale verplichtingen als raadsheer van generaal Blücher van het Keizerlijke leger van het Middenrijk.

### DAHLIA »DEVINE« SABATINI



Een beroemde sopraan afkomstig uit het keizerrijk Horas. Juffrouw Sabatini (28 jaar) zingt reeds 15 jaar en staat bekend in Avonturië als zijnde de beste in haar vak. Karakteristiek aan Sabatini's stem is dat ze zulke hoge tonen kan halen dat zelfs glas er-

van breekt. Zij wordt op haar reizen vergezeld door haar Bornlandse pianist Igor Rachmaninoff en haar Nostriaanse kamenierster Irma Bunt. Hoewel Sabatini wereldwijd beroemd en gevierd is, is ze zeer opdringerig en moeilijk in de omgang, wat verwaand maar voor de »juiste« personen wel aardig. Ze verhaspelt geregeld namen. Sabatini is een oude bekende van de familie von Rüdiger die haar reeds lang sponsoren. Juffrouw Devine is zeer rijk en is er van overtuigd dat zij belangrijker en verhevener is dan eender welke edelman of -vrouw hier aanwezig, en verwacht dan ook als zodanig behandeld te worden. Ze wordt overal begeleid door twee bedienden die rozenblaadjes strooien waar zij gaat en één bediende die het na haar passage mooi opruimt. Juffrouw Devine zal een held die niet van adel is zelfs niet erkennen als gesprekspartner en aan andere geëerde gasten haar gram verkondigen over de durf van die onbeleefde boerenkinkel die het waagde haar aan te spreken.

### GRAAF TORSTEN EBERHOLZ



Graaf Torsten Eberholz is de Meester van de sluizen en tolpoorten in Riva en het hoofd van het huis Eberholz, een vazal-familie van huis Von Rüdiger. Zijn familie staat bekend om haar overweldigende vruchtbaarheid. Torsten Eberholz is een oude, opvliegende en

chagrijnig heer die als een ware patriarch heerst over een enorme hoeveelheid nakomelingen: kinderen, kleinkinderen, bastaard kinderen,

nichtjes en neefjes. Van Graaf Eberholz wordt gezegd dat hij de enige heer in Avonturië is die een leger uit zijn broek kan »schudden.« Hij regeert over de strategisch belangrijke tolhuizen en dat maakt hem tot een belangrijk man in de verdediging van Riva. Door de jaren heen heeft huis Eberholz een fortuin verdiend aan de tienden die dienen te worden betaald aan de tolhuizen. Graaf Eberholz is zeven keer gehuwd geweest en al zijn vrouwen zijn overleden op het kraambed. Hij is nu bijna negentig jaar oud maar nog steeds goed te been en wee degene die hem ergert en in de buurt van zijn wandelstok komt.

### DOKTER SIGMUND JUNG



Dokter Jung is 51 jaren jong en Gustav's verre neef, een raadsheer in Riva en een autoriteit op het gebied van de onderbewuste gedachten van ieder mens. Elfen en Dwergen begrijpt hij absoluut niet, hun psyche is te vreemd voor hem. Hij is niet graag

aanwezig op dit feest, maar zijn echtgenote, Martha, drong er op aan dat dit het sociaal juiste was om te doen. Sigmund ziet de helden als een kans om meer onderzoek te doen naar zijn laatste stokpaardje: dromen en hun verklaring. Hij probeert voortdurend het onderwerp te wijzigen van het gesprek waarin hij is verzeild naar het onderwerp van dromen. Wanneer hij de kans krijgt, zal hij de helden diepgaande vragen stellen over hun droom ervaringen. Hij is de auteur van het boek »Die Traumdeutung«, over de relatie tussen het onbewuste en de inhoud van dromen. In dromen zouden volgens hem verborgen boodschappen van het onderbewustzijn zitten: dromen zijn verkapte vervullingen van onbewuste wensen. Door dromen te analyseren kan hij dus naar eigen zeggen dingen over het onbewuste van zijn gesprekspartners te weten komen.

### MARTHA BERNAYS-JUNG



Sigmund's 40 jaar oude echtgenote (en heel wat jonger dan hijzelf) is niet geïnteresseerd in zijn vragen over haar dromen, die vraag heeft ze reeds veel te vaak beantwoord. Zij houdt zich bezig met Elise von Bulow en met iedereen die wenst de laatste rod-

dels te horen. Martha is van simpele afkomst, maar naar haar eigen zeggen een kenner van »goede smaak.« Zo gaat ze prat op haar dinertjes bij kaarslicht, haar dure servies (en andere spullen in huis) en wil ze alleen melk van de beste koeien. Ondanks haar eenvoudige afkomst probeert Martha zich ten alle tijden te profileren als een dame uit de »betere kringen,« wat ze duidelijk niet is. Ze woont wel in een aardig herenhuis, en haar echtgenoot is een gerenommeerd raadsheer, maar desondanks behoort ze »ten onrechte« nog steeds niet tot de »betere klasse.« Martha probeert tot in den treure met haar opschepperij de wereld duidelijk te maken hoe chic ze wel niet is. Zo spreekt ze haar eigen achternaam consequent uit als »bearnaise,« wat volgens haar beter klinkt dan Bernays. Haar simpele, arme familie probeert ze angstvallig weg te houden bij de mensen op wie ze indruk wil maken. Haar omgeving zit behoorlijk onder de plak en moet zich regelmatig in rare bochten wringen om Martha tevreden te stellen. Dat iedereen haar irritant vindt en haar probeert te mijden merkt ze niet. Beter gezegd, ze wil het niet merken.

**GENERIEK EDELMAN OF -VROUW**

Door een worp met 1D6 op elk van de vier onderstaande tabellen kan je een niet genoemde edelman voorzien van een veelzeggende karaktertrek die je een idee moet geven wie deze persoon is en hoe hij of zij zich gedraagt tegenover de helden.

1D6	Persoonlijkheid
1	Mijn welbespraakte vleierij maakt dat iedereen waarmee ik praat het gevoel heeft de meest prachtige en belangrijke persoon in de wereld te zijn
2	Het gewone volk houdt van mij vanwege mijn vriendelijkheid en vrijgevigheid.
3	Niemand kan eraan twijfelen dat ik door mijn edele geboorte en mijn nobele houding verheven ben boven de ongewassen massa
4	Ik houd er niet van mijn handen vuil te maken, en ik zal me niet verlagen tot een verblijf in ongeschikte accommodaties
5	Mijn gunst, eenmaal verloren, is voor eeuwig verloren
6	Degene die mij schade berokkend, zal ik verpletteren en ruïneren. Ik begin nooit een strijd maar ik maak ze wel altijd af...

1D6	Mijn eed, mijn woord...
1	Ik zal elke uitdaging aangaan om het respect van mijn familie te verwerven/te behouden
2	Het verbond tussen mijn familie en onze huidige zakenpartner mag niet worden gebroken
3	Niets is belangrijker dan mijn familie
4	Ik ben verliefd op iemand uit een edele familie die door mijn familie als rivalen wordt bestempeld en onderhoudt deze relatie in het geheim
5	Mijn eed van getrouwheid aan de soeverein* is onbreekbaar
6	Het gepeupel moet mij zien als een held, en daar heb ik alles voor over

\*de soeverein is Aldiana Abrimov, de huidige burgemeester van Riva

1D6	Drijfveer
1	Vanwege mijn positie in de adelstand verdien ik respect, maar alle mensen, onafhankelijk van hun maatschappelijke positie verdienen met respect te worden behandeld
2	Het is mijn plicht om mijn meerderen te respecteren, net als het de plicht van mijn ondergeschikten is om mij te respecteren. Met mijn positie komt ook de verantwoordelijkheid voor hun welzijn
3	Ik moet bewijzen dat ik onafhankelijk van mijn familie mijn weg kan maken in deze maatschappij. Ik ben mijn eigen persoon en heb niemand nodig (behalve mijn bedienden)
4	Met meer macht krijg ik ook meer invloed. Niemand kan mij vertellen wat te doen en te laten (Dit is een edelman die nog twijfelt of hij goed, neutraal of kwaadaardig wil zijn. Wie kan hem ook wat maken?)
5	Bloed is dikker dan water
6	Het is mijn plicht te zorgen voor diegenen die mijn ondergeschikten zijn en hen veilig te houden met alle middelen ter mijner beschikking

1D6	Afwijking
1	Ik ben er van overtuigd dat ik verheven ben boven het gepeupel. Zij zijn mijn aandacht niet waardig
2	Ik heb een geheim dat mijn familie zal ruïneren als het ooit uitkomt
3	Te vaak hoor ik nauwelijks bedekte beledigingen als mensen mij aanspreken en ik wordt snel kwaad.
4	Ik heb een groot libido en mijn titel verleent mij zekere voorrechten
5	Het is een feit, de wereld draait om mijn persoon
6	Door mijn woorden en acties breng ik mijn familie vaak in verlegenheid

# SCÈNE 10

## HET DINNER

Tegen de vroege avond worden alle gasten naar hun plaats begeleid en gaan zitten aan de lange tafels in de grote balzaal. Victoria en Gustav zitten aan het hoofd van de centrale tafel. De helden worden toegewezen aan verschillende plaatsen in de grote zaal, vanaf elke plaats kunnen ze het echtpaar onopvallend in het oog houden. Elk van de helden heeft een persoonlijke hoveling toegewezen gekregen die er voor moet zorgen dat ze geen inbreuk plegen op het protocol en hen assisteren in het voeren van een beschaafd gesprek — en natuurlijk in de weg lopen.

Lees of paraphraseer het volgende aan de helden:

*Het diner bestaat uit gebraden kwartel geserveerd op overdekte, zilveren borden. De pasgetrouwden worden eerst bediend. Gustav is in een gesprek verwickeld met twee kooplieden aan zijn rechterzijde, die jullie je herinneren aangekondigd te zijn als groothandelaars uit Havena, en hij negeert de voor hem geserveerde maaltijd. Victoria laat haar bediende de afdekschotel van haar maaltijd verwijderen maar schrikt hevig en werpt deze er zeer snel terug op. Ze is zichtbaar geschokt en haar ogen zijn wijd opengesperd met afschuw. Om haar kalmte te herwinnen, draagt ze haar bediende op de maaltijd te verwijderen. Gustav*

*merkt zelfs niet op dat zijn echtgenote zo ontzet is. Victoria tikt Gustav op de schouder en excuseert zich. Dan volgt ze de bediende naar de keuken.*

Elke held die slaagt in een waarnemings- (of slimheids-) proef +2 kan zichzelf eveneens excuseren van zijn hoveling en Victoria naar de keuken volgen om te weten te komen wat haar zo overstuurt heeft gemaakt.

Lees of paraphraseer het volgende aan de helden:

*In de keuken schreeuwt Victoria met duidelijk trillende stem tegen één van de personeelsleden. Als jullie binnenkomen, overhandigt zij jullie haar overdekte bord. Als het deksel wordt verwijderd ontdekken jullie de afgehakte hoofden van twee van Hermann's katten. De personeelsleden slaken een gil bij deze aanblik. Gelukkig worden de kreten niet gehoord boven het geroezemoes uit de grote balzaal.*

*Een paar van de personeelsleden vallen op hun knieën en bedelen om vergiffenis voor het serveren van een dergelijke gruwel aan hun nieuwe meesteres. Victoria houdt plots haar hand voor haar mond en rent naar de toiletten van de bedienden.*

# SCÈNE 11

## HET BAL

Deze gebeurtenis gaat er van uit dat minstens één van de helden op de receptie aanwezig is en Victoria in de gaten houdt.

Lees of paraphraseer het volgende aan de helden:

*Het bal begint 's avonds, ongeveer een uur na zons-  
ondergang en vindt plaats in de grote balzaal van het  
von Rudiger paleis. De feesttafels, eerder overladen  
met voedsel en verschillende wijnen zijn razendsnel  
verwijderd om ruimte te maken voor het dansen.*

*Een kamerorkest speelt de meest gangbare muziek  
van het moment en Ms. Devine Sabatini, een be-  
roemde sopraan zingt enkele aria's uit »Een droom  
van een ridder op middernacht« en »De barbaar van  
Sevilla.« De champagne stroomt vrijelijk en gelach en  
vrolijkheid vullen de ruimte. Victoria en Gustav dan-  
sen samen met hun vele gasten. Victoria probeert Gu-  
stav steeds weer naar het midden van de danszaal te  
laten dansen, tot zijn grote verbazing. Waarschijnlijk  
voelt zij zich daar veiliger, uit de buurt van de in- en  
uitgangen.*

De helden kunnen besluiten in de balzaal te blijven, of al naar het buitenverblijf te vertrekken waar ze kunnen scouten voor enigerlei miserie die Udo heeft gepland en wachten op Victoria's aankomst. Het is best mogelijk dat de groep hier splitst en beide dingen doet.

Udo zit goed verborgen in een ongebruikte alkoof onder het trappenhuis, verstopt voor de ogen van zowel de bedienden als de gasten. Hij is nu vermomd als één van de personeelsleden en houdt de gebeurtenissen op het bal nauwkeurig in de gaten. Elke keer als Gustav Victoria's hand raakt of haar een beleefde kus geeft, zwelt zijn sterke hart van pure woede maar geeft hem ook een tegenstrijdig gevoel van geluk (veroorzaakt door Victoria's bloed in zijn aderen).

Later die avond verontschuldigd Victoria's nicht

Justine zich en klaagt over hoofdpijn. Zij trekt zich terug naar haar kamer en passeert de schuilplaats van Udo op weg daar naar toe. Tenzij één of meer helden eerder hebben verklaard dat ze ook Justine in de gaten houden (wat voor mannelijke helden geen al te grote opgave is) moeten ze nu een waarnemings- of slimheidproef +4 afleggen om haar vertrek op te merken. Door de vele heen-en-weer lopende gasten wordt het observeren van meer dan één persoon extra moeilijk. Indien de proef faalt, zullen de helden niet kunnen ingrijpen in de volgende gebeurtenissen.

-Als minstens één held bij haar is, pretendeert Udo (nog steeds in vermomming) een dienstknecht te zijn en verlaat zijn schuilplaats onder de trap. Hij volgt Justine niet, noch doodt hij haar. Hij is te druk bezig met niet op te vallen, zodat hij zijn aanval op het echtpaar op de weg naar hun buitenverblijf kan uitvoeren.

-Als Justine niet vergezeld wordt door ten minste één van de helden, volgt Udo haar onopvallend naar haar kamer waar hij met behulp van zijn brute kracht en grote wendbaarheid haar het zwijgen oplegt. Vervolgens geeft hij overmand door emoties toe aan zijn woede door het meisje te wurgen. Als Justine is gedood door Udo, zal Victoria's vastberadenheid om voor eens en altijd af te rekenen met haar creatie nog toenemen, versterkt door de pijn van het verlies van haar geliefde nicht.

-Als Udo Justine doodt zal Victoria, na te hebben gehoord dat haar nicht zich heeft ziek gemeld en heeft teruggetrokken in haar kamer, op zoek gaan naar kamer om haar afscheid te melden daar het echtpaar die nacht nog vertrekt naar het buitenverblijf.



Als een of meer van de helden haar volgen, of Victoria is nu in hun gezelschap, lees of parafraseer dan het volgende:

»Justine, Justine!« Victoria klopt op de deur. Het geroezemoes van de balzaal verdrinkt echter haar stem. »Misschien slaapt ze al,« zegt Victoria tegen jullie. »Het arme meisje kon al nooit sterke drank verwerken. Ik zal gewoon binnen gaan en haar even wekken. Het duurt slechts een ogenblik.« Ze opent de deur en betreedt de kamer terwijl jullie buiten wachten. Plotseeling horen jullie haar gillen, en wanneer jullie de deur openen om naar binnen te gaan zien jullie

hoe Victoria naar jullie toe strompelt, wankelend op haar benen. Zij struikelt en valt neer aan jullie voeten. »Nee, nee!« mompelt ze »niet haar, niet Justine! Nee!« Ze begint onbedaarlijk te snikken. In de kamer is het koud doordat er een raam open staat. Jullie ogen wennen snel aan het duister en jullie merken het levenloze lichaam van Justine op, uitgestrekt op het hemelbed, een gele lelie in haar gesloten handen. Wanneer jullie een nader onderzoek instellen zien jullie dat haar dode open ogen gevuld zijn met angst en bijna door jullie heen staren. Haar hoofd hangt slap aan één kant. Victoria staat recht en zoekt steun aan de deurpost. Ze veegt de tranen uit haar ogen. »We moeten hier weg,« mompelt ze, nog steeds starend naar haar dode nicht. »Gustav en ik moeten... voordat iemand anders gekwetst wordt.

Mijn creatie heeft reeds te veel schade toegebracht om mij te laten boeten voor mijn zonde... Mijn arme oom... Hoe kan ik dit verklaren? Zijn hart zal breken...«

Victoria herwint snel haar houding. »Kom met mij,« zegt ze. »Wij moeten jullie vrienden vertellen wat hier gebeurd is, maar we mogen noch de gasten, noch mijn familie en vrienden op de hoogte brengen. Voor zover zij weten slaapt die arme Justine. Wij zullen zo spoedig mogelijk vertrekken en hem ongetwijfeld meelokken voor onze finale confrontatie. Eén van ons zal geen zonsopgang meer meemaken... Ik zal er Gustav zelf van op de hoogte brengen dat ik onmiddellijk wens te vertrekken.«

Victoria gaat naar haar slaapkamer om haar kruisboog en wat nog rest van de 'speciale' pijlen op te halen, en neemt officieel en met een gemaakt vrolijk gezicht afscheid van de genodigden. De kruisboog moet door de helden naar haar koets worden gebracht en verborgen worden onder haar zitplaats.

-Als Justine nog in leven is, vertrekt het echtpaar een uur voor middernacht om af te reizen naar hun buitenverblijf.

# SCÈNE 12

## DE HUWELIJKSREIS

Victoria en Gustav beginnen aan hun wittebroodsweken in een aan een meer gelegen buitenverblijf. Het buitenverblijf ligt ongeveer twee kilometer ten noorden van het von Rüdiger kasteel in de buurt van Bad Shüschein. De helden moeten door hun verblijf hier intussen al wel over voldoende informatie beschikken om een plan te vormen met betrekking tot de bescherming van het echtpaar onderweg naar het buitenverblijf over de bevroren weg. Een dicht bebost van met sneeuw bedekte dennen bevindt zich aan de rechterkant van de weg, terwijl een bevroren meer de linkerkant van de weg afbakt.

### HET BUITENVERBLIJF

(De plattegrond van het buitenverblijf vind je in de appendix blz 101). Hermann von Rüdiger maakt gebruik van deze vijf-kamer tellende houten blokhut als jachthuis in de winter en een boothuis in de zomer. De voor- en achterdeuren kunnen aan de bin-

nenkant worden vergrendeld, terwijl alle vensters kunnen worden beveiligd met houten luiken en dat zowel aan de binnen als de buitenkant. In de woonkamer vindt men een houtkachel met een ruime voorraad droog hout ernaast in een daarvoor bestemde bak. De houten vloer is gedeeltelijk bedekt met een groot berenvel en er staat ook een robuuste eikenhouten tafel en verschillende luxueuze houten stoelen die zijn overtrokken met wolven bont.

De slaapkamer bevat een hemelbed, een goed voorzien secretaire, een garderobe, en een open haard met een stenen schoorsteen. De gastenverblijven zijn allemaal ingericht met een klein maar comfortabel bed, een nachtkastje, en een kist met een hangslot waarin uitrusting, wapens en andere persoonlijke bezittingen kunnen worden opgeborgen. Buiten het huisje staat een afgeschermd latrine en een korte pier waar een grote roeiboot ligt aange-meerd. Het meer is bedekt met een dun blad van ijs





dat ongeveer 5 centimeter dik is.

## DE AANVAL

Tenzij de helden andere maatregelen hebben getroffen, laat Otto Scherzingzer, Gustav's valet, de koets van het echtpaar voorrijden aan het kasteel om de pasgehuwden naar het buitenverblijf te brengen. De bestuurder, Dieter-Ernst Fahrer zal de koets besturen, terwijl Otto zich terugtrekt in zijn kamer — een zware dagtaak goed volbracht.

Vijftien minuten in de reis ( en vlakbij hun bestemming) springt Udo uit een naaldboom op de snel bewegende koets. Hij voert meteen een aanval uit op Dieter-Ernst Fahrer, en probeert hem van de bok te gooien. Maak een Moedproef voor de koetsier; als deze slaagt is hij niet verrast en kan hij op de aanval reageren met een afweerpoging. In het andere geval wordt hij door Udo van de koets gegooid en breekt hij tijdens de val zijn nek op een rots naast de bevroren weg.

Elke held die binnenin de koets meerijdt tijdens deze aanval, hoort een luide klap en voelt hoe de koets heen en weer schudt wanneer Udo op het dak landt. Indien de koetsier van de koets wordt geworpen horen ze ook nog zijn laatste schreeuw. Indien de koetsier niet verrast wordt, voelen de passagiers

hoe de koets schudt door het gevecht en dan plots en sprong maakt samen met een misselijkmakende schreeuw als de koets over het gebroken lichaam van de koetsier rijdt.

Nadat Udo de bestuurder heeft verwijderd, grijpt hij de teugels en jaagt de paarden op tot aan de rand van de pier aan het bevroren meer. De paarden zijn in paniek doordat ze zijn onmenselijke aanwezigheid voelen en draven op volle snelheid naar de dunne laag ijs die het meer bedekt.

In het zeer onwaarschijnlijke geval dat de koetsier er in slaagt op de koets te blijven, moet hij de teugels loslaten om het gevecht aan te gaan of om terug te vechten tegen de veel grotere kracht van Udo. Ongeacht of de bestuurder de teugels los laat of niet, de aanwezigheid van Udo jaagt de paarden zoveel angst aan dat ze blindelings verder galopperen om te proberen weg te komen van de ondode aanwezigheid. Ze zullen in volle vaart op het meer afdraven. Tenzij ze worden gestopt, wat een moedproef +6 en een lichaamskrachtproef vereist; lopen de paarden over 1D6 +1 gevechtsronden het ijs van het meer op.

Iedereen die van of uit de koets wordt gegooid of valt alvorens deze het meer bereikt moet een behendigheidsproof +2 afleggen met de volgende resultaten:

Uit de koets vallen (of er worden uitgeduwd of geworpen)	
Geslaagd met -3 of minder	Geen levensenergie verlies, maar het slachtoffer wordt achtergelaten en moet (20 - LK) ronden (minuten) rennen alvorens de snel zinkende koets te bereiken.
Geslaagd met -2	Het slachtoffer ondergaat 1D6 +2 schadepunten en wordt achtergelaten. Hij of zij zal gedurende (25-LK) ronden (minuten) rennen alvorens de snel zinkende koets te bereiken.
Geslaagd met -1	Het slachtoffer ondergaat 1D6 +3 schadepunten en wordt achtergelaten. Hij of zij zal gedurende (30-LK) ronden (minuten) rennen alvorens de snel zinkende koets te bereiken.
Geslaagd met 0	Het slachtoffer ondergaat 1D6 +4 schadepunten en wordt achtergelaten. Hij of zij zal gedurende (35-LK) ronden (minuten) rennen alvorens de snel zinkende koets te bereiken.
Gefaald met +1	Het slachtoffer ondergaat 1D6 +5 schadepunten en wordt achtergelaten. Hij of zij zal gedurende (40-LK) ronden (minuten) rennen alvorens de snel zinkende koets te bereiken.
Gefaald met +2	Het slachtoffer ondergaat 1D6 +6 schadepunten en wordt achtergelaten. Hij of zij zal gedurende (45-LK) ronden (minuten) rennen alvorens de snel zinkende koets te bereiken.
Gefaald met +3 of meer	Het slachtoffer ondergaat 1D6 +7 schadepunten en wordt achtergelaten. Hij of zij zal gedurende (50-LK) ronden (minuten) rennen alvorens de snel zinkende koets te bereiken.
Het spreekt vanzelf dat een held die op 0 levensenergie (of lager) komt te staan buiten strijd is en ligt dood te bloeden en te bevriezen op de ijsvlakte. Een held verliest de eerste ronde 1 punt LE, de tweede ronde 2 LE, de derde ronde 3 LE, enz. Als de held lichaamskracht punten onder 0 komt te staan sterft hij of zij. Het leven kan soms hard zijn en de dood is de enige beloning.	

Elk held die op de dak van de koets probeert te klimmen terwijl deze rijdt moet een behendigheidsproof +2 afleggen om de koets te verlaten en daarna twee lichaamskrachtsproeven +4 om zich op het dak te kunnen hijsen. Terwijl de held deze acties probeert te voltooien kan hij of zij geen aanval plaatsen en geen afweerpoging ondernemen. Als de held tijdens eender welk van deze acties valt, consulteer dan de bovenstaande tabel om te weten te komen wat er gebeurt.

Twee succesvolle lichaamskrachtsproeven zijn vereist om op de top van de koets te klimmen. Indien de held daarin slaagt moet hij of zij iedere beurt of wel:

- Een moedproef én een behendigheidsproof afleggen om te proberen te teugels te grijpen, wat enkel kan indien Udo niet meer op de koets is of anders bezig wordt gehouden door een andere held en daardoor niet in staat is dit te verijdelen; of
- een aanval uitvoeren tegen Udo en pogen hem van de koets te stoten of werpen.

Helden mogen proberen van of uit de koets te springen voordat deze het meer inrijdt. Een succesvolle moedproef is vereist om van of uit de koets te springen. Als een held springt, werp dan 1D20 als voor een lichaamskrachtproef en raadpleeg de bovenstaande tabel voor het resultaat, maar halveer de opgelopen schade en negeer het stuk over het achtergelaten worden. Enkel wanneer de proef faalt met een resultaat van 18+ gaat er iets vreselijk fout en moet de volledige regel worden toegepast.

Helden die uit de koets springen kunnen proberen om Victoria en/of Gustav met zich mee te nemen. Een succesvolle aanval is vereist om één van beiden vast te grijpen en mee te slepen.

Als een held springt met iemand anders in de armen, werp dan 1D20 als voor een lichaamskrachtproef en raadpleeg de bovenstaande tabel voor het resultaat, maar verhoog de schade van de val met +1D6.

Als iemand er in slaagt om de koets te stoppen wordt deze persoon het onderwerp van Udo's woede. Alleen wanneer deze held is gedood en er niemand anders komt om hem te bestrijden probeert Udo de paarden en de koets weer naar het bevroren meer te leiden. Daar de paarden in blinde paniek zijn door zijn aanwezigheid, werp je 1D20 om te bepalen hoe de dieren reageren.

1D20	Reactie van de paarden
1-5	De paarden rukken zich los uit hun tuig en rennen instinctief terug naar het von Rudiger paleis.
6-10	De paarden weigeren halsstarrig te bewegen.
11-17	De paarden trappen 1D3 keren naar Udo (Aanval 10) en rukken zich daarna los uit hun tuig. Ze rennen instinctief naar het von Rudiger paleis.
18+	De paarden rennen met grote snelheid op het bevroren meer af waar ze na 1D3 beurten door het ijs zakken.

Als de paarden zichzelf losrukken of weigeren zich te verplaatsen, springt Udo vanaf de bestuurdersbok naar beneden en breekt de deur van de koets. Hij valt dan iedereen binnen de koets aan, en geeft de voorkeur aan het doden van Gustav die aan deze zijde van de koets zit. Hij zal Victoria voor het laatst bewaren. Als hij Gustav kan doden en er geen held is die dit kan proberen te beletten, zal hij Victoria grijpen en proberen te vluchten.

Als de paarden opnieuw op het bevroren meer afstevenen, of nooit zijn gestopt, zal de koets over het ijs gaan en na 1D3 ronden door het dunne ijs zakken en zinken. Het duurt 1D6 +4 ronden vooraleer de koets onder het ijskoude water verdwijnt en de paarden met zich meeslept. De paarden proberen zich te bevrijden — wat lukt bij een resultaat van 1-8 op 1D20.

Als Victoria en Gustav nog steeds in de koets zitten, breekt dit ongeval Victoria's rechterarm en wordt Gustav (als hij de aanval van Udo heeft overleefd) bewusteloos geslagen als zijn hoofd hard met het dak van de koets in contact komt. Als het echtpaar niet gered wordt binnen zeven gevechtsronden (70 seconden) beginnen ze te verdrinken en Victoria kan door het koude-effect en door haar gebroken arm de koetsdeur aan haar kant niet openen (de waterdruk houdt de deur stevig gesloten) en de kant met de afgerukte deur ligt op de bodem van het ijskoude meer.

Tenzij één van de passagiers een venster kunnen stukslaan, moet een held die in de koets zit ook wachten op redding. Als er een raam wordt stukgeslagen stroomt het ijskoude water naar binnen, en kunnen de inzittenden proberen uit de koets te ontsnappen (wat een verzwaring van +8 inhoud op

elke proef zolang ze in het water zijn en zich niet kunnen opwarmen. Om te weerstaan aan de bevriezing moet er een lichaamskrachtproef worden afgelegd. Indien deze faalt moeten er 1D6 schadepunten worden geïncasseerd. Victoria heeft de kracht niet om eender welke van deze proeven uit te voeren en de bewusteloze Gustav zal eveneens moeten gered worden uit de ijzige wateren en van bevriezing.

Elke held die zich nog bovenop de koets bevindt wordt automatisch van het dak worden geworpen alvorens de koets het water inrijdt. Deze held loopt daarbij de normale schade op van een val.

Een held die een zware metalen pantser draagt, zal onmiddellijk wegzinken in het ijsskoude water en moet een lichaamskracht +8 afleggen om te weerstaan aan de bevriezing, gevolgd door een zwemproef (behendigheid) verzwaaard met +1 voor ieder punt BW. Minder zwaar beladen helden gaan niet onmiddellijk zinken maar moeten een lichaamskracht +8 afleggen om te weerstaan aan de bevriezing, gevolgd door een zwemproef (behendigheid) verzwaaard met +1 voor ieder punt BW.

Als een held in de buurt van Udo valt, op het ijs of in het water, zal de razende golem hem of haar proberen onder water te duwen en daar te houden. Als de aanval in het water plaatsvindt, probeert Udo de held te verdrinken. Aangezien Udo een ondoodscheepsel is, hoeft hij niet te ademen om te overleven, hij kan niet verdrinken, hoewel hij kan doen alsof hij zwaar gewond is en verdrinkt.

Als de helden hem negeren en een poging ondernemen om Victoria en/of Gustav (of iemand binnen de koets) te redden, zal Udo hen aanvallen. Als Victoria de vrouw van een andere man verkiest te zijn, verkiest hij om haar te verdrinken. Udo vecht nu met een door razernij ingegeven wreedheid en zal geen poging ondernemen om te vluchten, tenzij hij minder dan 10 punten levensenergie heeft, in dat geval zal hij zich naar de bodem van de meer laat zinken (en daarbij schijnbaar verdrinken) om af te wachten en later nog eens terug te komen. Dit laten we aan de fantasie van de individuele spelmeester over.

---

## DE REDDING VAN VICTORIA EN GUSTAV

---

Terwijl de koets snel zinkt, is er te weinig tijd voor de eventuele redders om uitvoerige plannen te smeden. Iedere ronde dat ze treuzelen worden de daaropvolgende proeven verzwaaard met een cumulatieve +1.

Helden kunnen gebruik maken van touwen als deze gemakkelijk toegankelijk zijn – zoals opgeborgen in een rugzak of schoudertas. Vastgemaakt aan een touw heeft een held wat meer zekerheid dat hij of zij terug zal worden opgetrokken uit het ijzige water. Deze touwen bovenhalen en aan elkaar knopen kost echter 1 ronde – met de bijhorende verzwaring.

Elke reddingspoging vereist dezelfde procedure:

- een lichaamskrachtproef verzwaaard met +6 (en extra verzwaringen per ronde) om te weerstaan aan de bevriezing, gevolgd door,
- een behendigheidspoging (met een verzwaring voor elke ronde getreuzel, zoals hierboven beschreven) en een extra +1 voor elk punt BW en,
- een Aanval om een drenkeling proberen vast te grijpen en te redden,
- een behendigheidspoging +1 om een gered slachtoffer aan de oever te krijgen.

Dit alles neemt twee gevechtsrondes per geslaagde proef in beslag. Een gefaalde proef duurt twee extra gevechtsrondes om na afloop daarvan automatisch te slagen. Elke volledige twee ronden verliest de held 1 punt levensenergie – net als de slachtoffers.

Let er echter op dat elke hulpverlener op het ijs iedere gevechtsronde 1D20 moet werpen en op een resultaat van 18+ eveneens door het ijs zal zakken. Voor elke held die op het ijs staat binnen drie meter van een andere held wordt dit met 2 punten verzwaaard (16+, 14+, 12+ enz.). Als ze dicht genoeg bij de steiger staan of dicht bij vaste grond, mogen ze een Moedproef afleggen in een poging om naar deze veiligheid te duiken. Gedurende deze ronde en 1D6 -2 rondes daarna kunnen dergelijke helden geen assistentie verlenen aan eventuele duikers.

Plat op de ijs gaan liggen om het eigen gewicht te verspreiden vermindert de kans op het breken van het ijs tot 10 op 1D20, maar als dit voorvalt zakken de helden niet meteen door het ijs maar mogen nogmaals 1D20 rollen. Bij een resultaat van 18+ zakken ze alsnog door het ijs, maar anders kraakt het ijs gevaarlijk en moet de held een geslaagde moedproef

afleggen om te blijven liggen en verder te assisteren. Helden die door het ijs vallen lopen het risico dood te gaan door verdrinking en bevriezing.

Veruit de veiligste manier om slachtoffers te redden is met ten minste twee helden een menselijke ketting te vormen op het ijs. In het geval dat het ijs breekt mag de tweede held (gevolgd door alle anderen in de menselijke ketting met een verzwaring van +1 per poging) een lichaamskrachtproef afleggen om het slachtoffer uit het ijswater te halen.

Ondertussen moet de rest van de helden waarschijnlijk de strijd aangaan met een buitenzinnige Udo. Als ze hem snel aanvallen kan hij zich niet mengen in een reddingspoging. Vechten op het ijs geeft een verzwaring van +2 op zowel Aanval als Afweer voor alle betrokken partijen vanwege de gladheid en de gevaarlijke omstandigheden. Alle beweging moet worden gehalveerd en na elke gefaalde afweer of aanval moet een vechter een moedproef afleggen (in de vorm van een evenwichtsoefening) of ten val komen.

---

**Informatie voor de spelmeester:**

Ik heb gekozen voor moed boven behendigheid omdat over het algemeen strijders meer moed dan behendigheid bezitten en omdat moed ook wordt gebruikt om de reactiesnelheid van een held te meten.

---

**Informatie voor de spelmeester:**

De spelmeester moet een gevoel van urgentie en spanning in deze eindstrijd proberen te brengen.

Alle acties moeten snel en zonder bedenktijd worden uitgevoerd om (te) zware proeven te vermijden. Als spelmeester mogen de helden (zonder dat de speeltijd loopt) uitleggen wat ze precies gaan doen in de volgende rondes alvorens de eerste dobbelsteen geworpen wordt. Wees mild en geef iedere gefaalde proef de laagst mogelijke bestraffing ter bevordering van de dappere helden en bestraf de laffere helden op de zwaarst mogelijke manier.

De actie moet snel gaan en zo spannend mogelijk zijn. Laat de dobbelstenen de actie niet vertragen. Als dat toch begint te gebeuren, laat dan de dobbelstenen achterwege en vertel de helden wat er gebeurt: werp zelf af en toe een dobbelsteen en negeer het resultaat maar laat iets spannends gebeuren waar de held wonderwel zonder veel moeite uit kan komen. Indien er te veel mensen beginnen te verdrinken en het avontuur duister en somber wordt in plaats van spannend en plezierig, laat Udo dan van gedachten veranderen en zijn razernij overwinnen om weer terug de vriendelijke golem van weleer te worden en laat hem achter Victoria aan duiken om zowel haar als Gustav met succes boven te krijgen. Daarna kan hij zelfs worden ingezet om verdrinkende helden te redden. Tenslotte – nadat hij ook het laatste slachtoffer heeft gered, zal het lichaam van de golem echter wegzinken naar de bodem van het meer. Lees de mogelijke uitbreidingen hieronder voor verdere gebeurtenissen betreffende de raadselachtige golem.

---

# HET EINDE VAN HET AVONTUUR

**A**ls Victoria dit avontuur overleeft, betaalt zij de helden graag de afgesproken gouden dukaten en is zij hun voor eeuwig dankbaar, net als Gustav als hij het avontuur overleefde.

Als Gustav verdronk, wordt zijn vader verscheurd door woede en verdriet maar hij beschuldigt de helden niet van moord wegens hun betrokkenheid bij de dood van zijn geliefde zoon. Victoria wordt een weduwe en sluit zich aan bij de cult van Hesinde om haar spijt te betuigen voor haar daden. Zij kan zelfs haar oude studie weer opnemen in het kader van dienstbaarheid aan de Twaalf, of een nieuw experiment beginnen. Sommige mensen leren nu eenmaal niet van hun fouten.

Als Gustav het overleeft, herinnert hij zich niets van wat er is gebeurd, behalve dat hij in een vreselijk ongeval betrokken was en bewusteloos werd geslagen toen zijn hoofd tegen een houten koutswand sloeg. Hij gelooft bijna om het even welke verklaring die over het ongeval en de oorzaak en nasleep ervan wordt gegeven (binnen redelijke termen, hij is niet dom!). Hij en zijn familie zullen de helden overladen met accolades die hun een enorm netwerk van krachtige contacten opleveren.

Als de helden hem de waarheid vertellen over Udo, en over het aandeel van Victoria in deze geschiedenis (of als hij dit op de een of andere manier later te

weten komt), vraagt hij de onmiddellijke scheiding aan, zodat haar verleden de goede naam van zijn familie niet besmeurd. De von Bulows zullen worden herleid tot paria's die enkel kunnen overleven dankzij de wezenlijke financiële regeling die Gustav hen in het geheim biedt. Zelfs als hij de waarheid kent blijft hij nog van Victoria houden en zal hij nooit meer hertrouwen.

Als Victoria dit avontuur niet overleeft zal haar geheim vermoedelijk met haar sterven. Gustav zal gedurende een jaar rouwen om haar dood en dan in het huwelijk treden met Justine van Bulow, de nicht van Victoria (als zij niet is vermoord door Udo) of met een andere dame van goede afkomst.

Dit huwelijk is een politiek aantrekkelijk huwelijk, maar geen van beide partners is er echt gelukkig in Beloningen

Indien Victoria en Gustav het ijsmeer overleven mag de spelmeester tot 1.500 avontuurpunten verdelen over de groep, met een maximum van 300 AP per speler. Indien de doelstellingen van dit avontuur niet werden gehaald moet deze beloning worden gehalveerd, en als de helden niets bijdragen aan de gebeurtenissen verdienen ze ook geen avonturenpunten.

Als Udo het avontuur niet overleefde mag de spelmeester iedere held nog eens 50 extra AP toekennen.

---

## MOGELIJKE UITBREIDINGEN

---

- Dankzij hun connectie met Gustav en Victoria krijgen onze Helden met zekerheid meer werk aangeboden, maar of dit altijd een legitieme job is...?

- Misschien hebben de ondernemende helden nog niet het laatste gezien van Udo! Als hij "verdrinkt"

reageerde zijn ondode lichaam misschien door hem in een winterslaap te brengen; en keert hij bij het aanbreken van de volgende lente terug.

- Of misschien keerde de ambitie van Victoria terug en heeft zij de bedoeling om het dode lichaam van Udo of het lichaam van Gustav te reanimeren.

- Bovendien, ieder die de Schlachtel documenten heeft gelezen (ook de helden!) zullen moeten vechten tegen de dwang om hun eigen golem in het leven te roepen en indien ze daarin falen, geobsedeerd raken door het vinden van de benodigde materialen. Dit kan leiden tot een portie interessant rollenspel.

- Of ook nog... als Udo dit avontuur niet overleeft en Dokter Wallenstein komt de betrokkenheid van de helden hierbij te weten, dan zal zijn circus het spoor van de helden beginnen te volgen en in iedere stad of dorp opduiken waar zij gedurende langere tijd verblijven. Hij streeft ernaar wraak te nemen voor de dood van zijn vriend. Eerst zal hij proberen het lichaam van Udo terug te vinden.

Als het naar de bodem van het ijsmeer is gezonken zal hij het terug opvissen – hij heeft daar de nodige middelen voor. Binnen zes maanden nadat hij hem heeft opgevist slaagt hij er in om Udo met succes te reanimeren.

- Zelfs als het lichaam van Udo niet te vinden blijkt te zijn is Dokter Wallenstein een zeer geduldige en intelligente man. Hij zal zijn wraak met grote zorg voorbereiden en nooit betrokken raken in “ongevalletjes” of “vreemde gebeurtenissen.” Zijn wraak zal subtiel en gruwelijk zijn en omvat het aantasten van de goede reputatie van de helden, de dood van enkele van hun geliefden, een vreemde ziekte, enz. Hij kan de helden volgen waar ze maar gaan of staan en er niets dat hem daarvan kan weerhouden.

- Natuurlijk, als Udo dit avontuur door zijn eigen dood te veinzen heeft overleefd en zijn lichaam naar de bodem van het meer liet zinken, zoekt hij zijn eigen wraak. Hij wacht tot de helden Riva hebben verlaten alvorens naar Victoria terug te keren. Zonder de hulp van de helden vermoord hij Gustav, en neemt Victoria gevangen. Udo verbergt zich in een verlaten houthakkershut in het nabijgelegen Salamandergesteente. Spelmeesters kunnen de helden van het incident laten horen en hen laten beslissen wie hier nu echt het monster was. Snellen ze Victoria ter hulp of laten ze haar aan haar lot over? Als de helden niets ondernemen ontsnapt Victoria op een dag maar stort dan te pletter in een diep ravijn. Udo legt de schuld van haar dood bij de helden – zij hebben hem niet bijgestaan toe hij dit nodig had – en zweert wraak. Dat deze alles behalve subtiel zal zijn kan je zelf wel bedenken.

En om af te ronden zijn er nog de Schlachtel documenten.

Er van uitgaande dat dezen in de handen van de helden zijn, is iedere groep aanbidders van de Naamloze geïnteresseerd in deze documenten en deze geheimzinnige groepen zullen er alles aan doen om dezen in hun macht te krijgen. Veel van deze cultisten bekleden hoge functies in stadsraden of in de vele legereenheden en dit kan het leven van de helden er niet gemakkelijker op maken.

# APPENDIX

---

## DE SCHACHTEL DOCUMENTEN

---

### DAGBOEK 1

Dit dagboek is eigendom van Dokter Jacob Schachtel, Gareth

*Winnidag 23, Rajja, 7 na Hal*

*De gehele wetenschappelijk filosofische wereld is gebaseerd op het fundamentele uitgangspunt dat de mens het zichzelf verplicht is de Waarheid na te jagen als ware het een wild beest dat leeft in de wouden der onwetendheid. Ik vind het moeilijk deze beperking van ons intellect te aanvaarden en zou liever willen voorstellen dat het zelfs zo is, dat de schepping van Waarheid binnen ons eigen vermogen ligt.*

*Er zijn momenten waarop er een kracht in de duisternis van mijn innerlijk klopt die ik sterk genoeg acht om een werkelijkheid te scheppen waar er voorheen geen bestaan heeft. Het feit dat wij reeds over het vermogen beschikken om de wetten van de natuur te veranderen of ongedaan te maken, maakt ons op zijn minst tot haar gelijken.*

*Ik geloof dat wij er ook voor kunnen kiezen nog meer eigen wetten te maken die los staan van de bestaande wetmatigheden in de Natuur.*

*Rhalsdag 2 Isa, 8 na Hal*

*Terwijl het voor anderen voldoende is in de huid van de natuur te priemen, haar ledematen te beschrijven en de haren op haar vacht te tellen, zal ik daarentegen niet tevreden zijn totdat ik de macht bezit om door te dringen tot haar aller binnenste, totdat ik het geweten geworden ben die haar wilskracht bestuurt ten dienste van de mensheid. De dood, ziekten, en 's mens wanhoop zullen uit de wereld worden verbannen en de Mens zal meer gaan lijken op het beeld van zijn Schepper.*

*Ik kan mezelf niet langer tevreden stellen met het soort wetenschap waarmee mijn collega's zich bezighouden en, zoals zij dat doen, met turen naar het schemerachtige rijk van natuurlijke verschijnselen om dan verslag uit te brengen van de activiteiten die zich daar afspelen.*

*Hoewel ik niet pretendeer geheel doorkneed te zijn in de traditionele kennis van de Natuur, weet ik genoeg om te beseffen dat het pad naar verlichting niet in die richting ligt, maar dat het door landschappen gaat waar alleen de reiziger doorheen mag die de krachten van de schepping van het leven kan bedwingen.*

*Zo moet het ook met de wetenschap gaan, en ik ben alleszins van plan de fundamentele krachten van het leven te bestuderen teneinde ze naar de wil van de Mens te buigen..*

## NOTA AANGETROFFEN IN DAGBOEK 1

Dit dagboek is eigendom van Dokter Jacob Schneider, Angbar

*Praiosdag 30 Travia, 9 na Hal*

*Er bestaat ruimschoots bewijsmateriaal dat een elektrische kracht die binnen het lichaam wordt opgewekt, wellicht door een chemisch proces of door frictie van celweefsel, inwerkt op de mechanische vermogens van het lichaam om de functies daarvan te versnellen. Er zijn delen van de hersenen die slechts verantwoordelijk zijn voor specifieke bewegingen van het lichaam en daarvan heb ik er zelf enkele geactiveerd door het toedienen van stroomstoten.*

---

## HET WERK VAN DOKTER JACOB ENTESANG (EN ZIJN ALIASSEN)

---

## DAGBOEK 2

Het volgende dagboek is eigendom van Dokter Jacob Entesang, Angbar

*Aardedag 7 Firun, 12 na Hal*

*De Naamloze is in het strijdperk getreden en ik voel mij in deze wisselwerking van krachten als een insect te midden een vreselijke storm. Onbewust van de komende strijd was ik met mijn studies op een punt gekomen waarop ik me kon gaan bezighouden met het toepassen van mijn technieken op een menselijke foetus. Ik had in het geheim een kadaver verkregen dat minder dan een uur tevoren had opgehouden te bestaan onder Boron's oog, na ruim tien weken in de moederschoot te hebben verbleven.*

*Marktdag 8 Firun, 12 na Hal*

*Het oude verlaten kasteel buiten de stad, nu verworden tot een ruïne zal mijn laboratorium worden. Vele ondergrondse kamers zijn nog in goede staat en er is niemand die mij daar zal komen storen.*

*Praiosdag 9 Firun, 12 na Hal*

*Ik werkte zo snel en precies als mogelijk en bracht een bloed infuus aan bij de foetus. Het bloed stroomde door een apparaat dat lucht aanvoert en de kwalijke geuren en dampen afvoert. Tegelijkertijd onderwierp ik de foetus aan de prikkels van de elementen. Uren gingen voorbij en ik vermoed dat ik enkele keren de strijd tegen mijn vermoeidheid heb verloren...*

*Toen ik de laatste keer wakker schoot, was ik ontsteld door mijn onzorgvuldigheid. Hetgeen ik zag door de wirwar van draden was afschuwelijk. Het lijkeje was gezwollen tot tweemaal zijn normale grootte en was nu een vormeloze massa geworden van sponsachtig, doorzichtig weefsel, waar een weezinwekkende gloed van uitstraalde.*

*Het verwarde netwerk van bloedvaten en interne organen pulde uit en trok zich dan weer samen, terwijl de bloederige vloeistof door het lichaam stuwde. Er was in het geheel niets menselijks meer aan het opgeblazen, gelatine achtige ding dat vochtig voor mij lag te pulseren.*

*Afschuw welde op uit de donkerste holtes van mijn gemoed en een verstilde schreeuw van pure walging en terreur weerklonk schrill in mijn hoofd. Terwijl ik er naar stond te staren, begonnen er structuren binnen in het lijk uit elkaar te vallen en hun pulp achtige inhoud verspreidde zich onder de trillende bundel van huid. Ik was niet in staat mijn walging te bedwingen en klampte me vast aan de tafel; waardoor deze omviel en het object op de grond terecht kwam, waar het uit elkaar spatte.*

*Ik greep naar de lamp, gooide deze op de grond en strompelde de kamer uit terwijl de vlammen achter me hoog oplaaiden.*

Dit dagboek eindigt met nota's over de tocht naar Ferdok en het begin van de bouw van een nieuw laboratorium, nu blijkbaar in de ruïnes van een afgebrand herenhuis dat afgezonderd staat buiten de muren van de stad.



## DAGBOEK 3

Het volgende dagboek is eigendom van Dokter Jacob Entesang, Ferdok

Vrijdag 6 Hesinde, 14 na Hal

*Ik heb mijn helpers gevonden. Beter gezegd, één van hen heeft mij gevonden. Ik zat in een sombere bui uit het raam te kijken naar de lichtjes van de boten aan de werf toen ik schichtige bewegingen waarnam tussen de schaduwen van de dokken.*

*Toen ontwaarde ik de donkere gedaante van iemand die op vreemde wijze in de richting van mijn huis liep. Toen ik mijn deur opende om te kijken wie er aan het rond sluipen was, schoot er een gebochelde menselijke gedaante langs me heen. Of het nu een bedelaar was, of een schurk, zeker was dat hij een zeer onplezierig uiterlijk had, scrofuleus en met een ziekelijke bleke huidskleur. Hij had een soort van blik waar lankmoedige mensen voor smelten.*

*Igor, zoals mijn gast zich laat noemen – veel meer dan enkele grommerige geluiden produceert de sukkel niet – zal mij en mijn tweede handlanger assisteren bij onze respectievelijke taken.*

*Mijn tweede handlanger heb ik voorzien van valse papieren om hem te beschermen tegen de bemoeizucht van wetsdienaar Klippel en zijn papieren bende. Hij zal mij voorzien van nieuwe grondstoffen voor mijn experimenten. Hij heeft reeds bewezen daartoe in staat te zijn.*

Waterdag 16 Ingerimm, 13 na Hal

*Zodra ik op bed lag, ben ik in een diepe slaap gevallen. Ik moet een paar uur geslapen hebben, toen ik plotseling door een ijsingwekkende schreeuw – die het bloed deed stollen in mijn aderen – wakker werd.*

*Ik was niet in staat mijn bevende ledematen van de matras te verheffen.. Het geschreeuw ging onophoudelijk door en uiteindelijk dwong ik mijn voeten op de grond te staan en besepte toen dat dit geschreeuw onmogelijk door een menselijke keel kon worden voortgebracht. Maar het verbrijzelde en vervormde strottenhoofd van iemand die eens was opgehangen kon wellicht zo'n lawaai maken.*

*Ik pakte een olielamp en stak hem aan. Terwijl ik vocht tegen de angst die mijn keel toe kneep stapte ik het laboratorium binnen. Het eerste dat ik zag was het van angst vertrokken maar geluidloze gezicht van Igor die op de grond lag. Toen draaide ik me om naar operatietafel waar het karkas lag. Ik keek neer op het dode gezicht dat tussen het web van draden lag. De ogen waren opengesperd en staarden op huiveringwekkende wijze voor zich uit en de mond stond wijd open alsof hij gaapte. Daar kwam het onzalige geluid uit!*

*Ik ging de bedrading na maar kon geen uitleg vinden voor dit angstaanjagende verschijnsel. Wat kon bij dit dode wezen zo een ellende bewerkstelligen? Een gevoel van wanhoop maakte zich van mij meester terwijl ik langzaam de verschillende apparaten los koppelde. Toen ik halverwege was werd het plotseling stil in de kamer en de ogen van het karkas sloten zich.*

Marktdag 8 Hesinde, 13 na Hal

*Ik word tegelijkertijd bemoedigd en verontrust door het buitengewoon hoge tempo waarmee het schepsel vooruitgaat. De ontsteking is bijna genezen en zijn kracht neemt met de dag toe. Met enige hulp kan het wezen nu staan en het is begonnen moeizaam heen en weer te schuifelen. Het heeft nog geen blijk gegeven dat het zich buiten de begrenzingen van het laboratorium zou willen wagen.*

*Adam, zoals ik mijn schepping heb gedoopt heeft vandaag ook gesproken en zijn retoriek liet mijn bloed bevrozen. Heb ik U dan, mijn schepper, gevraagd mij uit de aardse klei tot mens te kneden? Heb ik u aangespoord mij uit de duisternis omhoog te trekken?«*

*Rohalsdag 10 Hesinde, 13 na Hal*

*Had ik maar een opening gemaakt naar de vertrekken van het schepsel. Het is opgehouden met de geluiden die ik zowel aandoenlijk als verontrustend vond.*

*Nu beperkt het zich tot een incidenteel gegrom of gemurmel, net als Igor. Als ik mijn oor tegen de deur gedrukt houd, kan ik het aan de andere kant horen rondschuiven en bewegen. Maar als ik de deur probeer open te maken, dondert het met zo'n venijn en woede uit de duisternis in mijn richting dat ik voor mijn leven vrees.*

*Waterdag 12 Hesinde, 13 na Hal*

*Bij Boron, wat een creatuur heb ik op de wereld losgelaten! Ik had wel verwacht dat het waagstuk van vandaag onaangenaam zou zijn, maar niet deze nachtmerrie. Toen ik naar zijn vertrekken ging kon ik geen spoor van mijn schepping aantreffen. Zijn vertrekken waren leeg en toen ik naar de achterkamer liep, trof ik daar een schouwspel aan dat het bloed in mijn aderen deed stollen. Het monster zat op zijn hurken en wiegde zacht heen en weer. Over de stenen vloer verspreid lagen de in staat van ontbinding verkerende overblijfselen van mijn grondstoffen, grof gescheurd en gebroken. Het monster draaide zijn hoofd om toen hij mijn aanwezigheid voelde en ik staarde in diepe walging naar het ding dat hij in zijn armen wiegde.*

*Daar lag de meest afzichtelijke bespotting van de menselijke vorm die men zich maar kan voorstellen. De rottende ledematen waren met twijndraad dat door het sponsachtige vlees sneed aaneengeregen. Het hoofd was dat van een jong mensje; het was zwart van verrotting en hing tegen de naakte borst van het schepsel aan. De gal brandde in mijn keel toen ik de kamer uit vluchtte en ik hield slechts stil om de buitenste deur stevig te vergrendelen.*

---

**TIJDLIJN DER GEBEURTENISSEN**


---

**Firun 3, 11 na Hal**

*12.00 Uur* De helden ontmoeten Victoria en Udo in het park (Scène 1).

*05.00 Uur* Als de helden Udo volgen tot aan zijn schuilplaats, vlucht »het monster« weg en begeeft zich naar Dokter Wallenstein's Reizend Circus (Scène 4). Anders slaapt Udo in zijn schuilplaats.

*12.00 Uur* De helden ontmoeten Victoria (Scène 2)

**Firun 4, 11 na Hal**

*03.00 Uur* Udo bezoekt één van de helden in zijn kamer en verklaart zijn situatie (Scène 5).

*03.30 Uur* Udo is terug in zijn schuilplaats (Scène 3).

*07.00 Uur* De von Bulow familie vertrekken voor een avond in de opera om een voorstelling bij te wonen van »De barbaar van Sevilla« en laten Victoria alleen thuis waar ze de komst van de helden afwacht.

*08.00 Uur* De helden komen aan bij het huis van de von Bulow familie (Scène 6).

*11.30 Uur* Udo sluipt binnen en voert een aanval uit op de aanwezigen. Daarna vlucht hij naar zijn huidige schuilplaats.

*12.30 Uur* De von Bulow familie keert terug naar huis.

**Firun 5-15, 11 na Hal**

Udo keert niet terug. De helden kunnen deze tijd best benutten om uit te rusten en te genezen, of ze kunnen (vruchteloos) proberen om Udo op te sporen.

**Firun 16, 11 na Hal**

Udo arriveert bij het von Rüdiger kasteel en sluipt binnen. Hij verbergt gedurende de nacht op de zolder en bereid zich voor om Victoria te terroriseren (scène 7).

**Firun 17, 11 na Hal**

*08.00 Uur* Victoria en haar familie komen aan op het von Rüdiger landgoed.

*Middag* De helden komen aan op het von Rüdiger kasteel en een lichte maaltijd wordt geserveerd. Andere overnachtende gasten beginnen aan te komen (zie gastenlijst).

*02.00 Uur* Victoria en Gustav tonen de helden hun

huwelijksverblijf, gelegen op ongeveer twee kilometer ten noorden van het kasteel. De helden moet beginnen met de voorbereiding van hun valstrikken voor »het monster.«

*06.00 Uur* Het avondmaal wordt geserveerd in de kamers van de helden (de eetkamer wordt voorbereid voor de bruiloft). De eerste sneeuw van de dag begint te vallen.

*08.00 Uur* De wind neemt toe in snelheid en hevigheid. De nu hevige sneeuwval transformeert zich al gauw tot een huilende storm.

*Middernacht* Eén van de helden ontwaakt en ziet hoe Udo hem door zijn slaapkamerraam aanstaart. Zo plotseling als hij verschijnt, verdwijnt Udo.

**Firun 18, 11 na Hal (Dag van het huwelijk)**

*09.00 Uur* Victoria ontwaakt om een boeket van lelies op haar kamer te vinden, ondanks het feit dat alle ramen en deuren op slot waren.

*Middag* Victoria en Gustav treden in het huwelijk in de kapel van de familie (scène 9).

*13.00 Uur* Het huwelijksfeest opent met een aria uit »De barbaar van Sevilla,« gezongen door de zeer bekende sopraan Devine Sabatini (scène 9). Daarna wordt er gedanst en worden er grappige en interessante anekdotes over de jeugd van de nieuw gehuwden verteld.

*17.00 Uur* De eerste gang van het avondmaal wordt geserveerd. Victoria onthult haar lugubere "maaltijd" (Scène 10). Dit brengt een schok teweeg onder de gasten. Victoria blijft echter ongewoon kalm.

*20.00 Uur* De tweede gang van het avondmaal wordt geserveerd. Het dansen gaat vrolijk verder, ondanks de flauwe »grap« met Victoria's eerste gang (scène 11).

*22.30 Uur* Klagend over hoofdpijn neemt Justine afscheid en verlaat het bal om zich op haar kamer terug te trekken en te rusten. Als de helden haar niet in de gaten houden of haar niet beschermen volgt Udo haar naar haar kamer en vermoordt haar, om zich daarna terug te gaan verbergen (scène 11).

*23.00 Uur* Als Udo Justine heeft gedood, ontdekt Victoria het lichaam van haar nichtje in haar persoonlijke kamer. Geschokt door deze moord vertrekken zij en Gustav onmiddellijk op hun huwelijksreis naar hun buitenverblijf (Scène 12).

*23.20 Uur* Udo valt de koets aan (Scène 12)

---

## ONTMOET DE AUTORITEITEN

---

Als de stadswacht of de militie in dit avontuur worden bijeengeroepen, zullen 1D6 -2 (1-4) van deze openbare ordehandhavers na 2D6 +4 gevechtsronden komen opdraven. Wanneer ze iemand arresteren wordt er voor een eerste vergrijp een direct te innen boete van 25 stuivers in administratieve kosten opgelegd wegens verstoring van de openbare orde – meer als het om een ernstig vergrijp gaat. Voor een tweede overtreding wordt dit 50 stuivers, en voor een derde vergrijp zelfs 75 stuivers.

De minder erge inbreuken (zoals een straatgevecht) eindigen altijd met onmiddellijke arrestatie en een

nacht in de cel, met bijhorende administratieve kosten en vergoedingen voor aangerichte schade.

Een vierde vergrijp betekent ook onmiddellijke arrestatie, een verblijf in het schandblok en een paar nachten in de cel, gevolgd door een hoorzitting voor een magistraat in dienst van de gemeentelijke autoriteiten. Wanneer iemand schuldig wordt bevonden zal de straf 3D6 dagen opsluiting met werkstraf en een boete van (50 – dagen werkstraf) daalders. Als er niet kan worden betaald is iedere ontbrekende daalder een extra dag werkkamp waard.

---

## DE AUTORITEITEN IN DIT AVONTUUR

---

Als de helden de stadswacht op de hoogte brengen van Victoria's probleem stuurt de Wachtcommandant een groep van 1D6 +1 stadswachten onder de leiding van een ervaren sergeant om het creatuur te vangen. Dit gebeurt echter alleen maar als één van de helden er in slaagt om een charismaproef +4 af te leggen (slechts één poging toegestaan) om de autoriteiten van de ernst van de situatie te overtuigen van de benarde toestand van één van Riva's meer vooraanstaande burgers. Als de helden hen ook op de hoogte brengen van de achtergrond van zowel Victoria als Udo, (als ze deze op dit ogenblik reeds kennen) wordt hun verhaal afgedaan als een overdrijving. Bovendien is de stadswacht niet in staat Victoria in beschermende hechtenis te nemen aangezien deze »feiten« zich buiten hun ambtsgebied hebben voorgedaan en Havena een vrijstad is waar ze geen jurisdictie hebben.

Udo zal vechten tot de dood om te verhinderen dat hij wordt gevangen genomen (maar ook nu zal hij zich inhouden om geen onschuldigen te doden). Als hij op de een of andere manier toch wordt gevangen, is er een kans van 1-15 op 1D20 dat de roddels over zijn bestaan zowel de reputatie van de familie von Rudiger en von Bulow zullen treffen en hun positie in de stad bedreigen, wat een averechts effect zal hebben op de economie. Beide families zullen een fors bedrag moeten neertellen om troubadours en dichters in te huren om hun reputatie wijd en zijd op te hemelen. Dat is iets waar de von Rudigers

weinig moeite mee hebben, maar de familie von Bulow is niet zo rijk dat ze zich zulks kan veroorloven. Als de situatie niet uit de hand loopt kan het huwelijk doorgaan zoals gepland, maar in het ergste geval zal de verbintenis tussen Gustav von Rudiger en Victoria von Bulow worden afgezegd en zullen beide families vijanden worden, wat niet goed zal eindigen voor de von Bulows. Ook de reputatie van de helden zal hier niet ongeschonden uitkomen en zij zullen heel wat heldendaden moeten verrichten om hun blazoens weer op te poetsen. De von Rudigers beschikken over meer dan voldoende invloed om hen tot Persona Non Grata te maken in Noord-Avonturië en in het ganse Middenrijk.

Ook Dokter Wallenstein zal een onderdeel gaan vormen van de fluistercampagne tegen de helden en dezen zullen te pas en te onpas moeten afrekenen met onverwachte aanvallen van onbekende personen die een ereschuld hebben bij de Dokter.

Voorts reist het woord van mond tot mond sneller dan de helden zich kunnen verplaatsen en zodra hun verblijfplaats bekend wordt zal Udo er alles aan doen om met hen af te rekenen.

De terugslag van deze gebeurtenissen hebben verregaande gevolgen die te veel plaats innemen om hier te beschrijven en worden dus aan de discretie van de spelmeester overgelaten.

---

## DE STADSWACHT VAN RIVA

---

### Informatie voor de spelmeester:

Deze agenten zijn meesterfiguren die je te pas en onpas kan heropvoeren (met een andere naam) in je andere avonturen. Ze duiken op daar waar ze nodig zijn.

---

### KAPITEIN SAMUEL HAUPTMANN (GRAAD: 11)

MO:	14	AV:	17
SL:	13	AW:	14
CH:	11	TP:	1D6 +4 (zwaard) 1D6 +1 (dolk)
BE:	13	BW:	4
LK:	15	LE:	72
WN:	14	ASP:	00
MK:	25	Mb:	12

#### Talenkennis::

Spreektaal: Garethisch [Svelltenland] (SL -2), Alaani, (SL +3), Nujuka (SL +3), Thorwaals (SL +3), Rogolan (SL +3), Isdira (SL +3)  
Schrijftaal: Kusliker tekens (Svelltenland)

#### Bezittingen:

zwaard, dolk, stadswacht uniform met insigne, maliënkolder, ijzeren schild, lantaarn, lampenolie (1 liter), doos met 15 sigaren, vuursteen en staal, beurs met 5 dukaten, 2 daalders, 5 stuivers, 40 kreuzers)

#### Achtergrond:

Kapitein Samuel Hauptmann is de commandant van de stadswacht. De stadswacht is alles wat hij ooit heeft gekend en hij brengt nu de vuile trucs die hij geleerd als een straatagent mee in zijn nieuwe rol. De reden dat de rijken zo rijk waren, redeneerde Hauptmann altijd, was omdat ze erin slaagden om minder geld te besteden. Neem laarzen, bijvoorbeeld. Hij verdiende achtendertig dukaten per maand, vermeerderd met vergoedingen voor extra diensten. Een echt goed paar lederen laarzen kosten vijftig daalders. Maar een betaalbare paar laarzen, die vijf daalders kosten, waren soort van OK voor een seizoen of twee en lekten dan als de hel wanneer de kartonnen zool het begaf. Dat waren het soort laarzen dat Hauptmann altijd had gekocht, en droeg

totdat de zolen zo dun waren dat hij kon vertellen waar hij was in Riva op een mistige nacht door het gevoel van de kasseien. Maar het ding was dat goede laarzen jaren en jaren meegingen. Een man die vijftig daalders kon besteden had een paar laarzen die zijn voeten over tien jaar tijd nog steeds droog zouden houden terwijl de arme man die zich alleen goedkope laarzen veroorloven kon in dezelfde tijd een honderdtal daalders aan laarzen had besteed en natte voeten zou hebben. Dit was de theorie van de 'Laars' van kapitein Samuel Hauptmann in verband met sociaaleconomische oneerlijkheid. Hij zorgt er nu ook voor dat deze trucs en wetenswaardigheden worden aangeleerd aan de nieuwe rekruten.

Onder Hauptmann, heeft de stadswacht zijn positie versterkt, en heel wat vijanden gemaakt die het vroeger veel makkelijker hadden om hun misdaden te begaan. In zijn tijd in de stadswacht heeft hij de rijkste vrouw in Riva, Dame Silvia, gehuwd en heeft een zoon met haar, de jonge Sam. Sinds de geboorte van zijn zoon, heeft Hauptmann een nieuwe opdracht in zijn leven ontdekt: aankomst thuis elke dag om zes uur precies om aan zijn zoon voor te lezen uit het boek »Waar is mijn koe?« De jonge Sam (nu zes jaar oud) kan niet alleen lezen, maar is al heel gevorderd en nu leest aan zijn vader voor. Hij blijkt ook zeer geïnteresseerd in de studie van poep en het lezen van veel boeken geschreven door ene Juffrouw Felicity Winn, die hij »juffrouw poep« noemt, en die heeft ook boeken geschreven als »Waar is mijn koe?« »De wereld van Poep,« en »Het kleine eendje dat dacht dat hij een olifant was.«

*Heer Roest tegenover Kapitein Hauptmann nadat deze hem zonder zijn titel 'Heer' aansprak. "U, 'meneer' Hauptmann, bent geen heer. Alvorens tot de adel te behoren moet men een etmaal doorbrengen in bepantsering..." "Bijna elke dag en nacht van mijn leven," onderbrak Hauptmann hem. "Een man die zijn pantser niet draagt is het de volgende ochtend kwijt." "...In gebed "zei Heer Roest met een sneer. "Yep," sprak Hauptmann." Er gaat geen dag voorbij zonder dat ik bid: Bij de Twaalf, ik hoop deze dag levend door te komen." " - en hij moet zichzelf hebben bewezen in een gevecht tegen andere geofende mannen, kapitein! Niet tegenover tuig van de straat!" Hauptmann rolde*

*zijn mouwen op en balde zijn vuisten "Misschien is dit niet het beste moment 'Heer' Roest, maar als iemand hier even uw jas wil bij houden, kan ik wel vijf seconden missen in mijn drukke dag..."*

### SERGEANT WILLIE WACHTEL

(graad 8)

MO: 15 AV: 15  
 SL: 12 AW: 12  
 CH: 15 TP: 1D6 +4  
 BE: 12 BW: 4  
 LK: 15 LE: 64  
 WN: 12 ASP: 00  
 MK: 22 Mb: 5

#### Talenkennis::

Spreektaal: Garethisch [Svelltenland] (SL -2), Thorwaals (SL +2), Rogolan (SL +1), Isdira (SL +3)  
 Schrijftaal: Kusliker tekens (Svelltenland)

#### Bezittingen::

Zwaard, maliënkolder, Houten schild met ijzeren rand, stadswacht uniform met insigne, vuursteen en staal, beurs met 7 dukaten, 25 daalders, 15 stuivers, 40 kruzers).

#### Achtergrond::

Sergeant Wachtel wordt door nieuwkomers in de stad ook vaak beschouwd als niet-bedreigend, en dat is een gevaarlijke conclusie als je de ongelukkige bent die zijn eerlijke natuur teleurstelt. Nieuwkomers denken van Wachtel soms dat hij wat simpel is en niet al te slim; hun fout is echter te vinden in het verwarren van »eenvoudig« met »dom«. Willie Wachtels eenvoud is een natuurlijke dekmantel voor zijn geslepenheid. Hij vertrouwt Hauptmann en zijn agenten toe dat hij wil dat de mensen de wet gehoorzamen omdat het de wet is, niet omdat Sergeant Wachtel goed is in het geven van bevelen, en dat hij tevreden is met zijn werk waarin hij een bel moet luiden en schreeuwen dat alles goed is (uiteraard op voorwaarde dat 'alles goed is). Wachtel is dus de stereotiepe »perfecte« politieagent; totaal eerlijk, rechts- en gezagsgetrouw en vastbesloten op goede voet te staan met iedereen. Mensen van alle soorten kunnen het niet helpen zich te willen gedragen in zijn aanwezigheid.

### STADSWACHTER (MENS GRAAD 5)

MO: 14 AV: 10  
 SL: 12 AW: 8  
 CH: 10 TP: 1D6 +4 (kort zwaard)  
 1D6 +1 (dolk)  
 1D6 +1 (knuppel)  
 BE: 12 BW: 3  
 LK: 12 LE: 52  
 WN: 11 ASP: 00  
 MK: 17 Mb: 8

#### Talenkennis::

Spreektaal: Garethisch [Svelltenland] (SL -2), Thorwaals (SL +3), Rogolan (SL +3), Isdira (SL +3)  
 Schrijftaal: Kusliker Helden (Svelltenland)

#### Bezittingen::

Kort zwaard, dolk, knuppel, lederen kuras, lantaarn (bevestigd aan een drie meter lange draagstok), lamp olie (1 liter), stadswacht uniform met insigne, beurs met 4 dukaten, 2 daalders, 2 stuivers, 10 kruzers).

#### Speciale regel:

##### Wetsvertegenwoordiger:

Deze mannen vertegenwoordigen de lokale wetgeving en haar handhaving. Hoewel hun koperen insigne hun een zekere autoriteit verleent, kan dit ook een ernstige last worden wanneer puntje bij paaltje komt en zij die beëdigd zijn om de bevolking te dienen en beschermen ook daadwerkelijk hun eed getrouw moeten zijn en de mensen rondom hen enige dienstbaarheid en bescherming verwachten. En triest maar waar, het glimmende insigne is ook een excellente schietschijf. Vertegenwoordigers van de wet hebben alle middelen en manschappen van hun agentschap achter zich staan (in sommige gevallen zelfs ver achter zich...), tenminste binnen hun rechtsgebied. Hun gezag geeft hen een bonus van -4 op alle proeven die binnen de grenzen van hun ambt vallen, maar enkel en alleen als het de omgang betreft met personen die hun ambt ook respecteren.

#### Achtergrond::

De Stadswacht van Riva werd opgericht in 56 voor Hal door graaf Uwethorn, de Eerste van Zijn Naam. Zij hadden een volledige lederen uitrusting en droegen een koperen schild op hun borstkas met daarop het inschrift (geschreven in de klassieke taal): »Fa-

bricati Diem, Pvncti Agvnt Celeriter« (»Maak zelf je dag, de momenten gaan snel voorbij,« het motto van de geliefde graaf Uwethorn.

Vier dagen later werd de graaf vermoord door zijn eigen zoon en deze noemde zich Uwethorn, de Tweede van Zijn Naam (ongetwijfeld ter nagedachtenis van zijn betreurde vader). Aangezien hij weinig interesse had in het handhaven van een politiemacht, verslechterde de uitrusting van de stadswacht snel. De publieke opinie van de stadswacht liep al niet zo hoog op en bereikte een dieptepunt toen hun commandant, die het publiek had verteld het recht niet in eigen handen nemen, werd betrapt op diefstal en met een zware steen aan zijn voeten gebonden in Ifirn's Oceaan werd gedumpt. Zijn laatste schreeuw was »als het niet in onze handen is, in wiens handen is het dan?« De gilden begonnen hun eigen politiemacht op te richten en de stadswacht

werd steeds minder relevant.

Dit veranderde enkele jaren geleden toen agent Willie Wachtel toetrad en samen met de wacht de stad redde van een draak. Na de vernietiging van hun wachtlokaal verhuisde de stadswacht naar grotere gebouwen, verspreid over vier locaties in Riva en begon met het werven van nieuwe leden, vooral van etnische minderheden zoals dwergen, elfen en tovenaars. Toen ze enige tijd later ook nog eens de burgemeester (getiteld de patriciër) redden van een aanslag besloot deze om hun meer middelen en meer vrijheden te gunnen. Onder de kundige leiding van kapitein Hauptmann en sergeant Willie Wachtel is de stadswacht uitgegroeid tot een kundige politiemacht, die meer doet dan enkel misdadigers arresteren. Ze doen ook aan preventie en onderzoekt criminele organisaties.

## -De eed van de stadswacht-

Ik, (naam rekrut)

zweer plechtig bij (naam van de god van de rekruts keuze) om de wetten en verordeningen van (stad of nederzetting) te handhaven.

-Ik zal:

Het publieke belang dienen.

Misdadigers achtervolgen en onschuldigen beschermen.

De onderdanen van (heerser) verdedigen en ben zo nodig bereid mijn leven te geven indien dit nodig zou blijken in de uitvoering van mijn ambt.

Mijn functie uitoefenen zonder vrees en zonder rekening te houden met mijn persoonlijke veiligheid, de gedachte waaraan (genoemde god) mij zal vrijwaren.

Zo helpe mij (genoemde god) en moge de Twaalf onze (heerser) zegenen en bijstaan!

## DE MEESTERFIGUREN

**VICTORIA VON BULOW (GRAAD 8)**

MO:	13	AV:	12
SL:	16	AW:	14
CH:	12	TP:	1D6 +3 (rapier) 1D6 +1 (lh dolk) 1D6 +3 (kruisboog)
BE:	14	BW:	1
LK:	9	LE:	58
WN:	11	ASP:	00
MK:	20	Mb:	6

*Talenkennis::*

Spreektaal: Garethisch [Noord-Avonturië] (SL -2), Alaani, (SL +3), Nujuka (SL +3), Thorwaals (SL +3)  
Schrijftaal: Kusliker tekens (Svelltenland, Thorwal)

*Bezittingen::*

Rapier; linkshandige dolk; lichte kruisboog (met 10 ijzer getipte pijlen om Udo te kwetsen); Edelvrouwe's kleding (4 sets); 100 GD (minstens); 10 GD in munten van kleinere waarde; zij draagt juwelen ter waarde van 60 GD; en heeft een persoonlijke bediende en 1D6 aanbidders die ze allemaal heeft afgewezen; 4 heil dranken; 10 slaapverwekkende dranken (schadelijk bij veelvuldig gebruik) beroeps materialen: apotheker/kapper/chirurg; medische instrumenten; 20 leerboeken over medicijnen en geneeskunde; schrijfgerei; paard met zadel en tuig.

Speciale regels:*Adel:*

Als edelvrouwe hanteert Victoria heel veel macht; je familie bezit en controleert grote landgoederen, maakt de wetten en huwt of strijd onderling met andere edelen om nog meer macht en rijkdom te vergaren. Victoria's fortuin kwam haar toe na de dood van haar vader. Victoria behoort echter niet tot de meest verachtelijke soort van edelen; alhoewel zij de erfgenaam is van de titel en de akten van de landgoederen in haar bezit heeft; was zij oorspronkelijk niet van plan haar verdere leven niets te doen behalve leven van haar status en het bijwonen van een eindeloze serie van feesten en gala's; Victoria is niet het soort van edelvrouwe dat zich boven de lagere klassen verheven voelt en handelt daar ook naar. Zij is het soort waarvan de mensen verbaasd weg lopen

met de woorden: »Zij sprak me aan en... schudde mijn hand; zeer gracieus! Ik zal deze hand nooit meer wassen..«

*Rijke persoon:*

Victoria heeft geld in overvloed. Niet alleen draagt ze steeds een aardige som met zich mee, zij heeft zowat overal in Avonturië — tenminste in steden en grote dorpen — toegang tot grote geldsommen en verdient geld op dagdagelijkse basis door de handelscontracten van haar familie. Ze houdt er een weelderige levensstijl op na die haar soms tot een doelwit maken van diegenen die willen hebben wat zij heeft.

*Achtergrondverhaal:*

Victoria is 165 halfvingers groot, met golvende donker bruin haar en blauwe ogen. Ooit vurig en ambitieus, hebben haar experimenten en ervaringen bijna al haar wilskracht afgevoerd, en zij verlangt nu enkel nog naar het beschermde leven van een getrouwde vrouw van adel. Victoria zou liever sterven dan dat Gustav of haar eigen familie de waarheid ontdekken over Udo. Aangezien het schepsel niet kon instemmen met haar aanbod om voor hem een levenspartner te maken (de belediging waarvoor hij haar sloeg), voelt Victoria dat ze geen andere toevlucht meer heeft dan haar creatie definitief te laten doden. Ze hoopt dat de helden dit voor haar zullen doen. Als dat niet het geval is, zal ze het zelf proberen. Meer informatie over Victoria vindt u in de rest van het avontuur.

**GUSTAV VON RUDIGER (GRAAD 8)**

MO:	14	AV:	14
SL:	13	AW:	12
CH:	10	TP:	1D6 +3 (rapier) 1D6 +1 (lh dolk) 1D6 +3 (kruisboog)
BE:	12	BW:	1
LK:	13	LE:	63
WN:	11	ASP:	00
MK:	21	Mb:	5

*Talenkennis::*

Spreektaal: Garethisch (Sveltisch); Thorwaals (Prem dialect, Thorwal dialect, Waskir dialect); Isdira



(woud elf dialect)Schrijftaal: Kusliker tekens (Svelltenland, Thorwal); Thorwaalse Runen (Thorwal); Isdira tekens

#### *Bezittingen::*

Rapier, linkshandige dolk, lichte kruisboog, Noble's kleding; Sieraden ter waarde van 1.500 dukaten; Destrier met zadel- en tuig; 3 rijpaarden; versterkte woning (kost minstens 25.000 dukaten om te bouwen en 2.000 dukaten per jaar om te handhaven); adelbrieven (ter waarde van minstens 7.000 dukaten); een paar hoopvolle edeldames in afwachting; 50 soldaten; 5 aanhangers (Udo, Bernhardt; Holger Karl en Matthias - rijke vrienden); twee handboeken die handelen over zijn handelsverdragen; schrijfgerei, teveel geld om hier neer te schrijven.

Personeelsleden: 1 huismeester, 1 kamenier, 3 koks, 20 dienstknechten, 1 Heraut, 10 Meiden

#### Speciale regels:

##### *Adel:*

Er bestaan ook Avonturijnse helden die van adellijke afkomst zijn. Het gaat dan meestal om verarmde adel of om de jongere kinderen uit een adellijk gezin (die dus enkel een titel erven, maar geen landgoed of *Bezittingen*:). Als edelman hanteert jij heel veel macht; je familie bezit en controleert lands gebieden, maakt de wetten en strijd onderling met andere edelen om nog meer macht en rijkdom. Soms zoek jij fortuin in een oorlog; soms in zaken of in politiek. Nooit zal jij jezelf echter verlagen tot het uitvoeren van manuele werkzaamheden. Jij bent één van die zeldzame gevallen, het soort waarvan de mensen verbaasd weg lopen met de woorden: »Hij/Zij sprak me aan en... schudde mijn hand; zeer gracieus! Ik zal deze hand nooit meer wassen).

##### *Rijke persoon:*

Gustav von Rüdiger heeft geld in overvloed. Niet alleen draagt hij steeds een aardige som met zich mee, hij heeft zowat overal in Avonturië – tenminste in steden en grote dorpen – toegang tot geldsommen en verdient geld op dagdagelijkse basis. Gustav von Rüdiger houdt er een weelderige levensstijl op na die hem soms tot een doelwit maken van diegenen die willen hebben wat hij heeft.

##### *Achtergrondverhaal:*

Gustav von Rüdiger heeft alle middelen en macht van zijn titel aan zijn kant, althans waar het zijn handelscontracten betreft. Gustav is een jonge man van

34 met een gouden toekomst in het verschiep. Hij is zeer groot (185 halfvingers) met golvend blond haar en blauwe ogen.

Zijn leven bestaat uit zich steeds herhalende patronen zoals zakenreizen, zich wentelen in de luxe van zijn familie rijkdom en het bijwonen van een schier eindeloze serie van feesten, dansen, en gala-evenementen. Hij woont op het familie landgoed net buiten Riva. Zijn vader, een hooggeplaatst lid en vroegere voorzitter van het Koopmansgilde in Riva, is een zeer rijk man met verreichende invloed. De familie draagt een adellijke titel die kan worden terug gevolgd tot meer dan 1.200 jaar aan adelbrieven. Hun kasteel is omringd door ijsvlakten en ligt in de schaduw van het Salamandergesteente woud waar de familie banden heeft met de elfen.

#### **UDO, DE GOLEM (GRAAD 3)**

MO:	13	AV:	13
SL:	13	AW:	10
CH:	10	TP:	1D6 +2 (knuppel) 1D6 +1 (dolk) 1D6 +4 (knots)
BE:	13	BW:	1
LK:	16	LE:	72
WN:	12	ASP:	00
MK:	17	Mb:	14

##### *Talenkennis:*

Spreektaal: Garethisch (Sveltisch); Rogolan (heuvel dwerg dialect)Schrijftaal: Kusliker tekens (Svelltenland, Thorwal); Rogolan Runen (SL)

##### *Bezittingen::*

knuppel, dolk, tweehandige knots, 5 Poëzie Boeken; één set door weersomstandigheden en riool kruipen aangetaste gewone kledij; Linnen zak; één set lopers; 10 meter touw. Udo steelt of bedelt voor wat hij nodig heeft.

#### Speciale regels:

##### *Brandbaar:*

het droge vlees en de balsemvloeistof dat er deel van uitmaakt, maken een golem licht ontvlambaar. Als een golem wordt getroffen door een brandende vlam- of een zuuraanval, worden alle eventuele trefpunten omgezet naar schadepunten.

##### *Geïnfecteerde wonden:*

verwondingen veroorzaakt door de klauwen van

een golem hebben een kans van 1-5 op 1D20 om besmet te raken. Besmette verwondingen hebben dubbel zo lang nodig om te herstellen en ook magische genezing herstelt maar de helft van de verwondingen aan de volle ASP prijs. i.e. 10 ASP genezen 5 punten LE, niet 10 punten.

*Zeitgeber:*

dit is het medaillon met de tekening van Victoria en een lok van haar haar erin. Het maakt diepgewortelde gevoelens en herinneringen los bij Udo. Bij het zien van het open medaillon, is de golem gedurende 1D6 -2 rondes verdwaasd als zijn herinneringen bij het zien van de tekening van Victoria's figuur teruggaan naar de nacht dat zijn schepper hem in de steek liet en hem aan zijn trieste lot overliet.

*Achtergrondverhaal:*

*sterktes en zwaktes van de golem:*

Doordat Victoria de ultieme mens wilde bouwen, heeft Udo de hersenen van een briljante geleerde, de lichaamsdelen van atletische personen en de handen van een chirurgijn. Naast het feit dat hij ongelooflijk sterk, is Udo dan ook zeer behendig en tweemaal zo snel als een normale mens. Hij kan vanaf een hoogte van 10 meter vallen of springen zonder daarbij levensenergie te verliezen en kan sprongen met afstanden van 6 meter overbruggen met een minimale aanloop. Udo is ook zeer goed in het zich vermommen (met zijn 180 halfvingers is hij kleiner dan de gebruikelijke golem alhoewel zijn lichaamsbouw gerust als kolossaal kan worden bestempeld), daarbij geholpen door de winterse koude en zijn dikke kleding; en hij kan om onbekende redenen uitstekend stemmen nabootsen. Hij vindt deze talenten onmisbaar tijdens zijn bovengrondse verplaatsingen waarbij hij handig gebruik maakt van de drukte van de stad. Udo is een ondoods schepsel en dus immuun voor dodenangst (behalve bij brand of zuur), bewusteloosheid (maar zie hieronder), vergiftiging, ziekte, en alle toverspreuken die de emoties en de geest beïnvloeden. Udo is ook immuun voor koude, of die nu van magische of alledaagse natuur is. Desondanks heeft hij toch wel enkele zwakke punten; brand en zuur veroorzaken normale schade, maar doen schadepunten in plaats van trefpunten; en hij heeft een bijzondere kwetsbaarheid tegenover de materialen die Victoria heeft gebruikt om hem te maken en tot leven te wekken (zagen, naalden, hamers, enz.). Dezen zijn

nog steeds in het bezit van Victoria, en zij is zich bewust van hun macht over de golem. Deze voorwerpen brengen dubbele schade toe wanneer ze tegen Udo worden gebruikt, en de levensenergie die hij verliest aan deze voorwerpen kan niet worden hersteld door zijn regeneratieve capaciteiten of door de natuurlijke helingskracht van Dere. Victoria heeft enkele van deze voorwerpen door een smid laten omsmelten tot kruisboog pijlpunten die ze bij haar lichte kruisboog bewaard. Udo kan aanvallen met beide vuisten in dezelfde ronde en als beide aanvallen (beide afzonderlijk te werpen) succesvol zijn kan hij er voor kiezen schade te doen (TP: 1D6 +7 per vuist) of om het slachtoffer bij de keel te grijpen en beginnen met het te wurgen. Wurging doet 1D6 +3 schadepunten en het slachtoffer kan alleen ontsnappen door Udo te verslagen in een lichaamskracht gevecht. Dit gaat als volgt: Beide spelers werpen 1D20. De speler die wordt gewurgd moet een verzwaaring incasseren gelijk aan het verschil in LK punten. Wanneer Udo faalt en het slachtoffer slaagt kan deze laatste zich uit de wurggreep bevrijden. Wanneer twee helden (of slachtoffers) ongewapend vechten met Udo mag één van hen alle punten boven LK 10 als bonus geven aan de persoon die de lichaamskrachtproef aflegt. Ook nu geldt weer: als Udo faalt en het slachtoffer slaagt kan deze laatste zich uit de wurggreep bevrijden.

Udo kan 2D6 punten levensenergie per uur regenereren en hoeft daarbij niet uit te rusten. Als zijn verwondingen oplopen tot hij nog maar 10 punten LE over heeft, houdt hij op te regenereren, maar niet met op natuurlijke wijze te genezen. Zolang minstens de helft van zijn kolossale lichaam intact blijft kan hij hersteld worden door een chirurg, maar vuur en zuur brengen onherstelbare schade punten toe en vernietigen zijn lichaam permanent, vandaar heeft hij een grote angst voor vuur en zuur. Als hij wordt geconfronteerd met zelfs maar een kleine vlam (toorts of lantaarn) moet hij een dodenangstproef afleggen. Hij slaagt als hij hoger werpt dan 9 op 1D20, anders vlucht hij weg.

Mocht een held Victoria's medaillon vinden in de schuilplaats van Udo (zie scène 3) dan kan dit voorwerp worden gebruikt als een 'zeitgeber,' iets dat een psychologische reactie voortbrengt bij Udo – iets waaraan hij anders immuun is. Bij het zien van het open medaillon, is de golem gedurende 1D6 -2 rondes verdwaasd als zijn herinneringen bij het zien van de tekening van Victoria's figuur teruggaan naar

de nacht dat zijn schepper hem in de steek liet. Ondanks zijn ondode status is Udo zeer sluw, en hij geeft de voorkeur aan om te overleven door gebruik te maken van zijn verstand in plaats van zijn kracht. Hij probeert directe confrontaties met meer dan één tegenstander te vermijden. Als hij de helft of meer van zijn levensenergie verliest, probeert hij te vluchten, om terug te keren nadat hij is genezen en dan een situatie te creëren waarin zijn kansen beter zijn. Udo woont diep in de riolen, in een verlaten kelderruimte die als schuilplaats werd gebruikt door een dief (nu overleden, gedood door Udo) waarheen hij terugkeert wanneer hij rust nodig heeft of moet herstellen van verwondingen. Zijn inmiddels uitgebreide kennis van het rioolstelsel van Riva stelt hem in staat overal in de stad te verschijnen, op elk gewenst moment.

Toen Victoria hem buiten Havena aan zijn lot overliet, werd haar mantel tijdens haar vlucht afgerukt en gescheurd maar wel stevig vastgehouden in de greep van de niet begrijpende Udo. Binnenin de zakken van de mantel vond Udo haar dagboek en een medaillon met een foto van zijn schepper en een lok van haar haar. Hij heeft het beeld van de mooie Victoria lang gekoesterd, maar hij was niet in staat om de geschreven teksten in het dagboek te lezen tot hij Dokter Wallenstein ontmoette. Niet afgestoten door zijn afschuwelijke uiterlijk, probeerden de »Dokter« en zijn artiesten (echte en valse) niet om hem te doden zoals de menigte in Havena dat had geprobeerd toen hij probeerde Victoria daar te vinden. Integendeel, ze behandelden hem als familie en Dokter Wallenstein leerde hem zelfs hoe te lezen en schrijven (daarbij geholpen door zijn briljante geest en de herinneringen van zijn dode persona); waardoor hij Victoria's dagboek kon beginnen te lezen en zo de schokkende waarheid achter zijn bestaan te weten kwam. Zijn intuïtie (of een herinnering diep vanbinnen) vertelde hem dat Victoria naar Riva was gegaan, omdat ze deze stad vaak vermeldde in haar dagboek. Udo had geen groot probleem om Dokter Wallenstein (van wiens circus hij nu de belangrijkste attractie was) ervan te overtuigen om in die richting te reizen voor het jaarlijkse Firunfest (winterfestival). Bij hun aankomst was Udo al snel in staat Victoria te vinden, daarbij niet weinig geholpen door het toeval. Omdat Udo liefde, vriendschap en acceptatie heeft ervaren van zowel de alledaagse mensen als van zijn reisgenoten bij het circus van Dokter Wallenstein, haat hij de levenden niet echt,

ondanks zijn mentale destabilisatie. Dit is de reden waarom hij gelooft dat hij Victoria kan overtuigen om naast zijn uiterlijk te zien en zijn hart te begrijpen. Ze moet van hem hebben gehouden, anders zou ze hem niet tot leven hebben gebracht na zo lang en hard te hebben gezwoegd om hem te bouwen en na zo veel te hebben opgeofferd.

### Mentale afwijkingen

#### *Waanbeeld:*

Udo lijdt aan een diepgeworteld vals geloof, dat niet in werkelijkheid is gebaseerd. Het is een systematische waanstoornis die zich uit in een obsessie met Victoria von Bulow (zie avontuur *Achtergrond:*)

Het beest van binnen: Ondanks de superieure kwaliteit van zijn vele onderdelen is Udo toch een overleden geheel zonder ziel. Hij lijdt daardoor aan de overtuiging dat levende wezens volkomen los staan van elkaar, en dat sociale banden zoals liefde, waarheid, vriendschap en mededogen slechts leugens zijn verteld voor persoonlijk gewin. Het leven als dusdanig heeft geen zin. Zodra deze perceptie is gemaakt, worden verleidingen zoals pesten, diefstal, fraude of moord louter berekeningen betreffende niet te worden betrapt tijdens het uitvoeren ervan. Udo voelt zichzelf in controle, maar kent en gehoorzaamt alleen zijn eigen impulsen. Er is geen gevoel van schuld bij zijn daden. Udo heeft een roekeloze minachting voor zijn persoonlijke veiligheid en voor die van anderen. Hij verveelt zich vlug en heeft een lage tolerantie voor zijn eigen frustraties.

**LEAH BAUMANN (GRAAD 12)**

MO:	14	AV:	15
SL:	15	AW:	17
CH:	15	TP:	1D6 +2 (4 werpdolken)
BE:	15	BW:	3
LK:	12	LE:	71
WN:	12	ASP:	00
MK:	18	Mb:	13

*Bezittingen::*

4 Werpmissen, gewone kleding, lederen kuras

*Achtergrondverhaal:*

Leah Baumann, bazin van het dievengilde en uitbaatster van taverne "de Stille Idioot".

Leah Baumann is 34 jaren oud en heeft donker, vettig haar, een pezig, gespierd lijf dat op het eerste gezicht vel over been lijkt te zijn en een gevaarlijke uitstraling. In haar manier van stappen kan je duidelijk zien hoe behendig zij wel is, alhoewel zij poogt dit te verbergen door te manken.

Ze is de uitbaatster van de klasse 3 taverne »De Lachende Idioot,« en de huidige bazin van het lokale dievengilde. Zij is best een vriendelijke vrouw die erg makkelijk in de omgang is en verkiest geen ge-

weld te gebruiken tenzij het niet anders kan. Wanneer ze echter vermoedt dat de geheimen van haar gilde op het spel staan, zal ze lang niet zo vredelievend zijn. Geef haar scores zoals je zelf wenst, niet te overdreven maar hoog genoeg om respect af te dwingen van zelfs de taaiste onder de helden. Bovendien heeft ze steeds de assistentie van haar personeel, dat volledig bestaat uit geharde inbrekers en van 2D6 +2 toevallig aanwezige dieven die haar zullen steunen als zij daarom vraagt.

**LEDEN VAN HET LOKALE DIEVENGILDE (GRAAD 6)**

MO:	12	AV:	12
SL:	10	AW:	11
CH:	10	TP:	1D6 +2 (knuppel)
BE:	14	BW:	kleding
LK:	12	LE:	46
WN:	13	ASP:	00
MK:	19	Mb:	8

*Bezittingen::*

knuppel, gewone kleding of wollen wambuis of lederen kuras

---

**DE LEDEN VAN DE REIZENDE MONSTERSHOW**

---

**HERR DOKTER WALLENSTEIN (GRAAD 7)**

MO:	11	AV:	14
SL:	13	AW:	11
CH:	10	TP:	1D6 +4 (zwaard)
BE:	19	BW:	1
LK:	19	LE:	54
WN:	19	ASP:	00
MK:	15	Mb:	10

*Talenkennis::*

Spreektaal: Garethisch (Andergastan)  
Schrijftaal: Kusliker tekens (Middenrijk, Norbardië, Noord-Avonturië, Sveltenland, Thorwal)

*Bezittingen::*

Zwaard, dolk, 4 heil dranken; beroepsuitrusting - medicus/barbier-chirurgijn instrumenten; lederen kuras; twee boeken over medicijnen; schrijfgerei; lantaarn (bevestigd aan een drie meter lange draag-

stok); lampenolie (1 liter); houweel; linnen zak; spade; beroepsuitrusting - kermisartiest; kermisartiesten kostuum; Gewone kledij van goede makelij, persoonlijke reiswagen.

*Achtergrondverhaal:*

Dokter Wallenstein is een voormalige arts die aan de randen van het occulte grasduint. Ooit een veelbelovend chirurg, werd de medicus licentie van de goede dokter aan de Universiteit in Gareth ingetrokken nadat hij werd betrapt op grafroof om zijn kennis van de menselijke anatomie te vergroten. Na het verliezen van zijn licentie trad hij toe tot de reizende circus van zijn oudoom Barthelm Wallenstein op een toer door Andergast, Nostria en het Middenrijk. Hij vond de pogingen van zijn oom om valse misvormde personen op te voeren als attracties eerst boeiend, maar anders dan zijn oom begon hij een empathische band te vormen met de echte uitgestoten »monsters« in het circus. Al snel verliet hij dit circusgezelschap en vormde samen met en-

kele weggelopen attracties een eigen groep.

Hij verlangt er naar om op wetenschappelijke wijze te concurreren tegen de grote rondreizende circus shows door het vinden en opvoeren van zijn eigen »natuurlijke rariteiten« ter bevordering van de kennis van de bevolking. Na een tijdje, echter moest hij voor zichzelf toegeven dat waarheid en financiële zekerheid niet vaak hand in hand gaan. Zodoende nam ook hij enkele trucjes van zijn oom over om de echte rariteiten en de rest van zijn geliefde circus in leven te houden.

Dat was totdat hij Udo, de Puzzel Man vond. Dit was zijn grootste ontdekking en attractie tot nu en de wetenschappelijke waarheid achter het bestaan van de golem verbaasd hem nog steeds. Niets geen magie, maar pure wetenschap!

Dokter Wallenstein kijkt niet naar Udo als een rariteit; Udo is een vriend, net als Franco en Serpentina, zijn twee kompanen. Hij heeft ervan genoten Udo les te geven in het lezen en schrijven en hem poëzie aan te leren.

Hoewel de Golem het circus verlaten heeft, hebben Udo en hijzelf nog steeds regelmatig ontmoetingen waarbij ze literatuur, filosofie en grote kunstwerken bespreken. Dokter Wallenstein kan niet begrijpen hoe »de Schepper« een fabelachtig wezen als Udo kon in de steek laten.

Hij zal naar waarheid antwoorden op de vragen van de helden, zolang hij niet denkt dat ze er op uit zijn om Udo te schaden.

Hij weet het volgende te vertellen:

Ja, Udo heeft gewerkt in zijn circus, maar dat verliet hij negen dagen geleden omwille van een persoonlijke zaak. Wat deze zaak dan wel mag zijn weet hij niet, het is van geen belang voor hemzelf noch voor zijn circus.

Ja, ik ben een echte dokter.

Ja, hij heeft Udo nog terug gezien, maar de bezoeken van zijn vriend zijn nooit vooraf gepland.

Udo was een goede werknemer, zeer sterk en ongehooflijk taai. Mar daarenboven was hij ook uiterst intelligent en vriendelijk.

Het »optreden« van Udo bestond er enkel in om zichzelf te tonen aan het publiek, dat steeds weer gilte van de angst en waarbij verscheidene dames en heren van een zeker slag flauw vielen. Nadat de eerste schok was weggeëbd, bracht de »PuzzelMan« dan een ontroerend stuk poëzie dat hij uit het hart kende. Het publiek verkeerde steeds opnieuw in een tweestrijd tussen tranen van verdriet en gevoelens

van afkeer.

Natuurlijk, als de goede arts de vragen van de helden gaat beantwoorden wenst hij er zelf ook enkele te stellen om zo zijn vermoedens over hun motivatie bevestigd te zien. Misschien kan hij wel te weten komen wie die geheimzinnige »schepper« wel is.

Hij wil weten of Udo in problemen zit, en zo ja, waarom.

Hij wil ook weten waarom de helden vragen stellen over zijn vriend.

Als de helden impliceren enige vorm van bedreiging te zijn voor Udo, zal Dokter Wallenstein het gesprek onmiddellijk beëindigen en zijn sterke mannen roepen (die nooit ver uit de buurt zijn) om de helden van het circusterrein te verwijderen.

Als de helden weigeren om zijn vragen te beantwoorden, weigert ook hij hun vragen te beantwoorden, en zegt dat ze beter kunnen gaan en niet terugkomen. Tenzij Udo gevangen wordt genomen of anderszins om zijn hulp vraagt, zal de goede dokter zich niet mengen in deze zaak. Als Udo echter wordt gedood, zal het verlies van een vriend de dokter bitter maken en verliest hij zijn beschaafde voorkomendheid en zijn liefde voor het circus. Binnen het jaar zal hij het circus verkopen aan Franco. Als hij vermoedt dat de helden betrokken waren bij het doden van zijn vriend, zal hij een dure eed zweren en naar hen op zoek gaan met de intentie hen één voor één te vermoorden.

Als Udo momenteel op de vlucht is voor de helden is hij mogelijk verborgen in een geheim opbergvak onder de vloer van de woonwagen van Dokter Wallenstein. Dit gebeurt alleen als de helden op één of andere manier zijn schuilplaats hebben gevonden. Er is een kans van 1-5 op 1D20 dat hij in de wagen is bij een bezoek aan Wallenstein. Het geheime compartiment kan worden gevonden door iemand die een zeer grondig onderzoek van de wagen voltooit, maar Wallenstein zal een dergelijke actie niet toestaan.

Evenmin zal hij een onderzoek van het circusterrein tolereren. Bijgestaan door Franco en door zijn sterke lijfwachten, houdt Wallenstein de helden bezig terwijl Serpentina de autoriteiten waarschuwt. Als er een strijd uitbreekt zal dit de stadswacht aantrekken die in 2D6 rondes ter plekke komt (ze hielden reeds een oogje in het zeil).

Tenzij de helden een goede reden kunnen geven of hem voorzien van bewijs van enig onrecht gepleegd door werknemers van het circus, zal de stadswacht

de helden arresteren voor het starten van een oproer en het onwettelijk verblijf op privéterrein. Ze krijgen een geldboete van 5 daalders elk. Indien ze deze som niet kunnen of willen betalen vliegen ze voor evenveel dagen in de cel.

### FRANCO ESPADA, ZWAARDENSLIKKER (GRAAD 8)

MO:	15	AV:	14
SL:	12	AW:	11
CH:	12	TP:	1D6 +3 (rapier)
BE:	16	BW:	3
LK:	13	LE:	62
WN:	13	ASP:	00
MK:	13	Mb:	10

#### Talenkennis::

Spreektaal : Gerathisch (Horathi of Cyclopeaans); Garethisch (Middenrijk); Tulamidisch (Khôm-Novadi); Garethisch (Charypto)  
Schrijftaal: Kusliker tekens (Cyclopen Eilanden, Middenrijk, Norbardië, Zuid-Avonturië (Mhanadistan))

#### Bezittingen::

Meestersmid Rapier, Linkshandige dolk; kruisboog met 20 pijlen in een schouderriem; net; 7 sabels en 7 gebalanceerde werpmessen (deel van zijn optreden); lederen kuras; kermisartiesten kostuum; gewone kledij van goede makelij; enterhaak; 10 meter touw; 1 dosis vergif; een flacon parfum; heil drank

#### Achtergrondverhaal:

Franco Espada is uiterst loyaal aan Dokter Wallenstein en gehoorzaamt ieder commando zonder zich daar vragen bij te stellen. Hij is ook verliefd op »Serpentina« en wie haar schaadt zal daar niet lang over kunnen vertellen.

### B 'RARTH, DE TWEE-HOOFDIGE OGER (GRAAD 5)

MO:	22	AV:	14
SL:	9	AW:	3
CH:	9	TP:	1D6 +4 (zware knots)
BE:	13	BW:	3
LK:	19	LE:	60
WN:	16	ASP:	00
MK:	18	Mb:	7

#### Talenkennis::

Spreektaal: Nujuka (Oger-dialect); Garethisch (Nostriaans)

Schrijftaal: B 'Rarth kan niet schrijven

#### Bezittingen::

zware knots, houten heipalen (gebruikt als dolken); een paar gebalanceerde werpmessen (verborgen in zijn laarzen); wollen wambuis; beroepsuitrusting - kermisartiest; Mahadhistaanse-stijl kermisartiesten kostuum, hij rijdt op een boerenkar

#### Achtergrondverhaal:

De oger - ook wel menseneter genaamd - kan een lichaamslengte van meer dan drie meter bereiken: dat is zowel voor mannelijke als vrouwelijke exemplaren van toepassing. Omdat ogers niet van de zon houden, heeft hun taaie onbehaarde huid een krijt-bleke kleur. Ze vinden het heerlijk om hun lichaam met reuzel in te vetten en dragen alleen een lendenhoek. De typische ranzige oger geur wordt door elfen tot op een afstand van 10 meter waargenomen. Ogers hebben altijd honger en hun lievelingseten is mensenvlees. Daarom is het voor een held ook zinloos om te proberen met een oger te onderhandelen, want het monster staat maar één doel voor ogen: namelijk hoe krijg ik de held zo snel mogelijk in de pan. Waar het wapens betreft geeft de oger de voorkeur aan een zware met steensplinter beslagen knots, die hij met weinig behendigheid, maar wel met grote kracht, hanteert. B'Rarth, een »natuurlijke rariteit« met twee hoofden doet dubbele diensten als de lijfwacht van Dokter Wallenstein. Hij is altijd al één van de belangrijkste bezienswaardigheden van het circus geweest. De goede dokter vond hem als baby te midden van een afgeslachte handelskaravaan terwijl hij door de Griffioen Pas trok.

Hij nam de achtergelaten »natuurlijke rariteit,« toen nog slechts een hongerig en bang kind in zijn zorg, leerde hem hoe te spreken, zich te kleden en

voedde hem. Later bood hij hem niet alleen zijn vriendschap aan maar ook een baan in zijn circus. Alhoewel deze baan soms redelijk vernederend is. B 'Rarth is als kermisartiest een geregistreerde »natuurlijke rariteit« en als dusdanig toegewezen aan de verantwoordelijkheid van Dokter Wallenstein. Zijn documenten moet worden goedgekeurd door een gewijde in elke stad of nederzetting die het circus bezoekt. Hoewel niet erg slim, is B 'Rarth zeer, zeer sterk en uiterst loyaal aan de Dokter. Deze »natuurlijke rariteit« zal alles doen wat in zijn macht ligt ter bescherming van de dokter en van zijn vrienden bij het circus. Hij vermijdt contact met vreemden en doet alsof hij niet kan spreken wanneer hem vragen worden gesteld. De andere »natuurlijke rariteiten,« de arbeiders en de sterke mannen maken de slechte grap dat B 'Rarth deel uitmaakt van een buiksprekers-act... als buikspreker.

### GIANNI NANNINI

#### »DE FANTASTISCHE ELECTRICO« (GRAAD 7)

MO:	14	AV:	10
SL:	12	AW:	14
CH:	13	TP:	1D6 +2 (knuppel)
BE:	14	BW:	1
LK:	9	LE:	51
WN:	10	ASP:	00
MK:	12	Mb:	9

#### Talenkennis::

Spreektaal: Garethisch (Svelltdal)

Schrijftaal: Kusliker Tekens (Svelltdal)

#### Bezittingen::

Knuppel, dolk, beroepsuitrusting: kermisartiest; kermisartiesten kostuum; gewone kleding van de beste kwaliteit; dobbelstenen; 11 daalders in verscheidene munten

#### Achtergrondverhaal:

Gianni Nannini heeft zich iets langer dan een jaar geleden bij het circus aangesloten. Hij begon echter niet als een kermisartiest maar als een arbeider. Hij had een vreemdsoortig ongeval toen een bliksem-schicht hem neersloeg tijdens een bijzonder heftig onweer en hij dit overleefde. Hij hapte naar adem en beefde van de schrik - en natuurlijk ook vanwege de elektrische stroom die doorheen zijn lichaam ging,

maar bevond zich met grote zekerheid nog onder de levenden. Ondertussen is hij reeds vijf keer door de bliksem getroffen, telkens met hetzelfde resultaat. Het hele verhaal van zijn geboorte is een verzinsel van Dokter Wallenstein.

Toen Udo Dokter Wallenstein verliet, bood de Dokter Gianni Udo's positie als de belangrijkste attractie aan, een rol die hij nu sedert enkele dagen vervult. Zijn onnatuurlijke vermogen om aan hoge elektrische spanning te weerstaan zijn niet minder dan opzienbarend.

Na elk van zijn optredens, echter, is hij een ratelende, incoherente persoon en een gesprek kan beter niet in zijn buurt gehouden worden terwijl zijn lichaam na schokt en spastische spierbewegingen maakt terwijl zijn speeksel vrij uit zijn wijd open mond vloeit.

Vaker wel dan niet, kan hij worden aangetroffen terwijl hij tussen de woonwagens wandelt terwijl hij als een waanzinnige lacht. Het duurt minstens een uur na zijn prestatie voordat »Mr. Electrico« zijn houding weer kan controleren en zijn zintuigen weer normaal werken. Hij heeft een onbedwingbare behoefte om toezicht te houden op de ingehuurd schilder omdat hij houdt van de geur van verse verf. Als hij vriendelijk word behandeld, weet hij de volgende te vertellen over Udo:

Udo, beter bekend als de »PuzzelMan« nam een week geleden ontslag,

Udo schrijft prachtige en ontroerende gedichten, De PuzzelMan bezoekt Dokter Wallenstein waarschijnlijk nog één- of tweemaal per week, maar nooit op een regelmatige basis.

#### 15 WERKLIEDEN (GRAAD 5)

MO:	11	AV:	13
SL:	9	AW:	9
CH:	10	TP:	1D6 +2 (knuppel)
BE:	12	BW:	3
LK:	13	LE:	46
WN:	11	ASP:	00
MK:	8	Mb:	7

#### Talenkennis::

Spreektaal: Garethisch (Andergastan, Middenrijk)

Eén van hen is een Moha en spreekt dus ook Moha. Niemand onder deze werklieden kan schrijven

*Bezittingen:*

Knuppel, dolk, gewone kleding en wollen wambuis, werkgerei (hamers, zagen, heipalen, enz.); 10 meter touw; tinnen drinkbeker

*Achtergrondverhaal:*

Deze mannen bouwen en onderhouden de tenten en de woonwagens voor het circus. Ze werken heel hard tijdens de dag en drinken even zo hard tijdens de avonduren. Zij nemen in geen geval deel aan een gevecht, behalve als er geen ander alternatief is. Zij verkiezen langs de zijlijn te staan en weddenschappen af te sluiten over hoelang het zal duren voordat de »broertjes« het probleem hebben uitgeschakeld. Zij zijn niet op de hoogte van het reilen en zeilen in het rariteiten circus en kunnen geen nuttige informatie geven. Niet dat dit er hun van weerhoudt te praten over de meest uiteenlopende schunnige onderwerpen.

## Namen

Adam Smidt, Adelbert Bauer, Adolphus Zimmermann, Alberich Schumacher, Albert Kübelmacher, Albrecht Steiner, Aldhelm Schwartz, Alexei Blau, Alfred Braun, Alfricht Grün, Anders Grauenfels, Abelhard Rottweiler, Anton Silbermann, Aselfried Weiss, en A'kunu Otame

**HANS, GUSTAV EN DARIUS KÄMPFER DE »BROERTJES.« (GRAAD 8)**

MO:	15	AV:	14
SL:	10	AW:	11
CH:	9	TP:	1D6 +5 (zware knuppel) 1D6 +1 (dolk) 1D6 -1 (boksbeugel)
BE:	11	BW:	4
LK:	16	LE:	61
WN:	12	ASP:	00
MK:	13	Mb:	9

*Talenkennis:*

Spreektaal: Garethisch (Middenrijk); Alaani (Gajka, Takellen)

Schrijftaal: Deze drie kunnen niet lezen of schrijven, maar er is niemand toe bereid hen daarop te wijzen. In de woorden van Darius, »Lezen is voor mietjes die geen prenten kunnen begrijpen...«

*Bezittingen:*

Zware knuppel, dolk; boksbeugel; maliënkolder; lederen kuras; schild; Heelkundige kruidenmix; 8 verbanden

## Speciale regels

## Vuile vechters:

Een vuile vechter mag elk resultaat op 1D20 met hun graad verhogen of verlagen om op die wijze een beter resultaat voor zichzelf of een slechter (gefaald) resultaat voor hun tegenstrevers te krijgen. Gelukkig heeft dit een beperking, een vuile vechter kan deze speciale regel slechts een aantal keer per gevecht gebruiken waarbij het aantal beïnvloede worpen gelijk is aan hun graad. Op die wijze kunnen ze vaker een meesterlijke actie uitvoeren.

*Achtergrondverhaal*

Hans, Gustav en Darius Kämpfer zijn drie broers. Ze zijn niet alleen kaal en gespierd, maar ook zeer taai. Als deze »heren« vechten wordt het heel snel een erg vuil spel met onvermijdelijke afloop. Geen enkele vuile greep of vechtstijl wordt geschuwd. Zij zijn steeds de eersten die een gevecht op het circus-terrein betreden, aangezien zij houden van een goed gevecht. Zij zijn tot nu toe en zonder uitzondering ook steeds de laatsten die nog recht staan na afloop. De broers praten niet met de helden en kunnen niet door intimidatie worden overtuigd. Steekpenningen ter waarde van minstens 1 dukaat werken wel, maar enkel als er geen andere broer in zicht is. Als de helden hen versloegen in een 'eerlijke' vechtpartij (dat zou een echte rariteit zijn), kunnen ze hun respect verdienen en hun weinige feitenkennis te weten komen:

- Udo is de enige die Darius ooit heeft verslagen in het armworstelen
- Udo verliet de show ongeveer negen dagen geleden
- Hij leeft ergens in de riolen onder deze koude stad
- Hij bezoekt Dokter Wallenstein om dan over »fisiologie« en »Litera... litera... leeswerk« te praten.



**GOTTLIEB FARBE****INGEHUURDE SCHILDER (GRAAD 5)**

MO:	11	AV:	12
SL:	11	AW:	10
CH:	13	TP:	1D6 +2 (knuppel) 1D6 +1 (dolk)
BE:	14	BW:	3
LK:	10	LE:	46
WN:	11	ASP:	00
MK:	8	Mb:	8

*Talenkennis::*

Spreektaal: Garethisch (Sveltisch)  
Schrijftaal: Kusliker tekens (Svelltenland)

*Bezittingen::*

Knuppel en dolk; schildergerei en verf; lederen kuras; linnen beurs met daarin een waarde van 10 daalders in kleinere munteenheden.

*Achtergrondverhaal:*

Gottlieb Farbe is een plaatselijk ingehuurde arbeider, geen lid van het circusgezelschap. Hij is geïrriteerd door de dwangmatige behoefte van Mr. Electrico om controle uit te oefenen op zijn werk. Hij is zwijgzaam en wil deze job zo snel mogelijk afwerken, betaald krijgen en zich dan gaan bedrinken in een van de lokale tavernes. Als hem een steekpenning van ten minste vijf daalders wordt aangeboden, bevestigt hij dat de »Puzzel Man« de voorbije week tweemaal telkens bij de wagen van Dokter Wallenstein te zien was.

**SOPHIA THEODORA****BARBIER-CHIRURGIJN EN EX-GLADIATOR (GRAAD 9)**

MO:	15	AV:	15
SL:	14	AW:	12
CH:	13	TP:	1D6 +2 (knuppel)
BE:	15	BW:	4
LK:	12	LE:	65
WN:	13	ASP:	00
MK:	14	Mb:	11

Beveiliging wapenrusting gewone kleding en lederen kuras

*Talenkennis::*

Spreektaal: Garethisch (Brabakiaans)  
Schrijftaal: Kusliker tekens (Zuid-Avonturië)

*Bezittingen::*

Knuppel, dolk, boksbeugel; kruisboog met 20 pijlen in buidel tas;  
9 verbanden, een grote hoeveelheid geneeskrachtige en pijnstillende kruiden; beroepsuitrusting - apotheker

*Achtergrondverhaal:*

Deze imposante vrouw sluit zich enkel aan bij een gevecht wanneer er geen ander alternatief is. Niet dat ze haar mannetje niet kan staan, integendeel. Zelfs de broertjes Kämpfer hebben het grootste respect voor deze dame. Ze geeft er echter de voorkeur aan om toe te kijken langs de zijlijn en schuwt vragen over de golem daar ze bang is voor Udo en (onterecht) vreest voor de levens van haar patiënten.

**15 KERMISARTIESTEN (GRAAD 5)**

MO:	11	AV:	12
SL:	11	AW:	11
CH:	11	TP:	1D6 +2 (knuppel)
BE:	14	BW:	3
LK:	11	LE:	48
WN:	11	ASP:	00
MK:	8	Mb:	8

*Talenkennis::*

Spreektaal: Garethisch (Middenrijk); Mathias Sännger en Moritz Zeillauer spreken »Mohiaans« (lijkt op Moha dialect, maar is een verzonnen taal)  
Schrijftaal: Kusliker tekens (Middenrijk), maar niet één van deze circusartiesten kan lezen of schrijven.

*Bezittingen::*

Knuppel en dolk; artistieke benodigdheden; lederen kuras; één van de volgende voorwerp keuzes (afhankelijk van hun optreden): Muziekinstrument; beroepsuitrusting - kermisartiest; 3 gebalanceerde werpmessen; 2 werpbijlen; kermisartiesten kostuum; gewone kledij van goede makelij.

*Namen en Specialiteiten:*

Dora Wahrsagerin, de zigeunerin waarzegster, een aparte show buiten de grote tent (Zij is zo echt als ze komen, maar niet altijd even accuraat).

Carina Mahler, ook bekend als »Garvanna, prinses van een mystiek onderwaterrijk.« (Een zeemeermin, bedrog);

Carmilla Anstreicher, »de glibberige dame« (Dit is een zeer lenige »slangenmens« die haar lichaam kan plooiën in onmogelijke hoeken – echt);

Elena Ingerimmer, »de gebaarde vrouw« (bedrog - Elena is ook een clown);

Gretchen, Helga, en Inga Zeigner; Irena en Isolde Schön, »Dwergen uit Dol Brakk« (Echt - deze vijf heuveldwergen doen zich echter voor als vijf zussen uit het verloren gegane dwergenrijk in het IJzeren Zwaard door valse baarden op te plakken en helpen daarmee de valse geruchten rond gebaarde dwergen vrouwen in stand te houden)

Gunnar Messer, »het armloze wonder« (Echt - deze geamputeerde artiest verricht kunstwerkjes met zijn voeten, tenen en benen die men niet voor mogelijk houdt)

Oglala, ook bekend als »Mexic, de laatste overlevende uit een verloren beschaving rond Al'Anfa« (Bedrog) Hij is echter wel zeer bedreven met allerhande werpwapens.

Mathias Sanger en Moritz Zeillauer, ook bekend als N'Buru en T'Chaka, de wildemannen uit de zuidelijke oerwouden waar nog nooit een mens is geweest« (Bedrog – deze middenrijkers zijn volledig zwart geschilderd en hebben van nature al een verschrikkelijk gebit. Zij gedragen zich voor de show zeer agressief, alsof zij in toom moeten worden gehouden door Hans, Gustav en Darius Kampfer. Soms ontsnapt een van beiden en bedreigt dan een jongedame alvorens hij net op tijd door Hans Kampfer wordt gegrepen.);

Olaf Stark, »de Leeuw-man« (Bedrog – deze zwaar geschminkte man wordt met behulp van slechte verlichting en veel schaduwen opgevoerd als een gruwel die aan een mantikor doet denken);

Oskar Feueresser, a.k.a. »Pyro, de vuurvreter« (Echt)

*Achtergrondverhaal:*

Deze personen voegen zich enkel in een gevecht als ze geen andere keuze hebben. Zij verkiezen de Kampfer broers hun werk te laten doen. Zij geven geen antwoorden op vragen over Udo of andere circusartiesten daar zij allemaal vrezen voor hun dienstverband.

### SERPENTINA AKA SUSANNA THINAS (GRAAD 5)

MO:	13	AV:	12
SL:	12	AW:	10
CH:	14	TP:	1D6 +3 (sabel)
BE:	14	BW:	3
LK:	11	LE:	46
WN:	11	ASP:	00
MK:	8	Mb:	8

*Talenkennis:* Spreektaal: Garethisch (Andergastan, Gatamo)

Schrijftaal: Kusliker Helden (Andergast, Zuid-Avon-turie)

*Bezittingen::*

Sabel, dolk, lederen kuras; beroepsuitrusting, 5 slangen; 3 gebalanceerde werpmessen; kermisar-tiesten kostuum; gewone kledij van goede makelij.

*Achtergrondverhaal:*

»Serpentina« is van lage geboorte maar wel een van de betere strijders van het circus. Ze is zeer paranoide en verdenkt iedereen, waaronder de meeste van haar medewerkers, ervan haar te willen doden. Daardoor staat zij niet open voor een ondervraging. Ze gaat enkel om met Dokter Wallenstein en met haar minnaar, Franco Espada.

Ze weet dat Udo het circus heeft verlaten maar nog steeds bezoeken brengt aan 'Herr Dokter', maar ze zal deze kennis niet gemakkelijk delen. Als zij onder druk wordt gezet voor informatie, gooit ze een van haar slangen naar de helden en trekt haar sabel terwijl ze schreeuwt om »de broertjes« naar haar wagen te brengen.

**1 WURGLANG (REUZESLANG)**

De wurgslang van *Serpentina* is meer dan 6 meter in lengte. Deze gevaarlijke dieren zijn in Avonturië meestal te vinden in bergachtige omgevingen, maar er zijn ook vele soorten die in de diepe zuidelijke jungles of in de rivieren aldaar wonen. Ze voeden zich meestal met vogels, vogeieren en kleine dieren, maar zullen niet terugschrikken voor een grotere prooi. Wurgslangen kunnen bijna verticale oppervlakken met gemak beklimmen. Zij krijgen geen schadepunten wanneer ze zich uit een boom op een slachtoffer laten vallen of glijden – waardoor het voor deze slangen mogelijk is om hun slachtoffer bij totale verassing te omcirkelen door zich vanaf een hoge rots, een richel of uit een boom te laten vallen. Deze slang zal *Serpentina* nooit aanvallen.

Moed: Een wurgslang heeft ten alle tijden 1 punt meer moed dan haar doelwit als het er om draait haar prooi te verrassen.

Moed:            Aanval: 14

Levensenergie: 42    Afweer: 2

Beveiliging

wapenrusting: 3            Schadepunten: 2D6

Monsterklasse: 14

Speciale regels:

Verward:

alle slangen hebben een slecht gezichtsvermogen, maar ze zijn in staat om de aanwezigheid van warmbloedige wezens binnen 20 meter aan te voelen. Lantaarns en toortsen zullen dit jachtinstinct verwarren en de slang zal pogen hierbij uit de buurt te blijven daar ze hierdoor een vermindering van 1D20/2 punten op haar MO en BE scores aange-smeerd krijgt.

Wurgaanval:

Wurgslangen zijn niet giftig, maar wurgen hun slachtoffer met grote kracht. Eens ze haar slachtoffer in haar greep heeft, krijgt de wurgslang een bonus van +1 op haar AV en verliest het slachtoffer iedere beurt 1 punt AW.

**4 ADDERS (SLANG – NORMAAL)**

Er bestaan vele soorten slangen in Avonturië. Een van de meest giftige en dus gevaarlijkste slangen is de adder. Ondanks dit feit, zullen deze slangen *Serpentina* om onverklaarbare redenen nooit aanvallen.

Moed: --                    Aanval: 17

Levensenergie: 7            Afweer: 2

Beveiliging

wapenrusting: 1            Schadepunten: 1D6 + gif

Monsterklasse: 7

Moed: Een gifslang heeft ten alle tijden 1 punt meer moed dan haar doelwit als het er om draait haar prooi te verrassen.

Speciale regels:

Verward:

alle slangen hebben een slecht gezichtsvermogen, maar ze zijn in staat om de aanwezigheid van warmbloedige wezens binnen 20 meter aan te voelen. Lantaarns en toortsen zullen dit jachtinstinct verwarren en de slang zal pogen hierbij uit de buurt te blijven daar ze hierdoor een vermindering van 1D20/2 punten op haar MO en BE scores aange-smeerd krijgt.

Giftige beet:

adders zijn giftig en elke aanval die ten minste één punt levensenergie kost zal het gif in de bloedstroom van haar slachtoffer brengen. Iedere minuut na de beet zal het slachtoffer 1 cumulatief punt levensenergie verliezen (ie. 1ste ronde: 1 punt, 2de ronde: 2 punten, 3de ronde: 3 punten, enz. Dit gaat zo verder tot er bij het slachtoffer medische hulp wordt toegediend (of een toverspreuk gebruikt) of tot de dood er op volgt.

Vergif                    1 beet                    2 beten

Adder                    Verlamd                    Dood (wanneer een held door twee adders wordt gebeten)

## MEESTERFIGUREN – ANDERE BEZOEKERS AAN HET CIRCUS

Voor deze personages heb je geen scores nodig. Deze informatie beneden staat er om in een ander avontuur zelf een edelman te kunnen maken als meesterfiguur. Iedere held die probeert deze personen met geweld te ondervragen belandt in de cel of aan de schandpaal (en daarna in de cel).

### STANDAARD JONGE EDELMAN

*Bezittingen::*

Degen; linkshandige dolk; dure edelmans kledij; rij paard met zadel en tuig; 1D20 dukaten (de helft in kleinere eenheden); met edelstenen versierde juwelen ter waarde van 3D20 dukaten; 1D20/2 hovelingen

Titels voor edelmannen:

graad	titel/rang
0-3	geen titel/rang
4-5	Markgraaf
6-9	Baron
10-14	Graaf
15+	Hertog

### EDELMAN (BARON / MARKGRAAF)

*Bezittingen::*

3 rijpaarden; zeer dure kledij en juwelen van de beste kwaliteit (op zijn minst 1.000 daalders in waarde); versterkte vesting (kost minstens 25.000 dukaten om te bouwen en 2.000 dukaten per jaar in onderhoud en personeelskosten); adelbrieven (op zijn minst 7.000 daalders in waarde); een paar minnaressen (»U bent gehuwd, nietwaar?«); enkele bedienden: 1 huismeester, 1 kamenier, 3 koks, 20 bedienden, 1 heraut, 10 meiden, 50 soldeniers.

### EDELMAN (BURGGRAAF / GRAAF)

*Bezittingen::*

5 rijpaarden met een stamboom; mooie reiskoets met vier paarden (op zijn minst 5.000 dukaten in waarde); zeer dure kledij en juwelen van de beste kwaliteit (op zijn minst 1.000 daalders in waarde); een groot landgoed; versterkte vesting (kost minstens 25.000 dukaten om te bouwen en 2.000 dukaten per jaar in onderhoud en personeelskosten); klein buitenverblijf (kost minstens 35.000 dukaten om te bouwen en 5.000 dukaten per jaar in onderhoud en personeelskosten); adelbrieven (op zijn

minst 10.000 daalders in waarde); een paar minnaressen (»U bent gehuwd, nietwaar?«); enkele bedienden (kosten minstens 4.000 dukaten per jaar in personeelskosten): 1 huismeester, 1 kamenier, enkele koetsiers, enkele valken voor de jacht, enkele jachthonden, 1 valkenier, 1 persoonlijke bediende, 1 jachtmeester, 3 pages, 3 koks, 20 bedienden, 1 heraut, 10 meiden, 150 soldeniers.

### EDELMAN (HERTOG)

*Bezittingen::*

minstens 8 rijpaarden met stamboom; 1D6 +2 mooie reis koetsen met vier paarden (elk op zijn minst 5.000 dukaten in waarde); zeer dure kledij en juwelen van de beste kwaliteit (op zijn minst 1.000 daalders in waarde); verscheidene landgoederen; 1D6 +1 rivierboten voor handel van verschillende grootte (elk op zijn minst 7.000 dukaten in waarde); 1d4 zeewaardige schepen (in dichtstbijzijnde zeehaven elk op zijn minst 15.000 dukaten in waarde); huisdieren, snuisterijen, minnaressen bij de vleet en verschillende hobby's (zoals gala evenementen organiseren) met een verspillende waarde van minstens 25.000 dukaten per keer), versterkte vesting (kost minstens 25.000 dukaten om te bouwen en 2.000 dukaten per jaar in onderhoud en personeelskosten); klein buitenverblijf (kost minstens 35.000 dukaten om te bouwen en 5.000 dukaten per jaar in onderhoud en personeelskosten); een kasteel met een vestingsmuur, een versterkte toren en een paar moordgaten waardoor hete olie kan worden gegoten (kost minstens 50.000 dukaten om te bouwen en 7.500 dukaten per jaar in onderhoud en personeelskosten); adelbrieven (op zijn minst 17.000 daalders in waarde); enkele bedienden (kosten minstens 4.000 dukaten per jaar in personeelskosten): 1D3 +3 huismeesters, 1 kamenier per huismeester, een tiental koetsiers, valken voor de jacht, jachthonden, valkeniers, 1 persoonlijke bediende, 1 jachtmeester per landgoed, 3 pages per kamenier, 3D6 koks, 200 bedienden, 1 heraut, 5D20 meiden, 600 soldeniers, 7 bouwmeesters (minstens), de nodige vakmensen om alles te onderhouden; uitgaven ten bedrage van minstens 10.000 dukaten per jaar aan allerhande verspillende activiteiten.

**STANDAARD HOVELING**

Hovelingen omringen de adel aan het hof; kruiperig achter hun hoger geplaatste heren en dames aanlopend in de hoop om wat aandacht te krijgen en hogerop te komen. Ze variëren van hielenlikkers die wanhopig hun beteren willen behagen tot sluwe intriganten die de sleutel tot welvaart en prestige proberen te vinden. Hovelingen zijn vaak goed belezen openbare sprekers; zodat ze vaak worden opgeroepen om hun erudiete adviezen over allerlei onderwerpen aan te bieden aan hun adellijke opdrachtgevers. Geen hoveling – ongeacht hoe slim – is ooit volledig veilig in zijn of haar positie, aangezien er altijd een ander is die wanhopig poogt om hogerop te komen en daarvoor tot bijna alles in staat is.

*Bezittingen::* Degen; linkshandige dolk; dure edelmans kledij; minstens 100 dukaten in een koffer; valet; rij paard met zadel en tuig; 1D20 dukaten (de helft in kleinere eenheden); met edelstenen versierde juwelen ter waarde van 3D20 dukaten; 1D20/2 hovelingen

**OTTO SCHERZINGZER, VALET**

Otto speelt niet zo'n grote rol in dit verhaal. Hij is hier slechts vernoemd omdat edelen nu eenmaal een valet hebben die hun dagdagelijkse »beslommeringen« moet verlichten.

Een valet kan in elk avontuur waarin een edelman een rol speelt opduiken.

*Bezittingen::* Kort zwaard; dolk; een flacon met parfum (veldbloemen); beurs; twee sets kleding van de beste kwaliteit; uniform voorzien van het embleem van zijn werkgever.

Speciale Regel: als een bediende loopt Otto meestal niet in het oog. Het is mogelijk dat hij in een kamer waar tientallen edelen bezig zijn met landverraad te plegen, complotten te smeden (of wat edelen zoal doen als ze zich vervelen), zonder dat dezen zelfs maar zijn aanwezigheid opmerken. Dit is echter enkel van kracht als Otto bezig is met één van zijn taken (schoonmaken van de kamer, bedden opmaken, enz.) en hij dus 'op de juiste plaats' is of anderszins wordt verwacht om daar »ongezien« aanwezig te zijn. Deze speciale vaardigheid blijft Otto zijn ganse leven behouden, zelfs als hij er zou voor kiezen om het Pad van Avontuur te gaan bewandelen – als hij voldoet aan alle gegeven voorwaarden.

**ALGEMEEN BEDIENDE**

*Bezittingen::* Knuppel; dolk; tinnen drinkbeker; tondeldoos; lantaarn; lampenolie (1 liter); gewone kledij van goede kwaliteit.

Speciale Regel: als een bediende loop je meestal niet in het oog. Het is mogelijk dat deze persoon aanwezig is in een kamer waar tientallen edelen bezig zijn met landverraad te plegen, complotten te smeden (of wat edelen zoal doen als ze zich vervelen), zonder dat ze deze persoon zelfs maar opmerken. Dit is echter enkel van kracht als deze persoon bezig is met één van zijn of haar taken (schoonmaken van de kamer, bedden opmaken, enz.) en hij of zij dus 'op de juiste plaats' is of anderszijds wordt verwacht om daar »ongezien« aanwezig te zijn. Deze speciale vaardigheid blijft deze persoon het ganse verdere leven behouden, zelfs als hij of zij er zou voor kiezen om het Pad van Avontuur te gaan bewandelen – als hij of zij voldoet aan alle gegeven voorwaarden.

**DIETER-ERNST FAHRER, KOETSIER**

*Bezittingen::* Kort zwaard; dolk; kruisboog met 20 pijlen in een schouderriem; Lederen kuras; Maliënkolder; koets hoorn

**STANDAARD HANDELAAR**

*Bezittingen::* Degen; linkshandige dolk; dure edelmans kledij; rij paard met zadel en tuig; 1D20 dukaten (de helft in kleinere eenheden); met edelstenen versierde juwelen ter waarde van 3D20 dukaten; Herenhuis in de stad; 1D3 warenhuizen; minstens 1.000 dukaten in geld of handelswaren.

**STANDAARD POLITIEK****VERTEGENWOORDIGER**

*Bezittingen::* Meesterlijk gesmede degen; beste kwaliteit linkshandige dolk; beste kwaliteit lederen kuras; beste kwaliteit dure kledij; rij paard met zadel en tuig; lederen beurs met 1D6+4 dukaten in kleinere munteenheden; juwelen ter waarde van 3D20 dukaten, 2D6 slaafse volgelingen; politieke pamfletten.

## WAPENTABEL

	TP	AV	AW	Bf	gewicht (oz)
<i>dolk</i>	1D6 +1	0	-4	3	20
<i>linkshandige dolk</i>	1D6 +1	-1	-2	3	20
<i>kort zwaard</i>	1D6 +2	0	0	2	60
<i>zwaard</i>	1D6 +4	0	0	2	80
<i>rapier</i>	1D6 +3	+1	0	3	50
<i>meestersmid rapier</i>	1D6 +3	+2	0	2	40
<i>sabel</i>	1D6+3	0	0	2	60
<i>knuppel</i>	1D6 +2	-1	-3	4	80
<i>zware knuppel</i>	1D6 +3	-2	-4	3	120
<i>zware knots</i>	2D4 +4	-2	-6	4	130
<i>boksbeugel*</i>	1D6 -2	0	-8	2	15

\*bij een meesterlijke stoot is de verdediger buiten bewustzijn geslagen.

	BW	BE-hinder	Afweer	gewicht (oz)
<i>stadswacht uniform met insigne</i>	1	0		80
<i>gewone kleding</i>	1	0		80
<i>wollen wambuis</i>	2	0		120
<i>lederen kuras</i>	3	0		170
<i>kettinghemd</i>	4	-1		320
<i>maliënkolder</i>	5	-1		480
<i>houten schild met ijzeren rand</i>	+1		+2	160
<i>ijzeren schild</i>	+2		+3	180

	TP	reikwijdte (m)	gewicht (oz)
<i>lichte kruisboog</i>	1D6 +4	60	175
<i>werpmes</i>	1D6 +1	12	20
<i>gebalanceerde werpmessen</i>	1D6 +2	12	20

---

## DE KWARTIEREN VAN RIVA

---

Het Kwartier Aelderfried, samen met het Kwartier Aelderhaven het oudste kwartier van de stad, huisvest de rijkste burgers van Riva.

Het Kwartier Krämerfried, gelegen in het hart van Riva bestaat voornamelijk uit handelskantoren en rijke handelaars hebben hier ook een verblijfplaats gevonden.

Delen van het Kwartier Neuehaven tonen het duidelijkst de glanstijd van het oude Riva aan.

De koopmanshuizen gelegen aan de oever van de rivier Kvill laten overduidelijk de trots van deze burgers zien: Van puntdaken voorziene huizen met voorzijden voorzien met sierlijk besneden houtwerk en kunstige witte kalkvullingen flankeren de huizen de stegen, direct naast bakstenen huizen van de rijksten onder de burgers van Riva.

Meer bescheiden gaat het er aan toe in het Kwartier Gewerkehoop, waar vele eenvoudige vaklieden hun huis en werkplaats hebben. Ook deze inwoners van Riva kunnen zich echter beroepen op het feit dat ze in de betere wijken van de stad wonen, gelegen aan de "Goden Oever."

Slechts een tweede blik op het oude deel van stad en de andere oever onthult de schaduwzijde van het hedendaagse Riva: de overlevingsstrijd onder de armen van de stad, de ellende met de regularisatie van de vele vluchtelingen en gelukszoekers vóór de poorten en in de stad. Velen leven in eenvoudige hutten, gebouwd met materiaal dat voorhanden was, heel wat andere hebben geen andere keuze dan hun toevlucht te zoeken onder een brug een portiek of nis in de muur, enkele waaghalzen schuilen s'nachts in één van de schuren van de boerderijen buiten de stad.

Oorspronkelijk was Onderwijk, een kwartier op de lager gelegen linkeroever, wordt constant bedreigd door ontheemden. Dit is een plaats waar zich voornamelijk boeren en het soort van handarbeiders hadden gevestigd die zich bezighielden met vuil en/of lawaaiig werk en natuurlijk ook stinkende werkzaamheden zoals looiers en mesters. In de laat-

ste tien jaren zijn hier met behulp van opgenomen vluchtelingen echter heel veel nieuwe families gehuisvest.

Niet alle 'nieuwe burgers' zijn oneerlijke mensen, ondanks het feit dat ze deze reputatie met zich meedragen. Velen onder hen kwamen hier aan als bedelaars en streefden zelf naar manieren om opnieuw vooruitgang te boeken. Diegenen die het aan de »moed van hard labeur« ontbrak bleven echter maar al te vaak steken in de criminaliteit en illegaliteit en wierpen zich soms op oneerlijke handel. Daarom wordt het Kwartier Onderwijk beschouwd als een gevaarlijke wijk waar geen welgestelde inwoner van Riva – gegeven de keuze – ooit zal komen. Indien ze daartoe toch een verplichting voelen is het steeds in het gezelschap van een aantal (1d6) stevig gebouwde lijfwachten. Overvallen en berovingen zijn hier aan de orde van de dag en de armen stelen hier van de zwakken om te kunnen overleven. De harde overlevingsstrijd drijft velen tot alcoholmisbruik en prostitutie – wat de zaak er niet beter op maakt.

Een speciaal probleem deed zich voor toen honderden gelukszoekers, aangetrokken door de sterrenregen van Phex en de recent gevonden schatten in Riedemoor, de stad overspoelden. Velen komen met hoop in hun hart, maar beschikte niet over de middelen om hier een bestaan op te bouwen. Zij verkochten hun hebben en houden om hun zoektocht in het noorden gedurende de eerste weken te kunnen betalen. Bleven de verhoopte vondsten uit, werd het voor de meesten onder hen al snel een bittere noodsituatie en vielen de meesten onder hen in hun ontevredenheid en wanhoop terug op de misdaad. Hoe meer de noodsituatie om zich heen greep, hoe ongelukkiger de bevolking van de stad werd. Er werden vluchthuizen ingericht waar de meest noodlijdenden terecht konden voor een dagelijkse maaltijd en een slaapplek. Op die manier poogde de stadsraad de verstoringen van de vrede in te dijken en uiteindelijk zoveel mogelijk uit te roeien. Toch bleef de nood voor het vinden van een eigen stuk grond en een eigen huis hoog, en waren er veel inbraken en gewelddadige roofovervallen; zoals de inwoners van Gewerkehoop en Neuehaven

dagelijks duidelijk voelen.

De landbouwbedrijven in Onderwijk en Gewerkehoop, met hun stallen en tuinen aan de rand van de betere kwartieren dichtbij de muur, vormen een ongebruikelijk contrast tegen het stedelijk geijkte leven in Riva. Toen men met de bouw van de stadsmuur begon was de stad rijk. Men kon zich het veroorloven om de muur zo te bouwen dat hij ook grote stukken agrarische grond en boerderijen omvatte. En inderdaad groeide Riva in haar bloeitijd zo snel dat het de omringende boerderijen gewoon opsloopte en dit gebied werd een nu zeer essentieel deel van de stad genaamd Onderwijk.

Vóór de poorten, en in het bijzonder rond de stadsmuur in het noordelijke deel van Riva en die in het zuiden, vindt men nog meer boerderijen die een essentieel aandeel hebben in de aanvoer van agrarische producten naar de stad. Hier hebben zich vele nieuwe burgers — veelal boeren gevestigd.

In de buurt van de marktplaats, in Neuehaven en Aelderfried zijn de meeste stegen met harde steen aangelegd. Maar in de eenvoudigere kwartieren wordt er door de stadswacht en de welmenende burgers geadviseerd om trippen (houten overschoenen) over het meer waardevolle schoeisel te bevestigen zodat deze niet door modder en vuiligheid wordt aangetast. Op het eind van het jaar en in het bijzonder tijdens de regenachtige maanden van de herfst, zijn vele stegen zo drassig dat men er blij om kan zijn als er planken worden gelegd op oversteekplaatsen.

“In vroegere tijden, toen was Riva een veilige haven. Maar sinds de immigranten de stad massaal overspoelden is het voorbij met de lieve vrede. Nu gaat het er hier aan toe zoals in Mengbilla, om de haverklap drijft er een lijk in de rivier met opengesneden buik of wordt er een vermoorde burger in een donkere steeg aangetroffen met een doorgesneden keel. En nooit heeft iemand iets gezien... Men is dezer dagen zijn leven niet meer zeker. En wil je weten wat ik nu weer heb gehoord? De varkens, die die Nivesische boeren houden, die zijn niet zo vet omdat ze met restafval uit de keukens worden gevoederd; neen, ze geven die beesten de lijken te voederen die ze her en der ‘vinden.’ Ja.. lach maar, jij ongelovige, bij de twaalf, ik zweer het je, die beesten vreten de

lijken op en wij eten die beesten... Maakt dat ons niet tot kannibalen.... zoals de Moha?”

- Asmodette Bramhusen, Scheepskapitein in de Koninklijke Salsarische Handels Kompanie

#### Nota van de spelmeester:

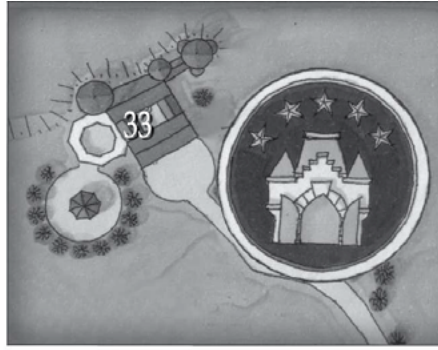
De lokaties in een geelkleurig vak zijn niet officieel. Het betreft hier locaties die open stonden voor eigen gebruik van de spelmeester en die door de auteur zijn gebruikt om zijn avontuur in Riva te ondersteunen.

Aelderfried	
Fort Drakenborg – Militair fort	1
Rodegevelhuis / Familie Ingstrok	8
Villa Syphax	9
Het huis van de Dolfijn	10
Nandus-Villa – Onderwijsinstelling	11
De Rondra-Poort	34
Opera huis	45

Aelderhaven & Neuehaven	
Heilige hal van de eeuwige Vloedwacht – Tempel van Efferd	2
Handelskantoor Stoerebrand	12
Handelskantoor Rastburger	13
Horasische Keizerlijke Bevoorrechte Noordzee Compagnie [HBNC]	14
Wachtlokaal Havenwacht	37
Taverne “De Lachende Idioot” (klasse 3)	39
Pakhuizen	43

Krämerfried	
De Gulden Vos hal - Phex Tempel	3
Stadhuis en Wachtlokaal	15
Rupert- Knorr fontein en schandpaal	16
Markthal	17
Gerechtshof en wachtlokaal	18
Kantoor Kolenbrander	20
Kroeg “Het Vrolijke Puntoortje” [Klasse 3]	21
Het von Bulow huis	38





Aelderfried

Aelderhaven

Neuehaven

Kramerfried

Gewerkehoop

Onderwyk

Kvill

RIVA



Gewerkehoop	
Rahja-Tempel	4
Noorderlicht huis- Tempel van Tsa	5
Gildehuis (met excellente keuken en wijnbar/kelder) (Klasse 1)	19
Badhuis "Het Jollige Jetje"	22
Nivilaunis Niveser Stoombadhuis	23
Kari's Niveser Wasserette/Kleermaker - Slachterij/slagerij	24
Herberg "Swangard" [Klasse 4]	25
De Boerenpoort	35
Carl Gustaf Emil Mannerheim – Garetiaanse Schoenmaker	40
Simo Häyhä - Niveser Kleermaker	42
Vilho Petter Nenonen – Niveser Lederverkoper	44
Wachtlokaal Gewerkehoop	47

Onderwijs	
Herberg Gulek's Hof [Klasse 4] - Tempel van Phex	3
Isgrâsal ("Eisgrauer Saal") Tempel van Firun	6
Yalsikor's tehuis – Tempel van Travia	7
De rattenvangster	26
De Kvillbrug	27
Taverne "Vossevacht"	28
Bordeel en Gokhuis "De Nieuwe Tijden" (Klasse 2/4]	29
Wachtlokaal Onderwijs	30
De Svelltepoort	36
Pakhuizen	41
Havenmeester	46
Vissersdorp	48

Buiten de stadsmuur	
Scheepsbouwwerf	31
Thorfinn-Ottajasko	32
Het Stoerebrandt-College van Riva	33
Dokter Wallenstein's Circus	50

## DE CATACOMBEN VAN RIVA

*"Volgens geruchten verbergt er zich een gigantisch systeem zich van gangen, grotten en holen onder de stad aan de rivier Kvill. Van Al' Anfa tot aan Frigorn vertelt men dit sprookje, en sommigen kwamen enkel voor die reden naar de stad, avonturiers en gelukszoekers die met de eigen ogen de labyrinten wensden te aanschouwen waarin naar verluidt monsters sluimeren die hun schatten bewaken en die zich deze schatten eigen willen maken. De auteur van deze geruchten is waarschijnlijk een bedrijvige zwerver genaamd Brandiban Atticus, die naar men vertelt een waar fortuin bij elkaar geharkt met het verkopen van exclusieve schatkaarten en een handige gids waarmee naar verluidt de plaatsen waar de gevaarlijkste inwoners van de onderwereld van Riva konden worden gevonden en waarin beschreven stond hoe hun te verslaan. Die schattenjagers ondervonden al snel dat ze waren opgelicht. Voor de meesten was dit vreselijk slecht nieuws, want zij hadden zich in schulden gestoken om met hun expeditie te beginnen. Voor anderen zat er niets anders op dan te doen alsof men zijn geluk in Riva had gevonden en het handboek aan de volgende dwaas te verkopen tegen een hoge prijs. Op deze wijze verspreiden de exemplaren van boek en kaart zich geleidelijk over gans Avonturië. Van de verzinsels van Atticus is hopelijk weinig genoeg waar, maar zoals zo vaak gaat met goede verhalen zat er wel een kleine waarheid verborgen in de leugen. Het is goed mogelijk dat door de in- en uitgangen van de catacomben dergelijke monsters in de tunnels kruipen: reuze-spinnen, Morfu's, reuze-amoebas, wolfs-ratten en andere vreselijke creaturen waarvan men het bestaan nog niet vermoed"*

— uit *"Wat de mensen geloven"* van Errik Dannike

---

## SPELERSHULP

---

#1

Het von Rüdiger kasteel is een indrukwekkend bouwwerk. Elke kamer is ruim en prachtig ingericht met marmer, goud, en zijde. Enorme ramen met rode fluwelen gordijnen versieren de meeste kamers, terwijl de gemeenschappelijke ruimtes blauwe fluwelen gordijnen hebben.

Het kasteel bestaat uit twee grote delen, gescheiden door de grote middentoren; in de toren is een deel van de familiale kunstcollectie en de familiale archieven gehuisvest. Op deze toren wappert de Grote Standaard (6x8 meter) als de graaf er verblijft. Aan de ene kant ligt de lagere verdedigingsmuur, met de tempel van Praios.

Aan de andere kant in de hoge verdedigingsmuur, liggen vooral de privé-vertrekken van de familie; ook liggen er vertrekken die worden gebruikt voor staatsbanketten, o.a. Sint Gulliver's Hal die 55,5 meter lang is en 9 meter breed. Het kasteel is ingericht met collecties porselein, meubels, klokken, schilderijen, keramiek, boeken, manuscripten, wapens en textilia, die worden beheerd door de huismeester.

De plafonds op de eerste verdieping zijn 10 meter hoog, 7 meter op de tweede verdieping. Meer dan een dozijn goed verzorgde raskatten (Hermann von Rudigers huisdieren) slenteren vrij door de gangen en kamers van de gebouwen. Een paar van de katten zijn vriendelijk en cirkelen om de benen van de bezoekers zodat men goed moet oppassen er niet over te struikelen. Anderen blijven op een afstand, of negeren het bezoek, en ééntje is een gemeen en vals dier dat zich ergens verborgen houdt tot er iemand voorbij gewandeld komt om dan met een sprong en uitgeslagen klauwen enkele krassen in hun gezicht te zetten en dan weg te vluchten om elders in een hinderlaag te gaan liggen. Herman noemt deze kat zijn »goede oude donder«.

### ST. GULLIVERS KAPEL

Deze kapel is een uitzondering; wat inhoudt dat ze niet onder het gezag van een gewijde valt. Het is de huiskapel van de familie von Rudiger.

In en onder de kapel bevindt zich de rustplaats van tien voorouders: Eduard IV, Hendrik VI, Hendrik VIII, Karel I, Geraard III, Geraard IV, William IV, Eduard VII, Geraard V en Geraard VI.

Onder de vloer van het koor werd ten tijde van Hendrik VIII een kleine vierkante grafkelder gebouwd. Daarin rusten Hendrik en zijn favoriete echtgenote, de moeder van zijn enige wettige zoon. Later werd daar ook het door de Moha onthoofde lichaam van Karel von Rudiger, de eerste van zijn naam bijgezet. In 696 voor Hal volgde het lichaam van een van de achttien jonggestorven kinderen van Gravin Annelies. Deze kelder is alleen toegankelijk door de zware sluitsteen in het pad van het koor te verwijderen.

### GRAFKELDER

Onder de kapel achter de kerk ligt een grote kelder die door Geraard III werd aangelegd. De kelder meet 19 bij 19 meter en in het midden rusten twaalf grote stenen platen op voetstukken. Deze zijn bestemd voor de kisten van de voorouders van de familie.

Voor de andere leden van de familie zijn 69 nissen in de muur beschikbaar. Sinds de aanleg werden in deze kelder zes graven en achttien adalborsten en edeldames bijgezet. Grootmoeder Victoria en haar echtgenoot Eduard liggen in Froshmehr opgebaard. Sinds op 10 Firun 1930 de kisten van Prins Adolphus, Hertog van Riva en Hertogin Augusta van Bad Shüschein van Riva naar de grote kelder werden overgebracht zijn er alleen tijdelijke bijzettingen geweest en wordt de grote grafkelder niet meer gebruikt. Graaf Eduard VII heeft tot 22 Perraine 19 voor Hal in de grafkelder gelegen maar toen werden zijn kist en die van zijn echtgenote overgebracht naar een eigen kelder aan de zuidkant van het koor. Geraard V werd in de kelder bijgezet maar op 29 Tsa 13 voor Hal naar zijn eigen kelder aan de noordzijde van de kapel overgebracht. Geraard VI lag van 18 voor Hal tot 26 Phex 2 voor Hal in de grote kelder. Nu rusten hij en zijn vrouw in een eigen kelder aan de noordkant van de kapel. In de kelder is ook de as van hun dochter Margaret Roos bijgezet. De leden van de familie werden soms tijdelijk in de kelder bijgezet om later op het landgoed Froshmehr te worden begraven en sinds kort vinden veel begrafenisnissen kort na hun overlijden in Froshmehr plaats. Twee gravinnen werden gecremeerd op de Thorwaler wijze en ook hun as rust in de kelders onder de kapellen.

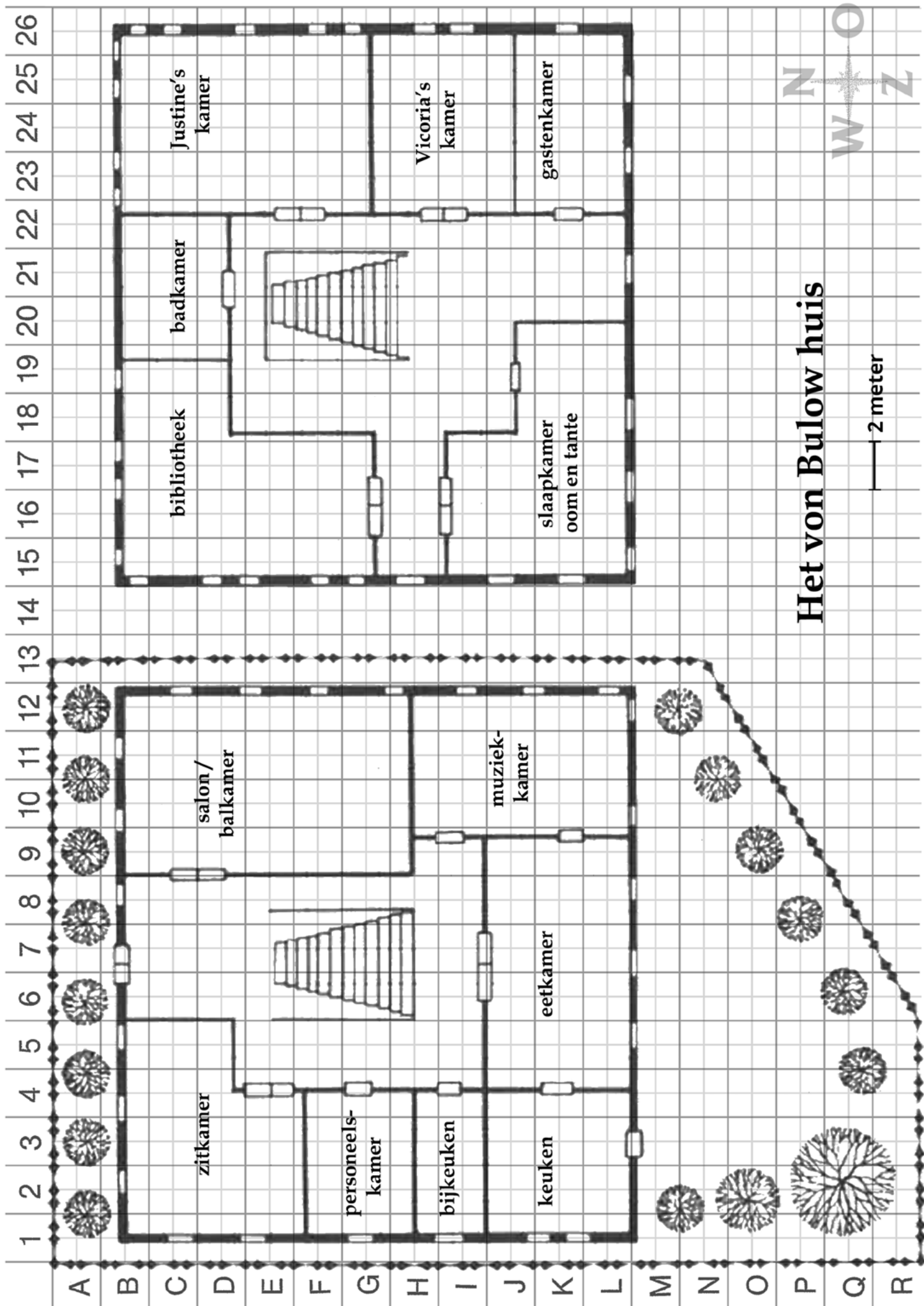
In de catacomben ten westen van het altaar rust sinds 21 Boron 108 voor Hal de Moha chef van de Gwarantu-ah stam. Hij was in 121 voor Hal door een koloniale troepenmacht naar Riva gebracht en werd daar opgevoed. De Sveltische Stedenbond nam de verantwoordelijkheid voor de opvoeding van de jonge Moha (14) op zich. N'Duku (stamchef) Alamyu volgde een opleiding op de exclusieve school voor heren in Gareth en was cadet op de Militaire Academie in Prem, waar hij als verkenner werd opgeleid – en algauw zelf wat lessen gaf – toen hij op 14 Boron 108 voor Hal op 18-jarige leeftijd stierf in een ongeval met een koets.

St Gulliver's kapel is gebouwd door Eduard von Rudiger en voltooid door Hendrik von Rudiger, de grootvader van Graaf Hermann. Op de terreinen van de lagere verdedigingsmuur worden ook dagelijks de ceremoniële wacht aflossingen uitgevoerd op hoogst traditionele wijze.

Einde spelershulp #1

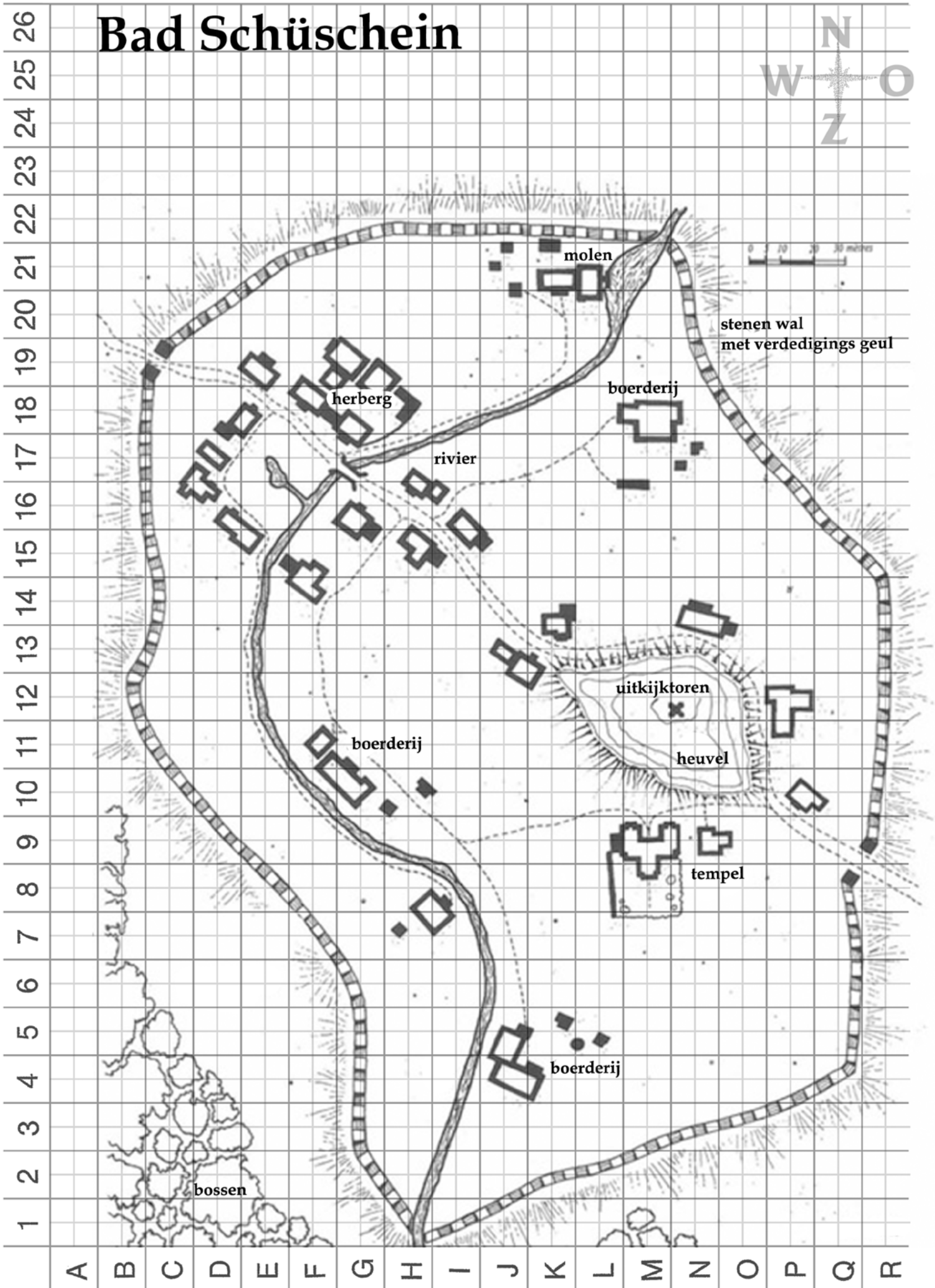
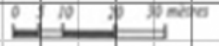
#2

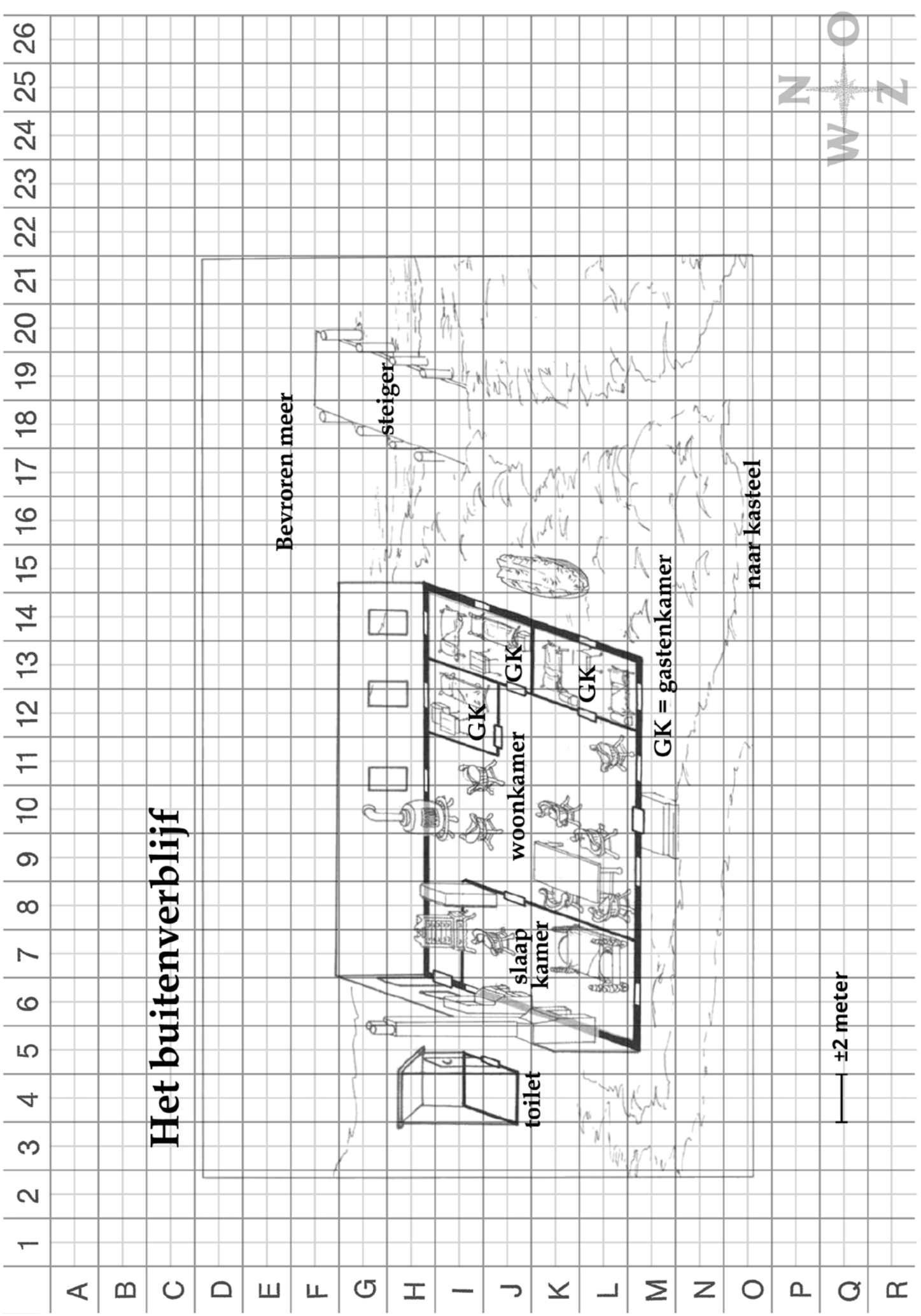
De huwelijksdag is een hectische affaire met meer dan 500 gasten. Gustav heeft 50 extra bewakers van de 300 man sterke Riva militie ingehuurd om te voorkomen dat indringers de bruiloft verstoren. Personeelsleden en bedienden rennen druk heen en weer, en komen soms in botsing met elkaar op weg naar hun voorbereidingen voor de grote receptie. De aanleveringen van het voedsel en de drank gebeurt zowat ieder half uur en komt zowel uit de stad als uit Bad Shüschein. Het huis staat in rep en roer en verkeert in een soort van gecontroleerde chaos. Tot overmaat van ramp, vertelt Victoria een uur na het ontbijt aan de helden dat ze een boeket van lelies in haar slaapkamer heeft aangetroffen. Dit waren haar lievelingsbloemen in Havena. Alle deuren en vensters naar het kasteel waren gisteravond afgesloten met luiken en geen van deze waren geforceerd. Victoria vraagt jullie om Gustav niet te informeren, uit angst voor zijn reactie, maar vraagt jullie om waakzaam te zijn en klaar te staan voor de verwachte moeilijkheden.



Het von Bulow huis

# Bad Schüschlein





# Het buitenverblijf

Bevroren meer

steiger

woonkamer

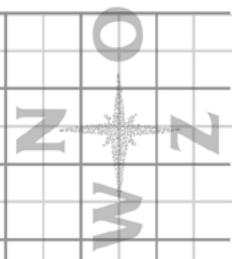
slaapkamer

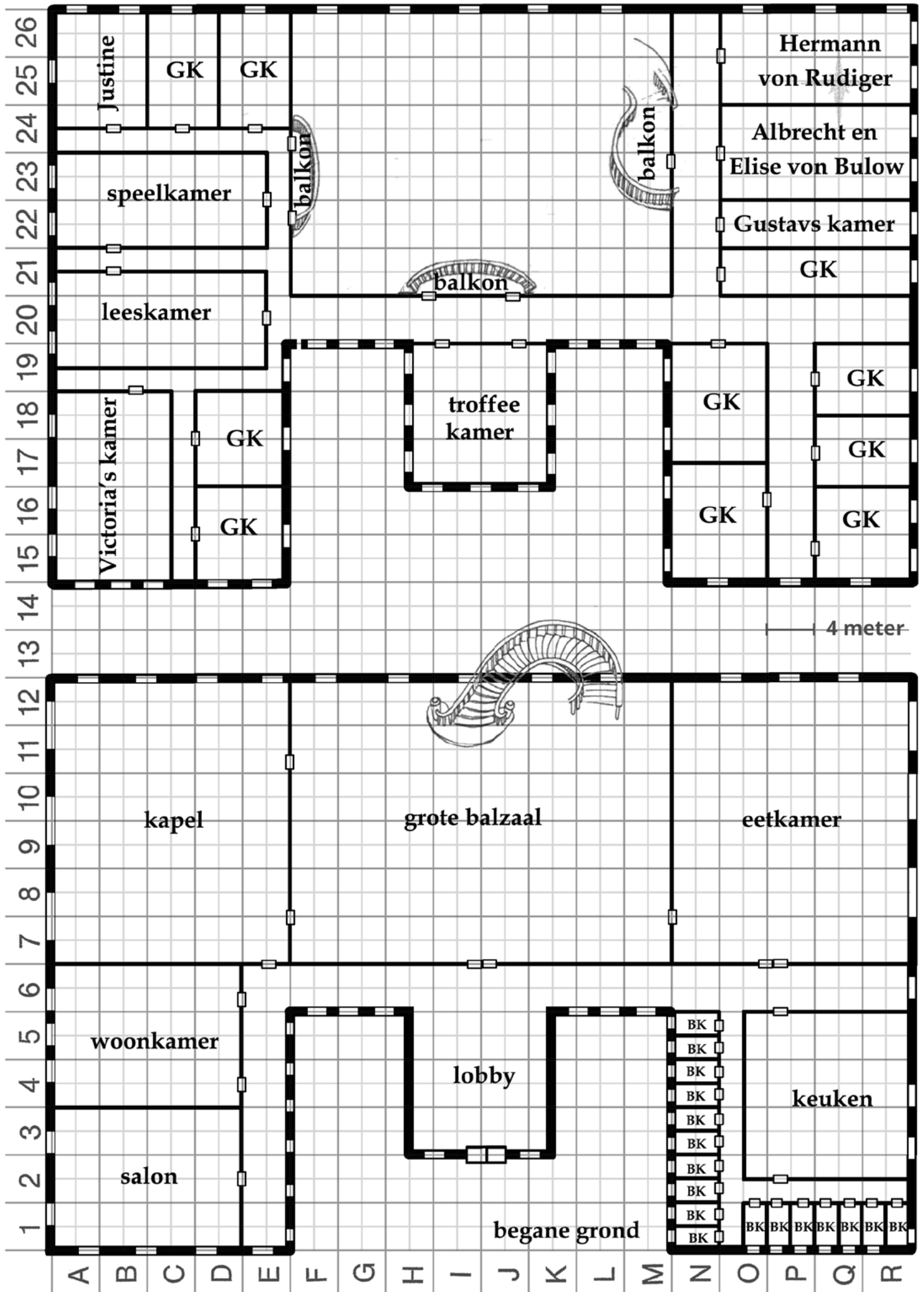
toilet

GK = gastenkamer

naar kasteel

±2 meter







# SPEELBORDEN VOOR RIOLEN

Als hulpmiddel kan je de volgende bladzijden printen en op een stuk karton lijmen (zoals dat van ontbijtgranen). Door deze tegels naast elkaar te leggen kan je een mooie (geurloze) riolering nabouwen. Sommige pagina's kan je meerdere malen printen om nog meer variatie in het riolen stelsel te krijgen. Dit soort kaarten zijn ook bij de betere spelwinkels te koop.

overzicht:

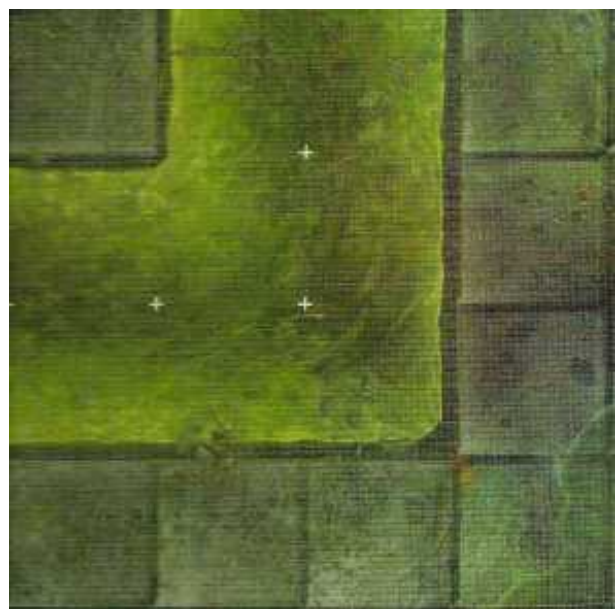
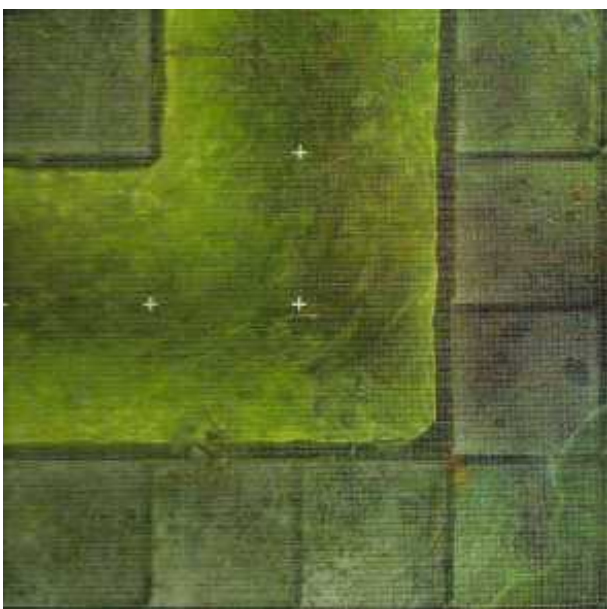
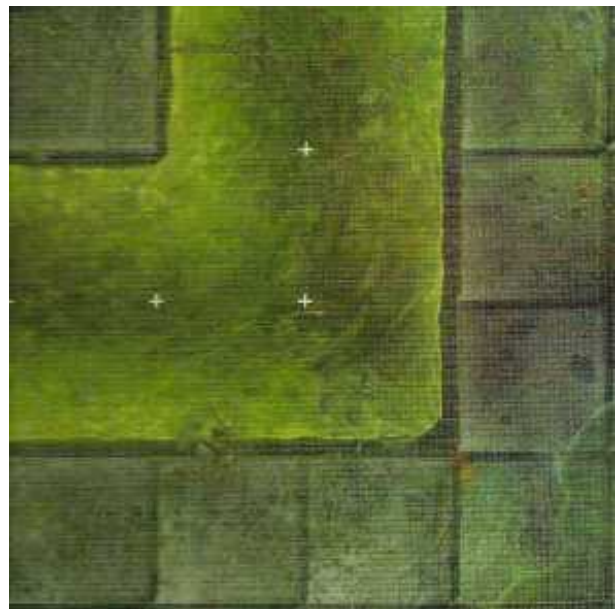
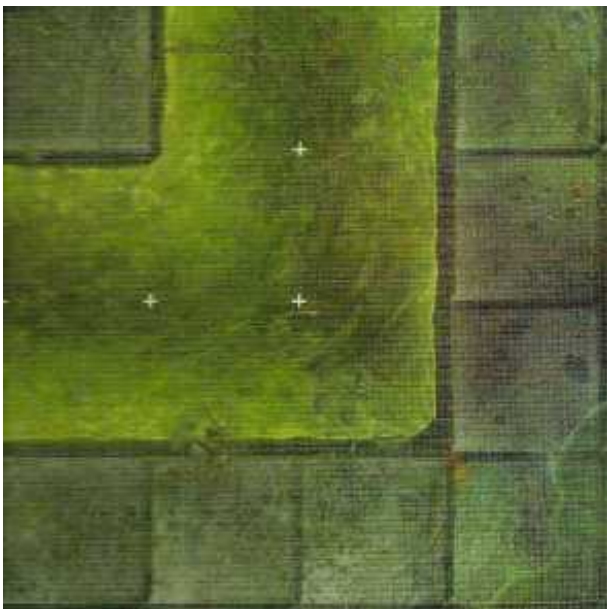
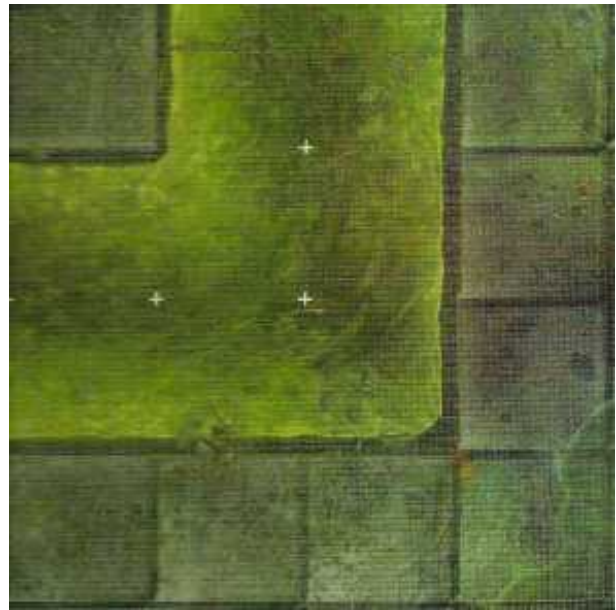
hoek	hoek
hoek	hoek
hoek	hoek

T-splitsing	T-splitsing
T-splitsing	T-splitsing
lang recht stuk	

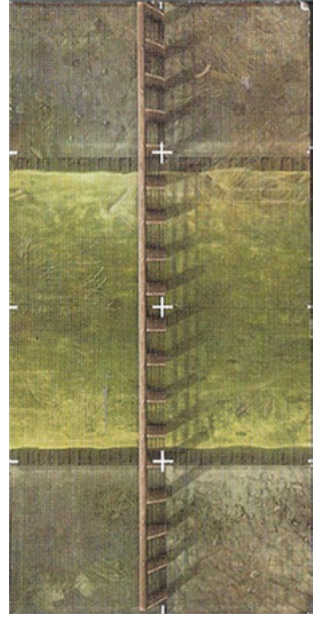
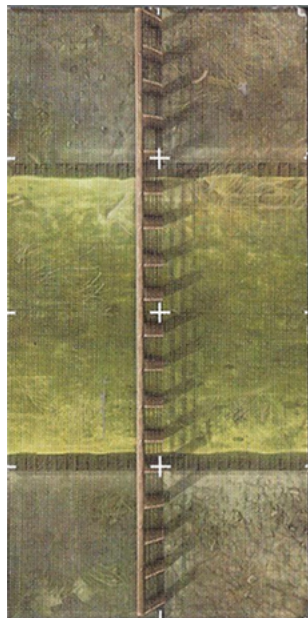
recht stuk	recht stuk
kruispunt	kruispunt
4 x dood lopend	

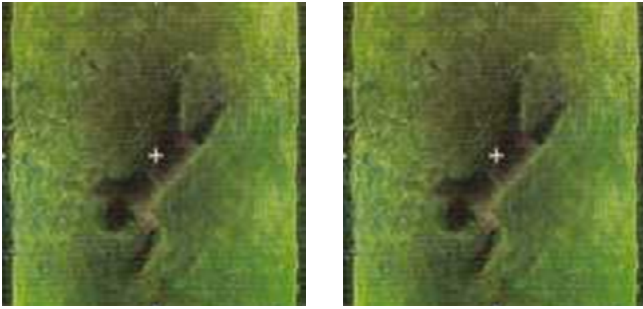
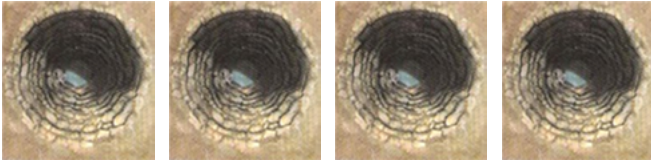
4x deuren	4x mangat
4x luchtpijp	
2x lichaam	4x oversteek
groot vierkant	

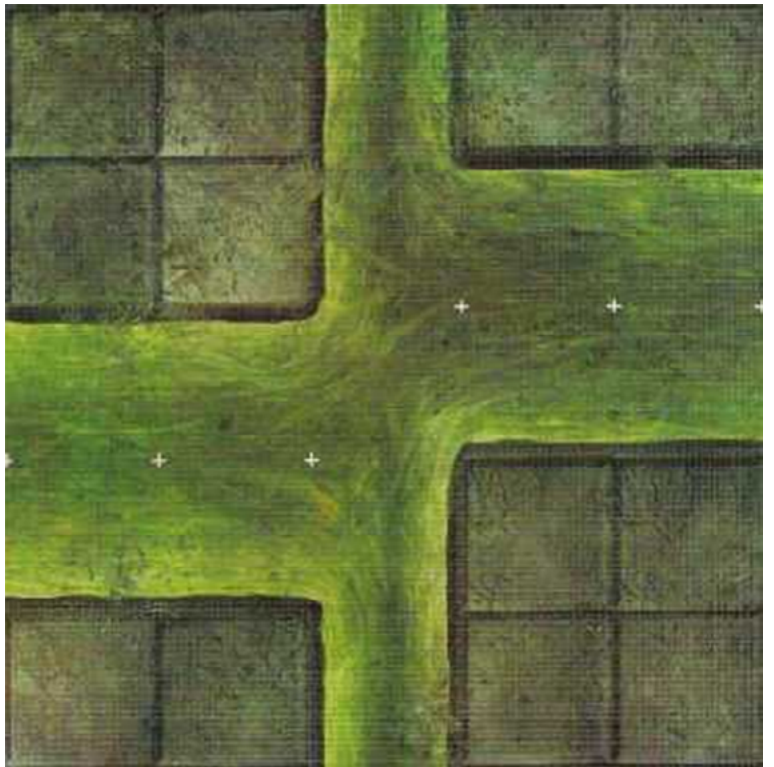
lang recht met zijtakken	kruispunt groot-klein
	kruispunt groot-klein



















'Het Oog des Meesters' – een nieuwe spelsensatie  
'Het Oog des Meesters' is een spannend nieuw fantasy-  
rollenspel. Als speler waagt u zich in Avonturië.

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

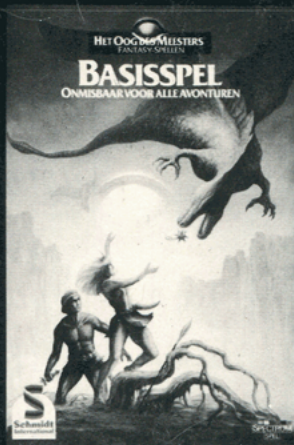


#### De wereld van 'Het Oog des Meesters'

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



#### Over dit avontuur



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

