ERVARINGS GRADEN
1-5

Het mysterie van Basjabar

Een groepsavontuur voor de meester en 3 tot 6 helden

Het Oog des Meesters®
Fantasy-Spellen

www.hetoogdesmeesters.com

gepubliceerd in:
de Morgenster jaargang 2 no. 21&22, jan&feb 19988
geschreven door Ed Doorn
nieuwe opmaak, redigeren: Frank Mutsaers
versie 201802

Het mysterie van Basjabar

Een avontuur voor ervaringsgraden 3-5
voor een Meester en 3-4 helden

Oog des Meesters
Fantastische Fantasie-Rollenspelen
Droemer Knaur®
Schmidt Spiele

Inhoud

Voorwoord 7
De inleiding 8
De plaatsen van handeling 10
Kaart 1 10
Kaart 2 10
Kaart 3 11
De bewoners van Basjabar 13
Het spelverloop 16
Kaarten 18

Voorwoord

De tekst die nu volgt is alleen bestemd voor de ogen van de Meesters van het Zwarte Oog. Beste lezer, als u Meester bent, verwijder dan dit scenario uit dit blad (even de nietjes los en hoppa!). Als u speler bent, lees dan niet verder en sla alle pagina's over waar 'scenario' bovenaan staat. Anders bestaat de kans dat u voor uzelf heel wat speelplezier bederft.

Beste Meester, de tekst hieronder is als volgt ingedeeld:

1. **een inleiding**, waarin u de achtergronden en de inleidende gebeurtenissen vindt voor dit scenario
2. **de Plaatsen der Handeling**, waarin een beschrijving van het dorp Basjabar, de omgeving en het woud ten noorden van het dorp
3. **De bewoners van Basjabar,** waarin wat meer gegevens over de personen die in dit scenario een rol kunnen spelen
4. **Het Spelverloop**, waarin het waarschijnlijk verloop van dit scenario beschreven wordt, met een aantal afwijkende situaties waar eventueel rekening mee gehouden moet worden

De inleiding

Het handelsverkeer in het Middenrijk is vrij goed georganiseerd. Vanuit de grote steden vertrekken regelmatig karavanen naar andere steden en gebieden. Meestal volgen deze karavanen vaste routes. Een van die vaste route ligt tussen Havena en Gareth: vanuit Havena langs de Grote Rivier naar het zuidoosten, richting Albenbus ten zuiden van het Kosch-gebergte, dan naar het noordoosten, naar Ferdok en van daaruit naar Gareth. Ook wordt er vanuit Havena veel handel per schip over de Grote Rivier vervoerd, via Elenvina en Albenbus naar Ferdok, en van daar per karavaan naar Gareth. Het laatste deel van bet traject, tussen Ferdok en Gareth is het drukste deel van de reis, maar was tot voor enkele jaren ook het lastigste deel, langs het traject waren namelijk geen dorpen of steden waar men tijdelijk een kamp op kon slaan. Totdat Ali Ben Basja op een lumineus idee kwam…

Ali Ben Basja, een jongeman uit Al'Anfa, was naar Gareth getrokken. Na een tijdje doelloos rondgezworven te hebben, vond hij werk als barman in een goede herberg in Gareth. Twee jaar later echter brandde de herberg tot op de bodem toe af.
BasJa besloot toen zijn geluk maar eens te gaan zoeken in de beruchte stad Havena. Al snel echter viel het hem op dat er tussen Ferdok en Gareth nauwelijles nederzettingen waren waar de karavanen konden rusten. In Ferdok aangekomen wijzigde hij zijn plannen volkomen. Hij zocht werk en verdiende in korte tijd een aardig kapitaal bij elkaar. Bovendien ontmoette hij daar Tharin Bugman, een dwerg, die de kunst verstond om een uitstekend bier te brouwen volgens oeroude recepten van de dwergen uit het Kosch-gebergte. Na enkele maanden vertrokken ze samen weer naar Gareth, maar verlieten halverwege tussen Ferdok en Gareth de karavaan.
Daar, vlak langs een van de drukste handelsroutes van het Middenrijk, bouwden ze samen een herberg, die al snel de Basja-bar genoemd werd. De herberg was al snel bijzonder populair, niet in het minst door het uitstekende Bugmans bier dat er geschonken werd. Karavanen kwamen en gingen, en rond de herberg groeide in korte tijd uit tot een goedlopende handelspost.

Nu, enkele jaren later, ligt rondom de herberg een compleet dorp, dat, hoe kan het ook anders, door de handelaars Basjabar genoemd wordt. De boeren van het dorp verbouwen alles wat de reizende kooplui aan voedsel nodig hebben. Er wonen nu zo'n 12 gezinnen, er is een goede paardenstal, tempels van Travia en Rahja, en uiteraard de beroemde Basja-bar.

Dit, beste Meester, is de situatie zoals die is op het moment dat de helden in het dorp aankomen. Uiteraard brengen zij een bezoek aan de Basja-bar. Daar kunnen zij, als zij een klein beetje letten op de verhalen die de dorpelingen vertellen, het volgende gesprek opvangen:

Klant: *"... geleden dat ze verdween?"*
Basja: *"Al acht dagen. Haar vader denkt dat ze met de eerste de beste koopman naar Gareth vertrokken is, maar ik weet het zo net niet. "*
Klant: *"Ik dacht dat ze iets had met Thomas, de kruideniers zoon."*
Basja: *"Ik weet het wel zeker! Hij kwam haar toch niet voor niets elke avond ophalen om haar naar huis te brengen?"*
Klant: *"'Vast niet. Naar wat geloof jij dan dat er iets aan de hand is?"*
Basja: *"Het is me een raadsel, maar volgens mij zou iemand het toch eens uit moeten zoeken. Maar ik moet nu weg, de klanten roepen."*
Klant: *"Leuk gezegd, iemand moet dat even uitzoe-*

ken. maar wie gaat dat doen Hijzelf zeker? Maar toch, misschien heeft hij niet helemaal ongelijk…"

Dit zou voor uw spelers het punt kunnen zijn om actief te worden. Als u een trage groep spelers heeft, kunt u Basja op de spelers-helden afsturen en vragen of ze misschien een klusje op willen knappen. Maar waarschijnlijk zullen de helden zelf wel op Basja of de klant afstappen en vragen wat er aan de hand is. Dit krijgen ze dan te horen:

"Wel, heren, kort geleden, acht dagen om precies te zijn is mijn dienster verdwenen. Irina, zo heet ze, werkte al ruim een jaar voor mij, woonde hier in het dorp en had het volgens mij uitstekend naar haar zin. Maar sommigen zeggen dat ze met een koopman vertrokken is, anderen denken dat ze in het woud overvallen is of zo, want daar kwam ze nogal vaak. Ik weet het niet precies, maar ik vertrouw het niet."

Na nog een tijdje heen en weer gepraat vraagt Basja (of de klant) of de helden dit niet uit zouden willen zoeken. Zij beloven een beloning als ze Irina terugvinden, of erachter komen waar ze heen gegaan is (stelt u zelf de beloning vast).

U als Meester heeft er nu al recht op te weten wat er met Irina gebeurt is. In het woud ten noorden van het dorp heeft zich een Magiër (Drago Rahin) gevestigd, die verwoed pogingen doet om demonen op te roepen. Twee weken geleden is hij erin geslaagd om de gevaarlijke demon Maghra op te roepen. Deze demon doet echter niets voor niets. Bij elke oproeping eist zij dat er een mens aan haar geofferd wordt. Zij neemt dan bezit van de ziel. Het slachtoffer overlijdt daarbij niet, maar raakt in een soort coma, waar zij alleen uit kan geraken als Maghra de ziel weer vrijlaat. Irina, die toevallig in het woud aan het wandelen was, is het eerste slachtoffer van Maghra geworden. Drago Rabin heeft haar overmeesterd en haar aan Maghra gegeven. Haar lichaam ligt in de kelder van de toren van Drago. Hoe Maghra nu gedwongen kan worden om Irina's ziel weer vrij te geven leest u verderop.

Het is nu eerst zaak voor de helden om uit te zoeken wat er gebeurd is. En het is uw taak als Meester om ze flink in verwarring te brengen. Vele dorpelingen hebben een eigen theorie over wat er met Irina gebeurd is, maar zij hebben geen van allen gelijk. Als de helden twee dagen in het dorp zijn verdwijnt er bovendien nog een meisje. Brengt u de helden op een dwaalspoor, maar voorkom dat zij een onschuldige straffen. Op een gegeven moment moet de confrontatie met Drago Rahin komen, en dan komen de helden vanzelf achter de juiste toedracht van de zaak. Tenzij u over een heldengroep beschikt die zo eigenwijs is om iedere verdachte onmiddellijk af te slachten zonder eerst een goed plan te bedenken of bewijzen te zoeken. Vast staat, dat u genoeg mogelijkheden heeft om de spelers bezig te houden.

De plaatsen van handeling

Bij dit scenario horen drie kaarten. Op kaart 1 vind u de omgeving waarin het avontuur zich afspeelt. Op kaart 2 vind u dat deel van het woud ten noorden van het dorp, waar Drago Rahin woont. Kaart 3 toont u het dorp Basjabar.

Per kaart afzonderlijk zal ik nu beschrijven wat er allemaal te vinden is.

Kaart 1

1 HET DORP BASJABAR

2 DE AKKERS TEN NOORDEN VAN HET DORP

Hierop verbouwen de boeren hun gewassen. Overdag zijn er altijd enkele boeren te vinden

3 DE TOREN VAN DRAGO RAHIN EN DE GEWIJDE CIRKEL VAN MAGHRA

De toren heeft twee verdiepingen en een kelder, Op de begane grond heeft Drago zijn woonvertrek. Behalve een bed, een kast met kleren en een tafel valt hier niets te vinden.Op de eerste verdieping heeft Drago zijn werkkamer. Op een grote tafel staan allerlei vreemde bouwsels en potjes met dranken en dergelijke. Hierbij zit niets waar de helden iets aan hebben. In de kast echter die er staat, zijn drie boeken te vinden. In de boeken staan allerlei verhandelingen over demonen en dergelijke. Een boek is getiteld 'Maghra'. Dit boek is voor de helden van onschatbare waarde. In dit boek staat alle informatie over de demon Maghra die de helden nodig hebben, inclusief de manier hoe zij weer verdreven kan worden. geeft u de helden, als zij dit boek vinden de informatie over Maghra die u verderop vindt.

4 DE HUT VAN KLUIZENAAR GERNOT HAGENMAN

Dit is een gewone blokhut waarin Gernot, de verdreven Praios gewijde woont. Informatie over Gernot vindt u in 'Bewoners van Basjabar'.

Kaart 2

1 DE TOREN VAN DRAGO RABIN

zie hierboven.

2 HET BOSPAD

dat van de toren van Drago leidt naar de open plek met de Gewijd Cirkel van de demon Maghra. In een cirkel zijn twaalf rotszuilen van Duivelsteen uit het Kosch-gebergte opgesteld. De twaalf zuilen staan als symbool van de Twaalfgoden. Binnen de cirkel ligt een groot blok Duivelsrots, waarop de lichamen gelegd moeten worden van de slachtoffers die aan Maghra gegeven worden. Meer over de functie van deze cirkel vind u in het stukje over Maghra zelf.

3 DE GEWIJDE CIRKEL

Zie voor meer uitleg bij **Maghra, verleidster der zielen** (blz 14)

Kaart 3

1 HET MARKTPLEIN
Door de drukte (bijna elke week komt er wel minstens een karavaan langs Basjabar) lijkt het wel of het hier iedere dag markt is. Op het plein kunnen de helden eventueel wat meer te weten komen over de inwoners van het dorp en over wat zich de afgelopen tijd in het dorp heeft afgespeeld. Ook het verhaal over Gernot Hagenman1,de Praios-Gewijde kunnen ze hier te horen krijgen van elke willekeurige dorpsbewoner.

2 OPSLAGPLAATS VOOR HANDELSWAAR
Reizende kooplui, die om wat voor reden dan ook iets langer in het dorp blijven (bijvoorbeeld wegens ziekte) kunnen hier hun handel tijdelijk opslaan. Het 'pakhuis' wordt beheerd door Markos Groman, die hier woont met zijn vrouw en zoon. Irina, het verdwenen meisje, is zijn dochter. Voor informatie over Markos: zie 'bewoners van Basjabar'

3 KRUIDENIERSWINKEL
De winkel wordt gerund door Thomas Arron, een jonge vrijgezel, die al lange tijd een oogje heeft op de dochter van zijn buurman. In de winkel is van alles te koop, van levensmiddelen tot wapens. Bijzondere wapens, voorwerpen of magische dranken en dergelijke zijn er echter niet te koop.

4 EEN MOOI, VREEMD GEVORMD HUIS
Dit huis staat aan het plein. Hier heeft Gernot Hagenman zijn tempel in willen richten. Sinds de dorpelingen hem verjaagd hebben staat het huis leeg, omdat niemand er wil wonen uit angst voor de toorn van Praios.

5 WOONHUIS VAN HEELMEESTER TARIK JORANNON
Deze arts verstaat zijn vak pr1ma. Mocht één van de helden verzorging nodig hebben dan kan Tarik daar voor zorgen, voor een prijs van 2 dukaten per dag, inclusief medicijnen. wanneer er bijzondere kruiden nodig zijn kan hij daar helaas niet voor zorgen.
Zijn vrouw, Nadia, heeft de hele dag haar handen vol aan haar drie kleine kinderen. Zij weet wel te vertellen dat Irina, het verdwenen meisje, een vaste vriendschap had met Thomas Arron, en dat zij zich het niet kan voorstellen dat Irina Thomas in de steek heeft gelaten.

6 BAKKERIJ
Hier wordt het brood gebakken van meel dat met handelaars wordt gekocht. De bakker, Erin van Ferdok, woont nog niet zo lang in het dorp, en heeft dan ook weinig te vertellen. Zijn vrouw en dochter helpen hem in de bakkerij en in de bijhorende winkel bij het verkopen van het brood.

7 BOERDERIJ
De boer en zijn zoons werken de hele dag op het land. 's Avonds zijn zij zo nu en dan in de herberg te vinden. Zijn vrouw blijft in de boerderij en verzorgt de kippen en varkens.

8 BOERDERIJ
Zie bij 7. Deze boer heeft een zoon en een dochter. De dochter Kora, werkt overdag op de boerderij, maar 's avonds in de herberg als dienster sinds Irina verdwenen is.

9 BOERDERIJ
Zie bij 7. De boer heeft een zoon en een dochter. De zoon, Bjorn, heeft ook een oogje op Irina laten vallen. Hij weet dat Irina niets voor hem voelde, en zal uit Jaloezie de schuld van haar verdwijning op Thomas schuiven, als de helden met hem praten.

10 BIERBROUWERIJ
Hier brouwt Tharin Bugman zijn beroemde Bugmans Bier. Hij levert alleen aan Basja. Hij is vrijwel de hele dag bezig met zijn twee soorten bier. Bugmans normaal en Bugmans XXX, een extra zwaar bier. Alleen 's avonds kunnen de helden hem tegenkomen in de Basja-bar. Hij heeft hen echter weinig te vertellen. Bovendien zal hij niet al te vriendelijk zijn tegen de helden. Hij verdenkt elke vreemdeling ervan dat die zijn recepten wil stelen. Mochten de helden hem teveel lastig vallen, dan zal hij hen in de bar beschuldigen van ontvoering van Irina, om hen zo kwijt te kunnen raken.

11 DE BASJA-BAR
In de herberg is het een drukte van jewelste. Vrijwel altijd is het grootste deel van de kamers bezet. Bas Ja en zijn twee kamermeiden, die ook in de herberg wonen, hebben hun handen vol aan het verzorgen van de kamers en de gasten. Sinds Irina verdwenen is hebben zij het drukker dan ooit. Als de helden Irina op willen sporen kunnen zij gratis in een grote slaapzaal overnachten. Verder zijn de prijzen hier 20% duurder dan de normale prijzen zoals ze in de lijst vermeld staan. Bugmans XXX kost 2 keer zo veel als gewoon bier.
Basja weet dat Irina en Thomas iets met elkaar hadden, maar het fijne weet hij er niet van. Maria en Elke, de twee kamermeiden, weten ook niet veel . Zij weten alleen dat Thomas sinds de verdwijning van Irina veel in de bossen rondzwerft en vragen zich af of hij misschien iets meer weet dan hij vertelt.

12 BOERDERIJ
Zie bij 7 · Verder geen bijzonderheden.

13 WOONHUIS VAN STALHOUDER GERO NOORDERMAAN
Gero zorgt voor de paarden van reizigers die in de herberg verblijven. Zijn vrouw helpt hen daarbij. Zijn dochter Mara helpt ook mee. Zij ging vaak met Irina wandelen, maar weet ook niets over de verdwijning te vertellen. Zij beschikt, zonder dat zijzelf of iemand anders dat weet over magische gaven, die ze bij haar geboorte heeft meegekregen (zie 'bewoners van Basjabar'). Als de helden 2 dagen in het dorp zijn verdwijnt zij ook. Zij is het tweede slachtoffer van Drago.

14 DE STALLEN
Hier staan de paarden van reizigers die in de herberg logeren. Het stallen van een paard kost 6 zilveren daalders per dag. Als de helden Irina en Mara op willen sporen kunnen zij hun paarden gratis stallen.

15 KRAAL
Hier krijgen de gestalde paarden hun dagelijkse portie lichaamsbeweging.

16 RAHJA-TEMPEL
In de tempel wonen en werken de tweelingzussen Shana en Rana Amarin. In de tempel verzorgen zij erediensten voor de Godin van de liefde. Zij houden zich niet zo bezig met wat er allemaal in het dorp gebeurt. Zij hebben dan ook geen idee wat er met Irina gebeurd zou kunnen zijn. Verder hebben zij het veel te druk met de bezoekers van de tempel.

17 TRAVIA-TEMPEL
In een dorp dat voornamelijk bestaat om onderdak te verlenen aan reizende kooplieden mag een tempel van de Godin van de Gastvrijheid natuurlijk niet ontbreken. Zuster Marion Traviana vertegenwoordigt de Godin in het dorp. Zij houdt er toezicht op dat de wetten van de gastvrijheid nauw nageleefd worden. Door de aanwezigheid van haar tempel hebben bezoekers van het dorp meteen de indruk welkom te zijn. Zij is gastvrij tegenover iedereen. Zelfs toen Gernot Hagenman zich in het dorp vestigde en Praios tot hoogste God uitriep bleef zij vriendelijk tegenover hem (zie 'bewoners van Basjabar' , Gernot Hagenman). Sinds de bewoners van het dorp Gernot uit het dorp gezet hebben (en daarmee tegen de wetten van Travia gezondigd hebben) is zij niet meer uit haar tempel geweest. Zij gelooft dat de verdwijning van Irina te maken heeft met een straf die Travia voor de bewoners van Basjabar bedacht heeft.

BOERDERIJ
Zie bij 7. Verder geen bijzonderheden.

De bewoners van Basjabar

In dit stuk worden wat meer bijzonderheden gegeven van enkele personen die in dit avontuur een belangrijke rol spelen. Sommige wonen niet in Basjabar zelf, maar in de directe omgeving ervan

IRINA GROMA
Zij is de directe aanleiding van dit avontuur. Zij is door Drago Rahin ontvoerd en aan de demon Maghra geofferd. Haar lichaam ligt in de kelder van de toren van Drago Rahin. Zij is 18 jaar oud. Verder heeft zij weinig te maken met het verloop van dit avontuur.

MARKAS GROMA
De vader van Irina. Hij gelooft dat zijn dochter ervandoor is gegaan met de een of andere koopman. Eerlijk gezegd is hij blij dat ze opgedonderd is. De pogingen van de helden om Irina op te sporen beschouwt hij als pure tijdverspilling. Als later ook Mara Noordermaan verdwijnt gelooft hij dat de beide verdwijningen niets met elkaar te maken hebben.

THOMAS ARRON
Deze jonge vrijgezel heeft al enkele maanden regelmatige ontmoetingen met Irina. Nu zij verdwenen is, is hij bijna wanhopig. Hele dagen zwerft hij rond in de omgeving van het dorp. In bet bos heeft hij ook al gezocht, maar heeft daar niets gevonden. Hij is niet in de buurt van de toren van Drago Rahin geweest. Wel weet hij dat Gemo Hagenman zich in een hut in het zuidelijk deel van het woud heeft gevestigd. Hij vermoedt dat de Praios gewijde weleens iets met de verdwijningen te maken zou kunnen hebben en vertelt dat tegen de helden zodra ze met· hem praten.
Mocht de demon Maghra (zie hieronder) later in de gedaante van Irina naar het dorp komen, dan zal Thomas haar met zijn leven beschermen, tenzij de helden hem ervan kunnen overtuigen dat zij niet Irina zelf is.

GERNOT HAGENMAN
Vroeger was Gernot een rondreizend Praios-gewijde. Toen hij ooit, 3 maanden geleden in Basjabar aankwam en ontdekte dat in het dorp geen Praios tempel bestond en dat Travia er als de belangrijkste Godin vereerd werd, vestigde hij zich in het dorp, stichtte een tempeltje en riep Praios uit tot God der Goden. Daar de bewoners de toorn van Travia vreesden zetten zij hem het dorp uit. Sindsdien woont hij in de hut in het woud en bidt hij dagelijks tot Praios om een eind te maken aan deze heiligschennis. Hij beschouwt de verdwijningen als een vloek van Praios.
Hij weet van het bestaan van de demon Maghra, en als de helden hem naar de Gewijde Cirkel brengen zal hij alles doen wat in zijn macht ligt om de demon te dwingen de zielen van haar slachtoffers vrij te laten. De manier om dit te doen kent hij echter niet. Hij eist in elk geval dat de tempel weer geopend wordt en dat Praios als oppergod erkend zal worden, met Travia aan zijn zijde.

THARIN BUGMAN
Deze dwerg is afkomstig uit het Kosch-gebergte. Zijn bier is zijn leven. Nu zijn bier zo'n enorm succes blijkt te zijn is het een obsessie voor hem geworden. Hij lijdt aan een soort achtervolgingswaanzin, want hij gelooft dat iedere vreemdeling die in het dorp aankomt achter zijn recepten aanzit. Als hij ' s avonds in de herberg van een kruik XXX zit te genieten, en de helden vallen hem teveel lastig met hun vragen, dan zal hij hen ervan beschuldigen dat zij zijn recepten proberen te stelen, en dat ze ook wel achter de verdwijningen zullen zitten. Mocht u daar als Meester zin in hebben, dan kunt u hiermee op eenvoudige wijze een flinke knokpartij in de herberg laten losbarsten.

ALI BEN BASJA
Over Basja is al veel verteld in de inleiding. Hij zit nogal in over de verdwijning van Irina, in de eerste plaats omdat ze voor hem werkte en een erg goede kracht was, en in de tweede plaats omdat de verdwijningen zijn zaak en het dorp een slechte naam geven. Dat is slecht voor de zaken. Als de helden met verhalen over demonen aan komen zetten zal hij daar dus helemaal niet blij mee zijn. Of hij de helden dan zal helpen om de demon te verdrijven , of dat hij Juist vijandig reageert en de helden uit de herberg zet, laat ik aan de Meester over.

MARA NOORDERMAAN
Zij is het tweede slachtoffer. Zij beschikt, zonder dat iemand dat in de gaten heeft, over magische gaven. Zij heeft echter nog niet geleerd hoe zij die moet beheersen. Op de dag vóór haar verdwijning krijgt zij een visioen van een oude man die haar in het woud overvalt. Als de helden haar of haar vader tegenkomen zullen zij dit te horen krijgen. Mochten de helden haar willen gebruiken als lokaas, dan wacht hen een onaangename verrassing. Mara gelooft dat zij zelf op bet spoor van Irina kan komen. Door haar magische wilskracht slaagt zij erin om aan de aandacht van de helden te ontsnappen en het woud in te gaan. Gero Noordermaan, haar vader, gelooft dat de oude man in het visioen Gernot Hagenman geweest moet zijn, wat door Zuster Marien, de Travia gewijde, nog versterkt zal worden.

SHANA EN RANA AMARIN
Toen deze bijzonder knappe tweelingzusjes een jaar geleden in Basjabar aankwamen, zorgde dit voor heel wat opschudding. Vooral toen ze na een maand hun woning openstelden als Rahja-tempel…
Aanvankelijk gingen er in het dorp stemmen op om de zusjes Amarin direct het dorp weer uit te zetten. Maar toen bleek dat na de opening van de tempel de boerendochters van Baasjabar opvallend met rust gelaten werden door de voorheen zo handtastelijke rondtrekkende kooplieden, en bovendien de aanwezigheid van de tempel een extra trekpleister bleek te zijn, werd besloten om Shana en Rana in de dorpsgemeenschap op te nemen als eerlijke, hardwerkende gewijden van de Godin van de Lichamelijke Bevrijding. In werkelijkheid zijn Shana en Rana helemaal geen echte Rahja-gewijden. Zij doen slechts alsof, omdat dit aan hun ‘ werk’ een religieuze achtergrond geeft, wat meer klanten trekt. Wel besteden zij ruim 20% van hun inkomsten aan offergaven voor de Godin. Rahja is hen dan ook gunstig gezind en heeft er ook geen bezwaar tegen dat de zusjes haar naam gebruiken (op de paden der Goddelijke Liefde is alles geoorloofd) . Mocht iemand kwaad in de zin hebben tegen de zusjes, dan is de kans groot dat de Godin ingrijpt. Zelfs de demon Maghra zou de toorn van de Godin niet kunnen weerstaan als zij zou proberen de zielen van de zusjes op te eisen. Hoe Rahja ingrijpt, laat ik aan de Meester over. Bij sterfelijken kan Rahja een Eeuwige Roes opwekken, zodat zij alles vergeten wat zij ooit geweten hebben.
Rahja kan Maghra ook dwingen om de zielen los te laten. Als de helden Shana of Rana kunnen overhalen om hiertoe een gebed aan de Godin te richten, bestaat er een kans van 60% dat de Godin dit gebed verhoort. Hiermee heeft u als Meester de mogelijkheid om Maghra uit te schakelen, als uw helden het helemaal niet meer weten.

DRAGO RAHIN
Deze magiër is de oorzaak van alle kwaad. Hij heeft zich in de oude toren gevestigd nadat hij de Gewijde Cirkel van Maghra gevonden had. Toen hij haar opriep raakte hij echter meteen in haar macht. Maghra kan op elk ogenblik zijn ziel opeisen, maar Drago weet dit niet. Drago beeft gezworen dat bij Maghra elke ziel zal bezorgen die zij wenst. Hij heeft Maghra opgeroepen omdat hij gelooft dat zij zijn magische gaven kan vergroten. Dit is inderdaad zo. Sinds de eerste oproeping is zijn astrale energie met 7 punten gegroeid. Hij weet echter niet, dat dit slechts een zoethoudertje is geweest van Maghra. Mochten de helden hem willen verdrijven met geweld, dan zal hij zich met inzet van al zijn magische krachten verdedigen, het liefst met DIFUR, BRAGGU of ZANT. Hij strijdt tot de dood.

MAGHRA, VERLEIDSTER DER ZIELEN
0m Maghra draait het allemaal in dit avontuur. Daarom over haar wat meer informatie. Maghra is een demon. Een machtige demon. Alleen de Goden en enkele andere machtige demonen kunnen haar weerstaan. Maghra is, wat haar verschijningen betreft, gebonden aan enkele plaatsen die in het verleden door machtige magiërs aan haar gewijd zijn. Deze plaatsen hebben allemaal een ring van twaalf rotsblokken van rode Duivelsteen, die de demon afschermen van de macht van de Twaalfgoden.

Zolang zij nog één Gewijde Cirkel bezit, is zij niet vernietigd. Behalve de Gewijde Cirkel bij Basjabar heeft zij nog 4 andere gewijde plaatsen in Avonturië , maar de ligging daarvan is helaas niet bekend. Binnenin de Gewijde Cirkel staat gewoonlijk een dertiende steen van Duivelsteen, waarop offers aan de demon gebracht kunnen worden.
Maghra zou vrijwel iedere wens kunnen vervullen voor degene die haar oproept, maar meestal beeft ze daar weinig zin in. Zij gebruikt haar oproeper meestal een tijdje voor haar doeleinden, om daarna de ziel van haar oproeper voor zich op te eisen.
Om Maghra op te roepen, moet een magiër in het midden van de Gewijde Cirkel staan en een aantal formules uitspreken. Wat de magiër meestal niet weet, is dat iedereen die zich binnen de cirkel bevindt als Maghra verschijnt onmiddellijk in de macht van de demon is. Als je haar oproept ben je dus meteen in haar macht, hoe dan ook. Maghra kan van de Gewijde Cirkel verdreven worden door bij elk van de twaalf rotsen de naam van een van de Twaalfgoden te roepen, een god voor elke steen, en de steen kapot te slaan. Zodra alle twaalf de stenen kapot zijn is de cirkel ontheiligd. Maghra moet dan alle zielen die zij op dat moment bezit los laten. Zo kunnen de slachtoffers gered worden. Deze ontheiligingsmethode staat in de boeken van Drago.
Maghra kan te allen tijde de gedaanten aannemen van degenen van wie zij de zielen bezit. Op dit moment bezit zij, behalve de zielen van Irina en Mara de volgende zielen:

- ***Leila al Boedoer***, een bijzonder knap haremmeisje, dat eventueel gebruikt kan worden om tegenstanders te verleiden en binnen de Gewijde Cirkel te lokken. Haar scores zijn niet belangrijk, behalve misschien haar Charismascore van 21.

- ***Hulka de Maniac*** , een Strijder van de 10e graad. Hij kan gebruikt worden als iemand probeert met geweld de Gewijde Cirkel te ontwijden. Hij vecht met een tweehandszwaard.
  Zijn scores: MO 16, LK 18, AV 16 , AW 13 , TP 1D6 +12, BW 4

- ***Thora Zilverglans*** 'De Witte Heks', deze 5e graads tovenares heeft haar bijnaam gekregen door haar zilver glanzende, lange witte haar. Zij zal met magische middelen proberen te verhinderen dat de Gewijde Cirkel ontheiligd wordt. Haar scores: SH 13, CH 14, AV 10, AW 12, TP 1D +2, AE 42 ASP. Zij maakt graag gebruik van spreuken als Banbaladik, de Vuurlans of een illusiebetovering. Zodra het op man-tegen-man gevechten aankomt verdwijnt zij, waarna Maghra in de gedaante van Hulka terugkeert.

Maghra zal deze gedaanten alleen aannemen om de Gewijde Cirkel te verdedigen. Als een gedaante eenmaal 'verslagen' is kan zij die gedaante 7 weken niet meer aannemen.

Het spelverloop

Wel, Meester, u kent nu de situatie en de personen die een rol spelen, aan u nu de taak om te bepalen hoe het geheel verloopt. Hier volgt het verloop van het spel zoals ik dat zelf zie, maar als u er anders over denkt kunt u het geheel wijzigen zoveel als u wilt.

Allereerst zullen de helden vast moeten stellen wat er nu eigenlijk aan de hand is. Van de bewoners van Basjabar krijgen zij alle hulp die zij maar wensen, maar dit brengt hen alleen maar op dwaalsporen. Steeds weer worden verschillende personen verdacht gemaakt: Thomas Arren, Gernot Hagenman , en misschien zelfs de helden zelf. Pas na de verdwijning van Mara Noordermaan krijgen zij aanwijzingen over de juiste toedracht van de zaak. Daarvoor moet u ze van de ene verdachte naar de andere laten draven , met behulp van de verschillende verklaringen en meningen van de dorpsbewoners. Vooral het visioen van Mara (dat ze een dag voor haar verdwijning krijgt) moet de helden achter de verkeerde aansturen (in dit geval Gernot Hagenman).

Enkele dagen na de verdwijning van Mara ontdekt Thomas Arron in het woud de toren van Drago Rahin. Hij geeft dit door aan de helden, met een dringend verzoek om daar te zoeken. De helden moeten nu Drago opzoeken, die zich met hand en tand zal verzetten tegen de indringers. Daarna moeten ze uitzoeken wat er met de meisjes aan de hand is. Per slot van rekening liggen hun lichamen volkomen verstijfd in de kelder van de toren. De oorzaak hiervan (en alle benodigde informatie over Maghra) kunnen ze vinden in de boeken die Drago op de eerste verdieping heeft.

Daarna moeten de helden de demon Maghra opzoeken en haar van deze Gewijde Cirkel verdrijven. Maghra zal zich daartegen verzetten door de gestalten aan te nemen van personen van wie zij de zielen bezit. Dit gevecht zal geen peulenschilletje zijn, want Maghra kan drie gevaarlijke tegenstanders voor de helden presenteren. Wanneer Maghra eenmaal verdreven is keren de zielen van de meisjes weer in de lichamen terug en zijn zij gered. Hoera!

Wel, dat is het avontuur in een notendop. U zult merken dat er van geen van de personen in het dorp de scores gegeven zijn. Dit laat ik met opzet aan u over, omdat ik niet kan weten wat voor heldengroep u heeft. kiest u de scores zo uit, dat de personen in Basjabar niet al te veel problemen op kunnen leveren voor de helden. Drago Rahin echter is een machtig magiër. Laat hem voor de helden een machtige tegenstander zijn. Laat ze gerust maar een beetje zweten, da's goed voor ze. Als ze naar uw zin te veel schade oplopen in het gevecht kunt u in de werkkamer in de toren van Drago wat magische heelmiddelen of zo plaatsen. Eventueel zijn er in andere scenario's genoeg aanwijzingen te vinden over de scores van tegenstanders.

Mocht u zin hebben om uw spelersgroep echt op de proef te stellen, dan kunt u met dit scenario alle kanten op. Enkele voorbeelden:

Er zijn genoeg ingrediënten voor een waanzinnige knokpartij in de herberg. Dit kan op een enorme chaos uitlopen, vechten met krukken , tafelpoten, gooien met flessen enzovoorts. Denk maar aan een goede knokpartij in een saloon in een western of zo, dan weet je wel wat ik bedoel.

Het hele dorp kan zich tegen de helden keren, als ze na een tijd nog geen resultaten geboekt hebben. Misschien gaat het hele dorp hen er wel van verdenken dat zij achter de verdwijningen zitten, met alle gevolgen van dien.

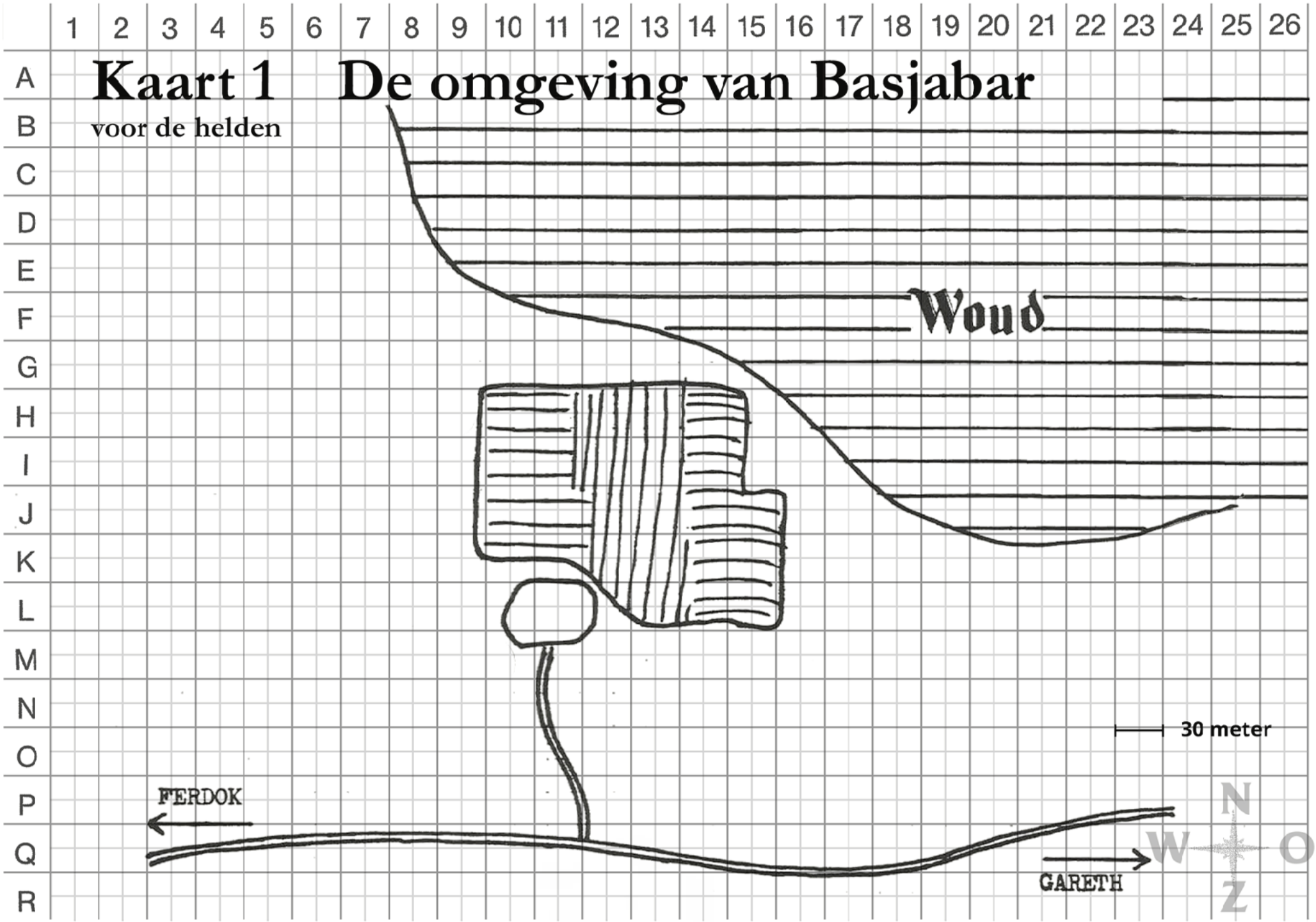
De helden kunnen in een religieus kruisvuur komen te zitten van de gewijden van Travia, Praios en

Rahja (die geen echte gewijden zijn , maar wel doen alsof). De ene gewijde beschuldigt de andere en andersom, en de helden zitten daar dan weer tussenin, terwijl de wonderen hen om de oren vliegen.

De zwaarste test die u uzelf én uw spelers op kunt leggen, is door de demon Maghra in de gedaante van lrina of Mara terug te laten keren naar het dorp. Zij kan daar bezit nemen van de zielen van willekeurige personen, dus ook van de helden. Voorwaarde is, dat die persoon moet slapen. Verder kan Maghra geen gewijde grond betreden. De Travia- en Praios-tempel zijn verboden grond voor haar. De Rahja-tempel is nooit door een Rahja-gewijde aan Rahja gewijd, maar daar kan Maghra een nare verrassing te wachten komen te staan...

Kaart 1 De omgeving van Basjabar

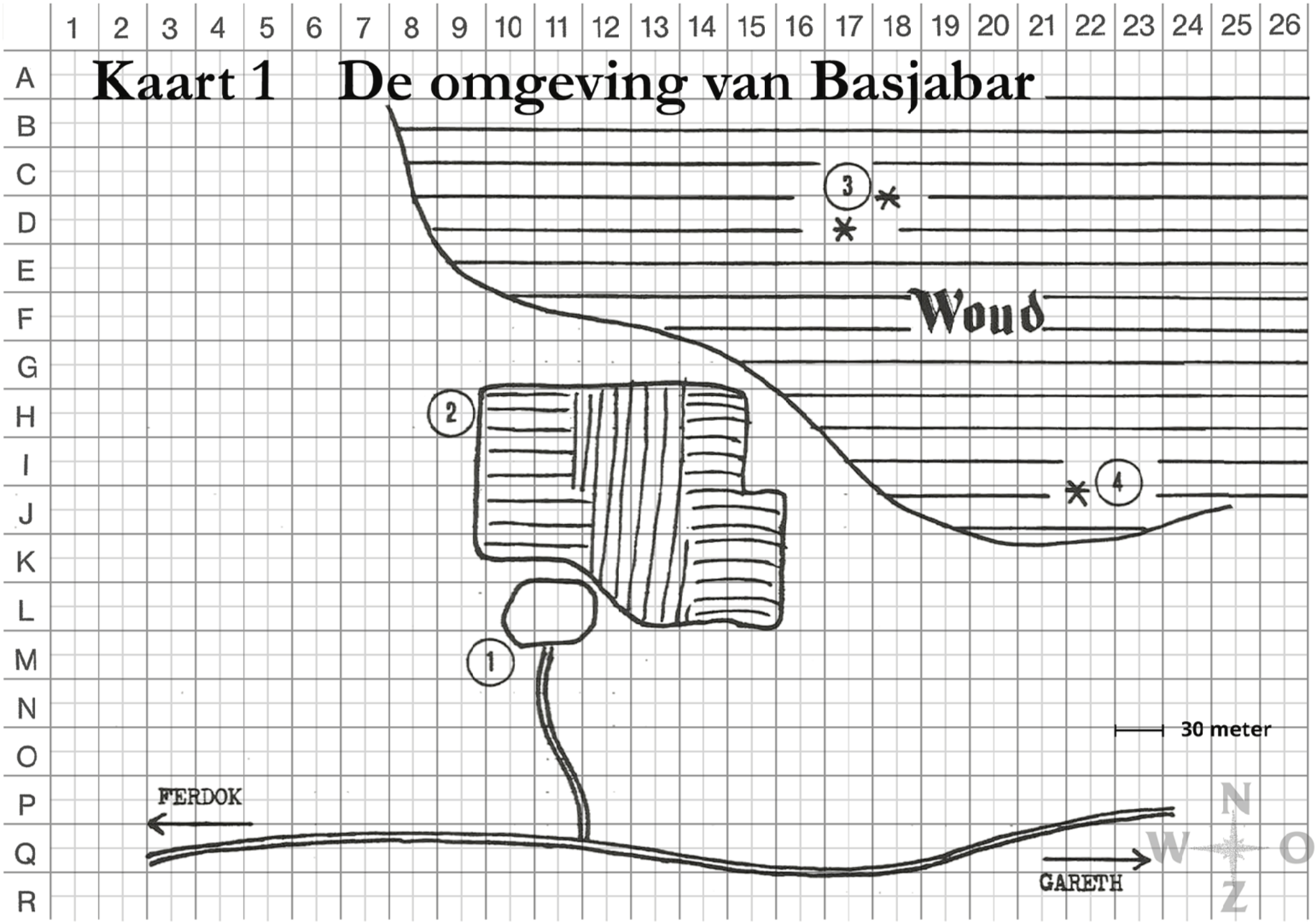
voor de helden



Windstreken zelf intekenen.

© 1985 by Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen; Selecta Spel en Hobby B.V., Deventer

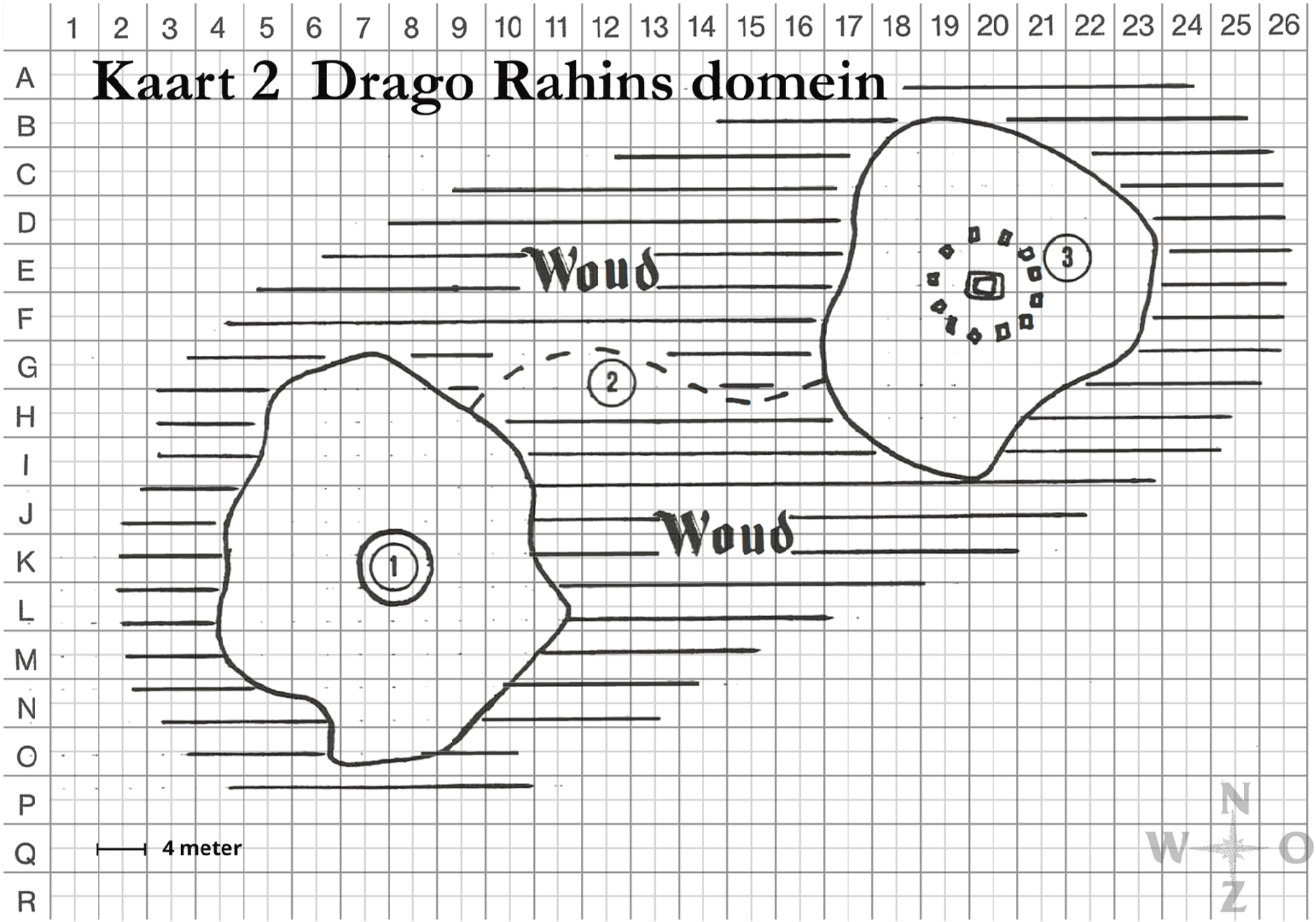
Kaart 1 De omgeving van Basjabar



Windstreken zelf intekenen.

© 1985 by Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen; Selecta Spel en Hobby B.V., Deventer

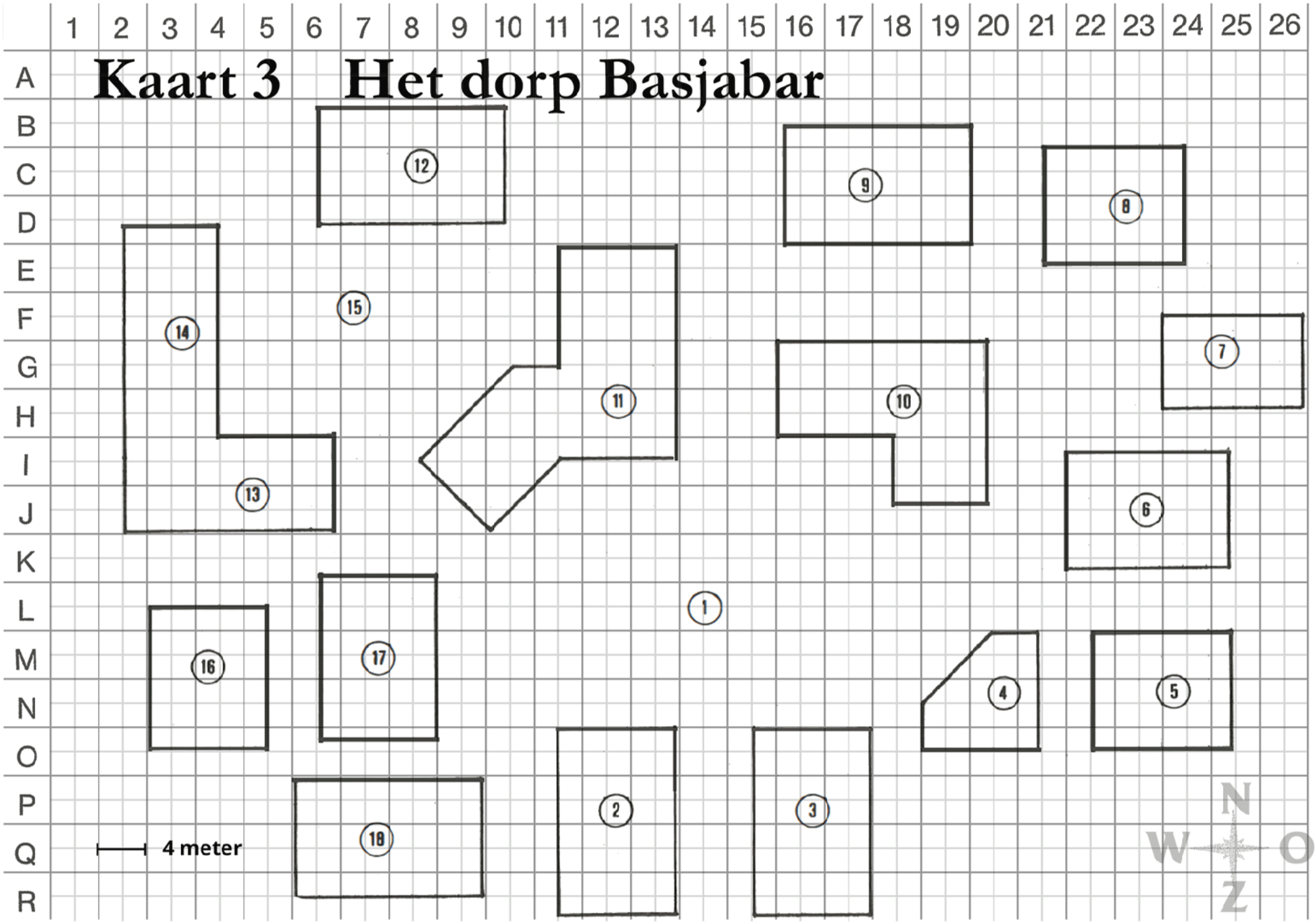
Kaart 2 Drago Rahins domein



Windstreken zelf intekenen.

© 1985 by Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen; Selecta Spel en Hobby B.V., Deventer

Kaart 3 Het dorp Basjabar



Windstreken zelf intekenen.

© 1985 by Uitgeverij Het Spectrum B.V., Utrecht/Antwerpen; Selecta Spel en Hobby B.V., Deventer

'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 gevaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunnen bedwingen, hun doel zullen bereiken, hangt af van hun eigen inventiviteit, van hun moed, van hun behendigheid, van geluk. Fantasie en creativiteit komen bij de spellen van 'Het Oog des Meesters' volledig tot hun recht.

De wereld van 'Het Oog des Meesters'

In Avonturië, het fantasieland van 'Het Oog des Meesters', wachten ontelbare avonturen op u. Natuurlijk moet u de regels van het spel kennen, anders bent u reddeloos verloren. Begin daarom met het Basisspel. Het bevat de voornaamste regels en een eerste avontuur. Daarin vindt u ook hoe u 'Meester' kunt worden. Met behulp van de boeken met avonturen dringt u dan avontuur na avontuur verder door in de fantastische wereld van Avonturië. Er verschijnen avonturen, die u alleen kunt spelen, en avonturen voor meerdere spelers, waarbij u door de Meester door het avontuur wordt gevoerd. Als u begint, is uw ervaringsgraad één. Per spel verzamelen de helden van Avonturië 'avontuurpunten' en stijgen zo naar steeds hogere ervaringsgraden.

Over dit avontuur

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.

8 710952 478469