

WATER ONDER DE BRUG




HET OOG DES MEESTERS[®]
FANTASY-SPELLEN

www.hetoogdesmeesters.com

Originele titel: The Bridge on the River Reik
Een Odm 1ste editie AVONTUUR
Door Matti Kekki, Mikko Savolainen & Sami Uusitalo
Vertaald en bewerkt door Rodlofo
Lay-out: Frank Mutsaers
Versie 202206

WATER ONDER DE BRUG...

Oog des Meesters

Fantastische Fantasie-Rollenspielen

Droemer
Knaur®

S
Schmidt
Spiele

INHOUD

Informatie voor de Meester	7
Achtergrond van de situatie in Bärenholz	8
Het kwaadaardige plan	9
De last van het heldenleven	9
Voorzichtig stroomafwaarts - Het avontuur begint	11
Op zoek naar een paar goede mannen	11
De ware aard van de koopman	11
Zijavontuur 1 Hinderlaag! (optioneel)	12
Hoe het zijavontuur uit te voeren	13
Welkom in Bärenholz – Blijf een tijdje!	14
Avonturijnse gids voor Bärenholz	14
Water onder de brug...	15
Tweelingen, zonneschijn en maanlicht	16
Andere interessante plaatsen in Bärenholz	17
Het probleem met de ophaalbrug oplossen	18
Ontmoeting met de von Liebewalds	18
Oude liefdesbrieven – retour afzender (optioneel)	19
Onderzoek naar de vermiste Gewijde	20
Sleutelmomenten	21
De redding van de Gewijde	23
Na het gevecht	24
Het kwaadaardige plan in het kwaadaardige plan	25
Alles bij elkaar	25
Het stoppen van de von Falkenberg-plannen	26
Onthulling van de Bedrieger	26
Deze scène uitvoeren	26
Zijavontuur 2 – Het kapen van de “Zwarte Pelikaan”	27
De gijzeling	28
Maak kennis met de idioot van de hogere klasse van het jaar	28
Water onder de brug – Conclusie	29
Avontuurpunten	29
Tips voor het uitvoeren van het avontuur	29
Dankbetuigingen	30
Appendix	31
Meesterfiguren	31
Bijzondere kenmerken	38
Mirakels	38
Kaart 1 – Bärenholz	43
Spelershulp#1 – Karl-Luitpolds nota in Peter-Ralfs kamer	44
Spelershulp #2 – Peter-Ralfs instructies	45

INFORMATIE VOOR DE MEESTER

Water onder de brug is een avontuur dat het meest geschikt is voor Helden in het begin van hun weg op het Pad van Avontuur. Het kan echter gemakkelijk worden aangepast aan elke groep.

De structuur van het avontuur is losjes, meer gestuurd door de acties van de Helden dan door gebeurtenissen. Het kost een dag tijd voor de Helden en kan binnen één spelsessie worden voltooid.

Dit avontuur kan zich overal in Avonturië afspelen, alhoewel het Middenrijk de meest geschikte locatie is en als dusdanig zal worden gebruikt in dit avontuur. De enige vereisten zijn een klein stadje of een dorp aan twee zijden van een rivieroever, een ophaalbrug en twee adellijke families. We zullen dit dorp gedurende het avontuur Bärenholz noemen, maar het staat iedere Meester vrij dit te hernoemen. Een koopman huurt de Helden in. Hun taak zal zijn om zijn persoon en zijn goederen te beschermen tijdens een rivierreis. Buiten medeweten van de Helden is hun werkgever eigenlijk een spion van een andere natie die erin is geslaagd om de blauwdrukken te bemachtigen om een nieuwe, krachtigere katapult te bouwen. Nu heeft hij haast om naar een ontmoetingsplaats te gaan om aldaar één van zijn contacten te ontmoeten die vervolgens de blauwdrukken naar hun werkgever moet brengen. Om welke gebieden en personen het hier op de achtergrond gaat wordt volkomen aan de Meester overgelaten. De problemen (en het avontuur) beginnen wanneer de Helden een klein dorpje genaamd Bärenholz bereiken. Een ophaalbrug over een brede en snelstromende rivier snijdt hun route af. De rivier vormt een natuurlijke grens tussen de landrijen van twee adellijke families en er is een geschil

ontstaan over het eigendom van de brug. Dit begon allemaal met een gerucht dat een keizerlijke gevolmachtigde door hun land zou reizen. Beide adellijke families stuurden hun belangrijkste kamerheer om de brug te versieren. De twee kamerheren ontmoeten elkaar op de brug en geen van beide egoïstische mannen was bereid om terrein op te geven voor de ander. En zo ontstond 's werelds meest zielige vuistgevecht. Dit incident deed al snel oude vetes tussen de families herleven. Nu beweren beide families het eigendom van de brug te hebben en hebben ze hun persoonlijke troepen naar de brug gestuurd, om ervoor te zorgen dat niemand deze zal oversteken.

De "koopman" heeft echter haast om zijn contactpersoon op tijd te ontmoeten en hij vreest bovendien dat een agent van de tegenpartij hem volgt. De Helden moeten de situatie oplossen voordat de impasse escaleert in een openlijke confrontatie en dus zullen ze heel erg snel verwickeld raken in de zaken van de adellijke families.

In dit avontuur zijn er ook twee optionele cut-scenes, waarin de spelers de rol van schurken kunnen spelen. Ik noem deze stukjes "zij-avonturen" omdat ze letterlijk wegsnijden van de actie.

Om een ultieme locatiekeuzevrijheid te bieden, moeten de meesterfiguren die in dit avontuur worden opgevoerd nog steeds hun scores krijgen. Vergeet deze niet om je meesterfiguren uit te werken alvorens aan het avontuur te beginnen.

ACHTERGROND VAN DE SITUATIE IN BÄRENHOLZ

EEUWENLANG HEEFT DE RIVIER EEN NATUURLIJKE grens gevormd tussen de landerijen van twee kleine adellijke families, de von Liebewalds en de von Falkenbergs. Zo'n honderd jaar geleden kregen Dwer-gen de opdracht om een ophaalbrug over de rivier te bouwen, om zo een snellere route tussen twee meest nabije grote steden te creëren. De brug bleek enkele decennia een belangrijke handelsroute, tot dat de traditionele handelsroutes werden omgeleid naar meer gastvrije gebieden. En zo begonnen de ophaalbrug en de bloeiende gemeenschap in Bärenholz die zich eromheen had gevormd aan belang te verliezen.

Geleidelijk aan raakte het gebied in de vergetelheid en verviel Bärenholz van een groeiende handelsgemeenschap tot een klein dorp dat nauwelijks wordt ondersteund door zijn landbouw en de inspanningen van haar hardwerkende bewoners. De adellijke families zagen roem en fortuin door hun vingers glippen en begonnen elkaar de schuld geven van hun tegenslagen. Nu is Bärenholz niets anders dan een klein dorp met een grote ophaalbrug, omringd door velden en de wegen die ernaartoe leiden worden onveilig gemaakt door bandietenbendes. Dat is nu al jaren zo.

Ongeveer een maand geleden dachten de adellijke families eindelijk een sprankje hoop te zien. Het gerucht ging dat een keizerlijke gevolmachtigde op weg was naar een nabijgelegen grote stad – via Bärenholz! Dat was inderdaad goed nieuws. Als een belangrijk persoon als een keizerlijke gevolmachtigde door het gebied zou reizen, wie weet wie de volgende zou zijn. Misschien zou zelfs de keizer zelf op een dag door hun land kunnen reizen.

In werkelijkheid hebben maar heel weinig belangrijke mensen de keizerlijke gevolmachtigden hoog in het vaandel staan. Gevolmachtigden zijn keizerlijke vertegenwoordigers die door de keizer zelf zijn aangesteld om de belangen van het rijk in meer afgelegen gebieden te bewaken, een taak die meestal wordt gegeven aan personen die naar afgelegen nederzettingen en dorpen of zelfs steden zijn verbannen omdat ze te incompetent of te ambitieus zijn. Vele edelen die niet aan het keizerlijk hof in Ga-

reth werken beschouwen deze mannen echter nog steeds als hoffavorieten, terwijl weinigen aldaar hen enig respect geven.

In de meer achtergebleven gebieden (zoals Bärenholz) worden de dingen echter anders gezien en beide families zagen dit als een perfecte gelegenheid om wat broodnodig prestige te verdienen en dus besloten ze de gevolmachtigde te eren terwijl hij op doorreis was.

De von Liebewalds dachten dat de ophaalbrug in Bärenholz een meesterwerk van dwergen vakmanschap was en het decoreren ervan met hun heraldische symbolen voor het plezier van de bezoeker zou een goede manier zijn om hun gastvrijheid en onberispelijke smaak te tonen. Dus besloten ze hun kamerheer te sturen om de brug te versieren. De kamerheer kwam aan in Bärenholz, maar tot zijn ontsteltenis zag hij dat de kamerheer van Huis von Falkenberg de brug al aan het versieren was met von Falkenberg-heraldiek. De ophaalbrug bleek te klein voor twee kamerheren met zulke enorme ego's en wat begon als een verhitte woordenwisseling escaleerde al snel in een van de meest zielige vuistgevechten in de geschiedenis van Avonturië.

Het nieuws van deze confrontatie bereikte de hoofden van beide adellijke huizen en al snel werden oude vetes weer wakker geschud. Boze brieven werden heen en weer gestuurd omdat beide families het eigendom van de brug opeisten. Een week geleden besloten de von Falkenbergs hun soldeniers te sturen om de brug te beveiligen. Toen Karl-Lucas von Liebewald, de eerstgeborene van het Huis Liebewald, hiervan hoorde, beval ook hij zijn mannen onmiddellijk naar Bärenholz te gaan. Nu hebben beide families hun soldeniers in het dorp, die de tegenovergestelde uiteinden van de ophaalbrug bewaken. Karl-Lucas von Liebewald is ook in Bärenholz aangekomen, net als zijn aartsvijand Peter-Ralf von Falkenberg, de erfgenaam van de familie von Falkenberg. De situatie wordt met de dag grimmiger als de twee families tegen elkaar samenzweren. Naarmate de dag waarop de gevolmachtigde geacht wordt door Bärenholz te reizen dichterbij komt, zal de crisis zeer snel een kookpunt bereiken.

HET KWAADAARDIGE PLAN

PETER-RALF VON FALKENBERG, DE EERSTGEBORENE van het Huis von Falkenberg, is vastbesloten om zijn waarde als opvolger van zijn familie te bewijzen en zal daarom voor niets terugdeinzen om dit conflict te winnen. Om hem bij deze taak te helpen, beval hij zijn jongere broer, Karl-Luitpold, om zich in het dorp te verstoppen en contact op te nemen met de lokale misdadigers. Peter-Ralf was zich er al lange tijd van bewust dat er een sluwe groep bandieten op deze gebieden aasde en hij liet zijn broer contact opnemen met deze misdadigers. De leiders van de misdadigers zijn eigenlijk twee broers die eigenaar zijn van de twee herbergen in Bärenholz (zie **Avonturijnse gids voor Bärenholz** hieronder voor meer hierover).

Via hun informanten in de herberg “Zonneschijn,” waar zijn tegenstander verblijft, vernam Peter-Ralf dat Karl-Lucas von Liebewald contact heeft opgenomen met de dichtstbijzijnde tempel van Hesinde en heeft gevraagd om een Gewijde naar Bärenholz te sturen om het geschil te beslechten.

Als meedogenloze intrigant bedacht Peter-Ralf al snel een sluw plan om ervoor te zorgen dat hij de brug op naam van zijn familie zou krijgen.

Volgens dit plan zou zijn broer, Karl-Luitpold, de Gewijde van Hesinde doden voordat hij Bärenholz zou bereiken en dan zouden ze hem vervangen door een bedrieger. Deze bedrieger zou dan in het dorp aankomen en beslissen dat het geschil voor eens en voor altijd zou worden beslecht met een duel tussen vertegenwoordigers van elk huis.

Peter-Ralf is een uitstekende zwaardvechter en in zijn overmoedige en arrogante geest denkt hij niet

te kunnen verliezen, zeker als zijn plan maatregelen bevat die de kansen zwaar in zijn voordeel doen kantelen. Want Peter-Ralf heeft een plan om een rel uit te laten breken en te midden van de chaos de beste zwaardvechter van de von Liebewalds door de ingehuurde bandieten te laten vermoorden.

Maar Peter-Ralf is niet de enige intrigant in de familie. Zijn jongere broer blijkt nog bedrevener in de kunst van het backstabben dan zijn broer. Karl-Luitpold von Falkenberg weet dat hij de volgende in de rij is om het fortuin van zijn familie te erven als er iets met Peter-Ralf zou gebeuren.

Dus in zijn gedachten zou het noodlot een helpende, achterbakse hand kunnen krijgen in deze kwestie. In plaats van de Gewijde van Hesinde te doden volgens het plan van zijn broer, ontvoerde Karl-Luitpold hem en houdt hem gevangen in een verlaten watermolen net buiten het dorp. Een bedrieger ingehuurd door de sluwe edelman is nu klaar om het toneel te betreden zodra Peter-Ralf de laatste regelingen heeft getroffen om ervoor te zorgen dat hij het duel zal winnen. Hier komt Karl-Luitpolds eigen plan om de hoek kijken. Hij heeft het zwaard van Peter-Ralf uit zijn kamer gestolen en gesaboteerd zodat het niet meer gebalanceerd is, en dus zal Peter-Ralf zijn noodlot ontmoeten in het duel. En dan wordt Karl-Luitpold wordt de enige erfgenaam van de familie von Falkenberg.

Maar er staat iets te gebeuren dat geen van de broers kan voorzien; een groep rondzwervende Helden staat op het punt om een verplichte stop te maken in Bärenholz...

DE LAST VAN HET HELDENLEVEN

DE SYNOPSIS VAN HET AVONTUUR IS VRIJ EENVOUDIG. De Helden worden ingehuurd door een koopman om hem snel en veilig naar de volgende grote stad over de rivier te begeleiden. Buiten medeweten van de Helden is de koopman eigenlijk een buitenlandse spion (of een spion voor één van twee rivaliserende edelen in het Middenrijk) en moet hij op tijd bij zijn contactpersoon komen.

Al snel arriveert het gezelschap in Bärenholz en

merkt dat hun voortgang wordt afgesneden door een ophaalbrug die naar beneden is. Al snel komen ze erachter hoe de situatie in Bärenholz is en de koopman, die haast heeft, zet hen onder druk om de brug omhoog te krijgen.

Om dit voor elkaar te krijgen, praten ze met de afgezanten van de familie von Liebewald die hen vertelt dat ze een Gewijde van Hesinde verwachten om het eeuwenoude geschil te beslechten. De Gewijde had

hier al moeten zijn, en ze vermoeden vals spel. De von Liebewalds beloven de Helden dat als ze de Gewijde kunnen vinden, het geschil kan worden beslecht (in hun voordeel natuurlijk) en dat ze dan de brug voor hen kosteloos zullen vrijmaken.

De Helden gaan in Bärenholz op onderzoek uit en zoeken naar aanwijzingen over de verblijfplaats van de Gewijde. Al snel worden ze gecontacteerd door Peter-Ralf von Falkenberg, die hen probeert in te huren om Aningan Amarok, de commandant van de von Liebewalds' soldeniers te doden tijdens een door hem geplande opstand van de boeren. Of de Helden er nu mee instemmen om de commandant te doden of de aanslag te voorkomen, er zal – ingezet door de vechtersbazen van von Falkenberg – een rel volgen en er zal een aanslag op het leven van Aningan Amarok plaatsvinden. Zodra de Helden in het dorp hebben rondgevraagd, zullen ze uiteindelijk de dorpsdronkaard vinden en zodra ze begrijpen wat hij zegt, hebben ze de aanwijzingen om een

verlaten watermolen te vinden waar de Gewijde wordt vastgehouden.

Eenmaal bij de watermolen komen ze tegenover een groep bandieten van Karl-Luitpold te staan en kunnen ze een poging wagen om de Gewijde te redden. Ze zullen ook bewijs vinden dat bewijst dat de von Falkenbergs de ontvoerders zijn. Nadat ze het complot hebben ontdekt, moeten ze zich met de Gewijde naar de brug haasten waar de bedrieger van de von Falkenbergs op het punt staat zijn bindende uitspraak te doen. De Helden moeten aan het publiek bewijzen wie de echte Gewijde is en dat het bewijs dat ze hebben ontdekt voorleggen dat erop wijst dat de von Falkenbergs de schuld zijn.

Aan het einde van het avontuur zal Karl-Luitpold von Falkenberg edelvrouwe Renate von Liebewald gijzelen terwijl hij probeert te vluchten met behulp van de “Zwarte Pelikaan,” de rivierboot van de koopman die hen hier bracht.

VOORZICHTIG STROOMAFWAARTS – HET AVONTUUR BEGINT

OP ZOEK NAAR EEN PAAR GOEDE MANNEN

TERWIJL ZE IN EEN NEDERZETTING BIJ DE RIVIER verblijven worden de Helden benaderd door Boris Drieger, een koopman. Boris is een goed verzorgde, maar verder onopvallend uitziende man van midden dertig. Hij wil de Helden inhuren om zijn leven te beschermen terwijl hij op een rivierboot naar de volgende grote stad reist. Zijn gekozen route voert hem door enkele ruige gebieden. Hij zal de Helden goed betalen, 1 dukaat per dag, met kost en inwoning mocht dit noodzakelijk blijken. Harde onderhandelingen kunnen de dagprijs zelfs opdrijven tot 2 dukaten per dag. De lading van de rivieraak is bier en geïmporteerde wijnen.

Hoelang deze reis gaat duren, is overgelaten aan de Meester.

Boris wil zo snel mogelijk vertrekken. Zijn rivieraak, de “Zwarte Pelikaan,” zal tegen het vallen

van de avond klaar zijn om te vertrekken en hij zegt dat hij wil vertrekken zodra het ochtendgloren begint. Hierdoor hebben de Helden weinig tijd om zich voor te bereiden en vragen ze zich waarschijnlijk af waarom deze man zo'n haast heeft. Als hem wordt gevraagd waarom hij zo gehaast is, zal hij hen vertellen dat er een groot jaarlijks veeslachtfestival op komst is in een stad langs de rivier en dat hij daar zijn bier en wijnen wil verkopen. Het festival gaat binnenkort van start, vandaar de haast.

Het moet voor de Helden duidelijk zijn dat deze man wel erg graag op weg wil en bereid is om knap te betalen voor hun bescherming. Dit zou de Helden een beetje nerveus moeten maken, maar niet zozeer dat ze ontmoedigd worden om de opdracht aan te nemen.

DE WARE AARD VAN DE KOOPMAN

IN WERKELIJKHEID IS BORIS DRIEGER EEN MAN genaamd Herbert Sudener (hij zal in dit avontuur Boris Drieger worden genoemd om verwarring te voorkomen), een spion die werkt voor een van de edelen van het Middenrijk. Hij heeft door het Middenrijk gereisd om informatie te verzamelen voor zijn heer. De zegeningen van Phex moeten de laatste tijd bij hem zijn geweest, want een paar weken geleden slaagde hij erin de blauwdrukken voor een

nieuwe, veel krachtigere katapult van het Ingenieursgilde te stelen. Sindsdien houdt hij er een onopvallende houding op na en is hij ondergedoken. Boris zou zijn contactpersoon ontmoeten in een andere grote stad aan de rivier. De ontmoeting zal plaatsvinden voordat het contact naar zijn graafschap vertrekt en Boris moet op tijd bij hem zijn. Boris was daarom op zoek naar een snelle ontsnapping uit de stad en hij dacht dat de rivier zijn vei-

ligste gok zou zijn. Hij vond een geschikte, kleine rivieraak, de “Zwarte Pelikaan,” en door zijn vervalsingsvaardigheden goed te gebruiken, kon hij zich voordoen als een rijke koopman en eigenaar van de boot en het ruim van deze aak vullen met een lading bier en wijnen. Hij huurde een kleine bemanning in, maar toen hij de eerste tekenen zag dat er iemand hem op de hielen zou kunnen zitten,

besloot hij wat extra bescherming in te huren. Zijn plan is om langs de rivier naar de volgende grote stad te gaan en van daaruit zijn contactpersoon te ontmoeten voordat hij naar een volgende opdracht vertrekt. De blauwdrukken liggen nu opgeborgen in een onopvallende perkamentkoker in zijn kajuit.

ZIJAVONTUUR 1 HINDERLAAG! (OPTIONEEL)

Nadat de Helden zijn ingehuurd en ze onderweg zijn, kan de Meester dit korte zijavontuur laten plaatsvinden. Deze scene is volledig optioneel en het weglaten ervan heeft op geen enkele manier invloed op de rest van het avontuur. Het doel van dit zijavontuur is om sfeer te creëren en een glimp op te vangen van de schurk van het avontuur (belangrijk: aan de spelers, niet aan de Helden).

Dit zijavontuur werkt net als in een film waar de focus even wordt verlegd van de Helden naar ergens anders waar iets belangrijks gebeurt.

In dit zijavontuur kruipen de spelers in de huid van een groep bandieten. Het vindt plaats langs een bosweg in de buurt van Bärenholz. De bandieten werken voor de lokale bandietenleiders, de broers Schneider (zie “**Tweelingen, zonneschijn en maanlicht**” hieronder), maar worden voor deze specifieke missie ingehuurd door een jonge edelman, Karl-Luitpold von Falkenberg.

Hun missie is het om een Gewijde van Hesinde die op weg is naar Bärenholz in een hinderlaag te lokken. Ze worden verondersteld het gevolg van de Gewijde te doden, maar de Gewijde moet levend gevangen worden genomen. De edelman heeft dit sterk benadrukt.

De scène begint als de misdadigers verscholen zitten in het struikgewas naast de bosrand en wachten tot de Gewijde en zijn gevolg deze kant op komen. De zon gaat al onder en terwijl de schaduwen langer worden begint het bos er donker en gevaarlijk uit te zien. Vreemde geluiden komen uit het bos en de bandieten hebben het gevoel dat ze in de gaten worden gehouden. Als je al ooit een nacht in een donker bos hebt doorgebracht weet je precies wat ik bedoel. Net op dat moment komt er een groep van vier mannen over de weg aangewandeld.

De Gewijde is duidelijk herkenbaar aan zijn gewaden die typerend zijn voor een Gewijde van Hesinde; groene gewaden met een schubbenontwerp met een medaillon met een ontwerp van een slang. Hij wordt geëscorteerd door drie gewapende mannen. Als het gevolg hen passeert, vallen de bandieten aan. Het gevecht is kort en bloederig en de bandieten weten de Gewijde levend te vangen. Wanneer ze de Gewijde hebben veiliggesteld, komt de edelman met een boosaardige glimlach op zijn lippen uit het donkere bos tevoorschijn en richt zich tot de misdadigers: “*Goed werk. Laat nu deze lijken verdwijnen. Neem dan de Gewijde mee naar de afgesproken schuilplaats en zorg ervoor dat niemand je ziet. En jij, neem dit briefje en overhandig het aan mijn broer.*”

Terwijl de bandieten aan het werk gaan, controleert de edelman of de Gewijde nog leeft en zegt: “*Het lijkt erop dat mijn plan perfect werkt...*”

HOE HET ZIJAVONTUUR UIT TE VOEREN

DIT ZIJAVONTUUR IS ER OM SFEER TE CREËREN EN de spelers een glimp van de schurk te geven. In dit avontuur zullen de Helden de schurk pas helemaal op het einde ontmoeten, dus het gebruik van een zijavontuur als deze is een goede manier om hem een beetje uit te werken.

Het zijavontuur zou vrij snel moeten worden gespeeld, als een korte blik op wat er elders gebeurt op een moment dat de Helden ergens anders bezig zijn met onbelangrijke dingen (zoals in dit geval een nogal saaie boottocht).

Om het geheel soepel te laten verlopen moet de Meester de spelers vertellen dat ze nu een kort zijavontuur gaan spelen, en dat ze in dit zijavontuur de rol zullen spelen van bandieten die door een ongemeemde edelman zijn ingehuurd om een Gewijde te vangen en diens eventuele lijfwachten te doden. De Meester moet de Helden een korte beschrijving van de ongenaamd blijvende Karl-Luitpold von Falkenberg moeten geven terwijl hij hen de documenten van kracht voor de bandieten overhandigd en

moet hem afschilderen als de meedogenloze intrigant die hij is.

De profielen voor de bandieten vind je hieronder. De Helden hoeven deze niet echt te zien voor de doeleinden van deze scène, laat hen gewoon de dobbelstenen gooien en vertel hun of ze slagen of niet. Voordat je aan de scène begint, kan je de spelers een paar minuten de tijd geven om namen te bedenken voor hun bandieten en misschien een bepalend kenmerk. Vergeet deze niet te noteren en later tegen hen uit te spelen. Laat ze dan snel een plan maken voor de hinderlaag. Begin dan met het zijavontuur en houd dit kort en duidelijk. Voor de doeleinden van het grote avontuur mag de Gewijde niet worden gedood, dus je kunt Justin Richter (de Gewijde) hier **niet** laten sterven. Zodra het zijavontuur voorbij is, ga je terug naar de Helden.

Einde van Zijavontuur 1

WELKOM IN BÄRENHOLZ - BLIJF EEN TIJDJE!

Na een paar rustige dagen op de rivier komt de “Zwarte Pelikaan” ’s ochtends aan in Bärenholz. Het is de Helden meteen duidelijk dat hun weg wordt afgesneden door een ophaalbrug die naar beneden is. Er schijnen heel wat soldeniers bij de brug te staan en mensen op beide oevers. Als ze dichterbij komen, staat een man die eruitziet als een tolwachter op de pier op de linkeroever en zwaait naar hen om daar aan te meren. Boris vreest dat de man de schuit wil doorzoeken en de blauwdrukken zal vinden. Dus als de boot bij de pier stopt, trekt Boris de Held die de leider lijkt te zijn (of die de hoogste Charisma-score heeft) naar zich toe en fluistert gehaast: *“Laat ze de boot niet doorzoeken. Leid ze af, doe wat nodig is, maar laat ze de boot niet doorzoeken. Geloof me, het is ook in jouw belang.”*

Als hem wordt gevraagd waarom, zal hij alleen zeggen dat zijn lading iets bevat dat deze domme boeren niet zouden begrijpen, maar dat er geen tijd is om het nu uit te leggen. Hij zal aanbieden om 10 dukaten extra te betalen als de Helden verhinderen dat de boot wordt doorzocht. De tolwachter is niet al te geïnteresseerd in wat het rivierschip vervoert, hij heeft op dit moment andere dingen om zich zorgen over te maken (er is geen riviersluis in het dorp, dus hij int zijn taksen op de pier). Uit plichtsbesef verwelkomt hij de Helden in Bärenholz en vraagt

toestemming om aan boord te komen en hun lading te controleren op smokkelwaar. Hij kan eruit gepraat of omgekocht worden met een Charismaproof -2. De Meester zal de Helden wel moeten aanmoedigen om creatief te zijn, want al die soldeniers bij de brug – meer dan twintig, kunnen een beetje dreigend overkomen als de tolwachter hen plotse-ling zou waarschuwen.

Als ze naar de situatie met de brug vragen, zal de tolwachter hen vertellen dat het erop lijkt dat deze niet snel zal worden geopend vanwege een of andere vete tussen edele families. Als ze daarover willen onderhandelen moeten ze naar de taverne “Zonneschijn,” gewoon bij de brug.

Boris wil natuurlijk dat de brug zo snel mogelijk omhooggaat zodat ze hun weg kunnen vervolgen. Hij dringt er bij de Helden op aan om te gaan uitzoeken wat er aan de hand is en de brug omhoog te krijgen zodat de “Zwarte Pelikaan” eronder door kan varen. Als het moet, dreigt hij hun betaling in te houden tot ze verder kunnen varen.

Handig voor de Meester is dat de enige pier aan deze kant van de brug aan de kant van de rivier ligt waar herberg “Zonneschijn” ligt. (De Helden kunnen gewoon aan land gaan en naar de “Zonneschijn” gaan om de von Liebewalds te ontmoeten (zie **Ontmoeting met de von Liebewalds** hieronder)

AVONTURIJNSE GIDS VOOR BÄRENHOLZ

BÄRENHOLZ LIGT VRIJ VER WEG VAN GROTERE STE-
den of dorpen. Het is omgeven door velden die nauwelijks gewas opleveren en vogelverschrikkers staan in plechtige eenzaamheid op de velden terwijl kraaien ze langzaam uit elkaar pikken. Voorbij de velden zijn dichte bossen die slechte dingen verbergen die klaar staan om te jagen op de onoplettenden

en hen te doden. De dorpingen verdienen hun brood met het verzorgen van de kleine velden die ze hebben en velen gebruiken de rivier om te vis-
sen. Bärenholz is geen groot dorp, maar het heeft nog steeds enkele grotere structuren die dienen als aandenkens uit betere tijden. Het dorp is aan beide zijden van de rivier gebouwd met de ophaalbrug als

dominant kenmerk in het midden.

Er zijn twee identieke herbergen in het dorp (zie de kaart aan het eind van het avontuur), één aan elke kant van de rivier. Het zijn de grootste gebouwen in Bärenholz. De meeste andere gebouwen zijn gebouwd rond deze twee structuren en bestaan uit huizen met één verdieping. Velen van deze huizen zijn in verval geraakt en de hele plaats heeft een verlaten en verloren gevoel. Ramen met dichtge-

spijkerde luiken of met vodden voor gordijnen begroeten nieuwkomers. Dit is zeker geen plek waar je zou veronderstellen dat twee adellijke families er om zouden vechten. De landerijen aan de oostkant van de rivier zijn eigendom van de von Liebewald familie en die aan de westkant zijn eigendom van de von Falkenberg familie. Hieronder worden enkele van de belangrijkste plaatsen en mensen in Bärenholz geïntroduceerd.

WATER ONDER DE BRUG...

DE OPHAALBRUG IS EEN CENTRALE PLEK IN BÄRENHOLZ. Zo'n honderd jaar geleden kregen Dwergen de opdracht om een ophaalbrug over de rivier te bouwen, om zo een snellere route tussen twee grote steden te creëren. De brug bleek gedurende enkele decennia een belangrijke route, totdat de handelsroutes werden omgeleid naar meer gastvrije en veiligere gebieden. De brug heeft de tand des tijds goed doorstaan, niet verwonderlijk gezien het vakmanschap van de Dwergen. Het is een stevige kleine brug van niet meer dan 20 meter breed, gebouwd met massieve, donkergrijze stenen. Ze is niet erg mooi maar toch aantrekkelijk op een eenvoudige, pragmatische manier. Op dit moment zijn er veel von Falkenberg en von Liebewald soldeniers op de brug. Beide uiteinden van de brug zijn gebarricadeerd met kratten, vaten en hooibalen.

Het omhoog krijgen van de brug is het belangrijkste doel voor de Helden in dit avontuur.

Waarom is de brug überhaupt naar beneden? Waarom doen de adellijke families haar niet gewoon open?

Allereerst heeft de brug twee sleutels nodig (net zoals een riviersluis een sleutel van de sluisen nodig heeft) om tegelijkertijd te worden bediend, één aan elk uiteinde, en beide families zijn in het bezit van één sleutel.

De von Liebewalds willen de brug niet openen, want als de gevolmachtigde juist dan zou arriveren, zou hij vastzitten aan de von Falkenberg-kant (hij komt uit die richting) en dit zou hen te veel tijd geven om zaken met hem te bespreken zonder dat de von Liebewalds aanwezig zijn. De von Falkenbergs daarentegen vrezen dat als de brug zou worden geheven, de gevolmachtigde aan hun kant zou blijven staan en hen de schuld zou geven dat hij zijn reis niet naar zijn vrije wil kon voortzetten. Daarom

hebben beide families ironisch genoeg afgesproken om de brug omlaag te houden.

Ondanks het horen van het von Liebewald-aanbod over de brug zouden de Helden op zoek moeten gaan naar andere manieren om de ophaalbrug te openen. Voor het doel van dit avontuur is het vinden van de Gewijde van Hesinde de beste optie om het probleem op te lossen. Dit zal de Helden er waarschijnlijk niet van weerhouden om andere manieren te vinden om het probleem op te lossen. Enkele opties die ze kunnen bekijken, worden hieronder besproken. De Meester moet de Helden toestaan om zich over deze zaken te buigen om het gevoel van gesjoemel te vermijden, maar moet ze niet laten vastlopen op een aantal wilde ideeën die hen uiteindelijk nergens zullen brengen.

Allereerst zijn er genoeg soldeniers op de brug om de Helden twee keer te laten denken over het gebruik van geweld om de brug te openen – ze zouden worden overweldigd.

Het omkopen van de soldeniers zou een goede oplossing zijn, ware het niet dat het mechanisme van de brug niet door de soldeniers wordt bediend. De sleutels zijn nodig om het te openen en de edellieden zijn in het bezit van de sleutels, niet de soldeniers.

De soldeniers laten niemand onder de brug doorgaan, maar ze kunnen wel worden omgekocht om iemand te voet doorgang te verlenen - de soldeniers van beide families moeten daarbij wel worden omgekocht, alhoewel twee stuivers per soldenier ruimschoots volstaan. De soldeniers zijn vrij onverschillig voor de hele situatie en er is geen directe vijandigheid tussen hen (tot wanneer de boerenrellen ontstaan, zie beneden).

Dan is er natuurlijk altijd de mogelijkheid om de rivier over te zwemmen, maar de sterke stroming

kan daarbij erg lastig zijn. Als de Helden dit zouden proberen, behandel het dan als een lichaamskrachtproef +2 om de zwemproef te simuleren.

De oevers zijn vrij hoog aan deze kant van de brug, dus het betalen van de boeren om de zeer zwaar geladen rivieraak naar de andere kant te slepen zal tijdrovend en uitiem ondoenbaar zijn. Het verla-

ten van de “Zwarte Pelikaan” en te voet of te paard verder gaan, zou een andere optie zijn voor Herr Drieger, maar de weg gaat doorheen gevaarlijke dichtbeboste gebieden en dus zal de rivieroute een week van de tijd van Herr Drieger besparen, dus hij is onvermurwbaar en wijkt niet af van zijn plan om door te gaan over de rivier.

TWEELINGEN, ZONNESCHIJN EN MAANLICHT

ER ZIJN TWEE VRIJ GROTE HERBERGEN IN BÄRENHOLZ, één aan elke kant van de rivier. Ze werden gebouwd in een tijd dat de brug vaak werd bereisd en veel reizigers die doorheen Bärenholz kwamen er de nacht doorbrachten. Die tijd was rijk genoeg om het bestaan van twee herbergen te rechtvaardigen. Nu lijkt er zelfs één er ééntje te veel te zijn omdat er niet genoeg klanten zijn om zelfs maar één herberg te ondersteunen, zijn ze allebei hard aan reparatie toe.

De herbergen zijn eigendom van tweelingbroers Friedrich en Sebastian Schneider. Er is kwaad bloed tussen beide broers sinds hun vader enkele jaren geleden overleed. Ze proberen elkaar voor elke klant te overbieden en hun gekozen strategie lijkt de ander te beledigen, en ze vragen vaak aan toevallige voorbijgangers om beledigingen aan elkaar over te brengen.

Op dit moment verblijven de von Liebewalds in de Zonneschijn van Friedrich Schneider en von Falkenbergs in de Maneschijn van Sebastian. Vanwege de aanwezigheid van de edelen zijn de herbergen nu druk en vol met soldaten en bedienden die elke bevlieging van hun meesters verzorgen. Het geld stroomt dus binnen zoals vanouds.

Maar niet alles is hier wat het lijkt, want de broers vechten eigenlijk helemaal niet met elkaar. Dat is

slechts een bedrog dat ze verdedigen om hun ware werk geheim te houden. De gebroeders Schneider zijn in werkelijkheid leiders van de bende bandieten die deze gebieden terroriseren. De beledigingen die ze naar elkaar spuwen zijn eigenlijk een geheime code die ze hebben uitgevonden om berichten over mogelijke slachtoffers etc. door te geven. Deze bende bestaat uit een stel boze jongemannen uit lokale nabijgelegen boerderijen. In de barre plattelandsgebieden van het Middenrijk heeft iedereen een bestaansmiddel nodig en de broers Schneider voorzien deze ongeschoolde bandieten daarvan. De broeders bieden hun op zijn minst enige mate van richting en leiderschap, evenals zo nu en dan een paar zilveren daalders.

Peter-Ralf Von Falkenberg hoorde over de operatie die de broers hier uitvoeren en sloot een overeenkomst met hen. Als ze de edelmannen nu helpen, zullen ze een oogje dichtknippen voor zover het hun kleine onderneming betreft. Sinds hij Bärenholz is binnengeslopen, heeft Karl-Luitpold nauw samengewerkt met de bandieten en heeft hij een geheime overeenkomst met hen gesloten in combinatie met zijn eigen plan om zijn oudere broer te laten doden (deze plannen worden hieronder in detail uitgelegd in **Het kwaadaarde plan in het kwaadaarde plan**).

ANDERE INTERESSANTE PLAATSEN IN BÄRENHOLZ

Schrijn van Praios: Er is een klein heiligdom gewijd aan Praios aan de rand van het dorp, aan de von Liebewald kant. De dorpelingen presenteren hun offergaven meestal aan Peraine, Tsa en Aves op de velden of in het bos. Al met al zijn de mensen in deze contreien behoorlijk bijgelovig en vieren ze het hele jaar door vele heilige dagen. Er is een hangende kooi in de buurt van het heiligdom die wordt gebruikt voor lijfstraffen. Hier worden alle overtreders opgesloten in afwachting van een reizende rechter of Gewijde van Hesinde of Praios. Meestal moeten ze geruime tijd wachten. Er zijn nog wat waardeloze snuisterijen en stukken bot over van de vorige gevangenen. Hoewel het slot roestig is, is het nog steeds moeilijk open te prutsen. Een Behendighedsproef +2 zou dat moeten laten lukken.

(Avontuuruitbreidingsidee: de vorige gevangene was een gezochte zwarte tovenaars die werd gevonden door keizerlijke heksenjagers. Geruchten zeggen dat zijn hut zich in het bos in de buurt bevindt.)

Schneiders Veerpont: Toen de edelen arriveerden, waren ze snel genoeg om de brug te sluiten voor verkeer. De gebroeders Schneider zagen een kans om een paar gouden dukaten te verdienen en een veerpont op te zetten om mensen over te brengen. Prijzen voor het gebruik van de veerpont zijn gewoon schandalig, 10 stuivers per been. Veel boeren die hun vee naar de overkant moeten brengen om te grazen, kunnen deze prijzen niet langer betalen en protesteren luidkeels tegen het gesloten houden van de brug. Het veervlot wordt altijd bemand door minstens drie bandieten van de Schneiders. Ze zijn onbeleefd, helemaal niet behulpzaam, en aarzelen niet om midden in de rivier te stoppen en te dreigen de passagiers of hun lading overboord te gooien als ze niet een paar extra zilveren daalders ophoesten. Als de Helden de bandieten op de veerpont zouden verslaan, zouden ze zeker de dankbaarheid van de dorpelingen krijgen, maar daarbij wel de toorn van de broeders oproepen.

Agneta Kuhblume: Deze lieve oude dame is de lokale kruidenheks die in haar kleine hut woont. Talloze kruidenpotjes die overweldigende aroma's uitstralen hangen aan het plafond. Agneta voorziet de lokale bevolking van kruiden om eventuele kwalen te verhelpen. Ze is eigenlijk heel bekwaam en deskundig. Ze is te vinden aan de von Falkenberg kant van het dorp.

Wilhelm Geldzeit: Deze kleine man runt de winkel in Bärenholz en praat met een dik lokaal accent en heeft de gewoonte om voortdurend aan zijn baard te krabben. Zijn kleine en besloten winkel heeft een belabberde selectie, maar met redelijke prijzen. De winkel ligt aan de von Liebewald kant van het dorp. (zie Onderzoek naar de vermiste Gewijde hieronder)

Marskramers: Er kunnen er een marskramer of twee passeren, die proberen hun waren te verkopen aan een verarmde bevolking. Ze zijn altijd een goede bron van geruchten en roddels (zie Lokale geruchten hieronder).

HET PROBLEEM MET DE OPHAAALBRUG OPLOSSEN

ONTMOETING MET DE VON LIEBEWALDS

HERBERG “ZONNESCHIJN” IS GEMAKKELIJK GENOEG te vinden. De herberg is verrassend genoeg volgepakt voor een die in zo’n klein dorp opereert. De eigenaar is ene Friedrich Schneider die, gevraagd naar de ophaalbrug en wat er in Bärenholz gaande is, het volgende zegt:

“Nou, vreemdelingen, het lijkt erop dat jullie op een ongelegen moment naar Bärenholz zijn gekomen. Niet dat er betere tijden zijn om hier aan te komen... Maar sinds de idiote edelen, de von Liebewalds en hun rivalen de von Falkenbergs hun vete begonnen over de ophaalbrug, is het nog moeilijker dan gewoonlijk. Zie je, ze bestrijden elkaar over de eigendomsrechten van de brug. Ik zeg dat de Dwergeren de brug bezitten omdat die ze hebben gebouwd. Maar ze luisteren niet naar me, en waarom zouden die blauwbloedigen luisteren naar een roodbloedige hardwerkende man? Ik ben echter niet iemand om te klagen; hun entourage brengt veel kruizers, stuivers, daalders en dukaten in mijn kassa als je begrijpt wat ik bedoel. Wil je meer weten over het probleem met de brug? Dan moet je met die blonde dame daar praten. Echt aantrekkelijk toch? Zij is een van de von Liebewalds. Misschien kan zij je helpen? Oh, en als je naar de andere kant oversteekt en mijn broer ziet, zeg hem dan dat hij moet stoppen met mijn etablissement te beschimpen als hij zelf zo’n vuilnisbelt runt.”

Friedrich zal de Helden begeleiden naar een mooie adellijke vrouw die aan een tafel in de gelagzaal zit. Lady Renate von Liebewald zit met haar dienstmaagd aan een van de tafels, terwijl de zes gewapende soldeniers in de buurt de wacht houden en elke gewapende Held argwanend in de gaten houden.

Wanneer de Helden de edele dame naderen, zullen de soldeniers hun snel de doorgang blokkeren en hun vragen wat hun zaken zijn. De Helden moeten de aandacht van de dame trekken en de lijfwachten ervan overtuigen dat ze haar geen kwaad zullen doen. Ze moeten echter eerst hun wapens afleggen, voordat ze een audiëntie krijgen.

Renate von Liebewald zal naar het verhaal van de Helden luisteren voordat ze de von Liebewald-kant van het verhaal vertelt:

“Het spijt me, maar ik ben bang dat ik de brug nu niet kan laten ophalen. Er is een klein geschil over de eigendomsrechten van die structuur. De von Falkenbergs eisen het eigendom van de brug op, ook al is deze met recht van ons. We verwachten dat hier een zeer belangrijk persoon zal passeren, een keizerlijke gevlmachtigde. We willen hem een goede indruk geven van onze gastvrijheid, maar de stommelingen in de von Falkenberg familie maken het ons onmogelijk. Maar er is misschien iets dat u zou kunnen doen, dat de zaken zou versnellen en ons in staat zou stellen om de brug voor u op te halen. Wil U een audiëntie bij mijn broer, Karl-Lucas von Liebewald? Hij zou een manier kunnen bedenken om Ute helpen. Waard een rondje voor de zaak en vergeet deze personen niet. Zij genieten mijn bescherming.”

Renate von Falkenberg neemt de Helden na het nuttigen van hun drank mee naar de tweede verdieping om haar broer te ontmoeten. Ze wordt begeleid door twee gewapende soldeniers. Op weg naar boven waarschuwt ze de Helden dat haar broer een “aandoening” heeft en zelden zijn kamer verlaat. Ze

gaat naar een deur met twee soldeniers die de wacht houden. De schildwachten stellen de edele dame wat vragen over de Helden, voordat ze hen (nog steeds ongewapend) binnenlaten.

Hoewel de kamer vrij klein is, liggen er nobele kledingstukken doorheen de kamer, opgehangen en over stoelen en zitbanken gedrapeerd. Er rust duur zilverwerk op de tafel. De lucht is muf en ruikt naar verschillende dure parfums. Een versierd scherm beschermt het bed tegen nieuwsgierige blikken en verbergt Karl-Lucas von Liebewald voor hen. Renate gaat op een stoel naast het bed zitten en praat met gedempte stem tegen haar broer achter het scherm. Een verdorde hand met een von Liebewald-zegelring strekt zich uit van achter het scherm. Vrouwe von Liebewald zegt tegen de Helden dat zij nu de Heer mogen begroeten. Een Slimheidsproef zal hen vertellen dat ze geacht worden hun namen aan te kondigen en de ring te kussen. Ze zijn verplicht om te staan, omdat er geen zitplaatsen meer beschikbaar zijn. Edelvrouwe von Liebewald zal dan overgaan tot het vertellen aan de Helden dat ze misschien in staat zijn om de brug te openen en hen op weg te helpen. Maar ze hebben hulp nodig en de Helden moeten eerst iets voor hen doen. En ze impliceert in niet mis te verstane bewoordingen en met een winnende glimlach dat als ze weigeren, hun kansen om snel verder te gaan bijna nihil zijn.

De von Liebewalds hebben een Gewijde van Hesinde uit de dichtstbijzijnde stad opgeroepen om naar Bärenholz te komen en een uitspraak te doen over de kwestie van de brug. Ze hebben er alle vertrouwen in dat de uitspraak in hun voordeel zal zijn. Maar de Gewijde had hier reeds dagen geleden moeten zijn en Karl-Lucas vreest dat zijn familie het slachtoffer is van vuil spel door de von Falkenbergs. Hij wil dat de Helden, als onpartijdige partij, de zaak onderzoeken en uitzoeken wat er met de Gewijde is gebeurd. Zodra de Gewijde is gevonden en de zaak is opgelost, zal hij de brug voor hen laten ophalen. De Helden zouden misschien zo brutaal zijn om een soort compensatie te vragen voor het uitvoeren van deze gunst aan de familie. Edelvrouwe Renate zal absoluut geschokt zijn door hun onbeschaamdheid, maar met een succesvolle Charismaproef zal Karl-Lucas von Liebewald er mee instemmen om hen 10 dukaten elk te betalen voor hun diensten. De Helden moeten zich gedragen en niet te veel eisen stellen of ze dreigen de edelen boos te maken, in welk geval jonkvrouwe Renate hen snel de kamer uit zal leiden. Als ze beneden terugkeren, zal Renate von Liebewald hen de zegeningen van de Twaalf toewensen en hopen dat ze snel met goed nieuws zullen terugkeren.

OUDE LIEFDESBRIEVEN – RETOUR AFZENDER (OPTIONEEL)

ALS DE HELDENGROEP MEER ACTIEGERICHTE SPELERS heeft of zo groot is dat de Meester het gevoel heeft dat ervoor niet iedereen genoeg te doen is in het onderzoek naar de verdwijning van de Gewijde, dan kun je van deze mogelijkheid gebruik maken.

Als de Helden vertrekken zal Jonkvrouwe Renate één of twee van hen vragen om te blijven (ze verkiest vrouwelijke Helden, of Helden met een respectabel uiterlijk) en hen vragen om een persoonlijke gunst voor haar te doen. Ze zal hen apart nemen en hen laten zweren dat wat ze op het punt staan te horen, aan niemand zullen doorgeven. Vervolgens legt

ze met gedempte stem uit hoe Peter-Ralf von Falkenberg enkele brieven van haar in zijn bezit heeft waarvan ze vreest dat die tegen haar zullen worden gebruikt omdat ze een uiterst discrete inhoud hebben. Ze vermoedt dat hij deze brieven bewaart in zijn kamer in de herberg “Maneschijn” (aan de andere kant van de rivier).

Ze wil graag deze de brieven terugkrijgen. Als ze hiermee instemmen, zal ze hen belonen met sieraden ter waarde van 10 dukaten elk. De brieven zijn gemakkelijk te herkennen omdat ze geparfumeerd zijn met de geur van jasmijnen.

ONDERZOEK NAAR DE VERMISTE GEWIJDE

HIER IS EEN LIJST MET LOKALE GERUCHTEN DIE DE Helden van de dorpelingen kunnen vernemen. Velen praten graag met de bezoekers, anderen hebben

een beetje overredingskracht nodig en een enkeling weigert te praten voordat ze een zilveren daalder of twee ontvangen.

Alle edelen zijn hier omdat ze indruk willen maken op een keizerlijke gevolmachtigde. Daar gaat het bij dit incident om.	Waar
Het incident begon met twee kameniers die de brug proberen te versieren, één van elk adellijk huis. De twee mannen ontmoetten elkaar op de brug en geen van de egoïstische kunstenaars was bereid om plaats te maken voor de ander. Het mondde uit in een vuistgevecht) met slappe handjes....	Waar
De gevolmachtigde wordt verondersteld hier op elk moment te zijn. Hij is een zeer belangrijk persoon.	Dat hij er bijna is, is waar
Ze zijn van plan de brug wekenlang dicht te houden. En misschien zelfs een taks te heffen bij iedereen die wenst over te steken.	Onwaar
De broers die eigenaar zijn van de herbergen staan er slecht voor sinds hun vader bijna tien jaar geleden overleed. Ze kunnen helemaal niet met elkaar opschieten.	Onwaar
Er is een groep bandieten die reizigers die langs de weg naar Bärenholz terroriseren en overvallen. Niet dat er veel reizigers zijn om te terroriseren.	Waar
Eén van de edellieden is een afschuwelijk gemuteerd wrak en daarom moet hij zich in zijn kamer in de herberg verstoppen.	Onwaar
Een tovenaar werd nog niet zo lang geleden gevangengenomen, op de brandstapel gezet, en verbrand door de keizerlijke heksenjagers. Zijn hut staat ergens in het bos in de buurt. Ze zeggen dat kwaadaardige monsters de hut bewaken.	Waar of onwaar Discretie van de Meester
Herman Bauer, een lokale boer, zag een raaf met drie ogen op de dakrand van zijn huis zitten. Boron houdt hem goed in de gaten. Ik zeg dat hij voor de winter dood zal zijn.	Onwaar

Er zijn drie meesterfiguren die de Helden hints kunnen geven die hun naar de locatie van de Gewijde kunnen leiden.

1. **Wilhelm Geldzeit** die de plaatselijke handelspost uitbaat. Als de Helden hem vragen naar de Gewijde of naar Dieter Doof, zal hij hen vertellen dat Dieter eerder vandaag bij zijn winkel was om een fles goedkope wijn te kopen. Als betaling gaf hij Wilhelm een symbool van Hesinde. Wilhelm heeft het symbool nu in zijn bezit en is bereid het de Helden te geven als ze ermee instemmen om voor de fles wijn te betalen (11 kreuzers).
2. **Johann Wunderbaum** een lokale houthakker. Hij is te vinden in het dorp, zijn enorme bijl slijpend. Hij is een ruwe man. Hij praat niet graag met vreemden, maar hij is meer dan bereid om

met vrouwen te praten. Hij beschouwt zichzelf als een geschenk voor alle vrouwen van de Twaalf. Elke vrouwelijke Held of een Held die slaagt in een charismaproef +4 krijgt de volgende informatie van Johann: Vanmorgen trof hij Dieter Doof zwerfend aan op de bosweg buiten het dorp. Hij brabbelde iets over een Gewijde, en dat hij "een heilig symbool van de goden had gekregen".

3. **Dieter Doof** was aan het zwerven in het bos en zag toevallig de bandieten de Gewijde aanvallen, zijn metgezellen doden en hem naar de watermolen brengen. Hij vond het symbool van Hesinde achtergelaten in het heetst van de strijd en nam het mee. Toen hij de bandieten volgde naar de verlaten watermolen, zag hij een andere man buitenkomen en vervolgens vertrekken. Deze man was ge-

kleed in de gewaden van de Gewijde.

Dieter is te vinden in een oud pakhuis aan de rivier aan de von Falkenberg kant. Hij heeft de fles wijn die hij kocht met het symbool van Hesinde bijna leeggemaakt. Deze man is een beetje gek en dronken, dus zijn gebrabbel is heel moeilijk te begrijpen. Hij blijft tieren over vreemde voortekenen, het einde der tijden en ga zo maar door. Hieronder staan enkele van de antwoorden die hij aan de Helden kan geven:

Waar heb je het symbool gevonden?

“De goden wezen me de weg ernaartoe. Het was in het bos.”

Heeft u een Gewijde gezien?

“Ik heb er twee gezien.”

Waar heb je de Gewijde gezien?

“Het bos fluisterde en dreef me verder. Ze fluisterden mijn naam en leidden me naar een huis met een groot wiel. En er was water.”

Dieter is niet in staat om de Helden naar de watermolen te brengen, of te laten zien waar hij het symbool heeft gevonden. Johann Wunderbaum kan hen tegen een vergoeding (twee zilveren daalders) meenemen naar de plek waar hij Dieter vond. Van daaruit kunnen ze hun weg naar de watermolen vervolgen door de sleepsporen die de bandieten hebben achtergelaten te volgen (een slimheidsproef).

Ze kunnen ook rondvragen en erachter komen dat er een verlaten watermolen in de buurt is (*“een huis met een wiel...”*) *“De rivier kan je er naartoe leiden.”*). Als de Helden de weg naar de watermolen niet lijken te kunnen vinden, kan de Meester Johann zich plotseling de molen laten herinneren en hen instructies geven over hoe ze daar moeten komen. Zodra de Helden hun weg naar de watermolen hebben gevonden, gaat u naar De redding van de Gewijde hieronder.

SLEUTELMOMENTEN

DEZE GEBEURTENISSEN ZULLEN PLAATSVINDEN IN Bärenholz terwijl de Helden de verdwijning van de Gewijde van Hesinde onderzoeken. Deze gebeurtenissen kunnen plaatsvinden op elk moment dat de Meester dat nodig acht, zolang ze maar gebeuren voordat de Helden hun weg naar de watermolen vinden en de Gewijde redden.

DE GRAAF KAN U NU ZIEN...

Zodra de Helden de von Falkenberg-kant van het dorp bereiken, zullen ze op een gegeven moment worden benaderd door de heraut van Peter-Ralf von Falkenberg. Zeer welbespraakt maar ook arrogant laat hij de Helden weten dat de Graaf hen nu zal zien. Hij vraagt hen vriendelijk hem te volgen. Dit is een uitnodiging die ze niet kunnen weigeren. De heraut neemt de Helden mee naar de gelagzaal van de “Maneschijn” herberg. Peter-Ralf von Falkenberg is daar met enkele van zijn persoonlijke dienaren en tien soldeniers. Terwijl de Helden binnenkomen, wacht hij op een proever om een glas wijn te proeven voor vergif. De soldenier, duidelijk geen vrijwilliger, tilt het glas met trillende handen naar zijn lippen en neemt een slokje. Met gesloten ogen wacht hij tot eventuele vergiften effect hebben. Von Falkenberg kijkt hem aandachtig aan en als er geen onmiddellijke vergiftiging lijkt te komen, grijpt

hij op brute wijze het wijnglas en drinkt. Maar zodra de wijn zijn delicate smaakpapillen raakt, gooit hij het glas tegen de muur en schreeuwt: “Noem je dit wijn?” naar niemand in het bijzonder. De soldaat neemt snel afscheid, zijn gezicht nog bleek en zijn handen trillend.

Terwijl de edelman kalmeert, stelt de heraut de Helden voor. De graaf biedt zijn ring aan om te kussen. Wie zich daar niet aan houdt, krijgt een ijzige blik van de edelman en een giftige opmerking over “onbeschofte boerenmanieren”. Na de “aangenaamheden” gaat de edelman aan een tafel zitten en zwaait naar de heraut om “de zaak” aan de Helden voor te leggen. De heraut legt hen op zeer welsprekende wijze uit hoe de graaf vermoedt dat er later vandaag een boerenrelletje zal zijn. Wanneer dit gebeurt, wil hij de Helden inhuren om hem een kleine persoonlijke gunst te bewijzen.

Hij wil dat ze de sergeant van de von Liebewald-soldaten op de brug doden.

Ze kunnen de rellen gebruiken als dekmantel om de nietsvermoedende sergeant te benaderen en hem vervolgens te midden van de chaos te doden zonder gepakt te worden (het maakt hem niet echt uit of ze worden gepakt of niet). Hij biedt hun 25 dukaten voor het doden of ernstig verwonden van de sergeant. Hij weigert de Helden te vertellen waarom,

maar door zijn uitdrukking krijgen ze het gevoel dat dit geen willekeurige daad is.

(De reden voor het doden van de commandant is dat wanneer de bedrieger - die voor de Gewijde van Hesinde doorgaat, het duel zal laten uitvaardigen, Peter-Ralf vermoedt dat de sergeant zijn tegenstander zal zijn. Dus door de - in zijn ogen - beste vechter van de vijand uit te schakelen, zullen zijn kansen om te winnen toenemen. Peter-Ralf wil de hier onbekende Helden inhuren in plaats van de lokale bandieten omdat hij niet het risico wil lopen om te veel aandacht te vestigen op de bedrieger.)

Als de Helden het ermee eens zijn, zal hij hen vertellen hun ogen open te houden voor een perfecte kans en hem niet in de steek te laten. Hij vertelt hun ook dat zijn heraut hun het geld pas zal geven nadat de klus is geklaard.

Als ze zijn voorstel ronduit weigeren, probeert hij hen te intimideren om samen te werken en zegt hij dat het een vergissing zou zijn om zijn "verzoek" te weigeren. Als ze nog steeds weigeren, wordt hij woedend en schreeuwt tegen hen om onder zijn ogen te verdwijnen en bedreigt hen met een lot dat gruwelijker is dan het schandblok, de brandstapel of de galg als ze de sergeant van de von Liebewalds waarschuwen.

INBREKEN (OPTIONEEL)

De liefdesbrieven die Renate von Liebewald terug wil, liggen in de kamer van Peter-Ralf op de tweede verdieping. Peter-Ralf brengt het grootste deel van zijn tijd door in de gelagzaal, wachtend tot de door hem opgezette rellen beginnen en daarom is zijn kamer leeg en onbewaakt. De kamer is toegankelijk vanuit de herberg door middel van een succesvolle behendigheidsproef of een lichaamskrachtproef +2. Het openbreken van de deur is echter gemakkelijk te horen in de gemeenschappelijke ruimte en dit moet aan de Helden goed beseffen alvorens ze dit proberen.

Als een sluwe Held van buitenaf de kamer probeert binnen te sluipen, moet hij een behendigheidsproef +2 afleggen om bij het raam te komen. Verder moet de Held slagen in een behendigheidsproef +1 om de luiken van het raam van buitenaf te openen. De kamer is comfortabel genoeg gemaakt voor een edelman. De liefdesbrieven zijn gemakkelijk genoeg te vinden omdat ze zijn gearfumeerd met jasmijn. Als de Helden de brieven proberen te lezen ont-hullen die een hartstochtelijke affaire tussen Renate

von Liebewald en Peter-Ralf von Falkenberg.

Een van de brieven is echter verfrommeld tot een bal. Het is de laatste in de reeks en daarin vertelt Renate aan Peter-Ralf dat ze een einde wil maken aan hun geheime affaire.

Op tafel ligt ook een briefje van Karl-Luitpold von Falkenberg. Dit wordt aan de Helden overhandigd als spelershulp #1. Dit is een aanwijzing voor de spelers dat de von Falkenbergs iets sinisters van plan zijn. Omdat deze gebeurtenis optioneel is, is het vinden van deze aanwijzing niet essentieel voor het ontdekken van hun vuile plannen. Ook staat er een lege rapierschede op tafel (het rapier is op dit moment in het bezit van Karl-Luitpold). Als ze de kamer verder doorzoeken, kunnen ze na een Slimheidsproef +4 een met ijzer beslagen kistje vinden met 37 dukaten erin. Een behendigheidsproef +1 of een Lichaamskracht +3 om het kistje te openen.

Als de Helden worden betrapt op het inbreken in de kamer van de edelman, zullen ze heel snel een heel goed excuus moeten bedenken of worden ze tot bloedens toegeslagen en daarna in een ijzeren kooi bij het heiligdom gestopt worden om te wachten op een "eerlijk" proces.

DE BOEREN KOMEN IN OPSTAND! (IK WEET HET!)

Deze gebeurtenis kan plaatsvinden op elk moment dat de Meester geschikt acht, zolang het gebeurt nadat de Helden Peter-Ralf von Falkenberg hebben ontmoet en voordat de Helden hun weg naar de watermolen vinden.

Peter-Ralf von Falkenberg heeft een volksopruier, een man genaamd Jehan Gross, ingehuurd om met valse beweringen de woede van de dorpingen op te wekken tegen de von Liebewalds.

Gross is te zien op een houten kist bij het von Falkenberg-uiteinde van de brug. Hij doet al enkele dagen zijn werk door het verspreiden van valse beweringen, maar heeft nog geen significant effect bereikt. De dorpingen lijken te denken dat een edelman een edelman is, ongeacht hun naam, maar wat hen raakt is het feit dat hun dagelijks leven wordt bemoeilijkt door de brug te sluiten voor verkeer. Velen moeten hun vee verplaatsen om aan de andere kant van de rivier te grazen waar meer grasland is, of aan de andere kant van de rivier gaan wonen. De dorpingen hebben nu genoeg van de bemoeienis van de hogere klasse die de brug heeft afgesloten. En nu wekt Jehan deze woede op. Hij heeft van

Peter-Ralf von Falkenberg de opdracht gekregen om de dorpelingen vandaag in opstand te laten komen tegen de soldaten van de von Liebewald.

Op een moment dat de Meester geschikt lijkt, begint de oproerkraaiër de menigte op te hitsen. Hij spoort de dorpelingen aan om zich rond hem te verzamelen en te horen wat hij te zeggen heeft. Hij spoort hen aan om terug te nemen wat van hen is en zich een pad door de blokkade van de brug te vechten.

De woeste menigte volgt snel zijn aanwijzingen en de boeren proberen de brug te bestormen. Velen zijn ongewapend; enkelen onder hen dragen hooivorken, knuppels of fakkels. De von Falkenberg-soldeniers zijn gewaarschuwd, dus ze geven alleen een demonstratie van verzet maar trekken zich snel terug naar de von Liebewald-kant van de brug. De Helden kunnen de strijd met de soldeniers aangaan om te proberen in de verwarring de sergeant te doden, of om Schneiders' bandieten, die zich onder de boeren hebben gemengd met dezelfde bedoeling, tegen te houden. Als ze hem zelf proberen te vermoorden, moeten ze zich een weg banen door de boze menigte om bij hem te komen. Ook willen de Helden er misschien voor zorgen dat niemand het hen ziet doen. De sergeant staat op een barricade van vaten en kisten en probeert zijn mannen te dirigeren en de menigte tegen te houden. De soldeniers willen geen dorpelingen doden en zullen de boeren alleen maar opzij duwen of proberen hen vast te pinnen. De menigte overtreft hen vier tegen één. Als de Helden de moord proberen te stoppen, schuilen er 2 bandieten in de menigte. Ze zijn gewapend met messen en boksbeugels. Het is bijna onmogelijk om ze te herkennen (een slimheidsproof +6) totdat ze binnen 2 meter van de sergeant komen

en hun messen tevoorschijn halen. Op dit punt is een slimheidsproof vereist van de Helden om te zien wat er aan de hand is. De Meester kan de sergeant de komende aanval laten zien of niet, omdat hij het te druk heeft met de menigte. Kies de optie die best werkt voor een spannender en dramatischer effect. Zodra er een gevecht uitbreekt, probeert de menigte weg te komen van de messen en iedereen die in de menigte staat, riskeert een kans om vertrappeld te worden. Zodra iemand daadwerkelijk gewond is, wordt de menigte snel ontmoedigd en verspreidt zich. Door de menigte gaan reduceert de snelheid van alle Helden of meesterfiguren tot de helft. Een lichaamskracht proef kan worden gevraagd om enige vooruitgang te boeken binnen de menigte. Als de test met meer dan +8 wordt gefaald, is de Held of meesterfiguur in kwestie op de grond gevallen en verliest elke ronde één punt Levensenergie totdat hij erin slaagt om weer op te staan. Rechtstaan vereist een lichaamskrachtproef +2. Schreeuwen of Charisma gebruiken heeft geen effect op de uitzinnige menigte. Als de Helden besluiten aan de zijlijn te gaan staan en niets doen, vermoorden de bandieten de sergeant met succes. Als de sergeant wordt gedood, verliezen de von Liebewalds hun beste zwaardvechter en moeten hem vervangen door iemand die minder bekwaam is. Een van de soldeniers wordt bevorderd tot sergeant. Of de aanval nu slaagt of niet, beide groepen soldeniers nemen nu een openlijk vijandige houding tegenover elkaar aan. De barricades worden snel weer opgeworpen en niemand mag meer de brug over. De situatie wordt erg gespannen en de soldeniers staan op het randje van de wanhoop. De situatie gaat zo door totdat de Helden de echte Gewijde van Hesinde redden.

DE REDDING VAN DE GEWIJDE

NADAT DEZE SLEUTELGEBEURTENISSEN ZIJN AFGEhandeld moeten de Helden hun weg vinden naar de verlaten watermolen. De meeste oudere inwoners van Bärenholz weten waar de molen is en kunnen hen de weg wijzen. Deze watermolen werd gebouwd in de gouden jaren van het dorp en ligt stroomafwaarts. Hij is al jaren niet meer gebruikt. Het hele gebouw verkeert in ernstige staat van verval. Het snelstromende water laat het wiel nog steeds langzaam draaien, waardoor een piepend geluid ontstaat. Mos en schimmels groeien op de grijze stenen

muren en de houten vloeren zijn verrot. De molen ligt op een eindje van het dorp, aan de rivier en is gedeeltelijk aan het zicht onttrokken door het omringende bos. Het is vrij gemakkelijk om het gebouw ongezien te benaderen. Het vereist enkel een Behendigheidsproof -2 om de bandiet buiten te besluipen. Karl-Luitpold von Falkenberg heeft deze plek als schuilplaats gekozen en dus sleepten zijn bandieten de bewusteloze Gewijde van Hesinde mee hiernaartoe. Omdat de bedrieger elk moment het dorp moet binnenkomen, is Karl-Luitpold terug het dorp

ingeslopen om te zien hoe zijn plan verloopt. Hij heeft vier bandieten achtergelaten om de Gewijde te bewaken. Eén van hen patrouilleert buiten rond de watermolen terwijl de rest binnen zit bij een tafel en dobbelstenen gooit om de tijd te doden.

Als je het optionele zijavontuur hebt gebruikt en dit zijn dezelfde bandieten, dan moet de Meester rekening houden met wat er in die ontmoeting is gebeurd en zijn aantal daarop aanpassen.

De Gewijde is bij bewustzijn, maar zijn handen en voeten zijn vastgebonden met leren riemen om te voorkomen dat hij ontsnapt. Hij is ook gekneveld. De alertheid van de bandieten hangt af van hoeveel aandacht de Helden eerder die dag hebben getrokken bij de gebroeders Schneider, op het veervlot, tijdens de boerenrel of tijdens het uitvoeren van hun onderzoek).

Karl-Luitpold heeft geen tijd om een andere plek te vinden om de Gewijde te verbergen, dus hij zal hoe dan ook hier worden vastgehouden.

De Helden kunnen de Gewijde naar eigen inzicht proberen te bevrijden. Als de man die de wacht houdt de Helden ziet rondsluipen (een 1D20 worp van de Helden van 18+), zal hij zich naar binnen terugtrekken en zijn handlangers waarschuwen. Ze zullen dan alle deuren blokkeren en zich voorbereiden op een gevecht. De deuren kunnen worden opengebroken met een Lichaamskrachtproef. De eerste prioriteit van de bandieten is het beschermen van hun eigen leven. Ze zijn er vrij zeker van dat ze elke weerstand aankunnen, maar zodra de helft van hun aantal is uitgeschakeld of gedood, zullen ze proberen te vluchten of zich over te geven. Omdat delen van de vloer in de molen verrot zijn, is aan het begin van elke ronde een Behendigheidsproef vereist. Als deze niet slaagt, worden alle Aanval- en Afweer worpen verzwaaard met +2. Bij een gefaalde proef op Aanval- en/of Afweer zakt de betrokken Held of meesterfiguur door de vloer en verliest zijn /haar volgende actie.

NA HET GEVECHT

ZODRA DE HELDEN DE BANDIETEN HEBBEN AANGEPakt kunnen ze de Gewijde bevrijden. De Gewijde - Justin Richter - is weinig geschud maar niet ernstig gewond. Hij zal zijn redders volmondig bedanken. Terwijl de bedrieger zijn kleren aanheeft, is de Gewijde natuurlijk wel gekleed als een boer. Op de vraag wie hem heeft ontvoerd, beschrijft hij een jonge edelman, geholpen door deze bandieten. Deze noemden nooit de naam van de edelman maar hij hoorde de edelman de naam Karl-Luitpold gebruiken tegenover zijn handlangers. Richter weet niets van Jehan Gross (de bedrieger) omdat hij op dat moment bewusteloos was.

Als ze de Gewijde vragen waarom hij denkt dat de edelman hem nog niet heeft gedood, zegt hij dat deze hem vertelde dat zodra zijn plannen waren voltooid, zijn broer in een duel zou sterven en hij de Gewijde zou komen halen. Hij zou hem dan laten verklaren dat de brug als eigendom van de Von Falkenberg familie moest worden beschouwd. *“Dank de goden voor jullie hulp! Hesinde zegene uw zielen. Deze bandieten hebben mij hier nu (denk ik) drie dagen als hun gevangene vastgehouden.*

Je hebt de bandieten uitgeschakeld, maar hun leider was er niet bij. Hij is een tijdje geleden vertrokken. Hij is een jonge edelman, Karl-Luitpold von Falken-

berg denk ik uit mijn voorbereidende studies af te leiden. Ze vielen mij en mijn gevolg aan toen we op weg waren naar Bärenholz om een geschil over een brug te beslechten. Ze vermoordden mijn lijfwachten en sleepten me hierheen.

De edelman stal mijn kleren om de een of andere onduidelijke reden. Waarom hebben ze me niet vermoord? Hun leider zei dat hij me nodig zou hebben zodra zijn broer zijn noodlot zou hebben ontmoet. Ik weet niet wat hij daarmee bedoelde. Maar ik denk dat ze me daarom in leven hebben gehouden.”

Een snelle maar grondige doorzoeking van de watermolen kan een zeer belastend document opleveren. Vergeet niet dat delen van de vloer in de molen verrot zijn, dus moet er aan het begin van elke ronde een Behendigheidsproef worden afgelegd. Als deze niet slaagt, zakt de Held door de vloer en moet 1D3 schadepunten incasseren.

Ten eerste, in dezelfde ruimte waar de Gewijde werd gevangengehouden vindt een Held een tafeltje waarop een perkamentrol van Peter-Ralf von Liebewald aan zijn jongere broer ligt. Volgens de instructies op deze perkamentrol van Peter-Ralf moest de Gewijde worden gedood, zodat er geen getuigen zouden zijn. Deze instructies werden geschreven

op een nota die Karl-Luitpold ook moest weggooiën. Dat deed hij echter niet en de nota ligt nu op de tafel in de molen. Deze nota zal een belangrijk bewijsstuk zijn voor de Helden en wordt dus aan hen overhandigd als spelershulp #2.

Als niemand in de groep de perkamentrol kan lezen, zal de Gewijde de tekst luidop voor hen voorlezen.

Ten tweede ligt er een rapier op de tafel. Elke Held die ooit (of nog steeds) met een rapier vecht mag

een Slimheidsproef afleggen om bij een succes op te merken dat het steekwapen niet erg gebalanceerd is wanneer het horizontaal wordt gehouden. Een gefaalde proef levert geen resultaat op. Als niemand ooit met een rapier heeft gestreden zal Slimheidsproef +4 hen dezelfde informatie opleveren. Met een geslaagde slimheidsproef -1 zullen ze merken dat op het handvest het familiewapen van de von Falkenberg familie is gekerfd.

HET KWAADAARDIGE PLAN IN HET KWAADAARDIGE PLAN

HIER IS HET PLAN VAN KARL-LUITPOLD. HIJ ONTVOERDE DE Gewijde, maar doodde hem niet zoals zijn broer hem had opgedragen. Hij stal het rapier van zijn broer en saboteerde het wapen zodat het niet meer gebalanceerd zou zijn tijdens het duel. Dan keert hij terug naar het dorp en kijkt vanuit zijn schuilplaats toe hoe de bedrieger om een duel vraagt. Peter-Ralf zal sterven in het duel en Karl-Luitpold zal de enige erfgenaam worden. Na het duel keert Karl-Luitpold terug naar de watermolen en haalt de Gewijde op. Dan gaan ze samen naar het dorp, en Karl-Luitpold zal de andere Ge-

wijde als bedrieger onthullen en Justin Richter, de echte Gewijde, de uitspraak van de bedrieger ongeldig laten verklaren. Dan wordt Richter geacht de brug tot eigendom van Huis Von Falkenberg te verklaren. Karl-Luitpold dreigt de Gewijde alsnog te doden als hij daar niet aan voldoet. In werkelijkheid is Karl-Luitpold toch van plan de Gewijde te doden, omdat hij het zich niet kan veroorloven om het risico te lopen dat de Gewijde teruggaat naar de tempel van Hesinde en zijn superieuren vertelt over de gebeurtenissen in Bärenholz.

ALLES BIJ ELKAAR

VAN WAT ER TOT NU TOE IS GEBEURD, ZOU DE HELDEN het volgende moeten weten:

- Een door de von Liebewalds opgeroepen Gewijde van Hesinde werd door Karl-Luitpold von Falkenberg ontvoerd en gevangengehouden in de watermolen.
- Peter-Ralf von Falkenberg regelde de boerenrel om de beste krijger van Huis von Liebewald te laten doden.
- Er is ergens een nep Gewijde van Hesinde.
- Karl-Luitpold heeft de Gewijde niet gedood volgens de instructies van zijn broer en heeft plannen met hem.
- Er is ergens een gesaboteerde von Falkenberg-rapier.
- Mogelijk heeft Karl-Luitpold een plan om zijn broer te laten vermoorden.

En ze zouden de volgende bewijsstukken moeten hebben:

- Belangrijkste: Justin Richter, de echte Gewijde.
- Peter-Ralf von Falkenbergs perkamentrol uit de watermolen.
- het gesaboteerde rapier.
- Mogelijk Karl-Luitpolds perkamentrol uit Peter-Ralfs kamer.

Uit deze aanwijzingen en uit wat Justin Richter hun kan vertellen, zouden de Helden moeten kunnen concluderen dat:

- De von Falkenbergs de Gewijde hebben ontvoerd en vervangen door een bedrieger, en
- Dat Karl-Luitpold van plan is zijn broer te verraden door zijn rapier te hebben gesaboteerd.

Als de Helden (en hun spelers) de puzzelstukjes niet lijken te kunnen aan elkaar leggen, kan de Meester Justin Richter een handje laten helpen.

HET STOPPEN VAN DE VON FALKENBERG-PLANNEN

ONTHULLING VAN DE BEDRIEGER

ZODRA ZE DE ECHTE GEWIJDE VAN HESINDE HEBBEN gered, moeten de Helden zich terug haasten naar Bärenholz omdat ze nu weten van het plan, en misschien ook van het plan binnen het plan.

De volgende stap voor de Helden is om de nep-Gewijde te vinden en de von Falkenberg-plannen te stoppen.

Net als de Helden terugkeren naar Bärenholz heeft iedereen in het dorp zich verzameld aan beide uiteinden van de brug waar de valse Gewijde zijn uitspraak zal doen. Voor een dramatischer effect kan de Meester de Helden laten arriveren net op het moment dat de Gewijde met een dwingende stem zijn uitspraak doet, of net op het moment dat het duel op het punt staat te beginnen.

De dorpelingen hebben zich verzameld om te horen wat de Gewijde te zeggen heeft.

Peter-Ralf von Falkenberg is daar met een paar soldeniers als lijfwachten.

Karl-Lucas von Liebewald is ook uit zijn kamer gekomen, en zijn frêle en ziekelijke vorm wordt ondersteund door zijn kamerheer. Ook hij heeft verschillende soldeniers die hem bewaken.

Een Slimheidsproef wijst uit dat Renate von Liebewald nergens te bekennen is.

Alle ogen richten zich op de Helden terwijl ze het proces onderbreken.

Het is nu aan de Helden om aan iedereen te bewijzen dat de persoon die hen vergezelt de echte Gewijde is, wat geen eenvoudige taak is gezien het feit dat hij gekleed is als een boer, blauwe plekken heeft van zijn slechte behandeling de laatste paar dagen en de andere Gewijde en Peter-Ralf von Falkenberg hen ervan beschuldigen von Liebewald bedriegers te zijn.

De oplossing is vrij simpel, enkel Richter kan een mirakel van Hesinde verkrijgen, Thespian (de bedrieger) kan dat helemaal niet.

DEZE SCÈNE UITVOEREN

DEZE SCÈNE IS EEN MOOIE GELEGENHEID VOOR DE Meester om samen met de spelers wat serieus rollenspel te laten zien. In plaats van hen gewoon een paar charismaproeven te laten afleggen, laat je de Helden de menigte toespreken. Speel de reacties van het publiek na wanneer de Helden hun bewijzen presenteren (en als ze te veel struikelen over hun woorden, aarzel dan niet om enkele boeren een paar rotte tomaten of stenen te laten gooien), en aarzel niet om de bedrieger en Peter-Ralf von Falkenberg te laten

proberen hen bij elke gelegenheid te onderbreken of op een zijspoor te zetten. Karl-Lucas von Liebewald kan hen als vroegere diplomaat bijstaan als ze te veel in de problemen lijken te komen, maar vergeet niet dat zijn uiterlijk niet al te veel vertrouwen wekt.

Als de Helden falen: Als de Helden er om de een of andere reden niet in slagen om iedereen ervan te overtuigen dat Justin Richter de echte Gewijde is, zal de bedrieger het duel laten beginnen.

Als de sabotage van het rapier ter sprake komt, zal

Peter-Ralf zijn wapen controleren en dan zijn kamenier een nieuw rapier laten halen. Als de Sergeant van Huis von Liebewald eerder sneuvelde, kan aan één van het Helden gevraagd worden om als vertegenwoordiger van Huis von Liebewalds op te treden en aan het duel deel te nemen. Op dit moment of net als het duel op het punt staat te beginnen, klinkt het angstige geschreeuw van een vrouw vanaf de pier (zie De gijzeling hieronder).

Als de Helden succesvol zijn: De bedrieger probeert zichzelf te verbergen in de menigte en weg te sluipen. Hij poogt te vluchten naar de herberg “Maneschijn.” Hij kan vanwege zijn flamboyante kledij echter gemakkelijk worden opgepakt, hetzij

door de Helden, hetzij door de menigte aan te sporen hem tegen te houden. Peter-Ralf zal zijn schuld niet toegeven of bekentenissen afleggen. Hij zal niet proberen te vluchten, maar zal zich verzetten (gesteund door zijn soldeniers die hem daarbij helpen) tegen elke poging om hem te arresteren. Als de sabotage van het rapier ter sprake komt, is Peter-Ralf woedend en beveelt zijn soldeniers om zijn broer te vinden. Karl-Lucas von Liebewald zal naar voren treden en Justin Richter vragen zijn oordeel te vellen over deze kwestie en daarbij rekening te houden met wat hier vandaag is gebeurd.

Op dit moment klinkt het geschreeuw van een vrouw vanaf de pier (zie **De gijzeling**).

ZIJAVONTUUR 2 – HET KAPEN VAN DE “ZWARTE PELIKAAN”

Net zoals de Helden hun bewijzen met rollenspel aan het publiek hebben gepresenteerd, kan nu de Meester dit zijavontuur opvoeren. Net als het eerste zijavontuur is ook dit volledig optioneel en wordt het alleen gebruikt om nog wat spanning op te bouwen voor de grote climax. In dit zijavontuur nemen de spelers opnieuw de rol van de bandieten op zich. Ze kunnen de bandieten uit het eerste zijavontuur gebruiken (tenzij die arme kerels hun noodlot in de watermolen hebben getroffen) of ze kunnen snel nieuwe bandieten oprollen.

Karl-Luitpold von Falkenberg ziet zijn plannen mislukken en plant een ontsnapping. Hij heeft de bandieten elk 2 dukaten beloofd om de “Zwarte Pelikaan” binnen te sluipen en de bemanning – in alle stilte - te doden. Als het zijavontuur begint, beveelt de nu licht in paniek geraakte Karl-Luitpold de bandieten om aan boord van de rivieraak te sluipen en iedereen in het ruim (en natuurlijk op het dek) te vermoorden. Dat moeten ze snel en rustig doen terwijl ieders aandacht nog op de Gewijde van Hesinde is gericht. Karl-Luitpold zelf zal Renate von Liebewald besluipen en haar gijzelen.

Om succesvol in de boot te sluipen, zullen de bandieten allemaal moeten slagen in een Behendighheidsproef -2. Er zijn drie bemanningsleden aan boord, allemaal in hun kajuit. Drieger bevindt zich in één van de herbergen om wat voedselvoorraden in te slaan. Als de bemanningsleden de bandieten opmerken (bij een gefaalde proef) en om hulp roepen, moet de Meester de schreeuw van Renate die

de Helden op de situatie attent maakt vervangen door de noodkreet van een bemanningslid. Het zijavontuur eindigt als alle bemanningsleden in alle stilte gedood zijn of één van hen om hulp roept.

Bij het spelen van dit zijavontuur dient de Meester te letten op de timing ervan, zodat dit zijavontuur samenvalt met de afloop van de Helden die hun zaak voor de menigte hebben gepresenteerd voordat ze attent worden gemaakt op de situatie bij de rivieraak die tijdelijk hun thuis is.

BEMANNINGSLEDEN VAN DE “ZWARTE PELIKAAN,” SCHIPPERS

Beschrijving

De rivieren van het Middenrijk zijn vitale slagaders van communicatie en handel. Ze bieden snel vervoer en verbinden de meeste van de grote steden van het Middenrijk. Veel rivierboten en hun geharde schippers varen over deze drukke waterwegen en nemen passagiers en goederen mee doorheen het hele Middenrijk. Hoewel de rivieren veiliger zijn dan de donkere boswegen, zijn ze niet zonder gevaar. Veel routes gaan door wildere gebieden die nog niet door de beschaving is bedorven. Schippers moeten klaar staan om hun ladingen en passagiers te beschermen tegen rivierpiraten en bandieten. De ervaren bootsmannen van de “Zwarte Pelikaan” zijn stoer en vindingrijk, even bedreven in bootafhandeling, navigatie en gevechten.

Bezittingen

Sabel, vissersmes, leren vest, pak van goed maar door weer-en wind geteisterde en veelgedragen reiskleding, waaronder een bontmuts, kapmantel en leren laarzen, leren schoudertas met daarin: ton-

deldoos, tinnen drinkbeker en houten bestek, 1D3 dekens, bedrol en kleine kookpot, lederen waterzak, geldbuidel met 1D20 kruizers, 1D20 stuivers, 1D6 daalders en 1D6-2 dukaten, roeiboot (t.w.v. 60 dukaten) aangemeerd in een haven langs de rivier.

DE GIJZELING

De schreeuwende vrouw is Renate von Liebewald. Karl-Luitpold von Falkenberg heeft toegekeken hoe zijn goed uitgewerkte plan mislukte en heeft Jonkvrouwe von Liebewald gegijzeld toen ze uit de herberg kwam (hij weet dat beide edellieden voor haar zorgen en dat zij ook bij de boerenbevolking graag gezien is - dus is zij zijn beste kans om uit Bärenholz te ontsnappen). Karl-Luitpold houdt een dolk tegen haar keel en begeeft zich naar de “Zwarte Pelikaan” om het dorp te ontvluchten. Karl-Lucas von Liebewald zal de Helden smeken zijn ega te redden. Boris Drieger zal de Helden vragen om te voorkomen dat die man zijn schuit steelt.

Karl-Luitpold heeft iemand nodig om de rivierboot los te snijden van de pier en hij eist dat er een paar mannen naar de rivieraak worden gestuurd of hij zal de vrouw doden. Dit is een kans voor de Helden om in de buurt van de boot te komen. De bandieten die de schuit zijn binnengeslopen, zullen aan dek zijn, gewapend en klaar. Het is een zeer gevaarlijke situatie voor de Helden om op te lossen.

Karl-Luitpold is vooral bezig met het redden van zijn eigen leven. Hij zal proberen Renate in leven te houden zolang zij zijn gijzelaar is heeft hij iets waar-

mee hij kan onderhandelen.

Terwijl het gevecht uitbreekt, verzamelen beide adellijke families hun soldeniers om zich heen om hen te beschermen. Karl-Luitpold zal geen soldeniers toestaan in de buurt van de rivieraak. Als een Held of meesterfiguur besluit om Karl-Luitpold te beschieten terwijl hij Renate gegijzeld houdt, zijn ze vrij om dit te doen, maar met een Behendighedsproef als gewoonlijk met een extra verzwaaring van +6. Als het schot faalt met +2 of meer, raakt het schot in plaats van Karl-Luitpold zijn gijzelaar Renate.

Het moet worden verteld aan de speler die een dergelijke wanhoopspoging onderneemt, dat er een aanzienlijk risico is om Renate te raken in plaats van Karl-Luitpold. Pogingen om Karl-Luitpold te overtuigen om zich over te geven, kunnen worden uitgevoerd met tegengestelde Charismaproeven of te leggen. De Charismascore van de Held moet daarbij een verzwaaring van +4 in rekening brengen, wat een succes meer onwaarschijnlijk maakt. Het gebruik van Charisma is in deze situatie toegestaan zolang Karl-Luitpold niet is beschoten, of zijn handlangers al in hand-tot-handgevechten verwickeld zijn.

MAAK KENNIS MET DE IDIOOT VAN DE HOGERE KLASSE VAN HET JAAR – DE KEIZERLIJKE GEVOLMACHTIGDE ARRIVEERT

ALS HET GEVECHT VOORBIJ IS EN HET STOF IS NEER-
gedaald, richt ieders aandacht zich op de brug als een duur uitziende koets met een vierspan volledig tot stilstand komt en stopt op de brug.

Er staan heraldische schilden op de deuren van de koets die haar passagier identificeren als de Keizerlijke Gevolmachtigde. Een deur gaat open en het gepoederde gezicht van gevolmachtigde Heinz von Dünkelhaft steekt eruit. Met een duidelijk Garetisch accent vraagt de gevolmachtigde aan de menigte:

“Neemt u mij niet kwalijk; is dit excuus voor een dorp Ravensburg?... Nee?... Ach, laat maar dan.”

Zijn gemanicuurde hand sluit de deur en beide adellijke families kunnen alleen maar met verbijsterd ongeloof staren als de koets wegrijdt en een stofwolk in zijn kielzog achterlaat. Al die moeite voor niets...

WATER ONDER DE BRUG - CONCLUSIE

Zodra de situatie is opgelost, kan de Gewijde van Hesinde eindelijk zijn uitspraak doen over het eigendom van de brug. Hij zal rekening houden met alles wat hier is gebeurd en in het voordeel van het von Liebewalds beslissen. De Von Falkenbergs vinden het natuurlijk niet leuk, maar ze hebben echt geen andere optie dan de beslissing voorlopig te accepteren. Justin Richter zal Peter-Ralf von Falkenberg meenemen, en als hij het overleefde, ook Karl-Luitpold von Falkenberg voor een hoorzitting en een mogelijk oordeel.

(Avontuursuitbreiding: De Gewijde heeft iemand nodig om hem en zijn gevangenen naar de dichtst-

bijzijnde stad te begeleiden. Op de heenweg zullen de Schneider broers proberen hem en zijn begeleiders (soldeniers van de von Liebewalds of mogelijk, de Helden) pogen te bedreigen en/of om te kopen om beide edelmannen te laten gaan.)

Boris Drieger moet nog op zijn bestemming komen en eenmaal daar zal hij zijn afspraak nakomen en de Helden betalen wat hij hen verschuldigd is.

De Helden zouden ook een vijand kunnen hebben gemaakt van de gebroeders Schneider, en die zullen op zoek zijn naar een beetje koude wraak als de Helden ooit terugkeren naar Bärenholz.

AVONTUURPUNTEN

De brug open krijgen en verder kunnen reizen	100 AP
De liefdesbrieven terugbezorgen aan jonkvrouwe Renate von Liebewald (optioneel)	20 AP
Voor het oplossen van de intimidatie en afpersing van de bandieten op de veerpont	10 AP
Voor het omgaan met de rel	30 AP
Voor het vinden van de watermolen.	10 AP
Beide snode plannen uitvinden zonder al te veel hulp van de Gewijde	20 AP
Renate von Liebewald redden	20 AP
Voor een goed rollenspel	10-40 AP
Er zijn geen AP te verdienen met de zijavonturen (voor duidelijke redenen) maar de Meester moet er wel rekening mee houden bij het uitdelen van AP voor goed rollenspel.	

TIPS VOOR HET UITVOEREN VAN HET AVONTUUR

Het thema van dit avontuur is edelen en hun kleine geschillen. De Meester zou de superieure houding van alle blauwbloedige meesterfiguren en hun naïeve vertrouwen op de macht van het geld moeten benadrukken. Vooral de von Falkenbergs moeten

worden afgeschilderd als arrogant en totaal ongevoelig voor elke fout in hun superieure intelligentie. De Meester zou het egoïstische karakter van deze families en het kleinzielige karakter van dit geschil moeten benadrukken.

- Als de Helden bereid zijn om voor hen te werken, zijn de edelen meer dan bereid om gebruik te maken van hun aanwezigheid.
- Om een situatie te vermijden waarin de Helden alle edelen te onsympathiek vinden, zou de Meester de von Liebewalds sympathieker en vrijgevinger moeten maken, zodat de Helden enige sympathie voor hen voelen. Vooral Jonkvrouw Renate von Liebewald moet worden gebruikt als een edelvrouw met wie gepraat kan worden, alhoewel ook zij geen katje is om zonder handschoenen aan te pakken.
- Omdat het avontuur draait om de edelen en hun ego's, bestaat de kans dat de edelen en sommige scènes in het avontuur wat komisch worden. De Meester moet oppassen dat hij/zij hiermee niet overboord gaat, tenzij dat is wat je zoekt. De Meester moet de humor zwartgallig en satirisch houden en de gevechten grimmig en gevaarlijk, in de ware OdM-geest.
- Er zijn twee manieren om met de timing voor de ontmoeting met Peter-Ralf von Falkenberg en de daaropvolgende rel om te gaan.
 - ▶ De Meester kan de rel direct na de vergadering laten beginnen en de Helden moeten ter plekke hun plannen maken.
 - ▶ Indien de Meester de partij meer tijd wil geven om te plannen en te proberen een manier te vinden om de situatie voor de rel op te lossen, dan zal de agitator zijn toespraak beginnen wanneer de Meester dat nodig acht, maar de boerenrel moet plaatsvinden voordat de Helden de Gewijde redden.
- De edelen geloven dat iedereen een prijs heeft en de boeren zullen alles doen wat ze vragen, zolang er maar een paar zilveren daalders hun kant op komen – edelen geloven niet in stuivers en kreuzers. Daarom kan de hoeveelheid geld die de Helden tijdens dit avontuur kunnen krijgen behoorlijk hoog oplopen.
- Als je het gevoel hebt dat de Helden uiteindelijk te veel geld in handen zouden hebben, zijn er verschillende manieren om hiermee om te gaan:
 - ▶ Je kunt het (natuurlijk) later door iemand van hen laten stelen.
 - ▶ De Helden zou later kunnen ontdekken dat de gouden dukaten die in deze delen wordt gebruikt minder waarde heeft in andere delen van het Rijk vanwege de lagere kwaliteit van metalen die worden gebruikt bij het maken ervan.
 - ▶ De Helden moeten misschien belachelijk veel belasting of zelfs steekpenningen betalen voordat ze hun volgende bestemming bereiken.
 - ▶ De Helden besluiten om te investeren in Bärenholz waar één probleem is opgelost maar waar nog heel wat ondergronds woekert, zoals de Schneider broeders en hun bandieten.

DANKBETUIGINGEN

DANK AAN ALLE MENSEN VAN BLACK INDUSTRIES voor het nieuwe leven van het WFRP-universum en de WFRP-gemeenschap. Met dank aan de speltesters: Konstantin Zhukov, Alexey Lushanin, Sergey Zolotavin en Pauli Kiova en redacteur Marko Oja. Met dank aan Simon Sullivan voor het helpen met de opmaak, en enkele afbeeldingen.

Dit avontuur werd bewerkt voor persoonlijk gebruik door Rudolf Trost (Rodlofo1958@gmail.com) in zijn WFRP Sessies. Met dank aan de spelers: Cedric, Glenn, Nathan, Olaf, Peter, en Stijn.



gevolmachtigde Heinz von Dünkelhaft

APPENDIX

MEESTERFIGUREN

BORIS DRIEGER (HERBERT SUDENER), SPION EN KOOPMAN (DEKMANTEL)

Beschrijving

Boris is goed verzorgd, maar is verder een onopvallend uitziende man van midden dertig. Hij heeft verzorgd bruin haar, een dikke snor en een grote (nep)moedervlek op zijn linkerwang. Hij presenteert zich als een extraverte persoonlijkheid, maar hij verbergt een koud en berekenend brein. Hij geeft alleen echt om zijn doelen, niet om hoe hij ze bereikt. Dat maakt hem echter geen slecht mens. Hij probeert altijd te voorkomen dat de mensen die voor hem werken worden gedood, tot op zekere hoogte natuurlijk. Boris Drieger is in feite een spion voor een edelman van het Middenrijk. Zijn echte naam is Herbert Sudener. Herbert was vroeger een cartograaf uit het zuiden van het Middenrijk. Op een reis om dit gebied in kaart te brengen, werd zijn groep aangevallen door Orken. Hij kon de aanval overleven door zich te verstoppen onder de lichamen van zijn metgezellen. Toen de orken vertrokken, dwaalde hij naar de landgoederen van een lokale prins. De prins maakte een afspraak met Herbert.

Zijn rol was nu om goederen in en uit het Middenrijk naar Nostria, Andergast en andere zuidelijkere gebieden te vervoeren als een koopman van enig aanzien, terwijl hij ook wat onbelangrijke spionageopdrachten volbracht over troepensterktes, posities en samenstelling van de troepen, enz. De prins zorgde voor de eerste financiering, maar Herbert slaagde er al snel in om zijn handelaarsbedrijf lucratief te maken.

De laatste tijd heeft Herberts beschermheer een beetje pech gehad. Er zijn enkele grensgeschillen en zijn domeinen zijn langzaam maar zeker ingenomen door zijn burens. Omdat hij niet in staat was een effectieve verdediging te organiseren, gaf hij

een nieuwe opdracht aan Herbert. De nieuwe missie was om een manier te vinden om het tij van de oorlog te keren. Nu is Herbert erin geslaagd om de blauwdrukken van een krachtige katapult te stelen. Hij hoopt dat ze zijn werkgever bereiken voordat het te laat is.

Bezittingen

Dolk, twee set goede maar onopvallende kleding, vermommingskit, ongeveer 1.000 dukaten in handelsgoederen (alcoholische dranken), een goedgevulde beurs met 41 dukaten, 44 daalders en 15 stuivers

BANDIETEN (AVONTURIERS)

gebruik dezelfde scores voor alle Schneider-bandieten

Beschrijving

Als echte bandieten en doorgewinterde slechteriken zijn deze mannen altijd bereid om hun toevlucht te nemen tot bedreigingen en geweld, waardoor ze waardevolle leden zijn van elke groep die verwacht agressieve oppositie te krijgen. Bandieten zijn altijd op zoek naar uitbreiding van hun territorium of het verkennen van nieuwe mogelijkheden voor intriges en winstgevende zaakjes. Gezien het competitieve karakter van dergelijke ondernemingen, kunnen zelfs de machtigste werkgevers worden opgelicht door hun voormalige werknemers of door verraad.

Bezittingen

Knokijzers, knuppel, dolk, kettinghemd en lederen vest, pothelm, pak van stevige, praktische kleding, inclusief een Karma Puntenmantel en laarzen, schoudertas met daarin: een tondeldoos, een tinnen drinkbeker en metalen bestek, een deken en een bedrol, waterzak, en beurs.

JUSTIN RICHTER, GEWIJDE VAN HESINDE**Beschrijving**

Justin heeft bericht gekregen van zijn hogepriester dat Hesinde's oordeel nodig is in Bärenholz. Hij heeft een klein gevolg van lijfwachten verzameld en is naar Bärenholz gegaan, nadat hij zelf alle benodigde documenten over de zaak heeft onderzocht. Hij draagt de traditionele groene gewaden met een schubbenpatroon die een slang - het symbool van Hesinde, voorstellen. Om zijn nek zit een medaillon met een ontwerp in de vorm van een slang. Justin is een witharige man van voor in de vijftig. Zijn gezicht is diep gerimpeld en meestal heeft hij een serene glimlach.

Bezittingen

Dolk, een set fijne ambachtelijke klerikale gewaden, inclusief sandalen en leren riem, een linnen slingtas met daarin: een tondeldoos, een tinnen drinkbeker en metalen bestek, een katoenen deken, bedrol, waterzak, en een beurs met 9 dukaten in kleingeld, twee gezegende religieuze symbolen, heil drank, gebedenboek, schrijfgerei.

RICHTERS LIJFWACHTEN (STRIJDERS)**Beschrijving**

Bewoners van Avonturië beweren dat de meeste handelaars zo oneerlijk zijn dat ze zichzelf niet eens kunnen vertrouwen met hun eigen leven - dus betalen ze lijfwachten om voor hun leven en bezittingen te zorgen. Avonturië is op sommige plaatsen nog steeds een gevaarlijke plek en het is maar al te gemakkelijk om met een mes in de rug te eindigen. De rijken en machtigen gebruiken lijfwachten om zichzelf te beschermen tegen dieven en het gewone gepeupel. Terwijl velen eruitzien als de bandieten die ze zijn, zijn anderen opgefleurd in de livrei van het Edel Huis of de rijke handelaar die ze dienen. Sommige groepen zijn zo groot dat het praktisch privélegers zijn.

Bezittingen

Zwaard, afweerdolk, knokijzers, een paar werpbijlen, leren vest, pothelm, pak van stevige, praktische kleding, waaronder een Karma Puntenmantel en laarzen, schoudertas met daarin: een tondeldoos, tinnen drinkbeker en metalen bestek, deken en bedrol, waterzak, geldbuidel met 1D6 daalders.

FRIEDRICH SCHNEIDER, HERBERGIER

(baat de herberg en taveerne "Zonneschijn" uit)

Beschrijving

Friedrich is een man van middelbare leeftijd die goed gemaakte, meestal blauwe kleding draagt. Hij heeft een vreselijk Karma Puntensel en een gezwollen gezicht. Hij leidt zijn bedrijf in een moorddadige stijl; winst is alles voor hem. Hij rekent ongeveer 10% meer dan de standaardprijzen. Als de andere taverne, gerund door Sebastian, al vol zit, voelt Friedrich zich zelfverzekerd genoeg om tot 20% meer te vragen dan de standaardprijzen. Friedrich en zijn broer Sebastian (die de andere herberg in de stad runt), zijn tweelingen. Het is intussen een publiek geheim dat Friedrich en Sebastian de bazen zijn over de criminele activiteiten in Bärenholz.

Bezittingen

Bijl, dolk, drie sets kleding van goede kwaliteit, pak van stevige, praktische kleding, waaronder een Karma Puntenmantel en laarzen, schoudertas met daarin: een tondeldoos, tinnen drinkbeker en metalen bestek, deken en bedrol, metalen waterzak, geldbuidel met 15 GD in kleingeld, Herberg: Zonneschijn, Eén of meer bedienden (afhankelijk van hoeveel bandieten aanwezig zijn).

SEBASTIAN SCHNEIDER, HERBERGIER

(baat de herberg en taveerne "Maneschijn" uit)

Beschrijving

Sebastian is een man van middelbare leeftijd die rood gekleurde effen kleding draagt. Hij heeft een vreselijk Karma Puntensel en een gezwollen gezicht. Hij leidt zijn herberg in een moorddadige stijl; winst is alles voor hem. Hij rekent ongeveer 10% meer dan de standaardprijzen. Als de andere taverne, gerund door Friedrich, al vol zit, voelt Sebastian zich zelfverzekerd genoeg om tot 20% meer te vragen dan de standaardprijzen. Sebastian en zijn broer Friedrich (die de andere herberg in de stad runt), zijn een tweeling. Het is een publiek geheim dat Sebastian en Friedrich de bazen zijn over de criminele activiteiten in Bärenholz.

Bezittingen

Zware knuppel (knots), dolk, twee pakken van goede kwaliteit: stevige, praktische kleding, waaronder een Karma Puntenmantel en laarzen, schoudertas met daarin: een tondeldoos, tinnen drinkbeker en metalen bestek, deken en bedrol, metalen waterzak, geldbuidel met 9 GD in kleingeld, Herberg: Maneschijn, Een of meer bedienden (afhankelijk van hoeveel bandieten aanwezig zijn).

RENATE VON LIEBEWALD, EDELVROUWE**Beschrijving**

Renate is een verbluffende schoonheid. Met een lang golvend engelachtig blond haar is ze de troef van de familie. Ze heeft echter ook een scherpe geest en een echte interesse in de familiezaken. Ze kan worden beschouwd als het beste wapen in het arsenaal van de Liebewalds. Alles wat ze heeft geleerd, heeft ze geleerd van haar moeder en door heel goed – en onopgemerkt, te luisteren, naar de mannen van de familie. Renate heeft een natuurlijk aura van vertrouwen over zich. Alle gewone mensen en de meeste edelen hier in de buurt zijn dol op haar snelle humor en liefdevolle hart.

Renate begon een geheime affaire met Peter-Ralf von Falkenberg. In het begin was het slechts een poging om te zien of ze haar invloed ook op hem kon uitoefenen, maar na verloop van tijd begon Renate zich echt aangetrokken te voelen tot de jonge erfgenaam. Daar schrok ze van. Ze beschouwde haar verplichtingen tegenover haar familie als heilig en heeft besloten de relatie met Peter-Ralf te beëindigen.

Avontuuruitbreidingsidee: Op dit moment weet Renate niet dat ze zwanger is van het kind van Peter-Ralf. Wat er zal gebeuren als ze erachter komt, is voor iedereen gissen.

Bezittingen

Degen, dolk, 4 sets nobele gewaden, buidel met 1D20 +10 dukaten, juwelen ter waarde van 3D20 +100 dukaten, 1D6 volgelingen, 3 rijpaarden met zadel en harnas, dure kleding en sieraden (ter waarde van minstens 1.000 dukaten), versterkte woning (kosten minstens 25.000 dukaten om te bouwen en 2.000 dukaten per jaar om te onderhouden), adelsbrieven (ter waarde van minstens 7.000 dukaten), een paar edelen in opwachting (je bent ongehuwd, nietwaar?), een paar bedienden: 1 baljuw, 1 kamerheer, 3 koks, 20 bedienden, 1 heraut, 10 meiden, 50 soldeniers

Allure

Attribuut: Charisma

Renate von Liebewald is een fysiek aantrekkelijke, knappe jongedame. Wanneer ze mannelijk gezelschap verlangt, hoeft ze over het algemeen niet ver te zoeken. Ze ziet er niet alleen goed uit, ze weet ook hoe ze haar uiterlijk in de meeste situaties voor haar moet laten werken. Slechts zelden trekt haar mooie uiterlijk de verkeerde soort aandacht. Renate krijgt een bonus van -4 op alle proeven die zijn gekoppeld aan uiterlijk, zoals: charme (CH), Intimidatie (LK), verleiding (CH) of het winnen van schoonheidswedstrijden.

Boven de wet

Zie: Bijzondere kenmerken

Draagt een adellijke titel

Zie: Bijzondere kenmerken

Heiligheid

Attribuut: Charisma

Om de een of andere reden vinden mensen het heel moeilijk om slecht te denken over Renate von Liebewald. Tenzij ze geconfronteerd wordt met direct bewijs van het tegendeel, zullen mensen van nature aannemen dat ze onschuldig en lief is (hoewel niet noodzakelijkerwijs naïef). Mensen hebben de neiging om haar te vertrouwen en haar in vertrouwen te nemen. Deze eigenschap heeft niets te maken met hoe deugdzaam en betrouwbaar Renate echt is. Het is gewoon de manier waarop ze wordt gezien.

KARL-LUCAS VON LIEBEWALD, EDELMAN EN KOOPMAN



Beschrijving

Karl-Lucas heeft een glanzend maisblond haar en een ongewoon gezicht. Karl-Lucas had tot voor kort een lange reputatie als het gezicht van de familie Liebewald. Jarenlang heeft hij met succes de goede reputatie van zijn familie hooggehouden als diplomaat en door eerlijk te zijn tegenover zijn onderdanen en beleefd tegenover zijn politieke tegenstanders. Karl-Lucas is een daadwerkelijk nobel persoon, die voor iedereen het beste wenst. Tragisch genoeg ving hij een vervelend geval van chronische snuitkeverhoest op (zijn profiel dient dienovereenkomstig te worden aangepast, zie hieronder). Als de medici hem konden opensnijden zonder hem te doden, konden ze de ziekte misschien correct diagnosticeren. Karl-Lucas heeft longkanker. Hij heeft veel artsen gehad, weinig van hen waren charlatans maar gezien de staat van de medische kennis in Avonturië schreven ze hem allemaal verschillende kruiden voor om in te ademen. Een van die kruiden was Mandragora wortel, waaraan Karl-Lucas helaas een verslaving heeft ontwikkeld. Hij inhaleert dagelijks Mandragora wortel dampen; als hij wakker wordt, als hij naar bed gaat en soms een paar keer tussendoor. Karl-Lucas is al bijna een jaar verslaafd aan Mandragora wortel. Dit, in combinatie met zijn

ziekte, maakt hem inderdaad tot een triest personage.

Bezittingen

Geen (Wat hij nodig heeft, zullen zijn dienaren hem brengen)

Ziektes

Mandragora verslaafde, longkanker

Boven de wet

Zie: Bijzondere kenmerken

Draagt een adellijke titel

Zie: Bijzondere kenmerken

Snuitkeverhoest

Kleine mijten die in hooi-, tarwe- en meelvoorraden leven, veroorzaken deze hakkende hoest. Te veel tijd doorbrengen in of rond besmette gebieden zal een dikke slijmerige hoest, kortademigheid en een kenmerkende keelachtige beving van de stem produceren. Bij het omgaan met de ziekte beweren medici vaak dat het inademen van de dampen van verschillende brouwsels - velen van hen zeer verslavend - de symptomen kan genezen. De ziekte kan tot meer dan drie dagen duren (1D3 + 2) en verminderd elke score met 1D3 punten per dag van de ziekte. Indien een score op of onder nul zakt zijn de gevolgen zeer verstrekkend:

Moed: Het slachtoffer sterft.

Slimheid: Het slachtoffer krijgt een hersenverlamming.

Charisma: Het slachtoffer begint het geheugen te verliezen en haalt woedend uit naar iedereen die niet wordt herkend.

Behendigheid: Het slachtoffer raakt verlamd aan de benen.

Lichaamskracht: Het slachtoffer raakt verlamd aan de armen.

Aanval: Het slachtoffer raakt verlamd over het ganse lichaam.

Afweer: Het slachtoffer krijgt slechts de helft (afgerond naar beneden) van de normale score terug. Deze punten herstellen zich automatisch met 1 punt per dag na afloop van de ziekte.

Levensenergie Astrale/Karma Punten: Het slachtoffer krijgt slechts de helft (afgerond naar beneden) van de normale score terug. Deze punten herstellen zich automatisch met 1 punt per dag na afloop van de ziekte.

Mandragora verslaafde

Karl-Lucas von Liebewald heeft ontdekt dat een delirium veroorzakend medicijn bekend als Mandragora wortel een nog betere manier is om de pijn van zijn gemartelde leven te verdoven dan alcohol. Eén dosis van het medicijn maakt hem ontspannen en slaperig, neemt de ergste pijn van zijn verwondingen weg en houdt zijn gedachten warm en wazig. Onder invloed van Mandragora wortel heeft Karl-Lucas door zijn lethargie minder vermogen om te handelen, maar is hij ook beter bestand tegen angst en terreur. Eén dosis is alles wat nodig is om geheel verslaafd te raken aan dit sinistere medicijn. Elke dag moet Karl-Lucas zijn verlangen naar de Mandragora wortel weerstaan met een Moedproef. Als hij faalt, zal hij er alles aan doen (inclusief het overtreden van de wet of erger) om een dosis te verkrijgen en deze meteen in te nemen. Wanneer de effecten van de dosis afnemen (na 20 - LK uur), moet Karl-Lucas opnieuw een Moedproef afleggen, in een verzwakte vorm (-2), om weerstand te bieden aan het onmiddellijk innemen van een andere dosis. Iemand die hunkert naar de Mandragora wortel wanneer deze niet beschikbaar is, ziet zijn of haar Moed en Slimheidsscore, en het vermogen om met iemand samen te werken verzwakt met +2 totdat hij een dosis van het medicijn kan nemen. Eén dosis zal alle eigenschappen weer normaal maken voor de duur van het effect van de Mandragora wortel. Langdurig misbruik van de Mandragora wortel verzwakt echter het lichaam en de geest en maakt het verslaafde individu vatbaarder voor het vervallen in door delirium veroorzaakte waanzin. Iemand die hunkert naar de Mandragora wortel wanneer deze niet beschikbaar is, heeft Moed, Slimheid en het vermogen om met een team te werken verlaagd totdat hij een dosis van het medicijn kan nemen. Eén dosis zal zijn eigenschappen weer normaal maken voor de duur van het effect van de Mandragora wortel. Langdurig misbruik van de Mandragora wortel verzwakt het lichaam en de geest en maakt het verslaafde individu vatbaarder voor het verkrijgen van verdere krankzinnigheden. Voor elke 6 maanden dat de persoon verslaafd is aan de drug, verliest hij of zij permanent twee punten lichaamskracht, behendigheid, en slimheid en het vermogen om met iemand samen te werken wordt verzwakt met +2, evenals het verlies van drie punten van zijn Moed. Helaas zal het individu in zijn wanhopige zoektocht naar het medicijn hoogstwaarschijnlijk zijn toevlucht nemen tot illegale activiteiten, waardoor hij of zij zichzelf op gespannen voet zet met de wet en

hoogstwaarschijnlijk ook met vrienden en familie. Tot slot zijn mandragora verslaafden bijzonder gevoelig voor de invloed van Demonen en van de God wiens Naam niet gesproken mag worden.

Meelijwekkend

Attribuut: Charisma 8 of lager

Er is iets aan Karl-Lucas von Liebewald waardoor mensen medelijden met hem hebben en voor hem willen zorgen. Karl-Lucas krijgt op alle Charismaproeven een -3 bonus vanwege iedereen die hem beschouwt als in een positie van hulpeloosheid, zwakte of nood.

PETER-RALF VON FALKENBERG, EDELMAN (STRIJDER)

Beschrijving

Peter-Ralf heeft een vlamvend rode haardos, wat wordt benadrukt door zijn zeer bleke teint, die rood aanloopt als hij opgewonden raakt. Hij heeft een zekere flair over zich en hij heeft een erg goede "relatie" met lokale edelvrouwen. Inderdaad, hij is misschien wel de meest gewilde vrijgezel binnen twintig mijl en Peter-Ralf weet dit. Hij probeert zijn expertise met een rapier geenszins te verbergen; hij heeft tot nu toe drie mannen verwond in duels en heeft er per ongeluk één gedood. Hij is een van die persoonlijkheden waar vrouwen van houden en mannen stiekem verachten.

Bezittingen

Rapier, linkshandige afweerdolk, edele kleding, gouden ringen aan beide handen - elk met een waarde van minstens 50 dukaten (dezen kunnen worden gebruikt als een knokijzer), 500 dukaten in een schatkist, sieraden ter waarde van 500 dukaten, strijdros met zadel en harnas, koets met heraldiek van Huis von Falkenberg en 4 paarden (kost vanaf 5.000 dukaten), dure kleding en sieraden (ter waarde van minstens 5.000 dukaten), klein landhuis (kost minstens 35.000 dukaten om te bouwen en 5.000 dukaten per jaar om te onderhouden), adellijken (ter waarde van minstens 7.000 dukaten), een paar edelvrouwen in opwachting, een paar dienaar: (dezen kosten minstens 4.000 dukaten per jaar om in dienst te houden), een paar koetsiers, een paar valkeniers, een paar jachthonden, 1 deurwaard, 1 kamerheer, 3 koks, 1 valkenier, 20 algemene bedienden, 1 bruidegom, 1 heraut, 10 dienstmeisjes, 1 meester van honden, 3 pagina's, 300 soldeniers.

JEHAN GROSS, VOLKSOPRUIER (ZWERVER)

Beschrijving

Tegenwoordig zou Jehan Gross worden beschouwd als een professionele volksopruier. Hij is zwartharig met lange haren, een donkere huidskleur en hij heeft een grote neus. Hij draagt altijd de meest waanzinnige hoeden met veren. Vroeger werkte Jehan voor een adellijke familie stroomopwaarts van de rivier en verkreeg uiteindelijk de status van heraut. Door ongelukkige omstandigheden bleek hij plotseling echter aan de minder begunstigde kant van de adellijke familie te staan en werd hem zijn status ontnomen. Hij begon uit wraak alle geheimen die zijn voormalige werkgevers hadden, één voor één openbaar te maken. Al snel ontdekte Jehan dat hij nu een premie op zijn hoofd had en vluchtte hij dezelfde dag stroomafwaarts. Toen hij in Bärenholz aankwam, besloten de von Falkenbergs dat deze man hun van dienst kon zijn.

Bezittingen

Knuppel, mes, leren vest, een set goede ambachtelijke kleding, pak van stevige maar nogal gedragen kleding, inclusief schoenen, linnen schoudertas met daarin: tondeldoos, tinnen drinkbeker en houten bestek, deken, bedrol, leren waterzak, goed verborgen geldbuidel met 1D6 dukaten, 1D20 +10 pamfletten voor verschillende doelen, parfum

ANINGAN AMAROK, SERGEANT VAN DE VON LIEBEWALD SOLDENIERS

Beschrijving

Aningan is van oorsprong een Niveser huurling. Hij draagt meestal fijne maar vuile kleren en hij heeft een lang zwart haar dat hij achter zijn hoofd bindt en een effen gezicht met een kortgesneden baard. Toen de kapitein van von Liebewald troepen drie jaar geleden stierf bij een overval van de lokale bandieten, bood Aningan zijn diensten aan de von Liebewalds aan. Ze wisten niet dat Aningan een bijna incompetente dronkaard is, die er nog steeds niet in geslaagd is het respect van zijn soldeniers te verdienen. Tijdens de inspecties slaagt hij er op de een of andere manier telkens in om zichzelf van zijn beste kant te laten zien en een air van autoriteit te presenteren. Hij behoudt de positie dus tot nu toe, maar zijn vechtkunsten zijn ver van zo goed als hij beweerd.

Bezittingen

Bastaardzwaard, dolk, schild, kruisboog met 20 pijlen, maliënkolder (BW:5), pak van fatsoenlijke, maar veel gedragen en door het weer gescheurde lichtgewicht kleding, waaronder zachte schoenen en leren riem, twee sets van beste vakmanschap kleding, linnen rugzak met daarin: tondeldoos, tinnen drinkbeker en metalen bestek, deken, bedrol, lederen waterzak, geldbuidel met 12 dukaten, goedkoop parfum, uniform van de von Liebewald familie.

HANS THESPIAN (DE BEDRIEGER), CHARLATAN EN KERMISARTIEST (ACTEUR)

Beschrijving

Hans Thespian is een uiterst bekwame bedrieger, een sluwe leugenaar die mensen van bijna alles kan overtuigen. Met zijn gladde tong en parate kennis van de betere toneelstukken praat hij de goedgelovigen uit hun fortuin en ontsnapt met zowel het geld als zijn leven. Voor Hans Thespian is liegen hetzelfde als ademen. Als een bekwame Charlatan kan hij doen alsof hij een ander beroep uitoefent om advieskosten te innen en onroerend goed te verkopen dat hij niet bezit.

Hans Thespian is momenteel in dienst van Peter-Ralf von Falkenberg.

Hij draagt Richters gewaden. Thespian is zichtbaar jonger dan Justin en heeft groene ogen en bruin haar. Hij werd benaderd door de handlangers van Karl-Luitpold von Falkenberg in een grotere stad en kreeg 20 dukaten aangeboden voor deze snelle en "kortstondige" baan.

Bezittingen

Knuppel, mes, leren jas, pak van stevige maar veelgedragen kleding, inclusief laarzen, linnen rugzak met daarin: tondeldoos, tinnen drinkbeker en houten bestek, deken, bedrol, lederen waterzak, goed verborgen geldbuidel met 19 dukaten, een set kleding van goede makelij, 1D6 +2 toneelkostuums, Van de Gewijde: Geldbuidel met 9 dukaten in kleingeld, gebedenboek, religieus symbool, gewaden, schoudertas, schrijfgerei

KARL-LUITPOLD VON FALKENBERG, EDELMAN EN INTRIGANT

Ik pretendeer niet namens jullie allemaal te spreken hier in dit mooie dorp. Ik kan echter uit ervaring spreken dat het hebben van zo'n pleitbezorger het des te gemakkelijker maakt om zowel je lijden te verlichten als om op een sterkere basis te onderhandelen met kooplieden, consortia en andere edelen. Geef mij uw vertrouwen en u zult meer rendement zien in voorzienigheid, veiligheid en welzijn."

Beschrijving

Terwijl de Edelen nominaal "de leiding" hebben over de meeste landen van het Avonturië, zijn het de politici die de dorpen, steden en steden van het Middenrijk feitelijk besturen. Ze zijn een vaak verguisde en vaak corrupte groep waarvan de gelede burgemeesters, dorpsoudsten en andere ambtenaren omvatten. Sommigen worden gekozen in hun functies, terwijl anderen worden benoemd. Politici bevinden zich vaak tussen verschillende gevaarlijke facties en moeten snel bedreven worden in de fijne kunst van het compromis. Ze zijn experts in het precies zeggen wat mensen willen horen, maar als ze hun beloften daadwerkelijk nakomen, is dat een klein wonder. Karl-Luitpold heeft een muizig bruin haar en een eeuwig spottende blik in zijn gelaat. Zijn kleding is van uitzonderlijke kwaliteit, maar zeer ingetogen. Hij zwijgt op de meeste momenten dat anderen praten en kijkt en luistert liever. Hij wil graag iemands moraliteit en motieven kennen voordat hij een gesprek met hem of haar aangaat. Wanneer hij uiteindelijk besluit om met iemand te praten, heeft hij meestal genoeg informatie over de persoon verzameld om hem bijna onmiddellijk voor zich te winnen. Hij is erg jaloers op zijn broer.

Bezittingen

Beste vakmanschap zwaard, beste vakmanschap lederen vest, beste vakmanschap kleding, 4 sets edele kleding, sieraden ter waarde van 40 dukaten, geldbuidel met 14 dukaten (sommige in zilveren daalders), koets met 4 paarden (kost 5.000 dukaten), dure kleding en sieraden (ter waarde van minstens 5.000 dukaten), klein landhuis (kost minstens 35.000 dukaten om te bouwen en 5.000 dukaten per jaar om te onderhouden), adelbrieven (ter waarde

van minstens 7.000 dukaten), een paar bedienden: (dezen kosten minstens 4.000 dukaten per jaar om te onderhouden), een paar koetsiers, een paar valken, een paar jachthonden, 1 baljuw, 1 kamerheer, 3 koks, 1 valkenier, 20 algemene bedienden, 1 bruidegom, 1 heraut, 1 dienstmeisjes, 1 meester van honden, 3 pagina's, 300 soldeniers.

Nota

Karl-Luitpold von Falkenberg is zeer welgesteld! Niet alleen heeft hij een mooie buidel vol kleingeld bij de hand, hij heeft ook contant geld weggestopt op verschillende plaatsen in Avonturië en de opbrengsten van zijn vele investeringen rollen op regelmatige basis binnen. Karl-Luitpold heeft een rijke levensstijl die hem soms tot een doelwit kan maken voor degenen die willen wat hij heeft. Karl-Luitpold kan een 1D20-rol maken bij het doen van een aankoop om te zien of hij het zich kan veroorloven door uit zijn verborgen rijkdom te putten (in plaats van zijn "bij de hand" geld).

1D20	Beschikbaar geld
01 - 02	Tot 100 dukaten
03 - 06	Tot 200 dukaten
07 - 10	Tot 400 dukaten
11 - 13	Tot 800 dukaten
14 - 15	Tot 1,600 dukaten
16 - 17	Tot 3,200 dukaten
18 - 19	Tot 6,400 dukaten
20	Tot 12,800 dukaten

Buikgevoel

Karl-Luitpold von Falkenberg heeft geleerd op zijn buikgevoel te vertrouwen. Zijn instincten hebben hem al vaak uit slechte situaties geholpen en hem naar goede situaties geleid. Karl-Luitpold krijgt op iedere Slimheidsproef een -2 wanneer hij op zijn intuïtie moet vertrouwen en krijgt ook het recht om de Meester één specifieke 'JA' of 'NEE'-vraag te stellen met betrekking tot zijn voorgevoel voor elk succes op een Slimheidsproef die hij aflegde met betrekking tot het probleem dat voorhanden was. De Meester kan die lijn van ondervraging echter op elk moment afsluiten, omdat zelfs ingevingen hun grenzen hebben.

BIJZONDERE KENMERKEN

BOVEN DE WET

Edelen zijn een andere klasse van mensen. Wanneer een edelman wordt gearresteerd, kan deze al dan niet worden berecht op basis van zijn of haar sociale status en het bewijs tegen de edelman. Tenzij er onweerlegbaar bewijs is tegen een edelbloedig of rijk persoon, kom deze vaak zelfs nooit voor de rechter. De allerarmsten hebben de neiging om niet zo veel geluk te hebben. Een boer die betrappt wordt op stroperij, komt vaker wel dan niet voor de rechter. Ze worden aan de dichtstbijzijnde boom gehangen met beschuldigingen – zoals die ‘onopgeloste misdaden’ gepleegd door een edelman – vastgeniet aan hun ‘schuldige lichaam’. Zaak gesloten... Als je rijk en invloedrijk bent, kun je in het Middenrijk echt weggomen met moord.

DRAAGT EEN ADELLIJKE TITEL

Deze persoon staat boven de wet - althans in de thuisregio. Hoewel de titel een zekere autoriteit verleent, kan het ook een ernstige last zijn als het erop aankomt en degenen die deze familie heeft gezworen om te beschermen, eigenlijk enige bescherming verwachten. En triest maar waar, die glimmende munten in de beurzen en alle persoonlijke sieraden maken van deze persoon een mooi doelwit... Alle middelen en macht van de familie plus de eigen autoriteit levert een bonus van -6 op voor elke Charismaproef wanneer deze persoon zich binnen de grenzen van de familielanden bevindt (-4 daarbuiten) maar alleen als ze te maken hebben met iemand die de positie respecteert .

MIRAKELS

Aangezien we op de fansite geen officiële ODM producten meer mogen publiceren, geef ik, Rodlofo, hieronder 15 mirakels die bruikbaar zijn voor een Gewijde van Hesinde. Je kan er een aantal uitkiezen gelijk aan de graad die je je Gewijde wenst te geven. Het staat iedere Meester natuurlijk vrij om de officiële mirakels te gebruiken.

Ingrediënten: Indien je voor je gebed de vermelde speciale ingrediënten bezit geven deze je een aftrek van 1D3 Karma Punten. Een ingrediënt kan telkens slechts éénmaal worden gebruikt en je moet beslissen of je een ingrediënt al dan niet wenst te gebruiken (althoewel hier een uitzondering op bestaat: zie Bij mijn Woord van eer!).

De beschikbaarheid van sommige ingrediënten kan variëren afhankelijk van waar je je bevindt en de soort ingrediënten die je nodig hebt. Enkele esoterische ingrediënten kunnen worden aangetroffen in een tovenaarsacademie maar andere ingrediënten moeten met gevaar voor eigen leven worden gewonnen – dezen halveren echter de Karma Punten kost van een gebed.

BIJ MIJN WOORD VAN EER!

Karmapunten: 10

Duur van het gebed: 1 minuut

Duur van de werking: Zie beschrijving en werking

Reikwijdte: Aanraking

Ingrediënten: Een geschreven tekst van de gelofte.

Voor dit gebed is dit verplicht - het gebed zal niet werken als het ingrediënt er niet is.

Beschrijving en werking : Het doelwit van dit gebed – vaak de Gewijde zelf, zweert een bepaalde taak uit te voeren of van een bepaalde bedoeling (zoals wraak) af te zien. Hij of zij moet dat uit vrije wil doen, al hoeft het doelwit niet te weten dat het gebed wordt gebruikt. Als het doelwit de gelofte breekt, verliest hij of zij onmiddellijk en permanent 2 punten van alle scores (MO, SL, CH, BE, LK, AV, AW, en de helft van de levensenergie en Avonturenpunten. Als het doelwit heeft gezworen iets te doen, is alleen het proberen ervan niet genoeg; hij of zij moet slagen om de straf te ontlopen. Het gebed blijft van kracht totdat de gelofte is voltooid of verbroken, maar kan voor die tijd niet worden verbroken. De Twaalf zijn streng maar eerlijk, zelfs Phex...

Nota: Gewijden van Phex en, vreemd genoeg, gewijden van Perainne, zullen dit gebed nooit gebruiken, want het wordt beschouwd als een grote overtreding van hun respectievelijke essentie. Het gebed wordt veel gebruikt door keizerlijke heksenjagers, keizerlijke exorcisten en Gewijden van Hesinde.

EXORCISME**Karmapunten:** 12**Duur van het gebed:** 50-Moed seconden**Duur van de werking:** Instant**Reikwijdte:** 2 meters (1 vak)**Ingrediënten:** Een flacon met gezegend water

Beschrijving en werking : Je gaat een strijd van wilskracht aan met een demon of een geest die een sterfelijk lichaam in bezit heeft genomen. Je moet binnen 2 meter (1 vierkant) van het slachtoffer blijven gedurende de werking van het gebed, dus dit gebed wordt het meest gebruikt bij slachtoffers die al op één of andere wijze fysiek in bedwang worden gehouden. Als het gebed met succes wordt gepreveld, moeten jij en de geest of demon een tegengestelde Moedproef afleggen: Jouw Moed tegen die van de geest/Demon*:

- Als je wint, wordt de geest/Demon uitgedreven en krijgt het slachtoffer zijn of haar verstand en controle over zijn of haar lichaam terug.
- Als je verliest, verzet de geest/Demon zich 24 uur lang tegen je poging om het Exorcisme opnieuw op te roepen en kan je het wezen niets maken. Het heeft de totale controle over het slachtoffer.
- In het geval van een patstelling blijven jullie tweeën in een mentale strijd verwickeld. Geen van jullie mag andere acties ondernemen terwijl deze strijd voortduurt. Leg een tegengestelde Moedproef af aan het begin van elke spelronde totdat een van jullie zegeviert.

*) Aangezien een Demon geen vaste MO-score bezit kan de Meester deze zelf bepalen. Keuzes uit de graad van de Gewijde tot diens eigen MO-score (of +1D3) behoren tot de mogelijkheden. Besef wel dat het hier on "mindere" Demonen gaat, de aartsdemonen hebben hun eigen regels.

Nota: Dit mirakel moet verplicht worden opgenomen als de Gewijde de vijfde graad behaald heeft en een Mirakel mag kiezen. Het kan natuurlijk ook daarvoor worden gekozen en zal dan 2 Karmapunten minder kosten om te gebruiken.

GEZEGEND WAPEN**Karmapunten:** 6**Duur van het gebed:** 5 seconden**Duur van de werking:** 1 Uur / Mirakel**Reikwijdte:** Aanraking

Ingrediënten: Een besprenkeling met gezegend water.

Beschrijving en werking : Je kunt één mêlee- of afstandswapen of tot 5 pijlen, kruisboogpijlen, katapult / trebuchet-rotsblokken, slingerstenen, enz.) betoveren. Deze voorwerpen krijgen geen bonussen, maar ze tellen wel als miraculeuze wapens, waardoor ze heel nuttig zijn tegen demonen, geesten en bepaalde andere monsters die onkwetsbaar zijn voor gewone wapens.

GODDELIJK PANTSER**Karmapunten:** 6**Duur van het gebed:** 20 seconden**Duur van de werking:** MO minuten / Mirakel**Reikwijdte:** Persoonlijk

Ingrediënten: Een schakel van een kettinghemd of een maliënkolder

Beschrijving en werking : Je gebed creëert een onzichtbare barrière rondom je die je helpt beschermen tegen schade. Je krijgt gedurende MO minuten een aantal BW-punten gelijk aan je MO -10. Je mag dit gebed niet prevelen als je al een ander pantser draagt (behalve dan je gewaden). Als je een pantser aantrekt terwijl het gebed nog van kracht is, eindigt het effect ervan onmiddellijk.

Dit gebed kent meerdere benamingen.

Boron	Bescherming van de dood
Efferd	Efferds zeeschuim
Firun	Het eeuwige ijs van Firun
Hesinde	De wijsheid van Hesinde
Ingerimm	Het vuur van Ingerimm
Perainne	De zegen van Perainne
Phex	De mantel van Phex
Praios	Het gebod van Praios
Rahja	De verleiding van Rahja
Rondra	Het pantser van Rondra
Travia	Het eelt van Tavia
Tsa	De bescherming van het leven

De naam van de God of Godin of diens aspect wordt steeds gepreveld tijdens het gebed.

GODENVLOEK**Karmapunten:** 10**Duur van het gebed:** 10 seconden**Duur van de werking:** 1 Uur / Mirakel**Reikwijdte:** Aanraking (jezelf)**Ingrediënten:** Een kleine bel

Beschrijving en werking : Je gebed markeert een doelwit en laat een vlek achter op zijn of haar ziel. Hoewel dit merkteken onzichtbaar is, detecteren andere levende wezens het onbewust, waardoor ze zich ongemakkelijk en vijandig voelen. Het doelwit van Godenvlek krijgt een straf van +4 op alle Charismaproeven. Over het algemeen wordt dit gebed gebruikt om iemand uit een gemeenschap te stoten. Als gevolg hiervan heeft het doelwit van dit gebed meestal iets gedaan om deze berisping te rechtvaardigen en zal het waarschijnlijk al enkele verzwareningen hebben ontvangen op zijn of haar Charisma.

GROTE PREEK**Karmapunten:** 4**Duur van het gebed:** 5 seconden**Duur van de werking:** Zie beschrijving en werking**Reikwijdte:** Aanraking (jezelf)**Ingrediënten:** Een stierenhoorn

Beschrijving en werking : De stem van de Gewijde is duidelijk te horen over een afstand van 500 meter afstand, maar is niet oorverdovend voor degenen die in de buurt staan. Het gebed duurt totdat de Gewijde stopt met spreken; normale pauzes om adem te halen maken er geen einde aan, maar het beëindigen van een toespraak wel. Gewijden gebruiken dit gebed om grote gemeenschappen aan te spreken.

HEILIGDOM**Karmapunten:** 14**Duur van het gebed:** 10 seconden**Duur van de werking:** 1 Uur / Mirakel**Reikwijdte:** Zie tekst**Ingrediënten:** Een slot

Beschrijving en werking : Je kunt dit gebed preventen in een ruimte waarin je je bevindt. Wie deze ruimte probeert binnen te komen, moet daarvoor slagen in een Moed +2 proef. Dit gebed houdt mensen niet tegen om dingen zoals pijlen te schieten, of grote stenen en brandbommen in de ruimte te gooien, dus is het gebed het meest effectief wanneer het wordt gepreveld wanneer je

je in een sterke stenen kamer bevindt.

Nota: Gewijden van alle Culten van de Twaalf gebruiken dit gebed dagelijks om hun tempels te beschermen.

INSPIREER HELDENDOM**Karmapunten:** 16**Duur van het gebed:** 10 seconden**Duur van de werking:** 1D10 +MO minuten**Reikwijdte:** Aanraking

Ingrediënten: Een once heldenbloed per graad van de drinker, vuurwater en kruiden.

Beschrijving en werking : Betoverde kruidenmengsels halen het beste in het onderwerp naar boven. Een drankje dat door het ritueel wordt gezegend, wordt onmiddellijk door de proefpersoon gedronken. De wonderbaarlijk gekatalyseerde reagentia combineren met het bloed en vlees van de drinker, waardoor hij/zij tijdelijk heldhaftige eigenschappen krijgt. De aanval en afweer van de drinker worden tijdelijk verhoogd met +2, en hij/zij krijgt +1D20 +2 extra Levensenergie voor de duur van de werking van het mirakel.

Waarschuwing! : Kans op schadelijke bijwerkingen! Wanneer het effect van dit mirakel eindigt, leg je een lichaamskrachtproef af. Als deze proef faalt, lijdt dan uitputting gedurende (20 - MO) spel- of gevechtsrondes en verlies je de helft van je huidige levensenergie. Je krijgt 1 LE terug per spel- of gevechtsronde totdat je huidige levensenergie weer is bereikt.

Andere aanval, afweer of levensenergie-verbeterende gebeden, rituelen, alchemistische mengsels en betoverde artefacten hebben geen effect op Helden en meesterfiguren die door dit ritueel worden beïnvloed, en effecten van deze rituelen hebben geen effect op personages die worden beïnvloed door andere aanval, afweer- en Levensenergie-verbeterende gebeden, rituelen, alchemistische mengsels en betoverde artefacten.

LUCHTWANDELING**Karmapunten:** 12**Duur van het gebed:** 10 seconden**Duur van de werking:** MO minuten / Mirakel**Reikwijdte:** Zie beschrijving en werking**Ingrediënten:** Een adelaarsveer

Beschrijving en werking : Je kunt gedurende je graad in minuten door de lucht lopen door omhoog te stappen op de luchtmoleculen onder je voeten en dan terug te keren naar de grond. Je kunt een hoogte gelijk aan je graad in meters bereiken, waardoor je gemakkelijk over de meeste hindernissen op de grond zoals muren, brede kloven, waterlopen en dergelijke kunt “stappen.”

RUSTPERIODE**Karmapunten:** 8**Duur van het gebed:** 20 Seconden**Duur van de werking:** Zie beschrijving en werking**Reikwijdte:** Aanraking**Ingrediënten:** Een obsidiaanscherf

Beschrijving en werking : Je gebed onderdrukt de kracht van een wonderbaarlijk of magisch voorwerp, waardoor het even alledaags wordt. Om dit gebed effectief te laten zijn, moet je een aparte Moedproef +2 afleggen. Als het object door een ander wezen wordt vastgehouden, moet je een Moedproef +4 afleggen. Bij een succes worden de wonderbaarlijke vermogens van het item gedurende één minuut onderdrukt.

SCHAKEL**Karmapunten:** 18**Duur van het gebed:** 10 seconden**Duur van de werking:** 1 minuut / Mirakel**Reikwijdte:** 12 meters (6 vakken)**Ingrediënten:** Een fijne (door een meestersmid vervaardigde) zilveren ketting

Beschrijving en werking : Dit gebed stelt je in staat om jezelf mentaal te koppelen aan een gewillig doelwit (of doelwitten) die je geloof in de Twaalf deelt of bij je Cult hoort en binnen reikwijdte is. Voor de duur van de werking van het gebed kun je de Moedscore van deze gewilligen gebruiken als Karmapunten. De gekoppelde gewilligen moeten iedere spel- of gevechtsronde een moedproef afleggen tegen hun verminderde score en indien ze falen zullen ze bewusteloos vallen en de Schakel tussen zichzelf en de Gewijde verbreken.

Nota: Dit gebed is zeldzaam en wordt alleen veel gebruikt door de Cultus van Rondra en de Strijders van de Orde van Het Licht. Geleende Moedpunten zijn gedurende (20 – huidige MO) minuten onbruikbaar en beginnen zich dan terug te herstellen naar hun echte score met 1 punt per spelronde. Tijdens gevechtsrondes kunnen deze punten zich echter niet herstellen.

SPOOKSCHILD**Karmapunten:** 12**Duur van het gebed:** 20 Seconden**Duur van de werking:** 1 uur/Mirakel**Reikwijdte:** 4 meters (2 vakken)**Ingrediënten:** Een cirkel van zout.

Beschrijving en werking : Je vormt een onzichtbaar schild om je heen dat geesten afstoot. Geen enkel wezen met de etherische eigenschap mag zich binnen de reikwijdte van de spreuk bewegen. Alle etherische wezens in het schild moeten bij hun volgende actie naar buiten gaan. Als je beweegt, eindigt het spookschild.

STILTE!**Karmapunten:** 10**Duur van het gebed:** 5 seconden**Duur van de werking:** MO minuten / Mirakel**Reikwijdte:** 24 meters (12 vakken)**Ingrediënten:** Een knevel

Beschrijving en werking : Je gebed legt op miraculeuze wijze één Held, meesterfiguur of sprekend monster binnen reikwijdte het zwijgen op. Het doelwit kan het gebed weerstaan met een succesvolle Moedproef. Anders kan hij/zij/het niet praten of zelfs grommen gedurende een aantal minuten gelijk aan je moedscore.

STOOT DE ONREINE AF**Karmapunten:** 12**Duur van het gebed:** 10 seconden**Duur van de werking:** 1 minuut/ Mirakel**Reikwijdte:** Aanraking (jezelf)**Ingrediënten:** Een takje heksenbloesem

Beschrijving en werking : Je omringt jezelf met een glinsterende barrière van wonderbaarlijke blauwe energie. Wezens met slechte bedoelingen die je proberen te besluipen in de strijd moeten elke gevechtsronde slagen in een Moedproef of niet in staat zijn om je aan te vallen; in plaats daarvan moeten ze een ander doelwit of actie kiezen die ronde. Zelfs bij een succes moeten ze een verzwaring van +2 nemen op hun Aanvalsproof tegen jou.

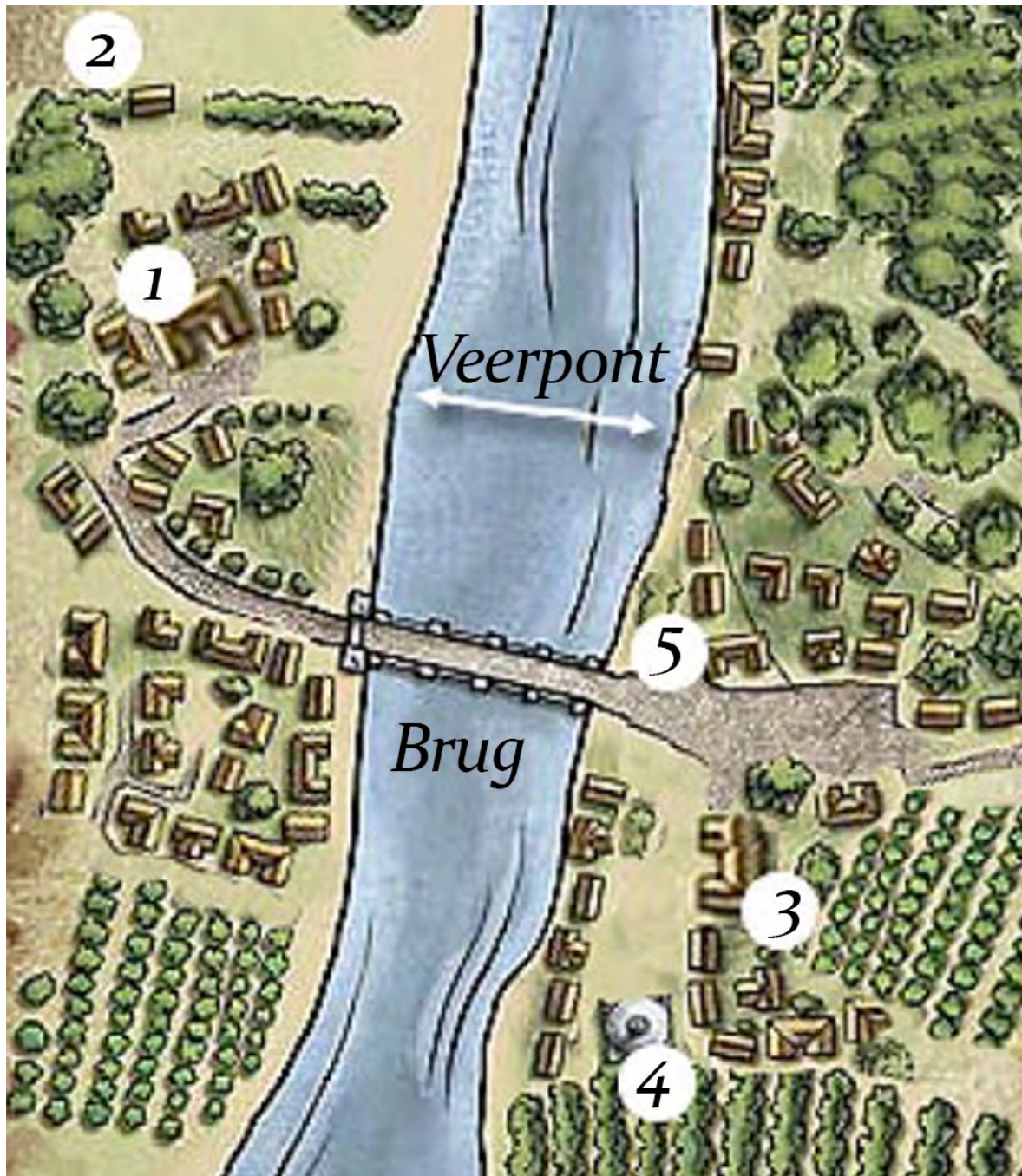
VERDRIJF MAGISCH EFFECT**Karmapunten:** 12**Duur van het gebed:** 10 seconden**Duur van de werking:** Ogenblikkelijk/ Mirakel**Reikwijdte:** 12 meters (6 vakken)

Ingrediënten: Een symbool van de cultus waartoe de Gewijde behoort. Dit symbool moet opnieuw worden gezegend door een andere gewijde eer het weer als ingrediënt bruikbaar is maar geeft wel steeds 3 Karmapunten vermindering in plaats van 1D3.

Beschrijving en werking : Je zorgt ervoor dat de effecten van een gebed of een toverspreuk binnen reikwijdte voortijdig eindigt. Dit gebed kan worden gebruikt om elk afgewerkt gebed of uitgesproken spreuk te verdrijven. Je kunt de effecten van een gebed of een toverspreuk meteen beëindigen met een geslaagde Moedproef, maar een verzwaring van +2 per punt dat de Gewijde of Tovenaar die je poogt te stoppen hoger is dan de jouwe. Als je bijvoorbeeld met MO 13 een Gezegend Wapen-gebed van een Gewijde met Moed 16 probeert te verdrijven, zou je Moedproef met +6 worden verzwaaard.

Nota: Dit gebed heeft geen effect op Démonen of op Ondoden.

KAART 1 – BÄRENHOLZ



- 1 – Herberg Maneschijn (locatie van de von Falkenbergs)
- 2 – Agneta Kuhblume (kruidenheks)
- 3 – Herberg Zonneschijn (locatie van de von Liebewalds)
- 4 – Schrijn voor Praios
- 5 – Wilhelm Geldzeit (plaatselijke winkel)

Peter-Ralf,

De taak is uitgevoerd.

*Ik heb de gewaden van de
Gewijde, dus kan je de
handlanger sturen om ze
op te pikken. Spoedig
zal de brug van ons zijn!*

Veel gesuk in je duel.

Karl-Luitpold

SPELERSHULP #2 – PETER-RALFS INSTRUCTIES

Karl-Quitpold

Ik heb vernomen dat onze verloofde rivalen een Gewijde van Hesinde hebben ontboden om de zaak eens en voor altijd te beslechten. We moeten ons ervan verzekeren dat het eigendom van de brug aan ons zal worden toegewezen.

Daarom is het noodzakelijk dat jij die Gewijde doodt op weg hiernaar toe.

Hem gevangen nemen is niet genoeg, daar we ons geen getuigen kunnen veroorloven. Daarom druk ik je dus op het hart, Je moet die Gewijde vermoorden!

Maar denk er aan, we hebben zijn gewaden en religieuze symbolen nodig in goede staat, dus zorg er voor dat je die hebt alvorens je de Gewijde uit ons lijden helpt. De gewaden zijn de vermomming van mijn handlanger en mogen dus geen bloedvlekken bevatten of teveel beschadigd zijn. Dit is van het grootste belang voor mijn plan!

Nadat je dit hebt uitgevoerd, stuur me dan een bericht en ik zal onze handlanger langssturen om de vermomming op te halen en zich voor te bereiden op de show.

En... Karl-Quitpold, verbrand deze brief na hem te hebben gelezen!

'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 spellfiguur: 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.

