Het Oog des Meesters
Fantasy-Spellen

Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is
Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is
INHOUD

Voorwoord 7
Wenken voor de Meester 8
De rol van de Meester 8
Informatie over dit avontuur 9
Spelvoorbereiding 9
Achtergrondinformatie voor de spelers 10
Achtergrondinformatie voor de Meester 11
In het woud 15
1. De hut van de kolenbrander 15
2. Het kamp van de rovers 16
3. De grot van de kluisenaar 16
4. De behekste wilgen 17
5. Het moerasmonster 17
   De ruine 19
Beschrijvingen van de ruimten 19
   Ruïne: Niveau 1 19
   Ruïne: Niveau 2 36
   De monsters 50
   De uil 50
De gedaanteverwisselaar 50
   De grafpissebed 51
   De mummie 51
   De rover 51
   De reuzenamoeba 52
   Skeletten 52
   De waterspuwer 53
   De weerwolf 53
   De wolf 53
   De zombic 54
   De vleermuis 54
   De rat 54
Lijst van toverformules 56
Uitrustingspakketten 57
Wapentabellen 58
VOORWOORD

Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is is een groepsavontuur voor het fantasy-rollenspel Het Oog des Meesters. Het is een groepsavontuur omdat het uitgedacht is voor de Meester en meerdere spelers; in dit geval is drie tot zes het ideale aantal. Om dit avontuur te kunnen spelen is het noodzakelijk dat de spelers het Basispeel bezitten en vertrouwd zijn met Het Boek van de Regels. Dat geldt vooral voor de Meester, want hij is spelenleider en dus het middelpunt van ieder avontuur. Hoe beter de deelnemers de regels beheersen, hoe makkelijker het voor de Meester is om leiding te geven en hoe vlotter en spannender het avontuur zich ontruilt.

Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is is een inleidend avontuur. Het is bedacht voor beginnenden in het rollenspel, die nog niet zo goed de weg weten in Het Oog des Meesters. Dat betekent zeker niet, dat deze avonturen voor de helden van de 1e graad makkelijk zijn te doorstaan. In Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is wordt van de complete regels van Het Oog des Meesters gebruikgemaakt. In tegenstelling tot Herberg 'Het Zware Everzwijn', een ander inleidend avontuur, wordt hier niet van magie en tovenarij afgezien, maar worden alle soorten helden ten tonele gevoerd: mensen (avonturiers, strijders, tovenaars) en ook elfen en dwergen. En de spelers doen er goed aan zoveel soorten helden in de groep op te nemen, als de dobbelstenen toelaten. Veelzijdigheid in de groep is een belangrijke vereiste, om te kunnen overleven.

WENKEN VOOR DE MEESTER

DE ROL VAN DE MEESTER

Zoals al in Het Boek van de Macht is geschreven, is de Meester verantwoordelijk voor de speelleiding. Meestal verloopt een spel als volgt: de Meester legt zijn spelerskring (in de regel 3-6 spelers, in uitzonderingsgevallen kunnen het er meer of minder zijn) een avontuur voor — door hemzelf bedacht of opgezet zoals Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is, waarvan hij het verloop nog niet aan de spelers meedeelt. Daar worden de noodzakelijke voorbereidingen voor het spel gestoken. Men zet zich aan een tafel en de spelers scheppen hun handen, als zij zo tenminste niet uit vorige avonturen hebben meegebracht. Als dat geval is, moet de Meester er steeds op letten dat de ervaringsgraad van de helden overeenkomt met het soort avontuur. Te simpele avonturen betekenen voor hand een hogere graad geen uitdaging, aan de andere kant geeft het weinig plezier om een versgebakken held van de 1e graad een gevaarlijk avontuur in te zetten, omdat hij daarvan de problemen niet weet op te lossen en dus niet in staat is de monsters te overmeesteren. De scores van de gedobbelde helden, hun outfit, hun wapens, hun uitrusting en algemene bezittingen, worden op het Document van de Kracht genoteerd.

Als de voorbereidingen getroffen zijn, neemt de Meester de spelers mee naar het avontuur, door ze een verhaal te vertellen of voor te lezen, dat als achtergrond moet dienen. In de loop van het avontuur krijgt de Meester met verschillende taken te maken. Om te beginnen kan men hem als presentator van het hele spel zien. Hij dient als zintuig voor de helden en beschrijft hen de directe omgeving: "Door de deuropening komen jullie in een kamer van 4 × 4 m. Hij lijkt helemaal leeg te zijn, maar plotseling horen jullie geritsel."

Een groot deel van het spel bestaat uit een dialoog tussen de spelers en de Meester. De spelers stellen vragen, die u, de Meester, moet beantwoorden, zonder te veel te verraden. Om hier een hulpmiddel te geven, worden de beschrijvingen van de kamers onderverdeeld in algemene informatie, speciale informatie en informatie voor de Meester. Bij algemene informatie staan beschrijvingen van dingen en omstandigheden, bij speciale informatie worden dingen genoemd, die de helden pas ontdekken nadat ze op onderzoek zijn uitgeweest en de informatie voor de Meester tenslotte verschaf de Meester een achtergrond waarover de spelers niet kunnen beschikken, maar die de Meester nodig heeft voor de leiding van het spel en die hij, naar eigen inzicht, vrijgeeft.

De tweede, belangrijke functie van de Meester is die van scheidsrechter. Tussen de bedrijven door kunnen de spelers verschil van mening krijgen. Dan is het de taak van de Meester die moeilijkheden uit de weg te ruimen en ervoor te zorgen dat het spel kan doorgaan. De scheidsrechter moet niet doof zijn voor tegenwerpingen van de spelers, maar hij trekt toch aan het langste eind. Hij heeft zogezeid een bijna goddelijke macht in het land Avonturië; zijn beslissingen zijn onherroepelijk.

Er bestaat weliswaar geen "patentrecept" voor het gedrag van de Meester, maar de volgende punten moet hij altijd in acht nemen:

1. De Meester behoort fair en rechtvaardig te zijn en ervoor te zorgen dat de spelers plezier aan een goed avontuur beleven en zich goed vermakend.

2. Hij moet boven de materie staan en de handelingen van de spelers sleeken dan beïnvloeden, als het werkelijk noodzakelijk is een speler een bepaalde kant op te sturen.
3. Hij is niet de tegenspeler van de spelers, hij vertegenwoordigt alleen de wereld van Avonturie. Hij leidt de monsters en alle andere creaturen, maar niet de helden.

**INFORMATIE OVER DIT AVONTUUR**

*Het woud, waaruit geen terug mogelijk is* is een typisch fantasy-avontuur. Een groep helden gaat op weg naar een geheimzinnig en gevaarlijk oord, om daar de geschreven van koning Casimir, gevat in een waardevolle perkamentrol, in hun bezit te krijgen; het bevindt zich op het ogenblik in handen van Murgol, de tovenaar van de nacht.

*Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is* is er voor helden van de 1e tot de 3e graad—avonturiers of magiërs—and bevat eigenlijk drie avonturen in een. Daar is het woud zelf, waarin het tot verrassende ontmoetingen kan komen—want het is tenslotte beherkt. Het woud dient eigenlijk als ouverture voor de avonturen in de ruïne, die zich op twee niveaus afspelet. Boven, op niveau 1, tussen gebarsten muren, ingestorte wachttorens en vermilde gebouwen, hebben zich een heleboel lichtschuwse creaturen verzameld, die de ruimte onveilig maken. Zij zijn weliswaar vaak moeilijk te overwinnen, maar hebben absoluut geen magische krachten. Magische wezens treft men beneden aan, op het 2e niveau. Daar is het domein van Murgol en zijn helpers uit het hiernamaals. Het onderste niveau is gevaarlijker dan het bovenste, de monsters en de vallen in aanmerking genomen. Daarom zijn er ook grotere schatten verborgen.

Het avontuur is te omvangrijk om het in een avond te kunnen spelen. Daarom doen de spelers er goed aan hun helden op een veilige plaats te laten overnachten. Dat verdient eveneens aanbeveling, vanwege de mogelijkheid verloren levensenergie terug te winnen, want een ding is zeker: gedurende de vele gevechten zullen de helden een heleboel levenspunten verliezen. Helden die een nacht uitrusten, kunnen daardoor tot 10 levenspunten terugkrijgen. Belangrijk voor de Meester zijn in dit boek de tabellen, die een al te veelvuldig raadplegen van *Het Boek van de Regels* moeten voor komen. In de tabellen worden uitrustingsstukken, toverspreuken, wapens (waaronder een paar nieuwe) en nieuwe monsters ten tonele gevoerd. Als de helden de perkamentrol van koning Casimir hebben gevonden en de ruïne hebben verlaten, is het spel afgebroken en deelt de Meester 100 extra dukaten uit, die de spelers als beloning van de koning kregen.

**SPELVOORBEREIDING**

Voor het begin van het spel moet de Meester het avontuur eerst helemaal doorlezen om zich met de oorden en de opduikende creaturen vertrouwd te maken. Een belangrijk hulpmiddel daarbij zijn de drie kaarten die *Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is* met de ruïne en de twee niveaus tonen. Het avontuur is bedacht voor 3-6 personen, waarbij 4 of 5 spelers ideaal zijn. Als er meer of minder spelers deelnemen, kan de Meester het verschil opheffen door middel van vermeerdering of verminderen van het aantal monsters. Verder moet de Meester er van uitgaan dat hij dit avontuur op ieder tijdstip naar goeddunken kan veranderen, tenminste als hij het dusdanig heeft ontworpen. Zo kan hij bijvoorbeeld de helden hulpmiddelen laten vinden, als hem het avontuur voor hen te zwaar lijkt, of andere monsters en valstrikken ten tonele voeren (als het hem te gemakkelijk lijkt).

*Het woud, waaruit geen terug mogelijk is* is van aanzienlijke omvang. Het spel is afgebroken als de helden de geschreven van de koning hebben gevonden en de ruïne hebben verlaten. De Meester geeft avontuurpunten aan de helden voor het oplossen van vraagstukken, voor overwinnen van de monsters tijdens het spel en voor het oplossen van het hele spel. Bovendien wordt de schat onder de helden verdeeld. De spelers moeten zelf voor de verdeling zorgen. De Meester moet er alleen op letten dat de verdeling rechtvaardig geschiedt.

Als alle voorbereidingen door Meester en spelers getroffen zijn—and daar hoort, naast het dobbelen om de helden ook de aanstelling van een cartograaf bij, die de onderzochte gangen en kamers optekent—leest de Meester de spelers het achtergrondverhaal voor (of vertelt het in eigen woorden) en het avontuur kan beginnen.
ACHTERGROND-INFORMATIE VOOR DE SPELER

Velen hadden aan de oproep van koning Casimir gevolg gegeven; velen wilden de koning deze waardevolle dienst bewijzen, velen waren bereid om voor roem en eer deze verre weg te gaan en om deze gevaarlijke opdracht te volvoeren. Maar u bent uiteindelijk als enige overgebleven, want de koning heeft u uitgezocht.

Uw opdracht luidt: de perkamentrol van de koning op te sporen en het hem in zijn palais terug te bezorgen. De perkamentrol, zo verklaart de koning bij de geheime instructies, is een waardevol geschrijf, waarop de geslachtslijn van zijn familie, die al honderden jaren over Nostria heerst, is opgetekend. De familietamboom eigenlijk, die van generatie op generatie overging en niets minder dan zijn wettige aanspraak op de troon van Nostria is.

En nu was het allerergste gebeurd! Zijn broer Wendelyn, die op het kasteel Andergast heerst over de gelijknamige provincie, had het geschrijf niet teruggebracht, zoals was afgesproken, nadat hij zijn tak op de perkamentrol had bijgeschreven. Twee boten die, binnen een maand tijd, naar Andergast waren gestuurd, waren eveneens niet teruggereikt.

Maar nu drong de tijd, omdat zijn oudste zoon, die hem over niet al te lange tijd zou opvolgen, de volgende maand in het huwelijk zou treden; het geschrijf was voor die ceremonie natuurlijk van groot belang.

Hij zou wel met een leger naar Andergast kunnen trekken, maar eigenlijk had hij geen reden om voorst Wendelyn te wantrouwen. Er kon tenslotte ook een ongeluk zijn gebeurd en als hij dan met wapengeweld de teruggeven van de perkamentrol zou eisen, zou dat tot zware onlusten in het land kunnen leiden. Nee, een klein groepje dappere, talentvolle mannen en vrouwen, zou de zaak verkennen, de perkamentrol vinden en naar het paleis terugbrengen. En in u, voegt hij er nog aan toe, heb ik precies de juiste mensen gevonden om dit beslist niet ongevaarlijke karwei te klaren.

De volgende morgen maakt u zich op om naar Andergast te vertrekken. Om vooral geen opzien te baren heeft de koning u geen soldaten of bijzondere wapens meegegeven. U beschikt slechts over uw eigen uitrusting. Niet ver van Andergast overnacht u voor de laatste keer. Morgen gaat u naar het kasteel, maar tussen u en het kasteel ligt nog een groot woud, dat de inheemse bevolking angstig 'Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is' noemt.
Achtergrondinformatie voor de meester

Waar vroeger het kasteel Andergast stond met de trotsse torens uitgestrekt naar de hemel, staat nu nog slechts een zwartgeblakerde stapel stenen. Het kasteel werd overvallen en verwoest en vorst Wendolyn en bijna alle andere kasteelbewoners vonden daarbij de dood. De aantichter van deze buitsaardige overval is Murgol, een tovenaar, die vroeger bij Wendolyn in dienst was, maar die nu een verbintenis met de duivel is aangegaan. Hij gelooft dat hij, nu hij de perkamentrol van de koning in zijn bezit heeft, de macht in Nostria kan grijpen. Murgol veinsde een overval op het kasteel, maar in werkelijkheid had hij de vijanden van Andergast al enige tijd geleden het kasteel binnengesmokkeld. Een leger schijndoden, door de tovenaar tot leven gewekt, verraste de dappere verdedigers en bracht hen bijna allen om het leven. De ironie van het lot wil, dat de skeletten, de mummmies en de zombies van Murgol, de, in het familiegraf van de vroegere heersers, bijgezetten doden waren. Om ongewenst bezoek tegen te gaan, heeft Murgol het kasteel laten verwoesten en de omgeving van de ruine beheks; een omgeving waarin het wemelt van duistere gedaantes. Murgol houdt zich op het intact gebleven onderste niveau op, de kelderruimte van het vroegere kasteel. Daar smeelt hij duistere plannen, terwijl in de ruine boven hem gevaarlijke monsters hun misdadige praktijken uitoefenen...
Nadat u in een verlaten molen heeft overnacht, breekt u's ochtends vroeg weer op. U wilt het kasteel nog in de loop van de morgen bereiken. Na een twee uur durende flinke mars door groene weiden en kleine gehuchten, bereikt u een groot woud. Hoewel de zon nog hoog aan de hemel staat, maakt het woud een afschrikwekkende indruk. Dichte mistflarden trekken over de grond en de bomen vallen op door hun knoestige groei. De weg die voor u ligt is steenachtig en leidt dwars door het enge bos. U krijgt een beklemmend gevoel. U voelt dat u door duizenden onzichtbare ogen wordt gadegeslagen. Desalniettemin gaat u zonder aarzelen door, totdat het groene woud u heeft opgeslokt. Af en toe weerklankt de schreeuw van een vogel, maar voor de rest hangt er een wonderlijke, doodse stilte. Alleen de scheefgegroeide bomen lijken te leven. Met een beetje fantazie zou men de knoestige stammen voor gestalten of gezichten kunnen houden...

1. DE HUT VAN DE KOLENBRANDER

EEN PAAR HONDERD METER WESTELIJK VAN DE WEG, die door het woud voert, heeft een kolenbranders op een kleine open plek in het woud, een hut gebouwd. Daarnaast branden drie meilers, waarin hij houtskool brandt. De hut is niet bijzonder groot en maakt aan de buitenkant een armzalige indruk. Als er op de deur wordt geklopt, verschijnt er een krachtige man met een volle baard, die een zware bijl bij zich heeft. Hij stelt zich als de kolenbranders voor, maar geeft op verdere vragen slechts ontwikkende antwoorden. Plofseling krijgen de helden het bevel hun wapens te laten vallen. De zoon van de kolenbrander, die ongemerkt door een raam aan de achterkant van de hut naar buiten is gekomen, heeft de helden van achteren beslopen en bedreigt ze nu met pijl en boog. Als de helden niet aan de opdracht gehoor geven, schiet de zoon van de kolenbrander een pijl af. Deze treft echter geen doel. Als de helden dan toeslaan, bevecht de kolenbrander (MO 10, SH 9, CH 9, BH 11, LK 13; AV 10 – AW 8, BW 1, LE 30) hen met zijn bijl (1D + 4) en krijgt vanwege zijn lichaamskracht een bonus van +1 bij TP. Zijn zoon laat de boog vallen en verdedigt zich met een kort zwaard. Als zowel de kolenbrander als zijn zoon gewond zijn, geven ze zich over en vertellen dat ze de helden voor de rovers aanzagen die sinds enige tijd het woud onveilig maken. Als het niet tot een gevecht komt, of de helden hun wapens al hadden laten vallen, bemerken de kolenbranders hun vergissing en vertellen de helden:

1. dat er in het woud een roversbende huist die de omgeving onveilig maakt,
2. dat er op het woud een vloek rust sinds het kasteel verwoest werd.

Het geld van de kolenbrander is in een geldkistje onder zijn bed verstopt en bevat 18 stuivers. Alle andere waardevolle voorwerpen werden hem reeds door de rovers ontnomen.
2. HET KAMP VAN DE ROVERS

Op een grote open plek in het bos, ten noordoosten van de kolenbrandershut en niet ver van de beek, staan 3 tenten om een kampvuur heen. Erachter, aan een boom, hangen twee ongeplukte fazanten en een ree, blijkbaar de jachtbuit van de kampeersders.

Als de helden de tenten naderen, klinkt een schril fluitje en twee haveloze gedaantes komen uit een van de tenten gestormd. Ze dragen gewone, maar zeer smirige kleren en hebben zwaarden bij zich.

De scores zijn: MO 9/10, SH 10/9, CH 8/8, BH 10/11, LK 12/11, AV 10/10, AW 8/8, BW 1, LE 25. Met hun zwaarden behalen zij 1D + 2 TP, en na drie gevechtsronden krijgen ze van een derde kamerad die in een boom op de uitkijk zat (MO 11, SH 10, CH 9, BH 11, LK 10, AV 10, AW 8, BW 1, LE 25) hulp. Deze derde man komt met een sabel (1D + 3) en een werpbijl (1D + 3) tussenbeide.

Als de rovers het onderspit dreigen te delven, lichten zij hun hielen en proberen in het woud te verdwijnen. Dat heeft bij 1-4 op D 6 succes, omdat ze de omgeving op hun duimpje kennen.

Als het rovershol helemaal wordt doortrokken, hebben de helden de kans een kist met ijzeren dekje te vinden, waarin een deel van de buit zit. Daarvoor moeten de helden het kampvuur overhoop halen, omdat net daaronder de schat ligt. Inhoud van de kist, die met geweld moet worden geopend (LK score + 2 nodig): 25 zilveren schilders en 8 stui-

3. DE GROT VAN DE KLUIZENAAR

Ten noordoosten van het rovershol, midden in het woud verheft zich een steile rots hoog boven de bomen. Aan de voet van de zuidwestelijke muur is een ruime grot te zien, waarvan de opening 3-4 m groot is en gedeeltelijk behangen met dierenvellen. In de grot staan uit ruw hout getimmerde meubels: een tafel van berkenstammetjes, twee houten kruk-
jes en een kist van het hout van de hazelnotenboom. Op de achtergrond is een eenvoudige slaapplaats te zien. Op een dikke laag lood liggen een paar dierenvellen op elkaar gestapeld.

In deze grot woont een kluizenaar, een wonderlijke wereldvreemde figuur met warrie haren en een lange volle baard. Zijn kleding is op een heleboel plaatsen versteegd. Hij is niet gewapend; alleen een oude dolk, een hamer en een zeis zouden als wapen kunnen worden gebruikt, en zij behalen 1D + 1, 1D en 1D + 2 treffpunten.

Voor zijn grot heeft hij een tuintje aangelegd, waarvan hij leeft. Daar groeien wilde bessen, kool, schorseneren, bieslook en nog wat andere kruiden en groenten.

De kluizenaar is vriendelijk. Hij nodigt de helden uit in zijn grot om brandnetelsoep te komen eten en vertelt hen (de Meester gooit met D 6 en stelt vast wat hij vertelt) dat bij de scores:

1-2 er 's nachts een groot monster in het bos is, dat op mensenjacht gaat;
3-4 het hele woud behekt is, mcn de paden niet kan vertrouwen en de beek bij volle maan in tegengestelde richting stroomt;
5-6 vaak verschrikkelijke gedaantes uit het moeras komen die het woud teisteren.

De kluizenaar bezit geen waardevolle voorwerpen en is eigenlijk erg arm. Nadat de helden weer zijn opgestapt en al een aanzienlijk eind hebben afgelegd, komt een van hen tot de ontdekking dat hij door de kluizenaar is bestolen. De Meester dobbelt dan voor de bestolene en gooit daarna nog een keer om vast te stellen of het om een wapen ging (1-2 met D 6) of een of ander deel van de wapenuitrusting (3-6 met D 6). De Meester bepaalt wat er gestolen is.
4. DE BEHEKSTE WILGEN

KORT VOOR DE KNUPPELDAM DIE DWARS DOOR HET verraderlijke moeras loopt, staan twee oude wilgen ieder aan een kant van de weg. Aan de rand van het moeras groeit een 10 m brede struik olifantsgras, dat met zijn scherpe punten 1D–3 strafpunten veroorzaakt, als men er op trapt. Men kan het olifantsgras slechts vermijden door op de dam te blijven. In de rechterwilg zit, ondanks de tijd van de dag een groteuil, die opfladdert als de helden er aankomen. Hij slaat (MO 10, LE 5, BW 0, AV 12, AW 0, MK 3) toe. Met zijn klauwen en zijn snavel kan hij 1D – 1TP per gevechtsronde uitdelen. Als hij gewond raakt, fladdert hij verontwaardigd krassend op. Als de helden op de weg blijven en tussen de wilgen door lopen, slaan die plotseling met hun twijgen op de helden in (twee wilgen tegelijkertijd). Iedere wilg deelt op die manier 1D trefpunten uit. Wie tussen de bomen door en over de knuppeldam naar de ruïne wil, moet met succes een proeve van behendigheid afleggen. Degene die dat niet klaarspeelt, moet het opnieuw proberen. Per poging mogen de wilgen maar een keer toeslaan, twee helden mogen gelijktijdig de poging wagen. Een succesvolle afweer heft het trefeffect van de twijgen op, maar het heeft geen zin om met normale wapens tegen de behekte bomen te vechten.

5. HET MOERASMONSTER

DOOR HET MOERAS LOOPT DE ONGEVEER 200 M LANGE en 2 m brede knuppeldam, die het woud verbindt met het kasteel dat nu nog slechts een ruïne is. Als de helden de helft van de dam door het moeras naar de ruïne hebben afgelegd, komt uit het bruine slijk een weerzinwekkend monster tevoorschijn.
Het is een groenbruin monster met menselijke trekken, klauwpoten en zwemvliezen, een grote muil met ontzettend grote verscheurende tanden en een dikke gummi-achtige huid die vol puisten zit.
Ondanks zijn grootte lijkt het monster over het moeras te zweven. Bliksemsnel nadert hij de helden en overvalt hen voor ze kunnen vluchten. Hij heeft 2 aanvallen per gevechtsronde en veroorzaakt 1D + 6 trefpunten met zijn tanden en 1D + 4 met zijn poten. Hij schijnt immuun te zijn voor wapens en toverspreuken, want hij is, ondanks de krachtsinspanningen van de helden, niet te verwonden.
In werkelijkheid is dit monster een magische zinsbegoocheling. Het bestaat niet echt, maar is slechts een door een tovenaar opgeroepen geestverschijning, die ongenode bezoekers op een afstand moet houden. Als de zinsbegoocheling met de hand wordt aangeraakt (dus niet met een wapen) verdwijnt hij onmiddellijk. Alle verwondingen van de helden bestaan dan ook alleen in hun verbeelding en als het monster is verdwenen, worden de 'doden' weer wakker.
**TOEVAALLIGE ONTMOETINGEN**

Telkens als de helden op niveau 1 de ruïne van de verwoeste of de intact gebleven delen van het gebouw verlaten en naar de binnenplaats gaan, kan er een *toevallige ontmoeting* plaatsvinden. Voor iedere spelronde dat de helden op de binnenplaats zijn, gooit de Meester met D6, om vast te stellen, of het tot zo’n ontmoeting zal komen. Bij een 1 is dat het geval. Hij gooit nog eens met D6 en stelt vast welke monsters de helden zullen tegenkomen, en nog een om het aantal monsters te bepalen.

**Tabel toevallige ontmoetingen**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Worp</th>
<th>Monsters</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1–2</td>
<td>2–12 rattenv</td>
</tr>
<tr>
<td>3–4</td>
<td>1–6 wolven</td>
</tr>
<tr>
<td>5–6</td>
<td>1–3 rovers (MO 10/11/9, allen AV 10, AW 8, allen BW 1, allen 1 D + 3 TP, allen LE 25)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**BESCHRIJVINGEN VAN DE RUIMTEN**

De meester leest voor:

‘Als jullie de knuppeldam helemaal zijn afgelopen, doemt de duistere ruïne voor jullie op. Hij staat nog op stevige grond, maar maakt een zeer vervallen indruk. Van de grote toren bij de poort en de drie wachttorens op de noordelijke, westelijke en oostelijke muur staan alleen nog de fundamenten overeind. De muur is weliswaar voor het grootste gedeelte ongeschonden, maar hij is op veel plaatsen zwart van de rook en is in het oosten en het westen op een paar plaatsen ingestort. In het zuiden, voor de muur, is het terrein door brokstukken en stenen bezaaid. Jullie zien die muren van het poortgebouw, die de ingang naar het kasteel moeten beschermen, voor je. Het totale complex is ongeveer 100 m lang en 70 m breed.’

**RUÎNE: NIVEAU 1**

**RUIMTE 1: HET POORTGEBOUW**

*Algemene informatie:*

Het poortgebouw meet van het westen naar het oosten 12 m, van het noorden naar het zuiden 8 m en het is eigenlijk een door muren omgeven plein, want er zit geen dak meer op. Maar de goed onderhouden muren zijn 2 m breed en 4 m hoog, en voorzien van een omloop, waarop vroeger wachtposten patrouilleerden. De ingang aan de zuidkant gaat door een 4 m breed poortgewelf, waardoor de helden zojuist zijn binnengekomen.

*Speciale informatie:*

In het midden van de noordkant bevindt zich, net
als in het zuiden een 4 m breed poortgewelf. Dit is de eigenlijke toegang tot het vroegere kasteel. In tegenstelling tot het gewelf in het zuiden verspert hier een zwaar ijzeren valhek de toegang. In de oostelijke muur is een houten deur met roestig ijzerbeslag te zien. De muren van het poortgebouw zijn kaal, op een paar schemerschijven na die aan weerskanten van de deur hangen. De gepleisterde vloer van het poortgebouw is gedeeltelijk met afval en brokjes steen bedekt. Het poortgebouw lijkt leeg te zijn en al in lange tijd niet betreden.

**Informatie voor de Meester:**
Het ijzeren hek is te zwaar om met de hand omhoog te tillen. Er is geen openingsmechanisme te vinden. Het hek heeft in vroeger tijden als voornaamste bescherming van het kasteel gediend en kan slechts door een hevel in de poorttoren (ruimte 2) worden geopend. De deur in de westmuur die daarheen leidt is echter niet gemakkelijk te openen omdat de scharnieren zijn vastgeroest en juist hier een hele hoop puin ligt, restanten van de bovenste verdieping van de poorttoren. Als het puin voor de deur wordt weggeruimd, kan hij langzaam openge- maakt worden, als het twee helden lukt een krachtproef te doorstaan. Achter de deur bevindt zich een doorgang in de muur, die naar een deur op 2 m afstand leidt. De deur laat zich haast even moeilijk openen als de eerste, hoewel deze deur niet door puin wordt geblok- keerd. Er is inderdaad weer een krachtproef noodzakelijk, het is echter voldoende als een van de avonturiers met succes de proef afdraagt, omdat de deur naar binnen opengaat en de held zijn gewicht kan gebruiken. Als de proef mislukt moet de held 1 punt van zijn LE afrek- ken – hij heeft zijn schouder gekwetst.

**RUIMTE 2: DE POORTTOREN**

*Algemene informatie:*
De poorttoren bestaat uit een ronde ruimte met een doorsnede van 12 m. Delen van het dak en de bovenste verdieping zijn naar beneden gestort en bedekken de vloer met puin. Nadat de helden de deur hebben opgebroken, horen zij een luid gefladder en een schril gekrijs.

*Speciale informatie:*
Vampierveeremuizen storten zich vanaf het dak op de helden. De eerste held die door de deur komt, wordt door de aanval verrast en moet een aanval ondergaan zonder af te weren.

**Informatie voor de Meester:**
(Aantal vampierveeremuizen: 1D + 2 (dobbelen))

**De scores voor de veeremuizen:**
- Moed: 10
- Aanval: 7
- Levensenergie: 5
- Afweer: 0
- Beveiliging: 0
- Wapenrusting: 0
- Trefpunten: 2
- Monsterklasse: 3

Als het de helden lukt minstens de helft van het aantal veeremuizen te verslaan, slaat de andere helft op de vlucht door het open dak. Na kort zoeken is onder een kleine stapel puin in het noordoostelijke deel van de ruimte een stenen hefboom te zien. Het is de openingsmechanisme van de valdeur. Het gelukt de helden echter niet meteen deze naar beneden te drukken. Ook een krachtproef heeft hier geen succes. De reden voor deze moeilijkheid blijkt pas bij nadere bestudering van de hefboom. Het gaat om een veiligheidsmechanisme dat aan de voet ervan zit. Dit mechanisme is echter zo smerig en verweerd dat de werking ervan niet gemakkelijk te achterhalen is. Daarom wordt nu een behendigheidsproef +1 vereist. Nadat deze proef is gelukt gaat de valdeur met groot ger- raas open. Niets staat de helden nu nog in de weg om verder in het kasteel door te dringen.

**RUIMTE 3: DE KAZERNE VAN DE WACHT**

*Algemene informatie:*
De kazerne van de wacht is een van noord naar zuid en een van west naar oost lopende ruimte van 20 m breed. Vanaf de in de zuidoostelijke hoek gelegen toegangsdeur zijn verschillende kasten tegen de oostelijke muur te zien. Ook zijn een rij bedden tegen de westelijke muur en in het midden te onderscheiden. Als de helden de ruimte betreden via de tweede toegangsdeur in de oostelijke muur, zien ze bovendien drie duistere figuren die op dat ogenblik hevig zijn twee bedden in de zuido- westelijke hoek van de ruimte overhoop te halen.

*Speciale informatie:*
De duistere figuren dragen duidelijk verwaarloosde kledij. Hun wilde haar- en baardgroei is een

Informatie voor de Meester:
Het betreft hier drie rovers die kort voordat de helden kwamen het kasteel zijn binnengedrongen en gestoord werden bij het doorzoeken van de kazerne. Omdat ze nog geen buit hebben gevonden, hebben ze bijzonder slechte zin. Ze peinzen er niet over om de schat, waarvan ze niet eens zeker weten dat hij bestaat, met iemand te delen; zeker niet met een paar avonturiers. Als de helden de ruimte betreden door de zuidoostelijke deur, bedenken de bandieten zich geen ogenblik, maar vallen meteen aan. Mochten de helden, ongelukkigerwijs, in deze hachelijke situatie hun wapens niet bij de hand hebben, dan kunnen ze in de eerste gevechtsronde noch aanvallen, noch afweren. Bij het verschijnen van de helden door de ooste-}

lijke deur, beheersen de schurken zich nog, maar vragen de helden op dringende manier waar ze vandaan komen en wat ze van plan zijn. Als de helden naar hun wapens grijpen dan beschouwen de rovers dat als een oorlogsverklaring en vallen meteen aan.

De scores van de drie rovers:
Moed: 12/11/11  Levens-
Slimheid: 10/9/8  Energie: ieder 20
Charisme: 11/9/9  Beveiliging wapen-
Behendigheid: 13/11/12  Rusting: 2/1/1
Lichaamskracht: 14/10/11  Aanval: 11/10/10

Monsterklasse: 15/10/10

Het gaat hier om een hoofdman (als eerste genoemd, bonus van +2 bij trefpunten vanwege een grote LK) en twee van zijn volgelingen. Als na de eerste gevechtsronde blijkt dat de rovers op een nederlaag moeten rekenen, proberen ze doord de andere, ongedekte deur te ontsnappen. Als de Meester dat wil, kunnen, in het verdere verloop van dit avontuur, de rovers bij hun
poging de helden onschadelijk te maken, opnieuw het strijdtonnel betreden en deel hebben aan de geschiedenis van *Het woud*, waaruit geen terugkeer mogelijk is.

Bij een onderzoek van de kasten, blijkt een daarvan, behalve oude, door motten aangevreten kledingstukken, versleten laarzen en een hele hoop stof, een klein linnen zakje met 3 zilveren daalders en 50 stuivers te bevatten.

**RUIMTE 4: HET KWARTIER VAN DE HOOFDMAN VAN DE WACHT**

*Algemene informatie:*

De ruimte meet van west naar oost 8 m en is van noord naar zuid 6 m breed. Erin staan een kast, een bed, een schrijftafel en een krukje. De hele inrichting is met een dikke laag stof bedekt en de verf aan de muren is afgebladert.

*Speciale informatie:*

Bij nadere beschouwing van het bed, lijkt het alsof het onderstel en het beddegoed zijn aangevreten. In de muur, links naast de ingang, zit een vanwege de verschrikkelijke rommel in de kamer, nauweloos als zodanig te herkennen, gat, dat als het niet zo groot zou zijn geweest, door ratten gemaakt had kunnen zijn. Een vluchtig onderzoek levert niets bijzonders op, alleen de schuiflade van de schrijftafel is op slot.

**Informatie voor de Meester:**

Deze ruimte was het vroegere hoofdkwartier van de hoofdman van de wacht, die samen met de andere kasteelbewoners lang geleden door het noodlot werd achterhaald. De paar waardevolle voorwerpen die hij bezat, bewaarde hij in de schuiflade van zijn schrijftafel. De sleutel daarvan had hij meestal aan een ketting om zijn hals en droeg hij waarschijnlijk nog toen hij begraven werd, want hij is nergens te vinden. Als de helden bij de hier verborgen voorwerpen willen komen, moeten ze dus de lade of het slot daarvan openbreken. Een poging de lade open te breken kan alleen gebeuren met behulp van een metalen wapen en vereist een krachtproef +1. Omdat de schrijftafel nogal wankel is bestaat het gevaar dat het wapen breekt. Een poging het slot open te breken is slechts met
een overeenkomstig werktuig (dolk) mogelijk. Een proeve van behendigheid is hier niet nodig.
De schuiflade bevat een leren zakje met zilveren daalder (2D), een prachtig bewerkte en rijkelijk versierd zilveren flesje en een grote glimmende sleutel die van goed lijkt. Bij nadere bestudering van de sleutel wordt duidelijk dat hij nogal wat slijtageverschijnselen vertoont en dat het slechts om een dunne laag verguldsel gaat.
Een slot waar deze sleutel in past is in deze kamer niet te vinden. Het flesje bevat een magische, geneeskrachtige drank; er is genoeg voor twee slokken. De geneeskrachtige drank geeft twee keer hoogstens 6 levenspunten terug.

---

RUIMTE 5: HET KWARTIER VAN DE JACHTOPZIENER

Algemene informatie:
De ruimte is van west naar oost 8 m breed en 6 m diep. Er staat een bed in, een kast en een kruk, en in de noordwestelijke hoek een zware eiken kist. Boven de kist zitten een paar haken. Aan een daarvan hangt een verfrommelde schoudertapijt.

Speciale informatie:
Er zijn duidelijk sporen van ratten te zien; de ratten zelf zijn er niet. Onder het bed staan een paar aangevreten leren laarzen. De kist is, hoe kan het ook anders, op slot. Het slot is opvallend, omdat het zo ongewoon groot is.

Informatie voor de Meester:
De helden bevinden zich in het vroegere kwartier van de jachtopziener. Ook deze brave borst bewaarde zijn hebbedingetjes achter slot en grendel en wel in de kist met het opvallend grote slot. Hij gebruikte het speciaal gevormde handvat van zijn dolk als sleutel. Tegen de poging van de helden, om met de in ruimte 4 gevonden sleutel de kist te openen is niets in te brengen, maar hij blijft zonder succes. Ook hier zullen de helden met brult geweld moeten optreden. De kist gaat pas met een metalen werktuig en een krachtsproef +1 open. Naast een paar kledingstukken en een heleboel jachtvoorwerpen bevatten de kist een stevig dichtgesnoerde buidel van wildleer. De ingewikkelde knoppen vereisen een proeve van behendigheid +1. In de buidel zitten stuivers (3D) en een kunstig versierd glazen flesje met een geneeskrachtige drank. Als de helden proberen de buidel met behulp van een mes, een dolk of zelfs een nog groter werktuig te openen, dan lopen ze het gevaar dat het flesje breekt (behendigheidsproef +4). De geneeskrachtige drank geeft hoogstens 10 levenspunten terug.

---

RUIMTE 6: DE STALLEN

Algemene informatie:
De helden staan voor een 4 m brede, stevige valdeur. Het metaal van het traliewerk ziet er geroest uit en achter de tralies zijn slechts onduidelijke schaduwen waarneembaar.

Speciale informatie:
De deur gaat naar verhouding vrij gemakkelijk open, maar piept daarbij verschrikkelijk. Achter de deur is een ruimte die van west naar oost 14 m lang is en 10-12 m breed. De noordkant van de ruimte is naar buiten geweld. Een paar raamopeningen zijn met hout betimmerd. Daardoor valt er nauwelijks licht naar binnen en de helden die geen fakkel aansteken, zijn haast niet in staat om iets te onderscheiden. Uit de diepte van de ruimte dringt een griezelig geschuifel tot de helden door.

Informatie voor de Meester:
De helden zijn nu in de voormalige stallen van het kasteel. Geen enkele van de huis- en rijdieren heeft het overleefd, maar de gebouwen zijn niet geheel zonder leven: een grafsoppenbed heeft zich hier een paar manen geleden ingesteld. Wat er destijds nog aan dieren in leven was, is in de loop van de weken aan hem ten prooi gevallen.

De scores van de grafsoppenbed:
Moed: 9  Aanval: 11
Levensenergie: 30  Afweer: 5
Beveiliging:
wapenrusting: 2  Trefpunten: 1D + 3
Monsterklasse: 13

Als het de helden niet lukt licht te maken, heeft de grapsoppenbed, die hoofdzakelijk op zijn reuk afgaat, het initiatief. Bovendien gaat de aanval-score van de helden in deze situatie met 1 punt omlaag, omdat ze nauwelijks kunnen zien tegen wie ze vechten. Als het de helden lukt de
grafpissebed neer te slaan, dan kunnen ze de betimmering van de ramen verwijderen en de kamer grondig onderzoeken. Beheide stro, mest en een paar beenderen van dieren is er niets te zien. Bij een zorgvuldig onderzoek van de gewelfde noordelijke muur is evenwel te ondertekken dat er ongeveer in het midden van de welving een valvouk bij de grond zit. Zelfs als de muur grondig wordt schoongemaakt, wordt er geen openingsmechanisme gevonden. De geheime deur kan slechts van de andere kant worden geopend.

---

**RUIMTE 7: DE FEESTZAAL**

*Algemene informatie:*
Door een dubbele deur komen de helden in een zaal die van noord naar zuid 28 m lang is en van west naar oost 16 m breed. De op de vloer liggende brokstukken en het gapende gat in het dak, doen vermoeden dat deze ruimte vroeger minstens twee keer beschoten werd. Een tweede dubbele deur is aan de noordkant van de zaal en in de westelijke muur zitten drie gewonde houten deuren. In de zuidoostelijke hoek van de hal is een open doorgang (2 m breed) te zien.

*Speciale informatie:*
De vroegere pracht van deze zaal, zoals men nog kan zien aan de grote vaandels en de kruislings hangende wapens aan de muren, heeft sterk geleed. De als decoratie dienende wapenuitrusting zijn omgevallen en de vaandels zijn gescheurd en vergaan. Op de enorme tafel in het midden van de ruimte, staan nog de gedeeltelijk gebroken overblijfselen van een feestmaal (borden, glazen en bestek).

---

**Informatie voor de Meester:**
Een zorgvuldig onderzoek van de zaal leidt tot het ontdekken van een open doorgang: achter een groot vaandel, in de zuidwestelijke hoek van de zaal. Deze doorgang voert naar ruimte 8. De tafel vertoont de al bekende tekenen van vraatzucht van knaagdieren en hier ziet men voor de eerste keer een tastbaar bewijs voor de aanwezigheid van deze schadelijke dieren, namelijk uitwerpselen. De vorm daarvan zou op de aanwezigheid van ratten kunnen duiden, als de grootte niet zo buitengewoon was. Als de helden tot aan het midden van de ruimte zijn doorgedrongen, zien ze iets flikkeren in de
puinhooi in de noordoosthoek. Een nader onderzoek levert een kunstig, met halfdeelsesten versierd etui op, waarin ze een zilveren penhouder en een klein zilver inktflesje vinden. Door het etui uit het puin te trekken, komt het puin in beweging en in een verre hoek wordt een stuk lichtbruin leder zichtbaar. Het blijkt de band van een dagboek te zijn. Het papier heeft zwaar geleden en er zijn slechts hier en daar een paar notities leesbaar, geschreven in het scrijfhandschrift van een vrouw. Die helpen de helden echter niet verder. Pas aan het eind begint de tekst interessant te worden. 'Daarbuiten, voor de muren', staat er geschreven, 'is een verschrikkelijk gejank te horen. Er moeten duizenden geesten en demonen zijn, en het klinkt alsof de duivel zelf de aanvoerder is. De mannen rennen in paniek weg en op de kanteel staan nog maar een paar dappere gewapende mannen.' Daarna volgen een paar woorden die niet te lezen zijn. Maar de laatste aantekening heeft waarschijnlijk meer betrekking op de overval: 'Vader staat op de binnenplaats en geeft leiding aan de laatsten van zijn verwanten. Om hen heen staan figuren die ik nog nooit eerder gezien heb. Als God zelf niet ingrijpt, zijn wij allen onherroepelijk verloren...' De gang in het zuidoosten gaat 12 m naar het oosten en buigt dan naar het noorden af. In de noordelijke muur is na 4 m een deur.

RUIMTE 8: DE RUIMTE VOOR DE WACHTPOSTEN

Algemene informatie:
Door de open doorgang komen de helden in een vierkante kamer van 4 bij 4 meter. In die kamer zit op een houten kruk een op een mens lijkend monster, maar dan van top tot teen behaard.

Speciale informatie:
Het monster kenmerkt zich, behalve door de behaar, door zijn hondachtige gelaatstrekken en zijn gewelde, verscheurende tanden. Hij is niet gekleed en ongewapend. Zijn poten hebben echter zeer scherpe klauwen.

Informatie voor de Meester:
Het betreft hier een weerwolf. Hij heeft zich teruggetrokken toen de helden zijn ruimte binnenkwamen. In de tijd dat de ruimte nog haar oorspronkelijke bewoners huisvestte, was deze ruimte bestemd voor de wachten, als er slemp- of ontvanger van de wachten waren. De wacht had dan de taak schermutselingen te voorkomen, maar zat, om de festiviteiten niet te verstoren, verstopt achter een vaandel.


RUIMTE 9: KAMER VOOR DIENAREN

Algemene informatie:
De kamer ten noordoosten van de feestzaal is 4 bij 4 meter. Erin staan een bed en een kleine kist.

Speciale informatie:
De kist is gelukkig niet op slot. Er zitten een paar kledingstukken in (wambuizen, laarzen, broeken) en een klein houten bord.

Informatie voor de Meester:
De kamer was vroeger bedoeld als onderkomen voor de dienaren. De alchemist van het kasteel, die in staat was om het, vanwege de verborgen ligging van zijn kamers, langere tijd uit te houden met de beulsknechten van Morgul het kasteel overvielen, en die de vijandelijke bezitters wist af te luisteren, schreef kort voor zijn aanhouding een aanwijzing op het houten bord. Een aanwijzing, waar Morgul de geschreven van de koning heeft verstopt. De tekst:
'Je zult moeten kruipten door holen en gangen om de boze man te vangen. Want hij heeft, 't is mij bekend,
het gestolen perkament. Ga nu maar verder met je gedoel, maar vindt eerst het Gouden Vleugel-symbool!'

RUIMTE 10: KAMER VOOR DIENAREN
Algemene informatie:
De kamer ligt ten zuiden van kamer 9 en is 4 bij 4 meter. De inrichting lijkt op die van kamer 9.

Speciale informatie:
Kamer 9 was nog redelijk goed onderhouden, maar van deze kamer is het plafond ingestort en het karige meubilair ligt eronder.

Informatie voor de Meester:
Hier valt voor de helden niets te halen. Dat hoeft ze echter niet te verhinderen de punthoop te doorzoeken. U als Meester hoeft ze niet per se aan te sporen verder te zoeken, als er bij de eerste poging niets werd gevonden.

RUIMTE 11: KAMER VOOR DIENAREN
Algemene informatie:
Deze kamer (4 x 4 m ten zuiden van kamer 10) ligt in afmetingen en inrichting op de kamers 9 en 10.

Speciale informatie:
In verhouding verkeert deze kamer, net als kamer 9, in goede staat. De meubels zijn weliswaar ook hier door ratten aangevreten, maar zijn toch nog enigszins bruikbaar.

Informatie voor de Meester:
Het uiterlijk van de meubels is bedrieglijk. In werkelijkheid hebben de ratten het bed bijna volledig opgevreten: als een van helden hierop zou willen uitrusten—al ging hij er alleen maar op zitten—dan bezwijkt het bed en een dikke wolk stof bereikt de helden een tijdlang het zicht en leidt tot hoestaanvallen. Mochten eventuele aanvallers (rover of weewolf) dit moment willen benutten, dan hebben de helden in de eerste gevechtsronde geen gelegenheid tot afweer. De kist bevat, behalve de gewone kledingstukken (wambuis, broek, schoenen) een linnen zakje met 2D6 + 50 stuivers.

RUIMTE 12: DE KEUKEN
Algemene informatie:
Door een dubbele deur aan de noordkant van de feestzaal en een korte 2 meter lange gang, komen de helden in een ruimte, die van west naar oost 16 m lang en van noord naar zuid 10 m breed is en waarvan het plafond aan de noordkant is ingestort, waardoor de toegang voor ongeveer eenderde wordt versperd. In de oostelijke muur zit een houten deur met verkleurd koperbeslag. Naast de deur verborgen is een ronde, gemetselde opening in de grond te zien.

Speciale informatie:
De opening in de vloer van deze ruimte voert naar een schacht, waarvan de bodem in deze duisternis niet te zien is. Op ongeveer 3-4 m diepte dringt een lichtstraal de schacht binnen. Op de vloer van de ruimte ligt allerlei keukengerei: kopen en ijzeren pannen, schotels, een keelboom grote messen (voor een deel bot en vlees) en een lang braadspit. In het westelijke deel staan een paar houten stekelkasten, die kapot zijn door het instorten van het plafond en waarvan de inhoud over het grootste deel van de ruimte ligt verspreid. Als de helden de noordkant van de kamer naderen, ruiken ze iets zeer doordringends. Als ze naar de oorzaak van de stank op zoek gaan, ontdekken ze in het puin, dat de noordkant van de ruimte bedekt, een paar donkere gaten.

Informatie voor de Meester:
In betere tijden diende deze ruimte als keuken en opslagplaats van het kasteel. Nu huizen hier wolfsratten, waarvan de holen achter de gaten in het puin te vinden zijn. Hoe langer de helden zich in de keuken ophouden, hoe groter de kans dat de ratten uit hun holten kruipt om ze te pakken te nemen. In de eerste halve spelronde bedraagt die kans 1 op 6, in de tweede halve runde 2 op 6, in de derde halve ronde 3 op 6 enz., totdat na drie spellondes alle ratten automatisch zijn verschenen. In de keuken woonden 2D-wolfsratten, die de volgende scores hebben: MO 11, LE 5, BW 0, AV 7, AW 0, SP 3 en MK 4. Bijzondere gevechtsregels staan vermeld in het hoofdstuk 'De monsters'. Als meer dan de helft van de ratten gewond is geraakt, vluchten de overlevende dieren. Wie door een wolfsrat wordt gebeten, loopt het gevaar een infectie op te lopen. De kans bedraagt 10% (1 – 2 D20). Het doorzoeken van de
vernielde open kasten levert niets op, behalve een hele hoop rattenpoep, een even grote hoeveelheid beschimmelde levensmiddelen en een stapel scherven van glas en aardewerk. De ommuurde opening in de vloer was de waterput. De doorsnee ervan bedraagt 1,5 m en op 3,5 m diepte zit een opening in de zijmuur van de schacht, die naar de 2e verdieping voert. Het is mogelijk om door deze bronschacht op een lagere verdieping te komen. Deze manier om naar beneden te klimmen is echter niet zonder gevaar, want in het onderste gedeelte van de bron (zie Ruimte 25) huist een inktvis. Als het met de inktvis tot een gevecht komt, moet de held, die via het touw naar beneden is gegaan, een keer per gevechtsronde een proeve van behendigheid afleggen om vast te stellen of hij kan aanvallen. Als de helden, voordat de ratten opduiken, aan de afdaling zijn begonnen, komen de knaagdieren piepend uit hun hol en zodra de laatste held het touw is binnengegaan en zij beginnen het touw door te knagen. Als de helden niet voortmaken als ze het geiep horen kan de Meester een of meerdere van hen in de put laten vallen.

**RUIMTE 13: DE VERWILDERDE MOESTUIN**

**Algemene informatie:**
Ten oosten van de keuken ligt een 14 x 20 m groot stuk grond in het midden van de gepleisterde binnenplaats. Daar groeien op een bodem van humus en omringd door een muurtje van 0,50 m hoog, bomen en struiken. Een 16 meter lang geplaveid pad leidt van de oostelijke deur van de keuken naar dit stukje ommuurd gebied. Van deze weg buigt een tweede af die naar een hal toe leidt.

**Speciale informatie:**
 Als men dichter bij dit veldje komt, valt het oog meteen op een aantal fruitbomen en -struiken, die ontworsteld of uitgetrokken zijn, of vernield door neervallend gesteente. Gebroken bonestaken, door stenen en puin bedekte perken, vertrapt en verrotte gréntén en één snierige geur completeren de indruk van volledige verwoest. Toch zou men zich, met een beetje verbeelding, kunnen voorstellen hoe hier vroeger paden en bloemperken, door hekken omgeven kaveljjes, en struiken en bomen stonden.
Informatie voor de Meester:
Dit stukje grond is de vroegere moestuin van het kasteel; het werd ook verwoest en is nu geheel verwilderd. Vroeger verbouwd de bewoners hier aardappels en fruit; kweekten groenten als bonen, erwten en tomaten, en verzorgden, in keurig aangelegde perken, sla en de meeste uiteenlopende kruiden. Een klein strookje in de noordwesthoek wordt nog steeds onderhouden en er werd blijkbaar nog maar kort geleden geoogst. Daar groeien nog kruiden als melisse, thijm, lavas en alruin, maar ook giftige planten als vingerhoedskruide en wolfskers. Murgol kweekt hier de groenten en kruiden die hij nodig heeft. Hij begeeft zich vaak naar de tuin om er kruiden te plukken. Als de helden de binnenplaats, waartoe natuurlijk ook de moestuin behoort, betreden, gooit de Meester met D6. Bij een 1 komt het tot een toevallige ontmoeting. Om te bepalen wie de helden ontmutsen, zal gedobbeld worden aan de hand van de tabel 'Toevallige ontmoetingen' (blz. 21).

RUIMTE 14: DE WAPENKAMER
Algemene informatie:
Vanuit de hoofdgang komt men via een \(2 \times 2\) m grote voorzaal in de wapenkamer. De toegangshekige ruimte meet van west naar oost \(15\) m en van noord naar zuid \(8\) m. Hij werd niet vernield, op een gat in het plafond in de noordoostelijke hoek na. De ruimte is tamelijk slecht verlicht, want het enige licht dat naar binnen valt, komt door een gat in het plafond. De hoogte is \(3\) meter.

Speciale informatie:
In deze relatief, ongehavende laagbouw, heerst een gigantische chaos. Zowel de noord- als de zuidmuur staan volgebouwd met allerlei soorten kasten. Tegen de oostelijke muur staan twee grote kisten, waarvan het hout met ijzerbeslag is versterkt. De deuren van alle kasten staan open en de inhoud ligt over de grond verspreid. De kisten zijn opengebroken en ook de inhoud daarvan ligt overal in het rond. Door de hele ruimte liggen kledingstukken, laarzen en sandalen, mutsen en zadelruit, gedeeltelijk in stukjes gescheurd en opengesneden en daardoor niet meer te gebruiken. Hetzelfde geldt voor delen van wapenrustingen, als helmen en heenstukken, maar ook voor volledige uitrustingen (leren en gewatteerde wapenbrokken). Het wordt duidelijk dat de plunderaars 'goed werk' hebben verricht, want het is meteen te zien dat er weinig bruikbaars is overgebleven en al wat zoiets, dan dingen van slechte kwaliteit.
Met de wapens is het van hetzelfde laken een pak. In de open kasten staat hier en daar nog een speer of een hellebaard met een gebroken steek; een paar handwapens liggen op of onder de kasten, maar waardevolle voorwerpen zijn er niet te zien. Tussen twee kasten, tegen de noordelijke muur, ligt een lijk in verregaande staat van ontbinding. Daarvan zijn alleen de botten overgebleven, die nog door een leren uitrusting bijeen werden gehouden. Tegen de achtergrond staat, naast een kist, een grijsgroene stenen standbeeld met een diuwele tronie, tegen het lichaam aanliggende vleugels en een horen op het voorhoofd.

Informatie voor de Meester:
Het standbeeld bij de oostelijke muur is geen echt standbeeld, maar een waterspuwer, die in deze ruimte woont en bewegingsloos bleef staan toen de helden de toegangsdeur probeerden open te maken. De waterspuwer is een bijzonder geniepig monster (MO11, LE40, BW3, AV8 – AW7, TP2 \( \times (D + 3)\), MK25). Als de helden hem niet lastig vallen, d.w.z. als ze niet binnen een afstand van \(3\) meter komen, laat hij ze eerst een spelrondje de ruimte onderzoeken. Als hij echter denkt dat niemand hem in de gaten heeft, slaat hij plotseling toe, waarbij het verrassingselement aan zijn kant staat. De waterspuwer heeft het vermogen twee keer per gevechtsronde aan te vallen en hij vecht tot de dood erop volgt, want hij staat onder Murgols magische invloed. Hij achtervolgt de vluchtende helden echter niet.
Het loont de moeite om de kamer aan een grondig onderzoek te onderwerpen, want tussen de talloze onbruikbare voorwerpen zitten er ook een paar van betere kwaliteit: een gouden dag (1D + 5), een intact gebogen hellebaard (1D + 5) in een kast en een magische welpdolk (1D + 2) die helemaal onderin de zuidelijke kist ligt en die altijd doel treft (reikwijdte \(10\) m).
Een klein houten kistje, boven op de kast die helemaal links van de ingang staat, is de plunderaars ook niet opgevallen. Het slot kan door een dolk worden opengemaakt en de inhoud bestaat uit vijf flesjes (2 bruine, 2 groene en 1...
doorzichtig). Ze zijn allemaal gevuld met een soort vocht, dat alleen te herkennen is als ervan geproefd wordt. De twee bruine flesjes bevatten een dodelijk slaapmiddel en een halfgif. Als de helden van het slaapmiddel zouden proeven, zijn zij gedurende 7 gevechtsronden in diepe slaap en als het halfgif wordt ingenomen, worden de scores MO, AV, AW en TP van de helden gehalveerd, maar pas dan als het tot een gevecht komt en dat gedurende 7 gevechtsronden. Deze vergiften werken natuurlijk ook bij een tegenstander. De beide groene flesjes bevatten een behendigheidselixier; het doorzichtige flesje bevat een magische geneeskrachtige drank, genoeg voor twee maal een slok.

Achter een kast aan de zuidelijke muur leidt een trap naar een geheime gang, die naar ruimte 6 voert. De achterkant van de kast is tegelijkertijd de deur naar de geheime gang, maar dat kan alleen door kloppen worden vastgesteld. Hij wordt automatisch vanuit het binnenste van de kast geopend als alle dingen die in de kast liggen worden verwijderd. In deze smal-le geheime gang ligt een kistje met 45 zilveren daalders en de strijdbijl (1D + 4) van de gedode wapenmeester (het ligt in ruimte 14) die op magische wijze 2 extra strafpunten bij het gevecht oplevert. De deur aan het zuidelijke einde van de gang leidt tot ruimte 6. Deze ruimte is slechts vanaf deze kant te openen.

**RUIMTE 15: DE OPSLAGPLAATS**

**Algemene informatie:**

De hoofdgang gaat 6 m naar het noorden en eindigt bij een deur die gemakkelijk open gaat. De deur in het noordoosten leidt naar een 2 x 2 m groot portaal. De erachter liggende ruimte is bijna donker en meet van west naar oost 16 m en van noord naar zuid 8 m. In de westelijke muur bevindt zich een dubbele deur, die zich zonder meer laat openen. Daar vandaan leidt een weg naar het noorden. Niet ver van het oostelijke einde van de noordmuur is een valluik te zien. De ruimte is 3 m hoog en het plafond is onbeschadigd. Het valluik staat open.
Speciale informatie:
Deze ruimte is volgeplopt met een allegaartje: wijnvaten, kisten, flessen, potten, pannen, kruiken e.d. Tegen de muren aan staan stellingkasten en in de zuidoostelijke hoek zijn zakken opgestapeld tot aan het plafond.
Onder het valluik gaat een grijibaan in een halve cirkel stijl naar beneden. Ervoor ligt een grote, geleiachtige klomp.

Informatie voor de Meester:
Ruimte 15 werd vroeger door de kasteelbewoners als opslagplaats voor hun voorraden gebruikt. In de zakken zit bedorven meel. De wijnvaten zijn groot voor het grote deel leeggelopen, in de kruiken zitten nog restanten reuzel en boter en het is waarschijnlijk dat er in de kisten vroeger aardappels en fruit heef gezeten. Het wezen op het valluik is een reuzenamoebe (MO7, LE40, BW0, AV12 - AW0, TP0 + 3, MK15) die naar de helden toe glijdt en hen te pakken neemt als ze te dicht bij komen. In de halfdoorzichtige buik van het dier kan men een paar voorwerpen herkennen dat het blijkbaar niet heeft weten te verteren: een klein metalen doosje, een gouden hanger en een handspiegel. Het volle bonus-effect tegen de reuzenamoebe kan verkregen worden door scherpe wapens en vuur, dat 2D strafpunten per gevechtsronde geeft. Als de helden de reuzenamoebe dodelijk treffen, kunnen ze hem onderzoeken. Het doosje blijkt een poederdoos te zijn, zonder veel waarde. Als het gouden amulet wordt verkocht brengt het D6 dulkanten op. De spiegel is een toverspiegel, die het vermogen heeft, een vraag met ja of nee te beantwoorden, maar die vraag moet dan wel in rijn vorm worden gesteld. De grijibaan gaat naar beneden, naar het 2e niveau. Daar vliegt ook de reuzenamoebe heen als de helden niet met hem willen vechten, of hem slechts met vuur hebben verjaagd.
Verder is er in deze ruimte niets dat voor de helden interessant zou kunnen zijn.

RUIMTE 16: DE OOSTELIJKE TOREN
Algemene informatie:
Van deze ronde toren (doorsnee 12 m) staat alleen nog maar de ringmuur van de onderste verdieping overeind. Men kan de toren slechts bereiken via de binnenplaats en door een deur in het noordwesten.

Minstens een held moet voor het openen van de deur een krachtproef afleggen, omdat deze geblokkeerd is door neergevallen brokstukken. Binnenin de toren is het recht een puinhoop te noemen, want de vloer is bezaaid met afval en stukken steen.

Speciale informatie:
In het zuidoosten van de ruimte bevindt zich 2 m voor de muur een trapje, dat naar beneden gaat en 2 m lager eindigt.

Informatie voor de Meester:
Als de helden allemaal tegelijk en heel voorzichtig, diagonaal van het noordwesten naar het zuidoosten lopen, breken de steunbalken, die de toch als sterk gehavende vloer tot nu toe had gedragen. Iedere held, die de ruimte doorkruist, moet een behandiglijke proef + 1 succesvol afleggen, anders stort hij in de onderliggende ruimte 6 en moet daarvoor D6 strafpunten incasseren. Deze gevaarlijke situatie kan worden voorkomen als de helden zich langs de muur voortbewegen. Aan de voet van de trap is een geheime deur (dwerogeninstinct : 8) in de muur van de toren. Hij kan weliswaar worden vermoed (waar zou die trap heen gaan?), maar pas worden gevonden na zorgvuldig zoeken (1 spelronde), omdat hij niet opvalt in de muur.
Een losse steen op kniehoogte, recht ten zuiden van de trap, fungeert als openingsmechanisme en doet de geheime deur naar buiten draaien. Hierachter loopt pal naar het zuiden een gang met een lichte dalings naar niveau 2.

RUIMTE 17: DE NOORDELIJKE TOREN
Algemene informatie:
Deze toren (doorsnee 12 m) is slechts toegankelijk via de binnenplaats en een deur in de zuidoostelijke muur. Hij is een stuk beter onderhouden dan de westelijke toren — de onderste verdieping is nog geheel intact.

Speciale informatie:
De deur naar de toren is enigszins uit zijn verband en het kost kracht hem te openen. Daarvoor zijn 40 LK-punten nodig, die door de helden samen moeten worden opgebracht. Het binnenste van de toren is relatief goed onderhouden, hoewel er een paar neergestorte stenen liggen en de balken van
het plafond zijn gebroken. Als de helden de deur openstoten, buitelen ze een halfdonkere ruimte binnen en schrikken daarbij een zwerm vleermuizen op, die daar slapend aan het plafond hingen.

**Informatie voor de Meester:**
Het gaat hier om een heleboel kleine (MO5, LE2, BW0, AV5 – AW0, SP1, MK1) en een paar reuzenveermani (MO10, LE5, BW0, AV7 – AW0, SP2, MK3). Voor bijzondere gevechtsregels zie ‘De monsters’. De Meester dobbelt erom hoeveel dieren de helden aanvalen (de vleermuizen en de reuzenveermani). Na vijf gevechtsrondes vliegen de overlevende vleermuizen hun soortgenoten achterna door een gat in het dak. De ruimte in de toren herbergt niets interessants voor de helden.

---

**RUIMTE 18: DE WESTELIJKE TOREN**

**Algemene informatie:**
Ook de westelijke toren (doorsnee 12 m) is slechts via de binnenplaats en door een deur in het noordoosten te bereiken. De deur laat zich moeilijk openen, hoewel deze toren er, net als de oostelijke, vervallen uitziet. Het zuidelijke deel van het dak is ingestort en heeft een deel van de ruimte met puin bedekt.

**Speciale informatie:**
De toren maakt op de helden een rampzalige indruk. Het halve dak is ingestort en alles in het zuidelijke deel van de ruimte is onder een berg puin bedolven. Ook in het noordelijke deel liggen zoveel stenen dat het er nauwelijks begaanbaar is. Op het eerste gezicht is niet meteen vast te stellen of zich onder het puin nog levende wezens en/of waardevolle voorwerpen bevinden.

---

**Informatie voor de Meester:**
Er is ruim een halve ronde speeltijd voor nodig om de halen onder puin liggende wenteltrap in het noordelijke deel van de kamer te vinden. De toestand waarin deze verkeert is weliswaar zorgelijk, maar hij kan toch nog als begaanbaar worden beschouwd. Hij leidt naar de onderste verdieping van de oostelijke toren (ruimte 29) en als de helden voor deze weg kiezen, moeten ze, vanwege de smalle doorgang, in zopas lopen of ze moeten de trap van puin vrijmaken. Ook bij nader onderzoek, levert deze ruimte geen geheimzinnigheden of waardevolle voorwerpen op.

---

**RUINE: NIVEAU 2**

**Informatie voor de Meester:**
Als de ladenkast wordt doorzocht, vinden de helden niets van belang. Er zit alleen een onbepaalde kast met een sterk aangezet zilverstuk. De stompe kaarsen kunnen worden aangestoken en als lichtbron dienen. In het midden van de noordelijke muur is een geheime deur, waarachter een gang naar ruimte 16, in de westelijke toren, leidt. Als deze deur nog niet is ontdekt, d.w.z. dat de helden niet door deze deur zijn binnengekomen, kan hij slechts door intensief zoeken (1 speelronde) worden gevonden. En dat lukt pas dan als een held een 1 met D6 gooit. In drie worpen moet minstens 13 gegoooid worden. Dwergen hebben een betere kans; zij hoeven maar 9 te gooien. Vanuit deze ruimte kan de geheime deur naar op een manier worden geopend en omdat er in de ruimte zelf geen openingsmechanisme te
vinden is, wordt het voor de helden een moeilijke zaak. De oplossing van het raadsel ligt in de toegangsdeur in de westelijke muur. Als de knop van de deur daar naar boven in plaats van naar beneden wordt gedrukt, dan opent de deur zich en komt de weg naar de gang vrij.

RUIMTE 20: DE OOSTELIJKE TOREN
Algemene informatie:
Een cirkelvormig ruimte met een doorsnee van 12 m. De onderste verdieping van de toren (ruimte 16) lijkt leeg te zijn. De plafondhoogte is 3,5 m.

Speciale informatie:
Het plafond van de onderste verdieping van de toren is in het midden ingestort. Door het gat is de hemel te zien en overal op de vloer liggen stenen en gebroken plafondbalen. Een deel van het plafond ziet er nog goed uit. Het gaat hier om een 2-3 m brede kroonlijst, die in een cirkel met de buitenmuur parallel loopt. Behalve het gat in het dak lijkt de ruimte geen uitgang te hebben.

Informatie voor de Meester:
In deze cel werd tot voor kort een kasteelheer gevangen gehouden en deze lijdt nu, in de tolterkamer, onder de wreedheden van een beulsknecht. Het gekrabbel op de muren is niet alleen van hem afkomstig, want hij was beslist niet de eerste gevangene hier. Hij heeft echter met een spijker eveneens een boodschap achtergelaten. Op de muur staat, tussen andere spreuken in die niet zo makkelijk te ontj fascineren zijn: 'Vervloekt is Rabon; die... Nog is Namin in leven; Hemelse macht; help mij! Wees op je hoede voor Belgor! De... herberg... Verder is er in deze ruimte niets interessants, het is tenslotte een echte kerkert.

RUIMTE 21: EEN CEL
Algemene informatie:
Een 2 m breed ijzeren traliehek in de westelijke muur verspert de toegang tot een vierkante, 6 × 6 m metende ruimte. Deze ruimte biedt een troosteloze aanblik. Tegen de noordelijke, oostelijke en zuidelijke muren staan houten britsen waarop strozakken liggen.

Speciale informatie:
De geïsoleerde deur voor de cel is niet afgesloten en is makkelijk open te maken. Zelfs na een tweede blik is er niet veel bijzonders te ontdekken. Onder de britsen tegen de noordelijke muur staat een aardewerk kom die waarschijnlijk door een gevangene als eetversie werd gebruikt. Daarbij staat een kan die nog half met water is gevuld. Helemaal in de zuidoostelijke hoek staat een houten emmer, waaruit een afgrijzelijke stank opstijgt. De gemetselde muren staan vol met zinloze en verrukkelijke boodschappen.

Informatie voor de Meester:
De celdeur gaat niet open, ook niet door middel van geweld. De gevangene verklaart dat de sleutel in het bezit van de beulsknecht is, die
zich meestal ophoudt in de martelkamer aan de andere kant van de gang.
Als de helden de sleutel te pakken krijgen, kunnen ze de gevangene bevrijden. De gevangene echter denkt er volstrekt niet aan zijn beloftte te houden. Hij is zo ijselijk geschrokken van de onaangename gebeurtenissen in de ruine, dat hij de eerste de beste gelegenheid tot vluchten aangrijpt.

---

**RUIMTE 23: EEN CEL**

*Algemene informatie:*
Deze ruimte heeft dezelfde afmetingen als de ruimtes 21 en 22. Ook deze is met een getraliede deur afgesloten en ook hier ligt een gevangene op een brits tegen de oostelijke muur. Op een paar kleinigheden na, die aan de gevangene behoren, valt door de getraliede deur niets te ontdekken.

*Speciale informatie:*
Als de helden voor de getraliede deur staan, staat de gevangene op en komt voorzichtig naderbij. Met handgebaren beduidt hij de helden zachtjes te doen. "Ik ben Pelgor, een vroegere soldaat van de kasteelwacht. Ik zit al maanden gevangen. Wat een geluk dat jullie er zijn!" Dan vertelt hij de helden zacht, maar uitvoerig een verhaal, waaruit blijkt dat de nieuwe meesters van het kasteel vrij makkelijk te overwinnen zijn, als de helden tenminste over de juiste middelen beschikken. De beulsknecht zou een hele slechte kerel zijn, die had geprobeerd hem het geheim van de schatkamer te ontfutselen. De beulsknecht, die zich in de martelkamer aan de overkant van de gang bevindt, zou de sleutel hebben, waarmee de celdeur geopend kon worden.

---

**Informatie voor de Meester:**
Als de helden in het bezit van de sleutel komen, kunnen ze Pelgor uit zijn geveerijen bevrijden. De soldaat van de wacht zal overlopen van dankbaarheid en de helden gouden bergen beloven, als ze hem maar uit dit verschrikkelijke oord bevrijden. In werkelijkheid heeft hij iets heel anders in de zin; hij is geen eenvoudige soldaat van de wacht, hij is zelfs geen mens.
Zonder het te weten, hebben de helden een geaanteverwisselaar (MO 10, LE 30, BW 1, AV 10 - AW 8, TP 1, W + 4, MK 14) bevrijd.
Gedaanteverwisselaars zijn in staat de vorm
van hun lichaam te veranderen en in de gestalte van een mens of een ander groot wezen te kruipen. Zij slaan het gedrag van hun slachtoffer gade, brengen hem dan om het leven en nemen vervolgens zijn plaats in. Deze gedaanteverswisselaar was voor de aanslag het kasteel binnengedrongen, was in de gedaante van Pelgor gekropt en daarna ingesloten. Nu hunkert hij ernaar een nieuw slachtoffer te vinden. Als de gevangene uit ruimte 22 de helden een tijdje begeleidt, zal hij onder hen een nieuw slachtoffer uitzoeken. Daarna maakt hij zich uit de voeten. Gedaanteverswisselaars zijn heel sterk en gevaarlijk en degene die tegen hen vecht, moet 2 punten van zijn aanvankscore aftrekken. Zij verdragen evenwel geen alcohol en kunnen geen muziek horen, en deze bijzonderheden maken het misschien makkelijker ze te herkennen. De gedaanteverswisselaar slaat toe als hij denkt onopgemerkt te zijn.

Als de helden hem een wapen hebben gegeven of als hij er zelf een heeft weten te bemachtigen, dan bedraagt zijn kans om de bevrijde gevangene of een held om het leven te brengen 4 op 6, zonder wapen 3 op 6. Als hij herkend of ontmaskerd wordt, vecht hij tot de dood.

---

**RUIMTE 24: DE NOORDELIJKE TOREN**

*Algemene informatie:*
Een ronde ruimte (doorsnee 12 m) met een deur in het zuidelijk deel. Plafondhoogte 3.5 m. Het is er donker.

*Speciale informatie:*
Als er licht in de kamer valt, is het eerste dat opvalt, de dikke stooflaag op de vloer. De onderste verdieping van de toren is de laatste tijd slechts zelden bestreden. Waarom dat zo is, blijkt uit de inrichting, die evenwel kantig is. In het westelijk deel liggen drie opgerolde tapijten voor de muur; in het oostelijk deel liggen stenen opgestapeld, die uit een vroeger bouwplan moeten stammen. Daartussen staan een paar tafels en stoelen, die misschien in andere ruimtes overbodig waren.

---

*Informatie voor de Meester:*
Als ze de ruimte grondig doorzoeken, vinden ze de deuren in een van de opgerolde tapijten een kleine, lederen buidel. Inhoud: 5 zilveren dalders en een klein gouden sleuteltje. Het is een toversleutel uit dwergengoud, waarmee men elke deur open kan krijgen. Maar: de sleutel is slechts een keer te gebruiken, omdat hij niet meer uit het slot kan worden gehaald als hij er eenmaal in zit.

---

**RUIMTE 25: KOELRUIMTE**

*Algemene informatie:*
Deze rechtHoekige ruimte is van noord naar zuid 10 m lang, van west naar oost 8 m breed en 2 m hoog. Twee deuren leiden naar binnen, een in de westelijke muur, de andere in de oostelijke.

*Speciale informatie:*
In de ruimte, ruim 2 meter vanaf de oostelijke deur, worden vloer en plafond verbonden door een ronde, gemetselde koker. Aan de zuidkant heeft de muur van de koker een manshoge, 1 m brede opening. In het zuidelijke en het noordelijke deel van het plafond, loopt een balk van west naar oost over de gehele breedte. Aan de onderkant zitten haken en over het noordelijke deel van de balk hangt nog een kort stuk touw. Tegen de oostelijke muur, zuidelijk van de deur, staat een heel groot rek, waarop een paar grote beenderen liggen. In het hout van het rek steekt een grote hoop scherven, het overblijfsel van aardewerken vaten. Als men een blik in de koker werpt, is er niets te zien, want daaronder heerst absolute duisternis. Als men naar boven kijkt, is de toegang tot de koker te zien en daarboven, enkele meters hoger, het plafond.

---

*Informatie voor de Meester:*
Deze ruimte ligt precies onder de keuken van niveau 1 en werd als koelruimte gebruikt voor aan bederf onderhevige levensmiddelen als vlees, kaas en boter. Vroeger hingen er halve varkens, hammen en spek aan de balken, en op de rekken stonden weckflessen, potten met ingemaakte groenten, melk en zoovoors. Als de hakbijl als wapen wordt gebruikt, brengt dat 1 D + 3 trefpunten op, maar bij een aanval moeten er 2, bij een afweer 4 van afgetrokken worden.

Als de helden zich nu met de bron, die het kasteel vroeger van water voorzag, gaan bezighouden en als zij steentjes in het water gooien om te kijken hoe diep het daar is, maken zij een inkvis wakker die daar in de diepte woont. Het is een vrij klein exemplaar (MO 15, LE 65, BW 0, AV 8 – AW 0, TP 1 D + 6, MK 40). Omdat hij zich
aan de putrand naar boven moet werken, zien de helden het eerst zijn tentakels. De Meester kan van de helden een proeve van moed vragen, om te kijken of ze de aanblik van het afzichtelijke monster kunnen verdragen. Omdat de inktvis niet bijzonder snel is, kunnen de helden van de gelegenheid gebruik maken om te vluchten. Als het toch tot een gevecht komt, valt de inktvis met 2 van zijn 8 tentakels vanuit de bron aan. Daarna werpt hij iedere gevechtsronde een nieuw tentakel in de strijd, totdat hij met zes tentakels aan het vechten is (hij heeft er steeds 2 nodig om zich vast te houden). Hij valt in de eerste gevechtsronde aan met twee tentakels en kan daarom twee keer aanvallen. Als de aanval van de inktvis succes heeft —en de afweer van zijn tegenstanders mislukt— houdt hij zijn tegenstander met een tentakel omstrengeld. Als de strijders 8 trefpunten vergaren, is een tentakel afgehakt. De omstrengelde helden kunnen pas strafpunten krijgen, als zij zich door een proeve van behendigheid +2 niet uit het tentakel weten te bevrijden; daarna bijt de inktvis en veroorzaakt daardoor 1D +6 trefpunten (maar slechts een keer per gevechtsronde). In dit speciale gevecht worden alle trefpunten van de helden opgeteld (tovenarij niet toegelaten), en als er veelvoud van 8 worden bereikt, dus 16, 24, 32, verliest de inktvis een tentakel. Als hij nog maar twee tentakels over heeft, trekt hij zich zo snel mogelijk terug in de diepte van de bron en de helden mogen 30 avontuurpunten noteren. Het initiatief tijdens het gevecht ligt steeds bij de helden, omdat de inktvis niet in zijn natuurlijke element, het water, is. Hij bewaakt geen schat, en ook in de koelruimte is, ondanks intensief zoeken, niets aan waarde te vinden.

**RUIMTE 26: DE WIJNKELDER**

**Algemene informatie:**
Een korte trap leidt naar een twee meter lager gelegen hoekige ruimte, die van noord naar zuid 16 m lang is en van west naar oost een breedte van 6 m heeft. In het noorden buigt de ruimte nog 8 m naar het oosten af. Hier bedraagt de breedte in noordoost-westrichting 8 m. De hoogte is 2,5 m en het is er spoorzaam verlicht.

**Speciale informatie:**
Langs de westelijke muur staan negen grote vaten. Als de helden de ruimte binnenkomen, ontdekken zc in de uiterste noordoost hoek een gemetseld bassin, dat zo vol water staat dat het er overheen loopt. Het water wordt uit een buis in de noordelijke muur gespoten en vloeit door een sleuf in het bassin naar een goot. Het loopt in zuidelijke richting en verdwijnt daar in een gat in de muur. Aan de noordelijke muur staan twee houten open kasten, die vol flessen staan. De meeste zijn leeg, maar een aantal bevatten nog wat vocht dat zich in een dikke laag op de bodem heeft afgezet.

**Informatie voor de Meester:**
Deze grote ruimte was vroeger de wijnkelder van het kasteel en doet ook nu nog als zodanig dienst. Van de negen vaten bij de westelijke muur zijn er vier leeg, in de twee die zuidelijk liggen zit appelcider en in de drie noordelijke zit wijn. De middelste van deze vaten bevat een zure, met water verdunde wijn van een slecht jaar en is dus bijna ondrinkbaar. De andere wijnen zijn goed, zo goed zelfs, dat voor iedere held, die ervan proeft een kans van 2 op 6 be staat, om boven zijn theewater te geraken. Dit gevaar is ook wel aanwezig bij de eveneens alcoholhoudende cider, maar beduidend minder, met een kans van 1 op 6.


De werking van de alcohol neemt maar langzaam af. De genoemde vermindering van het
reactievermogen duurt 5 ronden. Voor de rondes 6–10 geldt: AV = 2, AW = 3; voor toverspreuken die de mist zijn ingegaan 1–3 met D 6. Per 5 verstrekken spelrondes vermindert de werking van de alcohol; na 20 ronden is hij geheel verdwenen.

De flessen in het rek tegen de noordelijke muur bevatten zoete appelcider; die is echter niet te drinken, omdat er een dikke laag schimmel bovenop ligt. Als er tussen de flessen wordt gezocht, kunnen de helden een klein zilveren kannetje, dat ongeveer 15 zilveren daalders waard is, vinden. Verder zijn er geen waardevolle voorwerpen aanwezig.

RUIMTE 27: DE MARTELKAMER
Algemene informatie:
Het is een grote rechthoekige ruimte, die lager ligt dan de gang die aan de oostkant ligt. Een trap leidt vanuit de gang naar een 2 meter lager gelegen toegangsdeur in de oostelijke muur, waaraan zich een 4 m lang en 2 m breed houten platform bevindt. De ruimte zelf is 14 m van noord naar zuid en 10 m van west naar oost. Vanaf het houten platform gaat er een tweede kleine trap langs de oostelijke muur naar het noorden die eindigt in een 1,5 m lager gelegen ruimte, die door fakkels aan de muren wordt verlicht.

Speciale informatie:
Op het eerste gezicht is al duidelijk dat het hier om een martelkamer gaat. In het midden staat een reusachtige pijnbank, waaronder op z'n moment een ongelukkige gemarteld wordt. Aan de muren, vooral de westelijke, hangen aan een balk diverse martelwerkhuizen, waaronder Spaanse laarzen, blikkerrende messen, tanden en niet nader te omschrijven ijzere voorwerpen. Tegen de zuidelijke muur staat een ijzeren kooi met daarin een gevangen wolf die verschrikkelijk begint te janken als de helden binnenkomen. Aan de noordkant van de ruimte brandt onder een schoorsteen een vuurtje, waar een potige man met ontbloot bovenlichaam en een monnikskap op ijzeren staven tot gloeien brengt. Als hij de wolf hoort janken draait hij zich om en ziet de indringers. Aan een gordel die om zijn wijdte broek zit hangt een zweep en op zijn heup een sleutelbos met een paar grote sleutels.

Informatie voor de Meester:
Als de helden met de gemaskerde folterknecht willen onderhandelen, gaat hij er voor de schijn op in. Hij heeft echter meer dan een doel en dat is bij de oostelijke muur te komen om daar een van de zwaarden (ieder 1D + 4) te pakken. De helden kunnen dit voornemen verrijden door hem als eerste aan te vallen. In dit geval verdwijnt de folterknecht zich (MO 12, SH 9, CH 8, BH 14, LK 13) met zijn magische zweep, waar- mee hij iedere aanval D 6 trefpunten behaalt. Zolang hij met de zweep vecht, hoeft hem geen enkele aanval te lukken, hij treft per gevechts- ronde een keer automatisch. Als hij daarmee geen succes heeft—de zweep veroorzaakt geen grote schade—en de zwaarden aan de muur onbereikbaar voor hem zijn, keert hij terug naar de schoorsteen en pakt de kleine smeethamer (1D + 3). Zijn scores met dit wapen zijn AV 12, AW 8, en hij behaalt een bonus van 1 op de bereikte trefpunten omdat hij zo sterk is. Hij heeft een LE van 30 en als de helden hem overwinnen, kunnen zij 15 AP voor zichzelf noteren.

De folterknecht probeert tijdens het gevecht de zuidelijke muur te komen om daar zijn enige bondgenoot, de wolf, te bevrijden. Dat zou hem wel eens kunnen lukken, omdat de helden met deze mogelijkheid geen rekening houden. Bij 1–3 met D 6 kan de wolf die zijn kooi bevrijden. Tot grote verbazing van de helden blijkt de wolf afgericht te zijn en hij gaat meteen in de aanval (MU 9, LK 15, BW 1, AV 9 – AW 0, TP 1D + 2, MK 6). De folterknecht en zijn schoottwolfje vechten tot het bittere einde. Aan de gordel van deze obscure engel hangen aan een ring vier sleutels. Deze passen op de sloten van de getraliede cellen (ruimtes 21–23) en op het slot van de deur van de martelkamer.

De gevangene op de pijnbank is geheel uitgeput en de dood nabij. Voor hij bezwijkt, kan hij zijn bevrijders nog bedanken (als ze hem tenminste lossnijden) en hen met daarbij verzetten stem meedelen dat hij Raban, de kasteelheer, is, dat hij hier al maandenlang gevangen wordt gehouden en steeds weer aan martelingen werd blootgesteld.
RUIMTE 28: DE VOORRAADKAMER

Algemene informatie:
Een rechthoekige, van west naar oost 12 m lange en van noord naar zuid 8 m brede ruimte. Hij is 2,5 m hoog en de toegangsdeur is in de oostelijke muur. Binnen heerst een onbeschrijflijke wanorde. In de noostoosthoek loopt een 1,5 m brede transportband vrij steil omhoog. De ruimte wordt door olielampen verlicht.

Speciale informatie:
De vele zakken en stapels hout tegen de zuidelijke muur wijzen er duidelijk op dat dit een voorraadkamer is, waar waarschijnlijk nog vaak iemand komt, omdat er licht brandt. De ruimte lijkt verlaten te zijn.

Informatie voor de Meester:
Het is inderdaad een voorraadkamer. De transportband in de noordoostelijke hoek leidt naar niveau 1 en vandaar naar ruimte 15, de opslagruimte. Hij werd gebruikt om een sneller transport van de zakken enz. naar het lager gelegen niveau te bewerkstelligen. Via de band kan men naar niveau 1 klimmen.

De zakken tegen de zuidelijke muur bevatten tarwe- en roggekorrels. Het hout diende als brandhout. Als de ruimte systematisch wordt doorzocht (daar zijn 2 spelrondes voor nodig), vinden de helden tussen de zakken koren een magische amulet, dat de drager absolute bescherming tegen een toverspreuk biedt. Daarna is de toverkracht van de amulet verdwenen en heeft nog slechts een materiaalwaarde van 5 zilverstukken.

RUIMTE 29: DE WESTELIJKE TOREN

Algemene informatie:
Er zitten twee ingangen in deze ronde ruimte (doorsnee 12 m), een van boven komende wenteltrap en een deur in de oostelijke muur. Het plafond is 3,5 m hoog.

Speciale informatie:
De stenen vloer is bedekt met een laag stof, waarin duidelijk voetsporen te zien zijn. De sporen leiden allemaal van de wenteltrap naar de deur en terug. Een nauwkeuriger onderzoek leidt tot een verrassende ontdekking: in het stof staan niet alleen sporen van schoenen, maar ook afdrukken van blote

---

---
mensevoeten. En dan zijn er nog hele merkwaardige sporen, die wel aan een mensenvoet doen denken, maar heel smal zijn en een lange fijngebouwde afdruk van tenen te zien geven.

**Informatie voor de Meester:**
De onderste verdieping van de westelijke toren doet dienst als toegang tot niveau 1 en wordt vaak bezocht. Rovers dringen hier van boven in. Zombies en geraamtes (voetsporen!) die onder de macht van Murgol staan, gaan bij het krieken van de dag van hieruit op strooptocht. (Deze informatie moet niet aan de spelers openbaar worden. Zij moeten het raadsel van de voetsporen zelf zien op te lossen.) Verder zijn er geen aanwijzingen te vinden; de ruimte is helemaal leeg.

**SECTOR A: VERWARRINGSSPEL**

**Informatie voor de Meester:**
Wat er op het eerste gezicht als een doodnormale kruising uitziet waar vier gangen samen komen, is in werkelijkheid een verwarringsspel van de bovenste plank. De cartograaf van de groep in het bijzonder zal een enorm plezier beleven aan deze gangenvalstrik.
In elke gang, vlak voor de kruising, is een droommechanisme in de vloer aangebracht, dat een schuifmuur in werking zet zodra erop getrapt wordt. De kruising verandert door de schuifmuren bij het oversteken in een T-splitsing (natuurlijk pas als de helden buiten gezichts- en gehoorsafstand zijn) of eenvoudig in een gang en dan nog iedere keer anders. Hoe en wat wordt door de Meester beslist.
De helden raken in verwarring en zijn soms radeloos, maar de Meester moet geen hulp bieden. Als de helden de truc doorhebben, kunnen zij de schuifmuur met een wig onbewegelijk vastzetten.

**SECTOR B: DE VALSTRIK MET DE IJZEREN PIN**

**Informatie voor de Meester:**
De eerste held, die het stuk gang van 2 x 2 m vlak voor de deur van ruimte 31 betreedt, zet een valstrik in werking. Door een springveer wordt een ijzeren pin uit de zuidelijke gangmuur afgevuurd; deze pin veroorzaakt 1D + 3 TP. Door een succesvol afgelegde behendigheidsproef +5 is de held in staat de pin te ontwijken.
De deur naar ruimte 31 is op slot en kan niet met geweld worden geopend. Hij is slechts te openen met de vergulde sleutel uit ruimte 4.
RUIMTE 31: DE SCHATKAMER

Algemene informatie:
Een rechthoekige donkere ruimte, die van west naar oost 12 m en van noord naar zuid 8 m meet. Een 1 m breed en 1 m hoog marmeren vooruitsteekend gedeelte strekt zich uit van de noordelijke en oostelijke muur tot voorbij de helft van de zuidelijke muur. Erboven hangt een groot wandtapijt. Erop staan en liggen vernielde voorwerpen in grote wanorde. De toegangsdeur is in de westelijke muur. De ruimte is 3 m hoog.

Speciale informatie:
Deze ruimte is blijkbaar geplunderd, hoewel hij was afgesloten. Op het marmer aan de noordzijde liggen scherven van gebroken vazen, flessen en glazen en stenen potten. Hier en daar is nog een ongeschonden vaas te zien. Het wandtapijt toont scènes uit gelukkiger tiden: een berenjacht in het woud, de bruiloft van een mooi meisje met gouden haren, oogstmarkten en ook een barbaarse slachtcène.
Aan de oostelijke muur is het marmer kapot en bij de zuidelijke muur ligt een stapel roetzwarte tapijten wanordelijk door elkaar. De plunderaars hebben waarschijnlijk gedacht dat het om waardeloze voorwerpen ging.
Tussen de intact gebleven dingen bevinden zich:
1. een prachtige, blauw geaderde vaas, waarin 10 dukaten en zilverstukken zitten.
2. een zijden tapijt (1 x 2 m) uit het Oosten.
3. een groene fles met lange hals.
4. een gouden dolk.
5. een zware tinnen schaal waarop een diamant ligt.
6. een glazen potje, waarin een rode edelsteen fonkert.

Informatie voor de Meester:
Iedere held mag een schat uitzoeken. In de vaas zitten 6 dukaten en 34 zilverstukken. Degene die de vaas tegen zich aanhoudt, verliest op magische wijze 1 sterke punt per spelronde. Degene die hem breekt, verliest zijn behendigheidspunten, maar degene die hem neemt, kan het geld straffeloos bij zich steken. Het zijden tapijt heeft een verkoopwaarde van 15-20 dukaten. De groene fles bevat een verwisselingselixir dat 1 spelronde lang werkt. De dolk is van nepgoud, is 2 zilveren daalders
waard en levert bij een gevecht 1D + 1TP op. Als men met de tinnen schaal en de diamant de ruimte verlaat, slaat de schaal zwart uit en verandert de diamant in een stukje kool. Beiden zijn geen rode stuiver meer waard.

De edelsteen in het potje is een grote granaat (waarde 50 zilverstukken). Degene die de granaat vastpakt, wacht een onaangename verrassing. Want zijn hand zwelt op tot twee keer de normale omvang (duur: 1D6 speelronde). Dat is vooral bijzonder pijnlijk als men zijn hand in het glazen potje heeft gestoken, want het glas is onbreekbaar. Voor gevechtshandelingen is die hand verder onbruikbaar en kan niet meer worden gebruikt totdat het gif is uitgewerkt.

In de zuidelijke muur zit een geheime deur verstopt (dwarveninstinct: 11, alle andere helden moeten een proeve van behendigheid +3 afleggen, als zij hem willen vinden). De deur gaat na 3 keer kloppen open. De gang erachter leidt naar ruimte 32.

RUIMTE 32: WAPENKAMER
Algemene informatie:
Een vrij lange, van west naar oost 12 m en van noord naar zuid 6 m metende ruimte met een erker van 2 x 2 m in het midden van de oostelijke muur.

Er zit een deur in de westelijke muur een tweede in de erker in de oostelijke muur. Meteen links van de deur in de westelijke muur, begint als de noordelijke muur, die na twee meter nog eens 2 meter naar het noorden afwijkt. Tegen de noordelijke en zuidelijke muur staan schragen en gereedschapskasten; in het midden van de ruimte staan twee skeletten.

Speciale informatie:
In de gereedschapskasten tegen de muur staan nog een paar speren en een paar hellebaarden; in twee kleine houten vaatjes liggen wat zwaarden, strijdjibben en knuppels. Er hangen rijk-versierde schilden aan de muur. De meer eenvoudige houten schilden liggen opeengestapeld in de noordoostelijke hoek. De skeletten zijn gewapend met zwaarden en schilden.

Informatie voor de Meester:
De skeletten (MO 12, LE 10, BW 0, AV 7, AW 9, MK 7) vallen, zonder een moment te twijfelen, aan. Met hun zwaarden behalen ze 1D + 3TP, met hun schilden een BW van 1. Steek- en houwwapens met scherpe kanten richten maar weinig schade aan bij de skeletten, stompe slagwapens daarentegen veel meer. Tegen

**RUIMTE 33: HET GRAFGEWELF**

*Algemene informatie:*

Een korte stenen trap leidt naar een 2 m lager gelegen gewelv, waarvan de deur open staat. Daarachter ligt een grote, van noord naar zuid 24 m en van oost naar west 10 m grote ruimte. De hoogte van het plafond is hier 2.5-3.5 m. Vanaf de westelijke muur strekken zich drie 6 m lange en 4 m brede gemetselde blokken uit in het gewelf. Ze zijn 2 m hoog. Tegen de noordelijke en de zuidelijke muur liggen blokken die de helft ervan zijn. De blokken worden van elkaar gescheiden door 2 m brede paden. Brandende fakkels tegen de oostelijke muur geven het gewelf een spookachtig aanzicht.

*Speciale informatie:*

Als de helden het gewelf binnenkomen en de blokken beter bekijken, zien zij aan de lange zijden grote gaten, waarin doodkisten met de gebeentes van overledenen liggen.

____________

*Informatie voor de Meester:*

In de zuidelijke gang houden zich, onopgemerkt door de helden, een paar zombies op. De zombies (MO 12, LE 20, BW 1, AV 8, AW 6, MK 10) staan bij de eerste de beste gelegenheid toe en dat nog wel met hun bloote handen, die 1D + 1 trefpunten kunnen veroorzaken. Beschadigingen, die met wapens tegen hen worden bereikt, moeten gehaald worden, maar toverformules hebben volle trekkracht. De zombies vechten door tot zij zijn uitgeroeid.

Dit is het familiegraf van de vroegere kasteelheren. Bij de gestorvenen heeft Murgol een heleboel medestrijders gevonden. Hij wekt de doden op magische wijze tot leven en verandert hen in skeletten, mummies en zombies; een leger van schijndoden, waarmee hij probeert zijn macht uit te breiden. Het grafgewelf bevat niets anders dan de been- deren van de gestorvenen. Geschenken voor de doden zijn hier niet te vinden.

**RUIMTE 34: HET GEHEIM VAN MURGOL**

*Algemene informatie:*

Een ongebruikelijk, zevenhoekig vertrek van 12 m doorsnee dat door twee vuren wordt verlicht. De vuren branden in schalen in het noorden en het zuiden van de ruimte. Precies daar tussenin is een geëgelde cirkel rondom een grote cirkel op de buitengenoemde gladde, flesgroene vloer geschilderd. In de cirkel is een pentagram getekend. Tegen de noordoostelijke muur staat een grote werktafel, tegen de zuidoostelijke een bureau. De ruimte is 3 m hoog en de ingang bevindt zich in het zuidwestelijke deel van de muur.

*Speciale informatie:*


____________

*Informatie voor de Meester:*

Wie in de gele cirkel met het pentagram staat, wordt stante pede naar ruimte 21 getransporteerd. Als de helden via de zuidkant om de cirkel lopen en op ongeveer 1 m van het bureau verwijderd zijn, is er een kans van 3 op 6 dat ze een sperenvalstrik in werking zetten; deze val-
strik wordt in ieder geval geactiveerd als ze helemaal bij het bureau zijn. Voor het bureau schieten dan 12 spitse ijzeren staven uit de vloer omhoog. De voorste held moet met een proeve van behendigheid +1 succes hebben, de tweede met een gewone behendighedsproef, want anders krijgen ze 1D + 3 strafpunten en kan het bureau helemaal niet meer bereikt worden.

Als de valstrik in werking treedt, verschijnen uit het niets twee mummies (MO 12, LE 35, BW 2, AV 7, AW 7, MK 22) in de gele kring en vallen de helden aan. Mummies zijn heel sterk en kunnen met hun blote handen 1D + 4 TP veroorzaken. Men kan ze slechts met behulp van magische wapens, toverspreuken of vuur (2D TP per gevechtsronde) overwinnen. Wie door een mummie verwond wordt, loopt het gevaar een infectieziekte te krijgen (zie de beschrijving van de monsters). De mummies vechten door tot ze vernietigd zijn.

In het oostelijke deel van de kamer is een geheime deur, die met een wiphevel (onder de werktafel tegen de muur) kan worden geopend. Om de geheime deur (dwerginstinct: 12) en de hevel te vinden, moeten de helden gedurende 2 speelrondes zoeken.

Op of bij de werktafel vinden de helden niets dat hen verder brengt.

**RUIMTE 35: MURGOLS WOONVERTREK**

*Algemene informatie:*

Een 3 m lange gang komt uit in een kleine ruimte die met een gordijn is afgeschermd. De ruimte meet van noord naar zuid 8 m en van west naar oost 4 m. In het noordoosten is een 2 × 4 m grote uitbouw. De ruimte is 2,5 m hoog en is goed verlicht door lampen die aan de muren hangen. De ingang met het gordijn ervoor zit in de westelijke muur en er is een deur in het meest zuidelijke deel van de oostelijke muur.

*Speciale informatie:*

Deze ruimte is goed gemeubileerd. Tegen de westelijke muur, noordelijk van het gordijn, staat een zwaar bureau met ervoor een houten stoel die kunstig is besneden. Precies naast de stoel stekt een hefboom uit de muur. In de uitbouw in het noord-
oosten staat een brede ladenkast, waarboven een ovale, rijkelijk versierde spiegel hangt. De spiegel is van zwart glas en toont de knuppeldam die door het moeras loopt in vogelperspectief. Tegen de zuidelijke muur staat een kast.

Als de helden niet tegen de twee mummies in ruimte 24 hebben gevochten, dan houden deze schijndoden zich in het noordelijke gedeelte van de ruimte op. Als de helden de twee mummies al in ruimte 24 hebben verslagen, dan staat er een in het zwart geklede man voor de spiegel. Het is een rijzige gestalte met lang zwart haar, een melkstoaardige en lange vingernagels. Zijn mantel wordt bijeen gehouden door een zeer bijzondere gouden gordel.

**Informatie voor de Meester:**
Als de twee mummies aanwezig zijn (zie voor scores ruimte 34) vallen ze meteen aan en vechten tot ze er bij naervallen. Als Murgol, de magiër van de nacht, zich in zijn woontrekt bevindt — wat hij is in het zuid gestoken gestalte — dan wacht hij tot alle helden binnen zijn, maakt een schril lach zijn gordel los en werpt die de helden voor de voeten. Nu pas ontdekker de helden, dat de gordel bestaat uit 12 gouden schorpioenen, die met de scharen en de staarten aan elkaar vastzaten. Als ze op de vloer worden gesmeten, veranderen de gouden schorpioenen in echte levende dieren, die met opgestoken angel naar de helden toe-kruipt.

Elke held moet met succes een proeve van behendigheid afleggen, anders loopt hij gevaar door een schorpioen gestoken te worden. Als die proef mislukt, gooit de Meester met D6. Bij een 1 of 2 wordt de held gestoken. De steek van een schorpioen is dodelijk, als er tenminste geen magische, geneeskundige drank of een toverformule voorhanden is. Terwijl de helden zich met de gevaarlijke dieren bezighouden en hen plat trappen, verdwijnt Murgol door de deur in de oostelijke muur. Met het hefboom in de noordelijke muur worden de ijzere staven voor het bureau in ruimte 34 weer in de vloer teruggebracht. Nu kunnen de voorwerpen onderzocht worden: het kistje bevat een kleine robijn (waarde 20 dukaten) en een armulet, dat de drager ervan tot dienaar van het kwaad maakt. De rol perkament is onbeschreven.

Een volgende rol wordt in de schuiflade van de ladenkast gevonden. Deze lijkt ook onbeschreven te zijn, maar als beide rollen over elkaar heen worden gelegd en tegen het licht worden gehouden, is de plattegrond van niveau 2 van de ruimte te herkennen, met als teken daar-naast een gouden sceptor met twee gestileerde vleugels van een adelaar aan de ene en een grote knop aan de andere kant. Verder vinden de helden niets van waarde of van belang.

---

**SECTOR C: SPIEGELVALSTRIK**

**Algemene informatie:**
Degene die de deur in de oostelijke kamer van ruimte 35 naar binnen open doet, staat ineens voor een 2 m brede en 3 m diepe greppel, waarvan de bodem overdadig voorzien is van de scherpe punten van ijzeren staven. Achter de groeve is in een spaarzaam verlichte ruimte, het voeteneind van een comfortabele sofa te zien.

**Informatie voor de Meester:**
Degene die over de greppel heen probeert te springen, krijgt nu met de spiegelvalstrik te maken. Precies achter de groeve ligt een licht gedeelde de deuropening af en spiegelt de toeschouwer voor dat zich erachter een ruimte bevindt.

Als de held geluk heeft (een proeve van behendigheid +3 moet worden afgelegd), breekt hij door de spiegelwand heen en krijgt hij D6 strafpunten. Als hij geen geluk heeft stort hij naar beneden en krijgt dan 2 D6 strafpunten. De valstrik kan onschadelijk worden gemaakt door het verontrusten van de zwarte spiegel in ruimte 35.

---

**RUIMTE 36: MURGOLO'S SLAGVERTREK**

**Algemene informatie:**
Een vierkante ruimte van 6 x 6 m. Het vertrek is 3 m hoog en de ingang ligt in het noorden van de westelijke muur. Een kaarsenstandaard die tegen het midden van de oostelijke muur staat, verlicht de ruimte enigszins.

**Speciale informatie:**
Langs de zuidelijke muur staat een comfortabele, zwarte sofa, waarop een kostbaar ijzeren beeldje ligt. In het midden van de oostelijke muur staat een klein altaar van obsidiaan. Ervoor staat een klein afbeelding van jade en erop een kaarsenstaan-
daard. De kamer schijnt leeg te zijn op een klein kastje bij de sofa na.
Midden in de kamer staat Murgol en hij wijst met een grote scepter naar de indringers. Aan de punt is de scepter versierd met twee adelaarsvleugels, de onderkant bestaat uit een dikke knop.

_Informatie voor de Meester_
Murgol is een tovenaar van de 5e graad (MO 13, SH 15, CH 13, BH 12, LK 10, LE 30, ASP 40, MK 30) en vecht natuurlijk alleen met magische wapens. Hij heeft alle voor dit avontuur toege- laten 13 spreuken tot zijn beschikking. Bovendien doet de magische scepter dienst als toverstaff. Daardoor kosten de toverspreuken hem maar de helft van de astraalpunten. Hij kan ook de scepter veranderen in een vlammend zwaard (2D + 2TP). Als hij dat doet, kan hij er natuur-lijk niet mee toveren. Het meningsverschil met Murgol wordt een strijd op leven en dood. Als de helden erin slagen de magiër van de nacht te overwinnen, pakken ze 100 avontuurpunten en vinden ze in zijn kastje een buidel met 20 dukaten en het dagboek van de schurk, waarin hij alles over zijn gruwelzaden en schandelijke plannen heeft opgeschreven. Het algodebeeldje van jade ziet eruit als of het noogal wat geld zou opbrengen, maar het brengt de bezitter ervan slechts ongeluk (de moedscore zakt 1 punt per ronde). De scepter is goed en 30 dukaten waard, maar is als magisch wapen waardeloos, hoewel een tovenaar van de 1e graad hem nog wel als eenvoudig tovertafje zou kunnen gebruiken. De scepter is licht en hol van binnen. Als men de knop eraf trekt, vindt men in het binnenste de perkamentrol van de koning.

[Signature]
**DE MONSTERS**

**DE UIL**

De uil is een relatief veel voorkomende roofvogel, die 's nachts op jonge diertjes, insecten en vogels jaagt. Er zijn verschillende soorten uilen. Het merendeel is tussen de 30 en 70 cm groot. De spanwijde van hun vleugels kan wel 1,2 m bedragen. Hun kleuren verschillen ook nogal. Maar in de meeste gevallen is het verenkleed bruin of zwartbruin gespikkeld. In tegenstelling tot andere vogelsoorten zitten bij de uilen hun ogen in het midden van hun kop en zij kunnen ze 360 graden draaien. Uilen leven bij voorkeur in het bos of in oude of verlaten gebouwen.

Hun gehoor is uitstekend en zij kunnen ook 's nachts goed zien. Uilen zijn zeer behendige vluchters en als zij op een slachtoffer neerduiken hebben ze bijna altijd de kans hem met hun scherpe klauwen en snavel te verwonden.

Veel mensen denken dat uilen intelligent zijn en dat zij de mensentaal kunnen verstaan om zodoende waardevolle informatie aan verdwaalden te kunnen geven.

---

**De scores:**

- Moed: 10
- Levensenergie: 5
- Afweer: 10
- Beveiliging:
  - Wapenrusting: 0
  - Trefpunten: 1D – 1
- Monstercategorie: 3

---

**DE GEDAANTEVERWISSELAAR**

Een gedaanteverwisselaar behoort tot een oud soort wezens, die als men de legenden moet geloven uit een andere wereld stammen. Zoals hun naam al zegt: zij kunnen van gedaante verwisselen en de uiterlijke vorm aannemen van levende wezens, die tussen de 1 m en de 2 m groot zijn. Daar zijn alle menselijke wezens, maar ook middelgrote dieren (zoals wolven of honden) bij inbegrepen. Hun oorspronkelijke verschijning verschilt niet veel met die van een mens. Gedaanteverwisselaars zijn ongeveer 1,80 m lang, slank tot dun en zij hebben een kaal hoofd. Ze hebben grote ogen en zijn bijzonder wreed en verraderlijk. Ze zijn ook heel erg eervol en doen alles om er voor hun soort het beste uit te halen. Andere levende wezens laten hun daarbij volkomen onverschillig en vormen slechts welkomte middelen voor het doel om zichzelf de dominante soort in Avonturië te maken. Het is een geluk, dat er van de gedaanteverwisselaars maar een paar zijn, anders was hun plan misschien wel gelukt.

Omdat gedaanteverwisselaars het gedrag van mensen en dieren zorgvuldig bestuderen voordat zij ze ombrengen, is het heel moeilijk een gedaanteverwisselaar te herkennen als hij niet in zijn oorspronkelijke gedaante is. Een kleine tip om een gedaan-
teverwisselaar te herkennen is misschien het feit dat hij absoluut geen alcohol kan verdragen en niet in staat is om gedurende langere tijd naar muziek te luisteren.
Gedaanteverwisselaars zijn altijd nogal eenzelving, en hoewel ze geen wapens hebben, heel sterk en gevaarlijk. Een ieder die tegen hen vecht, moet 2 punten van zijn aanvalscode aftrekken.

**De scores:**
- Moed: 10
- Levensenergie: 30
- Beveiliging: wapenrusting; als het slachtoffer, anders: 1
- Aanval: 10
- Afweer: 8
- Trefpunten: 1D + 4
- Monsterklasse: 14

---

**De grafpissebed**

De grafpissebed is een zeldzaam, reusachtig familieled van de normale kelderpissebed. Hij woont in vochtige groeven en ruines. Vaak worden ze ook op kerkhoven en in catacombes aangetroffen.
Het dier is 1,50-2,50 m lang en ongeveer 1,20 m groot. Eigenlijk is het een aaseter, maar hij versmaadt ook geen levend voedsel. De grafpissebed heeft een ovaal, afgeplat lichaam, met aan de onderkant een groot aantal sterke poten. In de kleine gedrongen kop zitten sterke griepers en kaken; het lichaam wordt door een zwak pantser beschermd. Grafpissebedden zien er heel dik en sloom uit, maar als het er op aankomt kunnen ze zich met hun vele poten behoorlijk snel uit de voeten maken. Ze zijn niet erg agressief, maar vallen tegenstanders bij voorkeur van achteren aan en beschouwen alles dat kleiner is dan zij, als prooi.

**De scores:**
- Moed: 9
- Levensenergie: 30
- Beveiliging: wapenrusting: 3
- Aanval: 4
- Afweer: 5
- Trefpunten: 1D + 3
- Monsterklasse: 13

---

**De mummie**

Mummies zijn schijndode creaturen die door machtige tovenaars tot leven worden gewekt. Hun verschijning lijkt op een half vergaan lichaam, dat door een bijzondere zalf en met verband wordt geconserveerd. Zij zijn 1,80-2,50 m groot en duiken meestal in de buurt van kerkhoven, catacombes en graven op. Mummies zijn heel sterk en kunnen alleen door magische wapens of toverspreuken overwonnen worden, maar voordien moet iedere held eerst een proeve van moed met succes afleggen, want anders schrikt hij zo van deze afgrĳzelijke grafbewoner dat hij op de vlucht slaat. Er is met normale wapens niets tegen mummies uit te richten; het enige probate middel is open vuur, dat bij een mummie 20 trefpunten veroorzaakt als hij ermee in aanraking komt. Wie door een mummie wordt verwond, loopt het gevaar een infectieziekte te krijgen (10% van de gevallen), die een dodelijke afloop heeft, als er niet een geneeskrachtige drank voorhanden is die de werking tegengaat, of als de ziekte niet door magie kan worden genezen.

**De scores:**
- Moed: 12
- Levensenergie: 35
- Beveiliging: wapenrusting: 2
(Normale wapens geen effect)
- Aanval: 7
- Afweer: 7
- Trefpunten: 1D + 4
- Monsterklasse: 22

---

**De rover**

Rovers zijn normale mensen, die in tegenstelling tot de meesten van hun tijdgenoten, hun brood niet op een eerlijke manier verdienen, maar zich verrijken door overvallen en bedriegerijen.
Normaal wonen ze in weinig toegankelijke gebieden als bogen en gebergten om van hardnekkige achtervolgingen verschoond te blijven, maar toch zijn hun schuilplaatsen zelden ver van de bewoonde wereld.

Men kan ze ook als het eenvoudig familielid van de dief beschouwen, die meestal met hordes tegelijk, de steden van Avonturië onveilig maken. Rovers vallen op door hun onverzorgd uiterlijk, hun haarden en hun kapotte, vieze kleren. Ze zijn slechts zelden zwaar bewapend of van wapenrusting voorzien, omdat ze voor alles snel en beweeglijk moeten zijn. Meestal dragen ze gewone kleren, bijna nooit gewatteerde wapenrookjes. Hun levenswapens zijn: dolken, korte zwaarden, sabels, werpbijlen, zwaarden en pijl en boog.

Hun scores zijn gelijk aan die van een mens met dezelfde hoeveelheid ervaring, hun levensenergie bedraagt ook 30, de basisscores AV en AW zijn eveneens 10 en 8.

DE REUZENAMOEBE

Een zelden voorkomend monster, dat men slechts in vochtige holen, ruïnes en graven aantreft. De reuzenamoeba is een ver familieled van de eenzellige amoeba en ziet eruit als een grote, maximaal 3 m metende klomp protoplasma, die evenwel van een verbazingwekkende stevigheid is.

De reuzenamoeba heeft schijfvoeten, waarmee hij zich langzaam vloeiend voortbeweegt. Hij kan ook door hele smalle kieren. Omdat hij relatief maar heel langzaam vooruitkomt, is hij voortdurend op zoek naar voedsel, dat hij in welke organische vorm dan ook, tot zich neemt. Vaak zijn ook anorganische voorwerpen in zijn doorschijnende lichaam te zien, zoals wapens of waardevolle voorwerpen. Met slagwapens is tegen de amoeba niets uit te richten, steekwapens worden gehalteerd in strafpunten en alleen houwwapens leveren volle trefpunten op. Ook met vuur kan men zo'n monster weleens overmeesteren. Een fakkels veroorzaakt 2D strafpunten en noodzaakt de reuzenamoeba tot de aftocht. Het is gevaarlijk om dit monster aan te raken, omdat hij een soort vocht afscheidt, dat 1D +3 trefpunten veroorzaakt.

De scores:
Moed: 7
Levensenergie: 40
Beveiliging:
Wapenrusting: 0
Trefpunten: 1D + 3
Monsterklasse: 15

SKELETTEN

Skeletten zijn door magie tot leven gebrachte creaturen, die bestaan uit beenderen van mensen. Net als zombies en mummies worden zij door een machtige tovenaar (minstens 3e graad) tot leven gewekt en zij zijn daarna in zijn macht. Als de toverkracht, die hen in leven houdt, wegzakt, worden zij tot stof.

Skeletten komen in eerste instantie voor in de nabijheid van graven. Zij hebben vaak klaren aan of dragen een wapenrusting, op de manier hun ware aard te verbergen. Scherpe houw- en steekwapens veroorzaken slechts halve strafpunten, maar met zware slagwapens (bijv. een strijdbijl) kan men ze aardig te grazen nemen. Niet alle toverformules werken tegen skeletten; met een para-
lu-paralijn of een horribus pokkepijn valt niets te beginnen, terwijl een fulminicus donderzwijn maar halve strafpunten teweegbrengt. De skeletten op hun beurt zijn meestal met zwaarden en schilden bewapend. Het gaat meestal om menselijke skeletten, omdat deze vrij gemakkelijk tot leven te wekken zijn.

De scores:
Moed: 12
Levensenergie: 10
Beveiliging:
Wapenrusting: 0-6
Trefpunten: 1D + 3
Monsterklasse: 7
**DE WATERSPUWER**


**De scores:**
- Moed: 11
- Levensenergie: 40
- Beveiliging: wapenrusting: 3
- Trefpunten: $2 \times 1D + 3$
- Monsterklasse: 25

**DE WEERWOLF**

Weerwolven, ook wel lykantropen genaamd, zijn heel bekend. Lykantropie is een ziekte, waar mensen door een lykantroop zijn gebeten, aan lijden. Degene die door een weerwolf is gebeten, verandert zelf bij volle maan in een weerwolf en neemt ook de kenmerken van een wolf aan: snelheid, een kracht gebit en wildeugd. De weerwolf blijft een menselijke gedaante houden, maar valt wel op door de sterke haargroei en een verandering van de schedel. Weerwolven kunnen overwinnen worden door zilveren of magische wapens. Ze zijn ook niet immuun voor toverformules. Weerwolven zijn tamelijk intelligent, maar geheel meedogenloos. Tegen de beet van een weerwolf helpt alleen een magische, geneeskrachtige drank; de toverformule *balsamisalabond* geneest wel de wond, maar kan het proces van gedaanteverwisseling niet tegenhouden.

**De scores:**
- Moed: 12
- Levensvreugde: 35
- Beveiliging: wapenrusting: 2
- Trefpunten: $1D + 2$
- Monsterklasse: 16

**DE WOLF**

Wolven zijn in avontuurië een veelvoorkomende diersoort. Vooral in de wouden van het noorden en het oosten worden ze vaak in groten getale aangetroffen. De kleur van hun vacht past zich aan de omgeving aan. Zij zijn 1-1,50 m lang en tot ± 60 kg zwaar. Als de roedel op jacht is, kunnen ze hun prooi urenlang achtervolgen. Wolven vallen aan met hun scherpe tanden en kunnen daarmee aanzienlijk letsels veroorzaken. In het voorjaar liggen er 4-6 welpjes in een nest, dat door de ouders hardnekkig wordt verdedigd.

**De scores:**
- Moed: 9
- Levensvreugde: 15
- Beveiliging: wapenrusting: 1
- Trefpunten: $1D + 1$
- Monsterklasse: 6
DE ZOMBIE

Zombies zijn net als mommies en skeletten zoge-
genaamde schijndoden. Zij moeten door een tove-
naar tot leven worden gewekt. Hun uiterlijk va-
rieert. Als het om een pasgestorvene gaat, zien ze
er bijna als een normaal mens uit, alleen zijn zij
bijzonder bleek. Gaat het om een al langer geleden
gestorven persoon, dan zien ze er uit als geraamte
met pezen. Zombies gebruiken geen wapens; ze
hebben genoeg aan hun blote handen. Van ver-
wondingen hebben ze weinig last, omdat hun
‘motor’ moet worden uitgeschakeld. Dat betekent
dat men ze letterlijk aan moetjes moet hakken om
ze tot stoppen te dwingen; ze kunnen ook door
toverformules worden uitgeschakeld. Hierbij be-
wijzen fulminictus-donderzwijn en paralii-paralijn
goede diensten. Strafpunten die door wapens
 tegen hen zijn veroorzaakt, moeten gehalveerd
worden. Zij verliezen in ieder geval 1 punt levens-
energie per spelronde tot zij door de controlerende
magiër opnieuw worden geactiveerd. Een zombie
can derhalve maximaal 20 spelrondes inzetbaar
blijven.

De scores:
Moed: 12  Aanval: 8
Levensenergie: 20  Afweer: 6
Beveiliging
wapenrusting: 1  Trefpunten: 1D + 1
Monsterklasse: 10

DE VLEERMUIS

De vleermuis is een klein, tot vliegen in staat,
zoogdier met grote oren en leercachtige vleugels.
Typisch voor de vleermuis is het vermogen om
door een radarsysteem van tonen die binnen het
bereik van de ultrasonore geluidsgolven zijn, hin-
dernissen te ontwijken.

Vleermuizen zijn nachtdieren en zijn bang voor
licht en vuur. Zij jagen 's nachts op insecten en
keren bij het grijze ochtendlicht weer terug naar
hun slaapplaatsen, die zich vaak in oude muren of
holen bevinden. Daar hangen ze met hun kop naar
beneden onder de zoldering en slapen de hele dag
door. Vleermuizen komen voor in zwermen van
enkele duizenden en zeker een paar honderd.

De normale vleermuis (spanwijdte ongeveer 30
cm) is voor de mens ongevaarlijk, maar de reuzen-
of vampiervleermuizen zijn echte blauwdruikers met
een spanwijdte tot 1 m en kunnen door hun beet
vreselijke wonden veroorzaken, niet in het minst
vanwege de ziektes die ze kunnen overbrengen.

Bijzondere gevechtsregels:
Voor vleermuizen zijn bijzondere gevechtsregels
van toepassing. Omdat deze dieren met hun gebit
niet door zware kledij noch door wapenuitrus-
tingen kunnen komen, richten zij hun bellet on-
op de onbeschermde lichaamsdelen van hun slacht-
offers. Als de beet van een vleermuis succes heeft
(ÁV succesvol. AW van het slachtoffer mis) wor-
den de SP meteen van de LE van het slachtoffer
afgetrokken. Zijn uitrustning biedt geen voldoende
bescherming tegen de beten van het dier. De straf-
punten worden niet gedubbeld; ze zijn vastgesteld.

De scores van de vleermuis/reusenvleermuis:
Moed: 5/10  Aanval: 5/7
Levensenergie: 2/5  Afweer: 0/0
Beveiliging
wapenrusting: 0/0  Strafpunten: 1/2
Monsterklasse: 1/3

DE RAT

Ratten zijn sterk verbrede knaagdieren en een
plag in grote delen van Avonturië. Er zijn ver-
schillende soorten, maar de meest verbrede is de
gewone rat. Zij worden tussen de 20 en 30 cm lang
en de kleur van hun vacht is zwart, grijsbruin en
soms wit. Ratten zijn alleseters, graven bij voor-
keur gaten en gangen en kunnen zich zonder moe-
te door materiaal als hout en zandsteen heenbijten. Ratten zijn bijna nooit in hun eentje, maar leven in roedels, die vaak duizenden dieren bevatten, maar die ook groter of kleiner kunnen zijn. Wie door een rat wordt gebeten kan een infectieziekte op-
lopen. De kans daarop bedraagt 10%.
Bijzonder grote ratten zijn de ongeveer 50 cm
groot wordende wolfsratten, die net als hun klei-
nere familieleden het liefst in ruines, kerkhoven en holen wonen. Hun beet is gevaarlijker en ook zij brengen ziektes over.

Bijzondere gevechtsregels:
Voor ratten gelden bijzondere gevechtsregels. Omdat deze dieren met hun gebit niet door zware kledij noch door wapenuitrusting kunnen ko-
men, richten zij hun beten alleen op de onbe-
schermd de lichaamselecten van hun slachtoffer. Als de beet van een rat succes heeft (AV succesvol, AW van het slachtoffer mis) worden de SP meteen van de LE van het slachtoffer afgetrokken. Zijn uitrusting biedt geen voldoende bescherming tegen de beten van het dier. De strafpunten worden niet gedubbeld; zij zijn vastgesteld.

De scores van de rat/wolfsrat:
Moed: 10/11         Aanval: 5/7
Levensenergie: 3/5   Afweer: 0/0
Beveiliging
wapenrusting: 0/0    Strafpunten: 2/3
                     Monsterklasse: 2/4
LIJST VAN TOVERFORMULES

VOOR ELFEN EN TOVENAARS

I BALSAMSALABOND – heel, wond!

II FLIM-FLAM-FLUISTER –
licht in het duister!

III FORAMIS-FORAMEUR –
open u, poort en deur!

IV ARMAKRODILT – bescherming en schild!

V VISIBILI-VANITAAR –
toverkracht, maak mij onzichtbaar!

VI FULMINICTUS-DONDERZWIJN –
laat mijn zwaard het beste zijn!

VII BANBALADIK – je vriend ben ik!

ALLEEN VOOR TOVENAARS

VIII CLAUDIBUS-CLAVISTIBOORT –
wees gesloten, deur en poort!

IX PARALU-PARALIJN –
je zult verstijfd van schrik zijn!

X HÖRRIPHOBUS-POKKEPILJN –
pas toch op voor magere Hein!

XI ZACHT-LACHT-MONSTERMACHT –
sla erop met al je kracht!

XII SENSIAR, WAAR EN KLAAR –
je gevoelens worden openbaar!

XIII SALANDER-MOETANDER –
wees een ander!
Voor dit avontuur heeft u ook de keuze uit drie pakketten met uitrusting. Iedere held mag er maar een kiezen. De prijzen: nr. 1: 22 zilverstukken; nr. 2: 14 zilverstukken; nr. 3: 14 zilverstukken.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pakket 1</th>
<th>Pakket 2</th>
<th>Pakket 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>leren ransel</td>
<td>leren rugzak</td>
<td>leren rugzak</td>
</tr>
<tr>
<td>olielamp</td>
<td>touwladder (5 m)</td>
<td>deken</td>
</tr>
<tr>
<td>vuursteen en staal</td>
<td>4 pechfakkels (1 brandt</td>
<td>touw, 10 m</td>
</tr>
<tr>
<td>tondelooos</td>
<td>6 spelronden)</td>
<td>waterzak (1 l water)</td>
</tr>
<tr>
<td>touw (10 m)</td>
<td>lankenzak</td>
<td>breekijzer</td>
</tr>
<tr>
<td>hamer</td>
<td>vuursteen en staal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>10 klimhaken</td>
<td>tondelooos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>deken</td>
<td>staaf, 2 m</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
## Wapentabellen

### Handwapens

<table>
<thead>
<tr>
<th>TP</th>
<th>gewicht</th>
<th>prijs</th>
<th>AT</th>
<th>AW</th>
<th>breuk-factor</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Mes</td>
<td>1D</td>
<td>10</td>
<td>5</td>
<td>0</td>
<td>-5</td>
</tr>
<tr>
<td>Dolk</td>
<td>1D + 1</td>
<td>20</td>
<td>20</td>
<td>0</td>
<td>-4</td>
</tr>
<tr>
<td>Zware dolk</td>
<td>1D + 2</td>
<td>35</td>
<td>30</td>
<td>0</td>
<td>-2</td>
</tr>
<tr>
<td>Kort zwaard</td>
<td>1D + 2</td>
<td>60</td>
<td>40</td>
<td>0</td>
<td>-2</td>
</tr>
<tr>
<td>Knuppel</td>
<td>1D + 2</td>
<td>80</td>
<td>5</td>
<td>1</td>
<td>-3</td>
</tr>
<tr>
<td>Werpbijl</td>
<td>1D + 3</td>
<td>60</td>
<td>45</td>
<td>0</td>
<td>-4</td>
</tr>
<tr>
<td>Sabel</td>
<td>1D + 3</td>
<td>60</td>
<td>60</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Groot mes</td>
<td>1D + 3</td>
<td>70</td>
<td>45</td>
<td>0</td>
<td>-1</td>
</tr>
<tr>
<td>Zwaard</td>
<td>1D + 4</td>
<td>80</td>
<td>80</td>
<td>0</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Strijdbijl</td>
<td>1D + 4</td>
<td>120</td>
<td>90</td>
<td>0</td>
<td>-3</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Tweehandswapens

(mogen niet gelijkvrij met een schild worden gebruikt)

<table>
<thead>
<tr>
<th>TP</th>
<th>gewicht</th>
<th>prijs</th>
<th>AV</th>
<th>AW</th>
<th>breuk-factor</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Bastlaard</td>
<td>1D + 5</td>
<td>140</td>
<td>100</td>
<td>-2</td>
<td>-3</td>
</tr>
<tr>
<td>Zwaard</td>
<td>1D + 6</td>
<td>160</td>
<td>130</td>
<td>-3</td>
<td>-4</td>
</tr>
<tr>
<td>Tweehandszwaard</td>
<td>1D + 6</td>
<td>150</td>
<td>100</td>
<td>-3</td>
<td>-5</td>
</tr>
<tr>
<td>Strijhammer</td>
<td>1D + 6</td>
<td>150</td>
<td>180</td>
<td>-4</td>
<td>-6</td>
</tr>
<tr>
<td>Barbarenstrijdbijl</td>
<td>2D + 2</td>
<td>150</td>
<td>180</td>
<td>-4</td>
<td>-6</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Nieuwe wapens (voor dit avontuur)

<table>
<thead>
<tr>
<th>TP</th>
<th>gewicht</th>
<th>prijs</th>
<th>AT</th>
<th>AW</th>
<th>breuk-factor</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Zweep</td>
<td>1D</td>
<td>70</td>
<td>30</td>
<td>0</td>
<td>-6</td>
</tr>
<tr>
<td>Knots</td>
<td>1D + 2</td>
<td>100</td>
<td>20</td>
<td>0</td>
<td>-3</td>
</tr>
<tr>
<td>Goedendag</td>
<td>1D + 5</td>
<td>150</td>
<td>150</td>
<td>-1</td>
<td>-5</td>
</tr>
<tr>
<td>Hellebaard</td>
<td>1D + 5</td>
<td>150</td>
<td>75</td>
<td>-2</td>
<td>-4</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Werpp-en schietwapens

<table>
<thead>
<tr>
<th>TP</th>
<th>gewicht</th>
<th>prijs</th>
<th>reikwijdte</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Dolk</td>
<td>1D + 1</td>
<td>20</td>
<td>20 m</td>
</tr>
<tr>
<td>Speer</td>
<td>1D + 2</td>
<td>60</td>
<td>15 m</td>
</tr>
<tr>
<td>Werpbijl</td>
<td>1D + 2</td>
<td>60</td>
<td>15 m</td>
</tr>
<tr>
<td>Korte boog</td>
<td>1D + 3</td>
<td>30</td>
<td>40 m</td>
</tr>
<tr>
<td>Lange boog</td>
<td>1D + 4</td>
<td>200</td>
<td>20 m</td>
</tr>
<tr>
<td>Krulboog</td>
<td>1D + 4</td>
<td>200</td>
<td>125 m</td>
</tr>
<tr>
<td>20 pijlen in koker</td>
<td>50</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>20 pijlen voor kruiskog</td>
<td>80</td>
<td>4</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

## LIJST VAN AFKORTINGEN

'Het Oog des Meesters' - een nieuwe spelsensatie


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 van het Zwarte Oog - de speelleider - weet welke avonturen en gevaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunnen bedwingen, hun doel zullen bereiken, hangt af van hun eigen inventiviteit, van hun moed, 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'


Koning Casimir van Nosria verkeert in grote moeilijkheden. Zijn broer Wendolyn, heer van Kasteel Andergast, is verdwenen met het oude perkament, dat de koning zijn koningsrechten toekent. Dat bewijs van zijn erfrechten moet teruggevonden worden, voor de belangrijke ceremonie die het lot van de koning en zijn rijk bepaalt. Daarvoor heeft de koning u nodig, moedige spelers van 'Het Oog des Meesters'. Ga op weg naar Andergast en overwin de verschrikkingen van Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is. Wie voortdurend op zijn hoede is, vindt aan het einde van zijn weg roem en rijkdom!

Het woud, waaruit geen terugkeer mogelijk is, is een groepsavontuur, te spelen door de Meester en 3 tot 6 medespelers. Dit boek bevat alle informatie, die men nodig heeft om als Meester een groep spelers door een fantastisch avontuur te leiden. Hoe u Meester wordt, kunt u lezen in het Basisspel, waarin u alle spelregels van 'Het Oog des Meesters' en andere belangrijke informatie kunt vinden. Met het Basisspel kunt u alle avonturen van 'Het Oog des Meesters' spelen, het vormt de basis van alles.