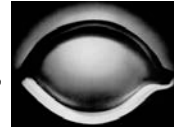


Het Oog des Meesters



Een oude vriend (Spelershulp # 5)

Het is volledig overgelaten aan de spelleider wanneer je deze ontmoeting laat plaatsvinden, zolang ze maar plaatsvindt in de late namiddag of de vroege avond. Indien de helden nog wat aankopen wensen te doen in Havena is het nu het meest geschikte moment.

Als ze meegaan met een vertegenwoordiger van een herberg kan je deze gebeurtenis laten plaatsvinden op weg daar naar toe of zelfs in de herberg. Als een alternatief kan Josef ook net over de marktplaats wandelen tijdens het incident met de cultisten en de helden zelf herkennen en begroeten.

Terwijl de helden de straten van Havena doorkruisen lopen ze tegen een oude bekende aan, Josef Kwartijn, een schipper die één der helden nog kent uit een verleden voor het Pad van Avontuur.



Josef Kwartijn, schipper (Graad 2)

| | |
|---------------|--|
| MO: 10 | AV: 11 |
| SL: 11 | AW: 08 |
| CH: 14 | TP: 1d6 +3 (entermes, AW -1), 1d +4 (Kruisboog) |
| BE: 12 | LE: 14 |
| LK: 12 | BW: 1 (gewone kledij) |
| WN: 11 | 3 (lederen kuras, nooit gedragen in de stad) |
| MK: 11 | Mb: 6 |

| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|----------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Entermes | 1d +3 | 70 | 45 | 0 | - 1 | 3 |

| Wapen | trefpunten | gewicht | prijs | reikwijdte |
|------------------------------|------------|---------|-------|------------|
| Kruisboog | 1D + 4 | 200 | 125 | 120 meter |
| 20 pijlen voor een kruisboog | ----- | 80 | 30 | ----- |

Kruisboog

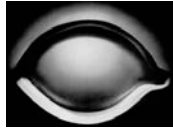
| Afstand | Zeer klein | Klein | Middelgroot | Groot | Zeer groot |
|---------------|------------|-------|-------------|-------|------------|
| Zeer dichtbij | BE +1 | BE +0 | BE -1 | BE -2 | BE -3 |
| Dichtbij | BE +2 | BE +1 | BE +0 | BE -1 | BE -2 |
| Middelver | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE +0 | BE -1 |
| Ver | BE +6 | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE +0 |
| Zeer ver | BE +8 | BE +6 | BE +4 | BE +2 | BE +1 |

1

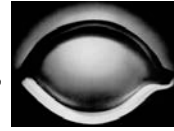
Een ODM (1ste editie) Fantasie rollenspel avontuur

Origineel verhaal geschreven door Phil Gallagher, Jim Bambra en Graeme Davis voor Warhammer 1st edition.

Vertaald en herschreven voor ODM 1^{ste} editie door Rodlofo.



Het Oog des Meesters



Wolmar en Gilda, schippers (Graad 1)

| | |
|---------------|--|
| MO: 11 | AV: 10 |
| SL: 11 | AW: 08 |
| CH: 11 | TP: 1d6 +0 (mes), 1d6 +3 (handbijl) |
| BE: 11 | LE: 12 |
| LK: 11 | BW: 1 (gewone kledij) |
| WN: 11 | |
| MK: 11 | Mb: 6 |

| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|-----------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Mes | 1d +0 | 10 | 5 | 0 | -5 | 5 |
| Handbijl* | 1d +3 | 60 | 45 | 0 | -4 | 4 |

“Roeispaan! Wat een verrassing! Ik ben het, Josef” Alsof je deze verschijning niet zou herkennen... Josef is een kleine maar zeer stevig gebouwde man met een reusachtige dwergachtige baard en een bijhorende imposante snor. De schipper komt op de helden toegestapt. ‘Roeispaan’ is de bijnaam die Josef ooit gaf aan de held die hij hier weer herkent van vroeger.

Spelershulp #5: Josef Kwartijn

Eindelijk een vriendelijk gelaat; Je zou je nooit kunnen vergissen in deze lange baard en de bierbuik die hij daarmee poogt te verbergen. Het is je oude vriend Josef Kwartijn. Je kent hem reeds je halve leven en hebt samen met hem vele vrolijke uren doorgebracht in de vele tavernes langs de Grote Rivier in je leven voor het Pad van Avontuur.

Josef heeft een geweldige weerstand tegen alcohol, groter nog dan die van de meeste Dwergen, en hij heeft een aangeboren talent om steeds de beste herbergen te vinden, waar hij met zijn rivieraak ook naartoe reist. Zijn boot is een middengrote rivieraak genaamd de ‘Berebelli.’ Deze boot is ook een thuis voor Josef’s bemanning Wolmar en Gilda, en hun babydochter Elsa.

Het echtpaar werkt reeds twee jaar voor Josef en de drie schieten goed op met elkaar. Ze zijn zeer vriendelijk en uitermate loyaal aan Josef die hen opviste uit de rivier toen hun boot tot zinken was gebracht na te zijn geplunderd door rivierpiraten.

De held is eveneens verrast en begroet zijn of haar oude vriend hartstochtelijk. Hier is de ideale man om hen rond te leiden in deze grote stad.

Indien de helden niet met Josef wensen mee te gaan zal de spelmeester iets anders moeten verzinnen om hen aan een betalende job te helpen en hen naar Elenvina te transporteren – waar Josef toevallig ook naartoe gaat om de Schapenkermis (Spelershulp #6) bij te wonen.

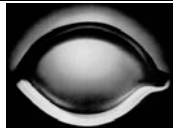
Een avondje uit

Josef reist reeds meer dan 20 jaren op de Grote Rivier tussen Ferdok en Havena en kent de rivier op zijn duimpje. Hij is zeer verheugd een oude vriend te ontmoeten en stelt voor om onmiddellijk een herberg te bezoeken om dit gelukkige toeval te vieren. Een fles wijn of twee zou voldoende moeten zijn. Indien iemand opmerkt dat dat niet veel is ovoor zoveel personen zegt hij met een kwinkslag: “per persoon, natuurlijk...” Josef neemt zijn vriend bij de arm en neemt deze op sleeptouw naar de dokken. Hij is erg benieuwd naar wat de held zo al heeft uitgericht sinds hij of zij hem verliet. Als ze hem vragen naar het vreemde gedrag van de twee mannen op de marktplaats heft hij zijn brede schouders en zegt: “Zoals je vast nog wel weet hebben we een gezegde op de rivier, stadsmensen zijn vreemde vogels, en dat is normaal als je je leven doorbrengt tussen stenen muren.”

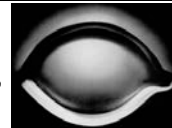
Nieuws uit de streek

Josef heeft de volgende geruchten die hij met de helden kan delen tussen pot en pint (je kan ook de voorgaande geruchten en nieuwtjes opnieuw gebruiken om hen wat meer authenticiteit te geven, maar vergeet niet gerucht # 7 aan te passen aan dat van Franz Steinhäger.):

“Edelmannen staan voor het grootste deel boven de wet. Tenzij er een onweerlegbaar bewijs is tegen hun misdaad komen dezen zelfs nooit voor een rechtbank; een paar welgeplaatste gouden dukaten zijn vaak voldoende om eender welke aanklacht ongeldig te laten verklaren. De meeste armen hebben het



Het Oog des Meesters



niet zo makkelijk, ook hun aanklachten zien zelden het licht van een rechtbank, ze kwijnen weg in een donkere kerker of moeten jaren dwangarbeid verrichten. Vaak is het zelfs zo dat een arme man opdraait voor een misdaad gepleegd door een edelman die zichzelf heeft vrijgekocht. Het is het vaakste de middenstand of mensen zoals jullie die het pad van Avontuur bewandelen die voor een rechter mogen verschijnen om dan zoveel mogelijk onopgeloste zaken opgespeld te krijgen, zodat er weer maar eens een moord, diefstal, of brandstichting te boek staat als opgelost.”

NOTA: *Josef weet hier zeer goed wat hij zegt, hij heeft het vaak genoeg zien gebeuren.*

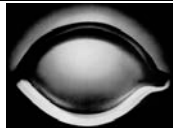
“Alle edelmannen zijn gek in hun hoofd, ze zijn het slachtoffer van generaties inteelt en een totaal gebrek aan besef van de werkelijke toestand van het Middenrijk.”

“Er zijn vreemde dingen aan het gebeuren in de universiteiten en magische colleges. Ze zitten vol met samenzwerende groeperingen en zwarte magiërs die zich bezig houden met dingen die ze beter met rust zouden laten.”

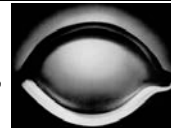
“Mannen in lange donkere pijen wandelen s’ nachts door de kloostergangen van de twaalfgoden tempels. Ze worden daarbij begeleid door vreemde gezangen en onwereldse muziek...”

NOTA: *Josef verzint deze sterke verhalen ter plekke omdat ze naar zijn denken de helden zouden kunnen interesseren.*





Het Oog des Meesters



De Bootsman herberg (Spelershulp # 6)

Josef leidt de helden langs de dokken en de vele mondingen van de Grote Rivier, over verscheidene bruggen en langs vele tavernes. De helden kunnen zien hoe heel veel vaartuigen van allerlei slag - van kleine roeiboten tot grotere zeilschepen aan de steigers van de verschillende dokken liggen aangemeerd.

De bootsman [Klasse 3 taverne]

De Bootsman taverne is slechts één van de vele gelijkaardige klasse 3 herbergen langs de vele dokken van Havena. Dit soort drankgelegenheden zijn geen echt ideale verblijfplaats omdat er met grote regelmaat vechtpartijen uitbreken. Toch is de Bootsman een gezellige en uitnodigende plaats, alhoewel ze er een beetje vervallen uit ziet. Deze taverne is een klasse 3, maar kan zeer snel afglijden naar een klasse 5.



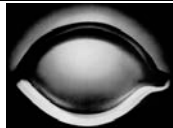
In de gelagzaal zitten enkele schippers en zeemannen. De atmosfeer is vriendelijk en het voedsel en de drank zijn redelijk geprijsd en van goede kwaliteit. Josef besteld zoveel flessen wijn al er helden zijn en natuurlijk vergeet hij zichzelf niet. Hij is duidelijk in een feestelijke stemming en vindt snel een ronde tafel waar ze met z'n allen kunnen zitten.

Niemand van de aanwezigen besteedt veel aandacht aan de helden en de vroege avondurrtjes vliegen voorbij met een braspartij en goede maaltijd (die Josef betaald) en de helden moeten een lichaamskracht proef afleggen verzwakt met +4 vanwege de alcohol in hun bloed. Indien deze faalt verliezen ze 2 punten Aanval en Afweer en 4 punten Behendigheid. Niet dat dit de feestvreugde stoort, integendeel.

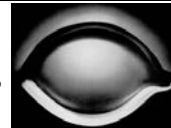
NOTA: Indien een held zonder enige opgaaf van gegronde reden verklaart geen alcohol te drinken, geef deze triestige figuur dan een permanente -4 op alle sociale omgang (charisma proeven) met lieden zoals Josef en de andere bezoekers van de taverne en maak deze held tot de meest geschikte figuur om gepest te worden door dronken personen.

Het is niet zo dat we het drinken van alcohol wensen aan te moedigen, integendeel, maar in een fantasiespel geldt het als een onderdeel van het leven dat helden en andere personages hun leven wat meer kleur geven door het nuttigen van alcohol. Geitenmelkdrinkers zijn zelden welkom in drankgelegenheden en worden door anderen gemeden als de pest vanwege hun 'te gezonde' uitstraling.

Josef zal nog enkele (bovenstaande) geruchten verspreiden en/of bevestigen en tussen pot en pint aan de helden mededelen dat hij eigenlijk (aantal helden) personeel zoekt aan te werven om hem te helpen op een transporttocht naar Elenvina waar hij wijn gaat leveren en wol oppikken; om daarna weer terug te keren naar Havena.



Het Oog des Meesters



De job betaald goed (hij bied 10 daalders per dag aan) en bovendien zijn alle voedsel en drank onderwege op zijn kosten. En...oh, ja, hij is van plan enkele dagen in Elenvina te blijven rondhangen om het jaarlijkse schapenfeest te bezoeken, een kermis en veemarkt waar vele Avonturiërs van allerlei pluimage op af komen. Hij haalt een verfromfraaid document boven dat hij duidelijk van een aanplakplaats heeft meegenomen en toont deze aan de helden. Geef de spelers Spelershulp #6.

Spelershulp #6: De schapenkermis



De stadsraad en de burgers van Elenvina

Kondigen de grote opening aan van de jaarlijkse

Schapenkermis

die naar jaarlijkse gewoonte zal doorgaan tijdens de vierde week van de lente.
Deze kermis zal 3 dagen duren en plaatsvinden gedurende de uren met daglicht.

**Er zal met de toelating van zijne excellentie Graaf Willem von Sanopetheim
een groot tornooi worden gehouden met de deelname van ridders
behorende tot de edele huizen van
zijne excellentie Graaf Willem von Sanopetheim**

en zijne doorluchtige hoogheid Groothertog Leopold von Bildhoven

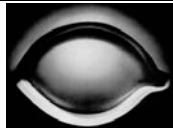
Dit in het gezelschap van onze veemarkten en handelsbeurzen,
en met deelname aan de schapenkermis van de grootste kermisartiesten van Albemia.



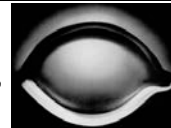
Josef wil wel de volgende ochtend vertrekken naar Kyndoch, waar hij zijn lading wijn moet oppikken, en bied de helden dan ook een kajuit aan op zijn boot voor deze nacht.

De man in het zwart

Op een bepaald moment, terwijl de helden nog een gezellige babbel en wat vrolijk gedrag ten toon spreiden vliegt plots de deur van de taverne open en in de deuropening, afgetekend tegen de maan in zijn rug staat een grote en struise man met een arendsneus en een katachtige manier van stappen. In tegenspraak met de geldende regels van de taverne draagt hij een breed zwaard en een dolk bengelt aan zijn lederen riem. Alles aan deze man ademt gevaar uit. Hij is volledig in het zwart gekleed en ook zijn uitrusting is van zwart leder. Het lidteken over zijn dode linkeroog geeft hem een zeer intimiderend uiterlijk. De hele gelagzaal valt plots stil en er is nog enkel een angstig gemompel te horen als de man naar de bar stapt. Hij krijgt een fles brandewijn (van veel betere kwaliteit dan die van de helden) die hij betaald met een in het licht van de gelagzaal blinkende zilveren daalder die hij in de spuugbak mikt en neemt de fles mee naar een tafel in de hoek waar een breedgeschouderde en steviggebouwde zeeman zit. Hij stapt op de man toe en staart hem even aan. De zeeman weet niet hoe snel hij moet weggomen. De man gaat zitten, legt zijn voeten op de tafel en trekt zijn fles brandewijn open. Hij drinkt rechtstreeks van de fles. Na enige tijd begint de ongezellige spanning wat af te nemen en begint de gelagzaal weer tot leven te komen. Niemand komt echter binnen het bereik van de stilzwijgende man in het zwart. Deze man is Max Ernst, een huurling zonder geweten die zijn diensten verhuurt aan iedereen die hem betalen wil. Wanneer een held met Ernst gaat praten (een Moedproef +5) krijgt hij of zij slechts een ijzige blik als antwoord.



Het Oog des Meesters



Max Ernst – meedogenloze huurmoordenaar (Graad 10)



Ernst heeft een welverdiende reputatie in Havena's dokken als een erg gevaarlijke man die je beter niets in de weg legt. Hij ziet er niet alleen gemeen uit, hij is het ook. Bovendien geniet hij van de pijn die hij bij zijn slachtoffers veroorzaakt. Hij draagt nooit iets anders dan zwarte kleren en spreekt zelden. Als hij iets zegt is het zelden zonder één of andere belediging. Degenen die hem kennen blijven uit zijn buurt. Josef kent de reputatie van Max Ernst en beschrijft hem als: "een meedogenloze moordenaar..."

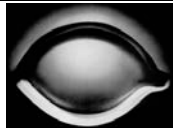
Voor de spelleider: Ernst is hier om de helden ervan te weerhouden de edelmannen (zie onderaan-) lastig te vallen. Dit levert hem niet alleen een mooie geldsom op, maar bevestigt zijn reputatie. Hij is er niet op uit de helden te doden, maar zal genieten van de pijn die hij veroorzaakt. Hij heeft vroeger gehoord over eerlijke gevechten en besloot al gauw dat hij zich dar niet wenste mee bezig te houden. Geen truk is te listig, geen slag of stoot is te laag bij de grond; het is de veroorzaakte pijn die telt...

MO: 14 **AV:** 15
SL: 11 **AW:** 12
CH: 08 **TP:** 1d6 +2 (zware dolk), 1d6 +4 (zwaard)
BE: 13 **LE:** 51
LK: 14 **BW:** 1 (gewone kledij)
WN: 11 3 (lederen kuras)
MK: 23 **Mb:** 7

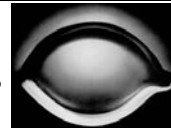
| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|------------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Zware dolk | 1d +2 | 35 | 30 | 0 | - 2 | 3 |
| Zwaard | 1d +4 | 80 | 80 | 0 | 0 | 2 |

Hoera voor de adelstand

Vandaag is Max's geluksdag; een paar jonge en zeer dronken edelmannen zijn op een kroegentocht om wat 'grappen' uit te halen met het gepeupel en kiezen natuurlijk 'de Bootsman' uit om de gezellige sfeer aldaar te verzieken. Ze zijn vergezeld van vier bekwame lijfwachten die er uit zien alsof ze slechts één evolutionaire stap verwijderd zijn van de gorilla. De twee hebben 'hun' lijfwachten echter ook al gedwongen grote hoeveelheden alcohol te drinken en de vechtersbazen zijn niet meer op hun beste kunnen – alhoewel ze de helden best nog aan kunnen. De twee jonge edelmannen kennen de reputatie van Max Ernst en zien hem al gauw zitten in zijn hoek. Ze besluiten om hem op te zetten tegen enkele 'ongewenste zwervers' of beter gezegd.. onze helden. "Jongens, jongens, jongens, Cedric, ik zeg je, wat een flauwe bedoening is dit hier..." Zegt een der edelen met een hoge stem en een nauwelijks verborgen aristocratische arrogantie. Hij wandelt met een dronken pas naar de bar en werpt een dukaat op de toog. "Waard... twee van je beste dranken, graag." Dan waggelt hij terug naar zijn vriend Cedric, die de lijfwachten enkele matrozen aan een tafel naast deze van onze helden heeft laten 'verwijderen.' De jonge man begroet hem met de gevleugelde woorden: "Jean-Benjamin, ik heb al wat gepeupel laten wegruimen zodat we eventjes kunnen uitrusten terwijl we wachten op de hoognodige dienstverlening in dit krot."



Het Oog des Meesters



Cedric en Jean-Benjamin – dronken edelmannen (Graad 1)

| | |
|---------------|------------------------------|
| MO: 11 | AV: 10 |
| SL: 10 | AW: 08 |
| CH: 10 | TP: 1d6 +3 (Rapier) |
| BE: 11 | LE: 12 |
| LK: 10 | BW: 1 (gewone kledij) |
| WN: 10 | MK: 11 Mb: 5 |

| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|------------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Zware dolk | 1d +2 | 35 | 30 | 0 | - 2 | 3 |
| Rapier | 1d +3 | 50 | 95 | +1 | 0 | 3 |

Bernhardt Fuchs, Carl Gotthardt, Dietrich Horst en Emmerich Immelscheid – Lijfwachten (Graad 4)

| | |
|---------------|--|
| MO: 12 | AV: 13 |
| SL: 10 | AW: 09 |
| CH: 08 | TP: 1d6 +2 (knuppel), 1d6 +2 (zwaard) |
| BE: 12 | LE: 12 |
| LK: 13 | BW: 1 (gewone kledij) |
| WN: 12 | 3 (lederen kuras) |
| MK: 12 | Mb: 7 |

| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|-------------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Kort zwaard | 1d +2 | 60 | 40 | 0 | 0 | 2 |
| Knuppel | 1d +2 | 80 | 5 | - 1 | - 3 | 4 |

Gedurende de volgende minuten gedragen de twee zich op de meest aanstootgevende manier, steeds vergezeld van een dronken gegiechel. Ze leveren beledigende commentaar op de inrichting van de bar, de kwaliteit van de wijn en het bier, de hen omringende matrozen en alle vrouwelijke aanwezigen worden beoordeeld op een schaal van één tot tien; geen van de meisjes – alhoewel sommige erg mooi zijn komt naar hun ‘bescheiden’ mening boven de vijf vanwege heun boerentrien gehalte...”

Dan beginnen ze een wedstrijd om ter snelst de “walgelijke brij de ze hier wijn durven noemen” op te drinken tot ze een braakreflex krijgen. Ze braken de inhoud van hun maag uit waar ze maar kunnen en nemen niet de moeite zich uit de gelagzaal te verwijderen.

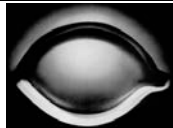
Tot zijn of haar grote ontzetting is één van de getroffen slachtoffers één van onze helden.

Beide jonge edelen vinden dit een leuk tijdverdrijf en terwijl Jean-Benjamin zijn maaginhoud deponereerd op de schouder van de held spoelt Cedric de walgelijke brij weg door een halve liter bier over het hoofd van dezelfde held te kieperen. Wanneer een held geweldadige reactie wenst te vertonen stuit hij of zij op twee lijfwachten die de held “terug op zijn (of haar) plaats” duwen (lees hier: de vloer van de gelagzaal.

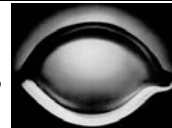
Josef zal proberen de helden kalm te houden door er op de wijzen dat de lijfwachten er zeer gevaarlijk uitzien en duidelijk zin hebben in een goeie knokpartij. Bovendien staan de edelmannen boven de wet en zullen steeds aan het langste eind trekken.

De herberg verlaten is ook uitgesloten daar twee van de lijfwachten de uitgang blokkeren.

Indien de helden zich niet kunne (of willen) bedwingen en een poging ondernemen om een edelman aan te vallen wordt het plots heel erg stil als Max Ernst zijn tafel omver schopt en dreigend rechtstaat.



Het Oog des Meesters



Hij wandelt dreigend op de helden af en duwt zij haviksneus in het gezicht van de held die de edelman wilde aanvallen.

Met een droge, raspende stem (denk hier Clint Eastwood) zegt hij: “Als ik in jouw plaats was muizenbrein, zou ik rustig terug op mijn stoel gaan zitten en me verder amuseren zolang er nog leven in mijn lichaam zit, begrepen!” Het is geen vraag maar een raad vol intimidatie. De stilte die in de gelagzaal heerst is bijna voelbaar terwijl iedereen lijkt af te wachten wat de held gaat doen. De jonge edelmannen verbergen zich achter één van hun lijfwachten en giegelen de hele tijd wat een zeer vervelend geluid is om de spanning nog wat op te voeren.

Hun doel is bereikt, het is nu de show van Max Ernst en als alles goed gaat gaat hier heel veel pijn worden veroorzaakt. De man in het zwart duwt iedere held die aanstalten maakt op te staan van zijn of haar stoel terug naar beneden met overtuigende kracht en bied hen enkele goedgekozen beledigingen aan: “Waarom gaan jullie boerenzwinden zich niet wassen in de trog waar jullie thuishoren alvorens jullie een beschaafde plek bezoeken?” Max Ernst zal deze beledigingen aanhouden tot iemand reageert met verbaal of fysiek geweld (of tot de spelleider denkt dat deze scene lang genoeg heeft geduurd).

De eerste held die gereageerd wordt met een harde stomp in de maagstreek en een opwaartse vuistslag onder de kin onmiddellijk bewusteloos geslagen (werp hier een dobbelstenenachter je scherm en doe alsof dit het resultaat was van de worp). Als meer dan één held hem bedreigd zegt Ernst met zijn intimiderende, droge, raspende stem: “Ha, er zijn meer dan enkele boerenkinkels nodig om mij klein te krijgen.” En dan begint het gevecht serieus.

NOTA: *Om Max Ernst ervaring in dit soort situaties te simuleren moet je ervoor zorgen dat de helft van de aanvallen van de helden worden afgeweerd. Daartoe werp je natuurlijk je dobbelstenen en doe je alsof de afweer is geslaagd, ook als dat niet het geval is. De bedoeling van deze strijd is om de helden duidelijk te maken dat hoe goed ze ook denen te zijn, er altijd iemand meer bekwaam is dan zijzelf. Dit is een ervaring die ze niet gauw zullen vergeten – en bovendien krijgen ze later nog een kans op wraak te nemen op de man in het zwart.*

De edelmannen en hun lijfwachten steken geen vinger uit op hem te helpen en giegelen stilletjes dankzij het slagen van hun ‘leuke’ ideetje.

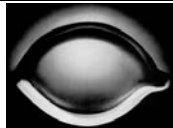
Na het gevecht, of als een gevecht is voorkomen, verlaten de edelmannen de taverne luid giegelend en stappen af op een volgende drankgelegenheid waar ze dit ‘leuke spel’ nogmaals willen spelen. Iedereen die hen volgt krijgt af te rekenen met de lijfwachten.

In de Bootsman worden de helden gevierd indien ze Max Ernst hebben verslagen (iets waar weinig kans op bestaat) of getroost met hun gebrek aan geluk dat ze net de avond van Max Ernst hebben goedgeemaakt als ze hebben verloren. De man in het zwart blijft niet rondhangen.

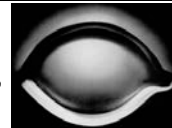
Indien hij werdt gedood wordt zijn lichaam door de matrozen in de Grote Rivier gedumpt waar zijn lijk onmiddellijk naar de bodem zinkt door het gewicht van zijn uitrusting.

NOTA: *Opgeruimd staat netjes, maar indien Max Ernst hier sterft moet je hem tijdens het incident in de Rode Schuur (in het komende avontuur ‘Dood op de Grote Rivier,’ vervangen door een gelijkaardig personage).*





Het Oog des Meesters



Kruisbogen in het duister

Nadat ze de Bootsman hebben verlaten voert Josef de helden mee naar het dok waar zijn boot ligt aangemeerd.

Onderwege worden enkele helden zich ervan bewust dat ze gevolgd worden; het geluid van de voetstappen is erg duidelijk en de achtervolgers zijn niet erg bekwaam.

Wanneer een held slaagt in een Slimheidsproef +4 merkt hij of zij dat ze worden gevolgd door de twee mannen die zulk een vreemd gedrag ten toon spreiden op de markt gisterenavond.

Deze mannen worden op hun beurt – en veel bekwaamer – gevolgd door Adelind Kuftsos.

NOTA: *Deze episode zal voor de spelers zeer verwarrend zijn, daar ze niets afweten van de val die Kuftsos voor hen – of beter gezegd voor Lieberung, de Magister Impendentea, gespannen heeft. Kuftsos heeft besloten de twee cultisten uit de weg te ruimen en daarbij de helden wat angst aan te jagen daar zij hun nu te sterk vindt om haar plan tot uitvoer te brengen.*

HERINNERING: *Kuftsos is momenteel op het spoor van Kastor Lieberung, de Magister Impendentea van de Purperen hand culte. Tenminste, dat denkt zij. Niet op de hoogte van de dood van Lieberung volgt zij nu diens dubbelganger. De helden kunnen hier (nog) niets van weten. Kuftsos heeft dankzij haar werkzaamheden een goed idenn van wie er deel uitmaakt van de purperen hand en heeft besloten van de gelegenheid gebruik te maken enkele van de samenzweerders uit te schakelen... permanent!*

Hopelijk reageren de helden op de achtervolgers en maken een plan zoals de achtervolgers opwachten achter een hoek of in een donkere steeg (1) of proberen hen kwijt te spelen in de vele steegjes rond de dokken (2)...

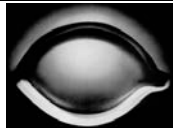
(1) Zich verbergend in de schaduwen zien de helden hoe hun achtervolgers dichterbij komen, zonder enig idee van de val die de helden voor hen hebben gespannen. Plotseling echter valt één der mannen plat op zijn gezicht en beweegt niet meer. Als de ander zich omdraait valt hij hard achterover en het bloed suit uit zijn keel waarin zich een kruisboogpijl heeft geboord. Ook de eerste man heeft een kruisboogpijl in de nek. Beide mannen zijn op slag dood, en Adelind Kuftsos sluipt weg in de schaduwen. Als de helden proberen haar te volgen geraken ze haar spoor zeer snel kwijt. Het is zeer belangrijk dat ze haar op dit ogenblik niet te pakken krijgen. Met een meesterlijke slimheidsproef kunnen ze deduceren dat de schaduw die beide mannen doodde die van dezelfde vrouw was als gisterenavond op de markt. Maar... waren deze drie geen handlangers van elkaar?

(2) Proberen de cultisten kwijt te spelen in de steegjes lukt reeds na enkele minuten. Wanneer de helden echter de rivieraak bereiken stuiten ze op twee lijken die op dezelfde manier zijn gedood als hierboven beschreven.

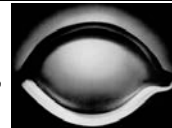
Als de helden op dit punt gewoon verder wandelen naar de boot worden ze nog steeds gevolgd door de twee cultisten en zien ze eveneens hoe de twee door Kuftsos vanuit de schaduwen worden neergeschoten. Als ze pogen de premiejager te volgen zullen ze even weinig succes hebben als hierboven beschreven.

Wanneer de helden de lijken onderzoeken zien ze dat de mannen allebei een dolk bij zich dragen (waarde: 20 daalders). Geen van beide lijken heeft identificatiepapieren bij, maar als de helden hun schouders ontbloten zien ze bij allebei een tatoeage van een purperen hand op de linker schouder, 10 cm boven hun hart. Indien ze zover gaan doen ze nog een erg onaangename ontdekking. De lijken hebben hun lendendoek bevuild en de geur is bijna onverdragelijk.





Het Oog des Meesters



Moord in de nacht

Na het verlaten van de Bootsman hebben ook de twee jonge edelmannen hun kroegentocht vergezet en onderwege nog meer mensen en andere rassen lastig gevallen en beledigd ... tot er een hevig gevecht losbrak. Hun lijfwachten vluchten weg en één van de edelmannen (Jean-Benjamin) werd in dit gevecht gedood.

s'Ochtens gonst het in de havenbuurt van de geruchten en woord bereikt al gauw Josef dat de stadswacht op zoek is naar de helden – wiens beschrijving vernoemd wordt in relatie met beide edellieden. Tenzij de helden zich opgewassen voelen tegen de grillen van de wet – iets wat Josef ten zeerste afraad, doen ze er goed aan zo snel mogelijk af te meren en op weg te gaan naar Kyndoch en verder naar Elenvina.

NOTA: *Tegen de tijd dat de helden nog eens naar Havena terugkeren zullen de echte daders zijn opgepakt en zal de zoektocht naar de helden zijn afgeblazen, maar dat hoeven ze nu nog niet te weten. Moedig hen –in de persoon van Josef, aan om zo snel mogelijk te vertrekke om een snelle rechtzaak en een even snelle ophanging te voorkomen.*

De reis naar Kyndoch

De reis naar Elenvina vereist deze keer een tussenstop in Kyndoch, waar Josef zijn huidige lading zal ontladen en een vracht wijn inschepen. Dit werk wordt allemaal verricht door stuwadoors die in dienst zijn van de handelaar die de bestelling heeft geplaatst. Om overstromingen zoveel mogelijk te bestrijden en de vruchtbare grond rond Havena te vrijwaren zijn er elke 10 kilometer op de Grote rivier sluizen gebouwd waar het middenrijk een tolbeamte en een klein detachement soldeniers heeft geplaatst. Een aantal van deze sluizen zijn eigendom van de rijke Windock familie uit Kyndoch die een tol van 3 stuivers per 100 halfvingers (= 1 meter) lengte van de boot eisen voor het gebruik van hun sluizen. Josef's 'Berebelli' meet 40 stappen (40 meter) of 4000 halfvingers en dus moet hij een tol betalen van 120 stuivers bij de eerste Windock sluis die hij doorvaart. In ruil daarvoor krijgt hij een betalingsbewijs dat hem tot Elenvina gratis doorgang verleent op alle andere Windock sluizen. Dit bewijs zal natuurlijk door elke tolwachter zorgvuldig worden bestudeert en bevat telkens enkel gecodeerde woorden die de authenticiteit van het document bevestigen.

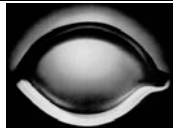
Goedemorgen, reizigers!

Gedurende de eerste ochtend van de reis merken de helden een groep rijkswachters die de boot lijken te volgen langs de weg naast de rivier.

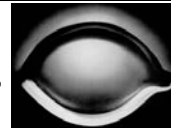
NOTA: *Deze groep rijdt in de richting van de eerste sluis om te zien of een rapport over toenemende bandietenactiviteit waar is. Ze zijn niet op zoek naar de helden, maar laat hen dit zeker niet weten.*

De sergeant van de groep is in een goede bui en begroet Josef en iedereen op het dek van passerende boten met een vriendelijke groet en af en toe zelfs een kort heen-en-weer geschreeuwd gesprek. Hij informeert de bemanningen dat er een toenemende activiteit van bandieten in de streek is en dat ze er beter aan doen op hun hoede te zijn. Hij verteld ook dat afgelopen nacht twee ambtenaren en een jonge edelman werden vermoord in Havena.

NOTA: *deze ontmoeting heeft de bedoeling de helden nerveus te maken en hen aan te moedigen zoveel mogelijk onder dek te blijven of de groep rijkswachters af te bluffen. Josef radt alle gebruik van geweld af, de helden zitten al diep genoeg in de puree dat zze geen ruzie moeten gaan zoeken met de wetsvertegenwoordigers. Indien de helden toch tot geweldadige actie overgaan zullen de rijkswachters zich terugtrekken naar Altdorf en binnen enkele dagen hangen hun tekeningen op gezocht posters aan elke stads- en dorpspoort, aan vele bomen langs de weg en aan zowat alle belangrijke gebouwen in Albernia. Deze wijze van handelen wordt ten strengste afgeraden daar deze aanklacht niet zomaar zal verdwijnen en de helden niet boven de wet staan en zich daar beter snel van bewust worden.*



Het Oog des Meesters



Kyndoch (Kaart # 3)

Korte beschrijving

Van zodra Kyndoch door de Thorwalers onder Djannan ui Bennain werd opgericht werd het een koninkrijksstad gelegen aan de rand van het Windhagen Gebergte.

De stad ligt op de zuidelijke bank van de Grote Rivier, in de nabijheid van de plaats, waar de Rodasch Rivier samenvloeit met de Grote Rivier. Een veerboot verbindt Kyndoch met het lager gelegen stadsdeel op de noordelijke bank in de noordmark Baronie Kyndoch.

De haven van Kyndoch is van groot belang voor de handel, maar daarnaast zeker ook als handelsplaats voor alle smokkelwaar van het gebied. De stad lijkt fatsoenlijker, dan ze in werkelijkheid is.

Van hier komt ook de Kyndocher gierstbrij, een eenvoudige maar stevige maaltijd.

De streek telt ook vele wijngaarden en vele vruchtbare en gecultiveerde landbouwgebieden.

Tempels:

Travia (1022 v.Hal, herbouwd in 1006 v. Hal),
Phex (1026 v. Hal, herbouwd in 1017 v. Hal),
Efferd (1029 v. Hal)

Handelswaren:

Hout, Landbouw (Oogst en Koren) en Wijn

Garnizoen:

Eén Bannier Stadswachters en meer dan duizend soldeniers.

Tot de oorlog in Albernia ook een bannier Koninklijke Piekeniers

Persoonlijkheden:

Stadsmeester Efferdan Windock

Herbergen en Tavernes:

Herbergen: 'De Golfbreker,' 'de Riviervader,' 'de Koetsier,' en 'de Mohaganieboom, Tavernes: 'Het wilde zwijn,' 'Het Zwarte Goud,' 'De Trompet,' 'De Lamme Goedzak.'

Aantal inwoners:

1400 (1034-1029 v.H), 1300 (1026 v.H), 1250 (1022 v.H),
1200 (1017 v.H), 1150 (1006 v.H)

Oprichtingsdatum:

150 v.H, op de ruines van een oude Bosparaanse nederzetting.

Regeerder:

Stadsmeester Efferdan Windock

Demografische ligging:

Windhagen

Politieke betekenis:

Rijksstad

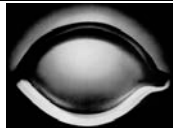
Belangrijke verkeerswegen:

Rijksstraat no.3, De Grote Rivier.

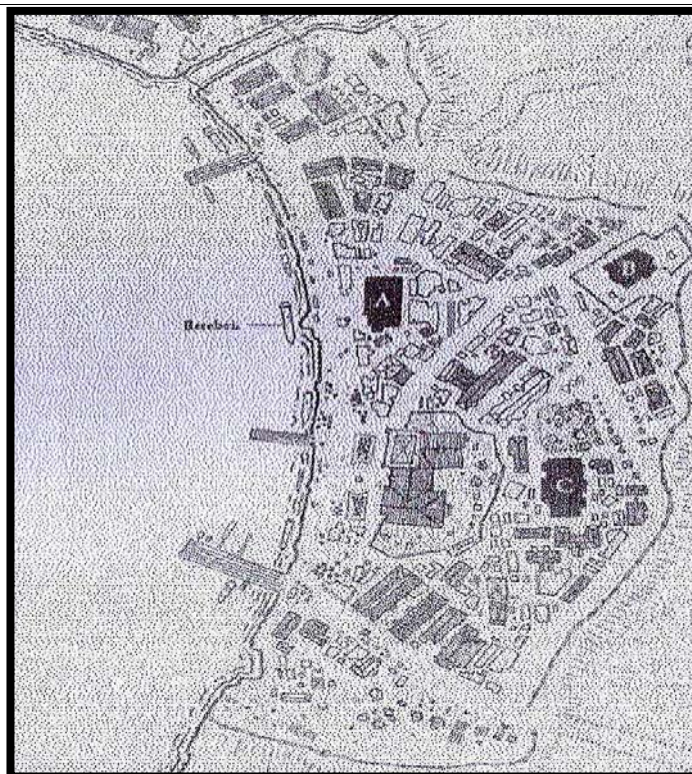
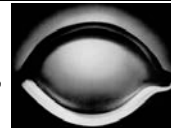
Wapenschild:

Het wapenschild van Kyndoch is verdeeld in een diagonale linkerzijde met een gouden Drakenhoofd op rood en een onderliggende rechterzijden met daarop drie diagonale verbindings rivieren van zilver op blauw.





Het Oog des Meesters



Kyndoch

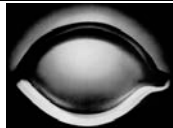
0 meter  50 meter

- A 'Het Zwarte Goud' Taverne
- B 'De Trompet' Taverne
- C 'De Lamme Goedzak' Taverne

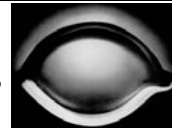
NOTA: *Spelers of spelleiders die beschikken over de Duitse uitgaven 'Das Furstendum Albernia' of 'Am Grossen Fluss' zullen merken dat dit NIET de kaart van Kyndoch is. Voor het doel van hun verblijf hier is dit echter ruimschoots voldoende en klein genoeg om geen wilde tocht doorheen de straten van een onbekende stad te krijgen. Bovendien staan de drie van belang zijnde herbergen op deze kaart aangegeven. Als je wenst te spelen met de officiële kaart moet je de locatie van deze drie tavernes zelf aanduiden.*

De reis naar Kyndoch duurt bijna drie hele dagen en zou in alle rust moeten verlopen tenzij de spelleider dit anders wenst. Je kan eventueel een scene inlassen waarbij een sluiswachter en zijn soldaten eigenlijk zijn vermoord en waar de bandieten hun plaats hebben ingenomen. Zodra de boot in het dok van de sluis ligt worden de helden overvallen.

s' Nachts meert de boot aan bij een rivierherberg of aan een sluis en kunnen de helden wat relaxen, veilig weg van alle gevaar en problemen.



Het Oog des Meesters



Aankomst in Kyndoch

De aankomst in Kyndoch gaat via een sluispoort en een laatste Windock toluhuis waar het betalingsbewijs wordt afgenomen. Er liggen 2d6 +5 rivierboten aangemeerd in de haven van de stad en er varen er net twee weg in de richting van Elenvina en één richting Havena. De dokken bruisen van activiteit en men kan verscheidene herbergen zien langs de waterkant.

Wanneer de helden aankomen is het reeds vroeg in de avond en terwijl de helen helpen de boot aan te meren merken ze een wel bereisde gestalte op die zich verbergt in de schaduw van de deur van herberg 'het zwarte goud' en hen lijkt te observeren.

NOTA: *Dit is Adelind Kuftsos die de helden heeft zien op de berebelli stappen en dan voor hen uit is gereden naar Kyndoch.*

Indien één der helden slaagt in een slimheidsproef +3 kan je hem of haar vertellen dat deze persoon veel weg heeft van de schaduw in het duister die in Havena de twee achtervolgers koelbloedig vermoordde en die aanwezig was op het marktplein toen de helden in de havenstad aankwamen. Indien deze proef slaagt zien ze ook een kruisboog bungelen op de rug van deze persoon. Als de proef resulteert in een meesterlijke worp zien ze ook dat deze persoon een vrouw is en hen duidelijk in de gaten houdt. Wanneer ze proberen de persoon te benaderen trekt deze zich snel terug in de herberg, maar wanneer de helden deze betreden is de schaduwachtige figuur nergens te bekennen.

NOTA: *Kuftsos is langs de achterdeur weggeglip en op weg naar haar*

De gasten ondervragen levert niets op, tenzij er een meesterlijke charismaproef wordt afgelegd. Indien deze slaagt verneemt de held dat Adelind Kuftsos een premiejager is die gisterenavond te paard aankwam in Kyndoch (de verteller is een poortwachter met een goed geheugen) en verblijft in taverne 'de Trompet.'

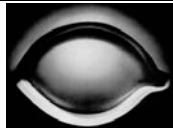
NOTA: Of de helden dit nu te weten komen of niet hangt af van wat de spelleider bereid is vrij te geven. De spelleider mag hier wat vrijgeveger zijn en deze informatie verdelen over enkele succesvolle charismaproeven.

Kuftsos wenst de helden nu niet rechtstreeks te ontmoeten. Zij is van plan vannacht de boot aan te vallen met drie ingehuurd handlangers en hen door het element van verrassing te dwingen zich over te geven en de Magister Impendentae uit te leveren.

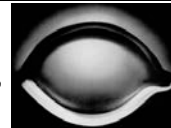
Als de helden Kuftsos hebben opgemerkt zouden ze wel eens kunnen beslissen Josef te verlaten en een andere boot te zoeken richting Elenvina. Kuftsos heeft echter overal ogen en weet op elk moment waar de helden zich bevinden. Het volgende deel is opgesplitst in twee delen. Deel 1 gaat over wat er gebeurt als de helden actief op zoek gaan naar Kuftsos, het tweede deel met wat er gebeurt als Kuftsos haar plan ten uitvoer brengt.

Deel 1. Jaag de jager...

Adelind Kuftsos verblijft in de gelagzaal van taverne 'de Trompet' (locatie B op de kaart van Kyndoch). De helden kunnen dit uitvinden door enkele charismaproeven en pogingen tot omkoping (elke twee aangeboden daalders geven een bonus van -1 op de charismaproef, maar vertel dit niet aan de spelers, ze moeten aar zelf achter zien te komen). Bij een resultaat van 18+ kan de spelleider beslissen dat de held(en) een gesprekspartner hebben beledigd en misschien een vijandige (gewelddadige?) reactie te verwerken krijgen. Afhankelijk van hoe lang je dit deel wil laten aanslepen kunnen de helden vrijwel onmiddellijk ontdekken waar Kuftsos zich ophoudt of dit kan ontaarden en een kroegentocht – met alle gevolgen van dien. Alle herbergen zijn het hoofdkwartier van een rivaliserende gilde zoals de metsers, de havenarbeiders (die oo nog een zijn verdeeld en verschillende bendes), de huurlingen, enz. E, een verkeerd woord op de verkeerde plek kan heel gauw een herberggevecht laten ontploffen. Gebruik enkel klasse 4 en 5 herbergen voor de niet genaamde



Het Oog des Meesters



plaatsen die de helden bezoeken. De tavernes 'Het Zwarte Goud', 'De Trompet', en 'De Lamme Goedzak' zijn klasse 3.

NOTA: *De verschillende herbergen en tavernes zijn onderverdeeld in aparte klassen en genummerd van 1 tot 5. Herbergen en tavernes van klasse 1 hebben heel weinig fouten terwijl deze van klasse 5 heel weinig bestaansrecht lijken te hebben. Klasse 3 herbergen en tavernes zijn het meest voorkomend in Avonturië.*

Indien de spelleider de zoektocht kort wil houden kunnen de helden al heel snel uitvinden dat Kuftsos zich in de 'Trompet' bevind. Inien hij of zij het wat wenst te laten aanslepen, horen ze dat Kuftsos laatst gezien is in de 'Lamme goedzak' het hoofdlokaal van het metsersgilde.

Lokatie B: 'De Trompet'

Als de helden rechtstreeks naar de trompet gaan nadat ze 'het Zwarte Goud' hebben bezocht waar ze Adelind Kuftsos eerst hebben gezien, zien ze haar hier praten met drie ruige kerels.

Werp 1d20:

1-2: De helden kunnen horen hoe Adelind Kuftsos de drie mannen inhuurt om vanavond iets te overvallen. Ze moeten kruiken vullen met 'Andergaster coctail' (zie beneden) en kruisbogen meebrengen. De plaats van de overval kan in geen geval worden afgeluisterd (het is de Berebelli). De helden zien enkele dukaten van hand wisselen.

3-10: De helden kunnen horen hoe Adelind Kuftsos instructie geeft om de helden in de gaten te houden en haar te verwittigen als de boot afmeert. De helden zien enkele dukaten van hand wisselen.

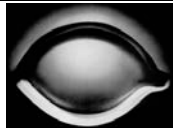
11-17: De helden kunnen niet horen wat er juist wordt gezegd, maar zien enkele dukaten van hand wisselen.

18+: De helden merken kuftsos niet onmiddellijk op en zien niets van het gesprek. Ze zien nog net hoe de vrouw wegglipt door een zijdeur van de tavernen.

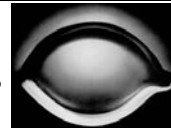
Wanneer de helden naderen zal Kuftsos snel weglopen en de helden moeten afrekenen met enkele zwaargebouwde kerels (en hun vrienden). Indien ze er hoe dan ook in slagen haar te volgen, zal zij in het geval van één held deze bevechten op een door haar gekozen plaats. Tijdens deze strijd noemt zij de held "een vuile samenzweerder" en "een laaghartige volgeling van de Naamloze."

Als de strijd niet verloopt zoals zij had gehoopt zal Kuftsos pogen te ontkomen (wat altijd lukt).

Wanneer ze tegenover twee (of meer) achtervolgers staat zal ze verdwijnen in de schaduwen om haar plannen voor vanavond voor te bereiden.



Het Oog des Meesters



Andergaster cocktail

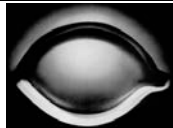
Een Andergaster cocktail is een met een brandbaar mengsel gevulde stenen kruik die via een lap stof wordt ontstoken. De herkomst van dit wapen ligt in de oorlog tussen Andergast en Wengenhalm waar deze simpele maar doeltreffende bom tijdens de vele hinderlagen gelegd door de troepen van Andergast gebruikt werd als terreurwapen om de huurlingen van de krankzinnige Graaf Baldur Greifax af te schrikken. De houthakkers van Andergast waren zo efficiënt met dit simpele en goedkope wapen dat de 'beschaafde' landen deze uitvinding massaal overnamen. De Middenrijkers noemden het nieuwe wapen 'Andergaster coctail', omdat ze oorspronkelijk met een mengsel van houtschilfers, olie en hars werden gemaakt. De 'Andergaster coctail' wordt vandaag de dag nog steeds gebruikt in het Middenrijk.

| Werpwapen | trefpunten | gewicht | prijs | reikwijdte |
|---------------------|----------------------------|---------|--------------------------|----------------|
| Andergaster Coctail | 2 cumulatieve schadepunten | 10 | 5 stuivers (componenten) | LK x2 in meter |

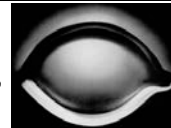
Andergaster cocktail.

| Afstand | Zeer klein | Klein | Middelgroot | Groot | Zeer groot |
|---------------|------------|-------|-------------|-------|------------|
| Zeer dichtbij | BE +2 | BE +1 | BE -2 | BE -4 | BE -5 |
| Dichtbij | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE -2 | BE -3 |
| Middelver | BE +8 | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE -2 |





Het Oog des Meesters



Lokatie C: 'De Lamme Goedzak'

Deze lokatie is reeds bezocht door Kuftsos alvorens de helden er ook maar één voet hebben binnengezet. De verzamelde metsers zijn niet bepaald vriendelijk tegenover de helden. Om niet te zeggen zeer vijandig. Kuftsos heeft hun een leugen vertelt en de handen van deze sterke mannen jeuken om de helden een koekje van eigen deeg te geven. Op het ogenblik dat de helden hier binnenkomen horen ze een door Kuftsos omgekochte metser zeggen: "He, jongens, dat zijn die gasten die vanmorgen Kurt hebben in elkaar geslagen, laat ons hen een koekje van eigen deeg geven..." Hier kunnen de helden enkel een flink pak rammel verwachten, informatie is hier voor hen niet te halen en een (zeer) snelle aftocht is aan te raden.

2d6+4 Metsers (Graad 1)

MO: 12 **AV:** 11
SL: 10 **AW:** 08
CH: 09 **TP:** 1d6 -3 (vuisten)
BE: 12 **LE:** 10
LK: 13 **BW:** 1 (gewone kledij)
WN: 10
MK: 12 **Mb:** 5

Adelind Kuftsos, Premiejager (Graad 5)

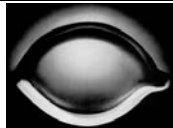
Adelind Kuftsos is reeds zes jaar een gedreven premiejager. Anders dan haar meer brute tegenhangers en collega's concentreerd zij zich steeds op één enkel doel en bestudeerd ze het doen en laten van haar prooi tot er geen twijfel mogelijk is over de schuldvraag. Daarna werkt zij steeds een plan uit dat zij nauwgezet uitvoert met behulp van plaatselijk ingehuurd hulp. Kuftsos heeft een goede reputatie bij de wetsvertegenwoordigers van Albarnia, omdat zij haar prooi vaker levend dan dood binnenbrengt. Zij volgde Kastor Lieberungs spoor vanaf Salterhaven tot in Kyndoch, waar ze hem gaat confronteren met zijn foute levenskeuzes. Spijtig genoeg weet zij niet dat haar prooi ligt te rotten in de wouden ten noorden van Havena en dat haar prooi een dubbelganger is die ongetwijfeld de verkeerde identiteit heeft aangenomen...

MO: 13 **AV:** 14
SL: 12 **AW:** 11
CH: 09 **TP:** 1d6 +1 (Dolk), 1d6 + 4 (zwaard)
BE: 14 **LE:** 35
LK: 13 **BW:** 1 (gewone kledij)
WN: 10 3 (lederen kuras)
MK: 10 **Mb:** 8

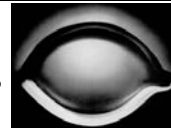


Adelind Kuftsos

| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|--------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Dolk* | 1d +1 | 20 | 20 | 0 | - 4 | 3 |
| Zwaard | 1d +4 | 80 | 80 | 0 | 0 | 2 |



Het Oog des Meesters



Deel 2. Adelind's plan

Die nacht, met de rivieraak vaastgebonden aan vier meerpalen, is Kuftsos van plan een aanval op de Magister Impedentae te leiden.

Indien de helden van de aanval op de hoogte waren en onmiddellijk na het uit- en inladen van de vracht zijn verdergevaaren naar Elenvina, volgen Kuftsos en haar handlangers ongezien de boot en gebeurt de volgende scene op een geschikt punt tijdens deze reis.

De reis naar Elenvina duurt bijna twee hele dagen waarbij de Berebelli aan twee verschillende rivierherbergen aanmeert. Deze lokaties zijn zeer geschikt om een aanval op de boot te plannen.

Wanneer de helden (en Josef) de boot achter laten met enkel Wolmar en Gilda en hun baby aan boord, zullen de drie vechtersbazen deze bemanningsleden ontvoeren en op een veilige plaats vastbinden alvorens hun hinderlaag te spannen. Kuftsos wenst geen onschuldige slachtoffers.

De aanval zal steeds komen op het ogenblik dat alle helden (en Josef) in het ruim van de boot zijn - misschien op zoek naar de rest van de bemanning of een dronken held (of, hoe onwaarschijnlijk ook, Josef) in zijn of haar hangmat probeert te krijgen.

Gebeurtenissen tijdens een avondje in de herberg kan je nu zelf wel verzinnen, maar houd er rekening mee dat niet ALLE bezoeken ontaarden in een knokpartij of in een intrige.

Als de rook om je hoofd niet wil verdwijnen

Als de helden bij de boot blijven maar geen wachtpost uitzetten zullen Kuftsos, Gurt en Willie ongezien posities innemen waarvan ze de ganse zijde van de boot en de deur naar het ruim kunnen onder vuur nemen met hun kruisbogen. Bengt heeft 12 flessen met entvlambare olie bij zich en is binnen werpafstand van het dek zodat het dit helemaal kan bestrijken met zijn 'Andergaster coctail'. Kuftsos sluipt aan boord en schakelt een eventuele bewaker (zelfs een held) kansloos uit.

NOTA: Indien het hier een held betreft en niet Josef, Wolmar of Gilda) zal deze twee evechtronden na het begin van de aanval bijkomen en kan dan acties ondernemen. Hij of zij heeft echter enkel de bezittingen, wapens en uitrusting bij zich die reeds wordt megedragen op de wacht.

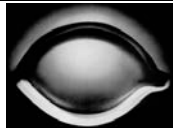
Indien er een vuur brand in de kachel van de bemanningskwartieren dekt Kuftsos de schoorsteen af met een vochtige doek en een emmer (er staan altijd wel ergens emmers op een boot) in een poging de bemanning uit te roken.

Indien dit niet het geval is duwt zij in brand gestoken en in olie gedrenkte lappen stof door de schoorsteen met hetzelfde effect. Helden en andere personages worden bevangen door een dikke zwarte rook en moeten iedere ronde een lichaamskrachtproef slagen of cumulatief 1 punt levensenergie per gefaalde proef incasieren. Bovendien tast dit verlies ook andere belangrijke attributen aan. Aanval, Afweer, Moed, en Behendigheid gaan met elke gefaalde proef telkens met één punt naar beneden zolang ze in het ruim en dus in de rook blijven. Eens in de buitenlucht herstellen deze attributen (behalve Levensenergie) zich met 1 punt per ronde.

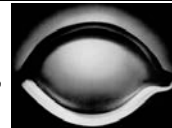
VOORBEELD: Een held die twee Lichaamskrachtproeven faalde verliest dus 3 punten Levensenergie (1 in de eerste gefaalde proef, dus cumulatief 2 na de tweede), en twee punten Aanval, Afweer, Moed, en Behendigheid. Na twee ronden op het dek is de held weer op het volle vermogen – op de verloren Levensenergie na)

Helden die deuren en/of ramen openen in een poging frisse lucht binnen te laten worden voor hun pogingen begroet op een schot van een kruisboog of een kruik met 'Andergaster coctail'. Die door de gemaakte opening worden geschoten of geworpen.

Er is een kans van 1-5 op 1d20 dat Bengt (of een andere aanvaller die een 'Andergaster coctail' werpt) de olie over zichzelf heenkiepert vanwege de slechte kwaliteit van de brandbommen. Indien dit gebeurt is er een kans van 1-10 op 1d20 dat de olie reeds brandde.



Het Oog des Meesters



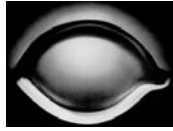
Deze persoon kan niet anders dan in het water springen in een poging zijn in brand staande lichaam te blussen. Vuur veroorzaakt 2 cumulatieve schadepunten per ronde.

Een 'Andergaster cocktail' die door openingen in het ruim terecht komt heeft een kans van 1-10 op 1d20 dat de olie een brand sticht binnen een straal van 2 meter³ (1 vak³) van haar landingsplek. Het vuur verspreid zich in een straal van 1 cumulatieve meter³ per ronde. Blussers kunnen per ronde dat ze een succesvolle Moedproef afleggen 2 meter³ blussen (er zijn dus meerdere blussers nodig om de brand te bestrijden).

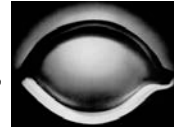
Indien een held of ander bemanningslid wordt getroffen mag deze persoon een behendigheidsproef afleggen om het vurige projectiel te ontwijken. Indien dit lukt moet je dit afhandelen als een brandhaard. Indien niet, dan vat deze persoon vuur en kan niet anders dan proberen in het water springen in een poging zijn of haar in brand staande lichaam te blussen. Vuur veroorzaakt 2 cumulatieve schadepunten per ronde. En het zal evenveel rondes duren om te doven als de toegebrachte schadepunten alvorens in het water te springen – *met* bijkomende schade. Elke held die vuur vat en wil in het water springen zal door één van de kruisboogschutters worden beschoten. Ook helden die vanuit het ruim op het dak proberen te komen door de ene deur die naar het ruim leid zullen worden beschoten.

Het plan van Kuftsos is simpel en efficiënt, rook de misdadigers uit en arresteer ze wanneer ze op hun zwakst zijn. Spaar de onschuldigen.





Het Oog des Meesters

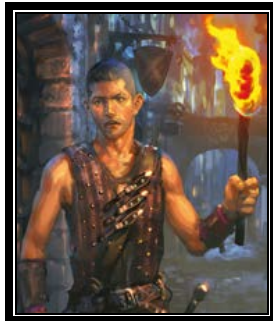


Bengt, Gurt en Willie, de drie handlangers (Graad 2)

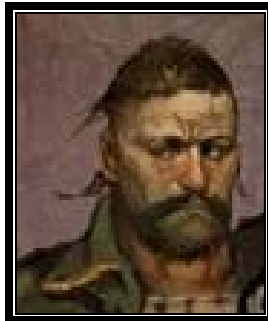
De drie vechtersbazen ingehuurd door Adelind Kuftsos voeren af en toe echte werkzaamheden yut in de dokken van Kyndoch als hulp-van-buitenaf. De drie zijn niet bepaald slim of loyaal. Indien de helden hen kunnen spreken voor de aanval op de boot en hen wat goud toestoppen kunnen ze makkelijk worden overhaald om de plannen van Kuftsos te onthullen.

Voor de spelleider: Telkens wanneer één van de drie 6 of meer punten levensenergie verloren heeft, moet Kuftsos een Charismaproef afleggen om de vechtersbazen ervan te overtuigen te blijven voortvechten. Indien deze proef falt vluchten de drie.

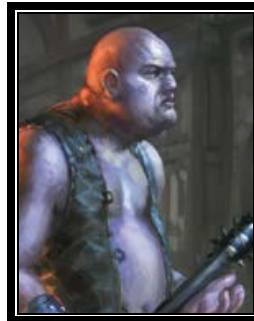
| | | | |
|------------|----|------------|---|
| MO: | 11 | AV: | 11 |
| SL: | 09 | AW: | 08 |
| CH: | 08 | TP: | 1d6 + 4 (zwaard, Gurt en Willie hebben bovendien een kruisboog) |
| BE: | 12 | LE: | 12 |
| LK: | 13 | BW: | 1 (gewone kledij) |
| WN: | 11 | | 3 (lederen kuras) |
| MK: | 14 | Mb: | 5 |



Willie



Bengt



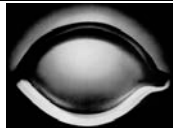
Gurt

| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|--------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Zwaard | 1d +4 | 80 | 80 | 0 | 0 | 2 |

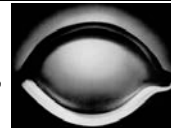
| Schietwapen | trefpunten | gewicht | prijs | reikwijdte |
|-------------|------------|---------|-------|------------|
| Kruisboog | 1D + 4 | 200 | 125 | 120 meter |

Kruisboog

| Afstand | Zeet klein | Klein | Middelgroot | Groot | Zeet groot |
|---------------|------------|-------|-------------|-------|------------|
| Zeet dichtbij | BE +1 | BE +0 | BE -1 | BE -2 | BE -3 |
| Dichtbij | BE +2 | BE +1 | BE +0 | BE -1 | BE -2 |
| Middelver | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE +0 | BE -1 |
| Ver | BE +6 | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE +0 |
| Zeet ver | BE +8 | BE +6 | BE +4 | BE +2 | BE +1 |



Het Oog des Meesters



Het vuur uitdoven

Terwijl de helden moeten afrekenen met de aanvallers houden Josef, Wolmar en Gilda zich bezig met het blussen van de vuurhaard.

NOTA: *Indien dit is gelukt – geef iedere brandhaard 2d6 rondes om geblust te worden – verminderd met -1 per blusser. Gegeven dat het vuur verspreid zich in een straal van 1 cumulatieve meter³ per ronde kunnen blussers (per ronde dat ze een succesvolle Moedproef afleggen) 2 meter³ per persoon per ronde blussen (er zijn dus meerdere blussers nodig om de brand te bestrijden).*

Als het vuur is gedoofd (en er geen nieuwe brandhaarden ontstaan in het ruim) gaan de drie pogen af te meren. Daarvoor moeten alle vier de meertouwen worden doorgesneden of losgeknoopt. Dit duurt normaal 20 gevechtsrondes (5 per meertouw) maar indien de touwen worden gekapt kan deze tijd aanzienlijk worden verminderd. Elk touw heeft een BW van 3 en 10 punten Levensenergie, maar aangezien de touwen niet terugvechten doet elke treffer dubbele schade.

NOTA: *Houd er rekening mee dat de Berebelli zo veel mogelijk intact moet blijven en zeker niet tot zinken worden gebracht of in een vlammenzee worden opgebrand. Josef, Wolmar en Gilda moeten na hun ontmoeting met onze helden nog verder kunnen leven... Alle toegebrachte schade voegt 1 dag toe aan de reis naar Elenvina maar kan in die tijd wel worden gerepareerd en beschadigd materiaal kan worden vervangen.*

Adelind Kuftsos geeft zich niet over. Ze is vervuld van het heilige vuur van Praios en overtuigd van haar grote gelijk. Deze mensen aanbidden de Naamloze en moeten worden uitgeschakeld. Het is dus essentieel dat zij tijdens dit gevecht sterft. Manipuleer toegebrachte schade, beschrijf de blik van verstomming in haar ogen als haar levenskracht haar verlaat en laat haar sterven als een waardige vertegenwoordigster van Praios. Het is even belangrijker dat de helden niet met haar kunnen praten – dit zou haar valstrik teniet doen en de helden van hun ‘bestemming’ afleiden. Het enige dat Adelind Kuftsos hen naar het hoofd slingert zijn beledigingen en haar overtuiging dat Praios hen allemaal zal neer bliksemen met zijn heilige vuur.

De brief (Spelershulp # 7)

Ald de helden het dode lichaam van Kuftsos onderzoeken vinden ze de brief van Q.F. die Kuftsos ervan op de hoogte brengt dat Lieberung Salterhaven heeft verlaten. Geef de spelers **Spelershulp # 7**.

Spelershulp #7: De brief aan Adelind Kuftsos

Universiteit van Nostris,
Zetel van Politieke Geschiedenis

*Voor de persoonlijke attentie van mevrouw Adelind Kuftsos,
De negen sterren koetsherberg
De Havena-Abilacht Weg
Beste mevrouw Kuftsos,*

U herinnert zich vast nog wel een bepaalde conversatie die wij enkele weken geleden hadden in de ‘Rode Pelikaan’ herberg te Havena. U vernoemde daarbij uw interesse in een bepaald genootschap dat ik hier niet ga vernoemen, en in het bijzonder een persoon die u enkel kende als de ‘Magister Impedimentae.’

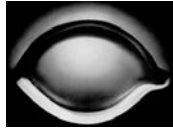
Ik kan u nu verzekeren dat uw verdenkingen juist waren. Na uw vertrek heb ik enkele delicate onderzoeken gedaan en ben te weten gekomen dat de Magister Impedimentae een man is genaamd Kastor Aloisius Lieberung, die het hoge ambt bekleedt van Schepen der haven in Salterhaven en dus ongenaakbaar is in deze stad.

In opvolging van uw plan is Herr Lieberung vanmorgen op de koets gestapt richting Elenvina om daar zijn erfenis te gaan opeisen.

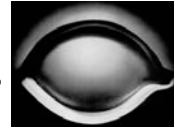
In de hoop dat uw plan werkt en we opnieuw een intrigant tegen onze manier van leven kunnen uitschakelen, verblijf ik als uw nederige dienaar,

Q.F.

Alhoewel deze brief meer uitleg verschaft over de identiteit van Kastor Lieberung, is er slechts zijdelings sprake van de valstrik en de valse erfenis en er is evenmin een duidelijk spoor van de herkomst van deze brief – alhoewel de titel Universiteit van Nostris, Zetel van Politieke Geschiedenis veelzeggend is.



Het Oog des Meesters



Op naar Elenvina

Na deze escapade zullen de helden er meer dan ooit op gebrand zijn zo snel mogelijk richting Elenvina te reizen, waar het volgende deel van deze serie: “Schaduw en Elenvina” zich zal afspelen en de helden een proevertje krijgen van het stadsleven in Avonturië. Josef zal nog steeds zijn lading wijn willen verkopen en wat profijt maken op deze zaak om zijn verliezen te compenseren. De schapenkermis is daar de ideale gelegenheid voor. De helden van hun kant zullen naar Elenvina willen reizen om hun erfenis op te eisen bij de kantoren van B. Drieger en O. Plichter, Burgerlijke notarissen, Commisarissen van de Wet.

Inien de helden plots een tegenziin hebben ontwikkeld kan je hen er aan herinneren dat Elenvina een veel veiligere plaats is voor gezochte misdadigers of een groep rijkswachters laten arriveren op hun huidige meerplaats die aan de plaatselijke bevolking vragen stellen over de helden. Ze hebben blijkbaar ook posters bij van gezochte bandieten.

NOTA: Deze posters zijn niet van de helden maar van enkele gezochte bandieten die een beetje op de helden lijken, genoeg reden om uit hun buurt te blijven.

De reis

De verdere reis naar Elenvina verloopt rustig, met enkele de gebruikelijke boerenwagens, koetsen, militaire eenheden en reizigers die de boot paseren over de weg of over de rivier.

Indien je de spelers een spannend moment wil bezorgen kan je de boot laten tegenhouden door een boot van de rivierwacht uit Elenvina. Deze vertegenwoordigers van de wet weten niets van de gebeurtenissen in Havena, en hebben enkele lastige vragen over de toestand van de boot. Er zijn enkele (automatisch geslaagde) Charismaproeven van Kapitein Josef nodig om deze vragen tot hun genoegdoening te verklaren.

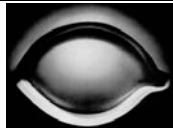
Norbert Blau – ervaren rivierwachtsergeant (Graad 10)

| | |
|---------------|---|
| MO: 14 | AV: 15 |
| SL: 11 | AW: 12 |
| CH: 08 | TP: 1d6 +2 (zware dolk), 1d6 +4 (zwaard) |
| BE: 13 | LE: 49 |
| LK: 14 | BW: 1 (gewone kledij) |
| WN: 11 | 3 (lederen kuras) |
| MK: 23 | Mb: 7 |

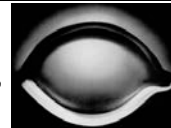
| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|------------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Zware dolk | 1d +2 | 35 | 30 | 0 | - 2 | 3 |
| Zwaard | 1d +4 | 80 | 80 | 0 | 0 | 2 |

| Schietwapen | trefpunten | gewicht | prijs | reikwijdte |
|-------------|------------|---------|-------|------------|
| Kruisboog | 1D + 4 | 200 | 125 | 120 meter |

| Afstand | Zeer klein | Klein | Middelgroot | Groot | Zeer groot |
|---------------|------------|-------|-------------|-------|------------|
| Zeer dichtbij | BE +1 | BE +0 | BE -1 | BE -2 | BE -3 |
| Dichtbij | BE +2 | BE +1 | BE +0 | BE -1 | BE -2 |
| Middelver | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE +0 | BE -1 |
| Ver | BE +6 | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE +0 |
| Zeer ver | BE +8 | BE +6 | BE +4 | BE +2 | BE +1 |



Het Oog des Meesters



5 rivierwachters (Graad 2)

MO: 12 **AV:** 10
SL: 11 **AW:** 08
CH: 10 **TP:** 1d6 +1 (dolk) , 1d6 +2 (kort zwaard), 1d6 +2 (speer)
BE: 11 **LE:** 12
LK: 12 **BW:** 1 (gewone kledij)
WN: 12 4 (Kettinghemd, schild en helm)
MK: 12 **Mb:** 6

| Wapen | Trefpunten | Gewicht | Prijs | Aanval | Afweer | Breukfactor |
|-------------|------------|---------|-------|--------|--------|-------------|
| Dolk* | 1d +1 | 20 | 20 | 0 | - 4 | 3 |
| Kort zwaard | 1d +2 | 60 | 40 | 0 | 0 | 2 |
| Speer* | 1d +2 | 60 | 15 | +1 | + 1 | 5 |

| Schietwapen | trefpunten | gewicht | prijs | reikwijdte |
|-------------|------------|---------|-------|------------|
| Kruisboog | 1D + 4 | 200 | 125 | 120 meter |

| Afstand | Zeer klein | Klein | Middelgroot | Groot | Zeer groot |
|---------------|------------|-------|-------------|-------|------------|
| Zeer dichtbij | BE +1 | BE +0 | BE -1 | BE -2 | BE -3 |
| Dichtbij | BE +2 | BE +1 | BE +0 | BE -1 | BE -2 |
| Middelver | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE +0 | BE -1 |
| Ver | BE +6 | BE +4 | BE +2 | BE +1 | BE +0 |
| Zeer ver | BE +8 | BE +6 | BE +4 | BE +2 | BE +1 |

