



KNOSSE

Queeste, een avontuurlijke zoektocht.

Copyright Joop Oele. isbn 90-70594-01-3

Oorspronkelijke uitgave 1979, Uitgeverij Knossos Nijmegen en Uitgeverij de Toorts Haarlem

Tweede, geheel herziene uitgave 1999.

Derde, aangepaste uitgave 2002, Uitgeverij Knossos Nijmegen.

Met dank aan: Eric Nuiten, Wil van der Drift, Rob Meier, Thom Oostendorp, Carlo Gremmen, Frank Horsting, Piet Verstegen, Bernhard Simmelink, Bart van Dam, Frank Rieter en vele anderen.

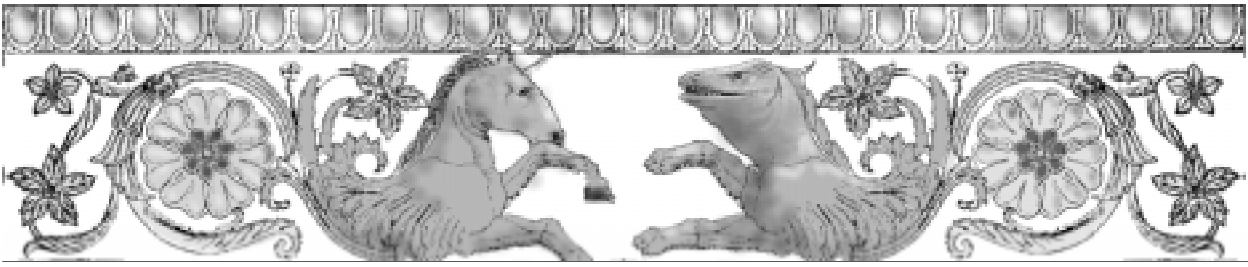


Spelregels
Inwijdingen
Tocht naar de onderwereld

Inhoud

Spelregels Queeste	8
Doel van het spel	8
De kaarten	9
Het begin	9
De benodigdheden	9
De taak van de quaestor	9
Een queesteverhaal	10
Eigenschappen	10
Gebruik van de eigenschappen	11
De balans opmaken	13
Nieuwe vaardigheden	14
De tijd	14
Beurten en het gevecht	14
Het gevecht	15
Gevangennemen en ontsnappen	16
Slapenden en weerlozen slaan	16
Het gevecht te paard	16
Het geestelijke gevecht	16
Vallen	16
De arena	17
Wapens	17
Bescherming	17
Het meenemen van dingen	18
Gooien en schieten	18
Zakkenrollen en stelen	18
Gilden, Orden en andere Bewegingen	18
Geestelijke schade en gesteldheid	19
Amuletten en Machtsvoorwerpen	19
Genezing	19
Ziekten	19
Geestesziekten	20
Overtuigen	20
Sloten en deuren	20
Geld	20
Planten en dieren	20
Touwen	20
Inwijdingen	21
Gilde der tempeliers	21
Zonneruiters	23
Druïden	23
Magiër	24
Wolvenvrouwen	27
Priesters	28
Regels met betrekking tot goden en demonen (alleen voor quaestoren)	29
Gilde der Narren	29
Bijlagen	31
Flora	31
Dieren	35
Tocht naar de onderwereld	36
Inleiding voor de quaestor	36
De voorgeschiedenis (niet oplezen!)	36
Inleiding voor de spelers	36

Overzichtsk kaart kasteel, buiten	36
Kaart n° 1 De poort	37
Kaart n° 2 De binnenplaats	37
Kaart no. 3 Noordwest Toren	37
Kaart no. 4 Noordoost Toren/voorraad	38
Kaart no. 5 Zuidwest Toren	38
Kaart no. 6 Zuidoost Toren	38
Kaart k1. De herberg	39
Kaart k2. De keuken	40
Kaart k3. De voorraadkamer	40
Kaart k4. De slaapzaal	41
Overzicht eerste kelderverdieping	41
Kaart k5. De wapenkamer	41
Kaart k6. De recreatiezaal	42
Kaart k7. De toiletruimte	42
Kaart k8. Ruimte met waakhonden	42
Kaart k9. Het laboratorium van Gramhart	43
Diepste kelderverdieping	43
Kaart k10. De gevangenis	44
Kaart k11. De troonzaal	45
Kaart k12. Een kamer met wachters	45
Kaart k13. De kamer van Esmeralda	45
Kaart k14. De slaapkamer van Gramhart	46
Kaart k15. De bibliotheek	46
Kaart k16. Een opslaghok	47
Kaart k17. De kamer met de draak	47
Kaart k18. Ruimte met drie deuren	47



Spelregels Queeste

Queeste betekent letterlijk zoektocht en dat is dan ook wat het spel moet zijn. Een beginnend speler of spelleider kan zich hier waarschijnlijk weinig bij voorstellen en enige uitleg is op zijn plaats. Queeste is een rollenspel. Je speelt het met een aantal personen, waarvan er een de spelleider is. De spelleider wordt quaestor (betekent: Schatbewaarder) genoemd. De anderen zijn spelers. Alle spelers bedenken in overleg met de quaestor een personage dat zij willen spelen. Queeste wordt gespeeld in een fictieve wereld. Het personage dat een speler bedenkt, loopt in deze wereld rond. In het begin heeft hij geen beroep en geen duidelijke woonplaats of achtergrond. Wat wel al wordt vastgesteld is hoe groot, sterk, slim enzovoort een personage is, hoe hij heet en wat hij bezit. Dit wordt bijgehouden op een zogenaamd "leven", een blad papier met eigenschappen en beschrijvingen van een speelfiguur. De Quaestor is de enige die het draaiboek, het verhaal van het rollenspel, mag kennen. Hij vertelt het verhaal en speelt de rollen van de figuren die in het verhaal voorkomen (de tegenspelers). Aan de hand van de grote kaart van het draaiboek deelt de Quaestor de kaarten uit, hij vertelt het verhaal, dat bij de betreffende kaarten hoort. Dit doet hij met behulp van de beschrijvingen, die bij de kaarten horen. De nummers van de beschrijvingen in een draaiboek corresponderen met de daarbij behorende kaarten. Draaiboeken van verschillende verhalen zijn in de boekhandel of bij de queesteclub (Postbus 31314, Nijmegen) verkrijgbaar. Tijdens het spel speelt een speler zijn personage. Hij beschrijft wat hij doet of vertelt wat hij zegt. Zo kunnen de spelers dus in de rol van hun personage met elkaar praten. Let wel: queeste is een verbaal spel en geen toneel improvisatie. Een speler kan er dus mee volstaan te zeggen dat hij bijvoorbeeld iemand slaat of begint te zwaaien. Hij hoeft het niet daadwerkelijk te doen. De wereld waarin de

speelfiguren rondlopen, wordt beschreven door de quaestor. Als de spelers vragen hebben, worden deze door de quaestor beantwoord. De quaestor speelt alles en iedereen, behalve de personages van de spelers. Als een speler kenbaar maakt dat hij (dat wil zeggen: zijn personage) een toevallige voorbijganger aanhoudt, dan speelt de quaestor die voorbijganger. Als een andere speler een herberg binnen loopt, vertelt de quaestor hoe het er daar uitziet en wat voor mensen er aanwezig zijn. Dit doet nogal een beroep op de slagvaardigheid en creativiteit van de quaestor. Hij is echter niet helemaal op zichzelf aangewezen.

Allereerst zijn hier de spelregels. Als een speler zegt dat hij over een beekje springt, weet de quaestor niet of hem dat lukt. Als een speler met een besmettelijke ziekte in aanraking komt, weet de quaestor niet of hij ziek zal worden. De spelregels bieden in twijfelachtige situaties hulp. Als een situatie duidelijk is en iedereen het eens is, hoeven de spelregels niet gebruikt te worden. Vervolgens zijn er de Achtergronden. Voor het spel Queeste zijn verschillende werelden bedacht met een geschiedenis, mensen, landen, steden, goden enzovoort. Voorbeelden hiervan zijn de werelden Pri en Lamutria. Naar deze laatste wereld leidt het verhaal "Tocht naar de onderwereld", dat bij deze uitgave is gevoegd. Natuurlijk is niet alles vastgelegd, maar er is een basis van waaruit de quaestor en dus ook de spelers verder kunnen.

Doel van het spel

De spelers lopen niet doelloos in deze spelwereld rond. Naast de Achtergronden zijn er vele avonturen bedacht die de spelers kunnen beleven: de feitelijke queesten. Een queeste kan een zoektocht zijn naar een prinses die is ontvoerd, een opdracht om een draak te doden, een raadsel dat moet worden opgelost, of een stad die moet worden gered. Als de ene queeste is voltoerd, kunnen de spelers met goede moed en met de opgedane ervaring door naar het volgende

avontuur. Als de spelers zo meerdere queesten hebben gespeeld, krijgen zij steeds meer ervaring, niet alleen als speler in het spel, maar ook als personage binnen de wereld. Zo levert het spelen van elke queeste een aantal punten op. Hoeveel punten wordt aangegeven door het aantal ogen op de dobbelsteen aan het begin van het verhaal. Door deze punten te verzamelen kunnen spelers worden toegelaten tot een van de gilden.

Hierdoor verwerven ze speciale eigenschappen en verbeteren ze oude eigenschappen, die in een volgend spel weer van pas kunnen komen. Beter en machtiger worden is een speldoel op zich.

De kaarten

Queeste wordt gespeeld met behulp van kaarten, die bij elk verhaal zijn bijgevoegd. Op deze kaarten staan stukjes afgebeeld van een omgeving of een kamer. Deze afzonderlijke kaarten passen aan elkaar tot een grote kaart. In deze kaart is het hele verhaal, waarin de spelers spelen, neergelegd. Op de grote kaart zijn de kamers op dezelfde manier genummerd als op de kleine kaarten, en bij de omschrijvingen.

Van gangen zijn er in Queeste meestal geen kaarten. Daarom geeft het beschrijven van gangen soms moeilijkheden. Het is dan aan te bevelen om de kamer waar de spelers het laatst waren te laten liggen tot de spelers in een volgende kamer komen. Met behulp van deze kaart kan dan met aanwijzen worden aangegeven hoe de gangen lopen.

Het begin

De Quaestor begint het verhaal door aan de spelers de inleiding van het draaiboek voor te lezen. In deze inleiding wordt meestal verteld wat er zich heeft afgespeeld voordat de spelers het verhaal binnenkwamen. Als de inleiding is voorgelezen, worden de spelers in het verhaal gezet. De Quaestor deelt dan de eerste kaart uit. Welke kaart dat is, is te lezen in het scenario. De spelers mogen nu vragen stellen. De meest gebruikelijke vragen zijn: “Wat is er te zien in deze kamer?” (Als de kaart een kamer voorstelt), “Wat horen, zien en voelen we?”. Aan de hand van de gegevens in het draaiboek beantwoordt de Quaestor de vragen van de spelers (De

Quaestor vertelt over het algemeen niet meer dan de spelers vragen). In het draaiboek staat ook of er buiten de activiteiten van de spelers nog dingen gebeuren. Het verhaal in het draaiboek is dus nog niet af. De afloop van het verhaal is in hoge mate afhankelijk van hetgeen de spelers besluiten te doen. Om het allemaal wat beter voor te kunnen stellen zal ik eerst een voorbeeld geven van een spelsituatie. Stel de Quaestor deelt een kaart uit van een bepaalde kamer, in dit geval kaart k1 van het verhaal “Tocht naar de onderwereld”, dat is bijgevoegd bij deze uitgave. De spelers kunnen dan vragen: “Is er iets bijzonders te zien in deze kamer? Quaestor: Op tafel liggen de resten van een maaltijd. Spelers: Is er iets te horen of te ruiken? Quaestor: Je hoort wat gerammel van potten of pannen. Spelers: Waar komt het vandaan? Quaestor: Het geluid komt van achter een deur in de oostwand,.. deze deur (De Quaestor wijst de deur aan op de kaart). Zo voortvragend nemen de spelers beslissingen afhankelijk van de situatie. Ze zouden bijvoorbeeld kunnen zeggen: “We pakken de klink van de deur, en proberen voorzichtig of we hem open kunnen duwen”. Quaestor: “De deur gaat open..” De Quaestor deelt hierop kaart k2 uit, en neemt kaart k1 weer terug. Hij zegt: “In deze kamer is een gezet mannetje bezig met het bereiden van een maaltijd. Hij draait zich om en zegt...”

De benodigdheden

Omdat queeste een spel is waarbij vooral de fantasie nodig is, zijn er weinig benodigdheden. Een pen, papier, een dertigtal werpstukken en een dobbelsteen is meestal genoeg. Als werpstukken kunnen bijvoorbeeld munten of platte stukjes hout dienen, die aan een zijde zijn voorzien van een stip of oog.

Dit boek bevat spelregels waarmee men vele queesten kan spelen. Daarnaast is er aan de achterzijde van deze uitgave een complete queeste opgenomen.

Een queeste bestaat doorgaans uit een verhaal, kaarten, kaartomschrijvingen en voorwerpen.

De taak van de quaestor

Het is van belang dat de quaestor een grondige kennis heeft van de spelregels. Daarnaast moet

hij het draaiboek goed hebben gelezen, en speelklaar hebben gemaakt (kaartjes losknippen). Hij moet vooral de grote lijn van het verhaal goed kennen, zodat hij kan improviseren zonder van de verhaallijn af te wijken als het spel bijvoorbeeld erg traag verloopt. De Quaestor vervult de functie van de omgeving, de natuur en alle figuren die in het spel voorkomen.

De taken van de quaestor zijn globaal in drieën te verdelen: het beheren van het spelsysteem, reageren op de spelers als zij iets doen of vragen en de spelers een doel binnen het spel geven en hen hier naartoe leiden. Hoewel ook de spelers de spelregels mogen lezen is het aan de spelleider te beoordelen wanneer ze gebruikt worden. Hij heeft ook de vrijheid een regel niet te gebruiken of er zelf een bij te bedenken, als hij meent dat dit het spel ten goede komt. De quaestor vertegenwoordigt de wereld waarin de spelers rondlopen. Als de spelers vragen hebben over de wereld in het algemeen, over de plek waar zij zich bevinden, hoe iets er daar uitziet, hoe het ruikt, of wat er te horen valt, dan probeert de quaestor een antwoord te geven. Hij kan kijken of er iets over in het draaiboek voor de queeste, de Spelregels of de Achtergronden staat. Is dat niet het geval, dan bedenkt hij zelf iets. Deze nieuwe schepping is vanaf dat moment deel van de werkelijkheid van queeste. Het moet zich dan ook harmonieus verhouden tot datgene wat er al was. Een goede Quaestor moet zodanig kunnen improviseren dat de gegevens die aan de spelers worden verstrekt niet met elkaar in tegenspraak zijn. Mocht de Quaestor onverhoopt in het vuur van het spel een fout maken, dan moet deze ongemerkt voor de spelers worden hersteld. Het is van belang dat de dingen die de quaestor vertelt, niet ter discussie worden gesteld. Het zou niet erg realistisch zijn als er werd gediscussieerd over de vraag of een bepaalde hond de spelers wel of niet aanvalt. Als het quaestorschap door meerdere personen wordt uitgevoerd is het van belang dat de quaestoren onderling op één lijn zitten. Als de quaestor goed speelt, zullen de spelers de indruk krijgen dat alles wat er gebeurt, werkelijk is en zullen ze dat ook zo aanvaarden. Soms komt het voor dat de eigenschappen van de spelers te zwak zijn in verhouding tot de tegenspelers. Het staat de Quaestor dan vrij de

eigenschappen van de tegenspelers aan te passen, zodanig dat deze in overeenstemming zijn met de eigenschappen van de spelers en de grootte van de groep spelers. Het is echter goed te bedenken dat het spel het leukst is, als het na veel moeite net lukt een bepaald doel te bereiken. Het is voor het spel bijvoorbeeld niet erg als een van de spelers de tocht niet zou overleven, en een nieuw figuur zou moeten kiezen. Het gevaar is een belangrijk onderdeel van queeste; het moet dan ook overtuigend aanwezig zijn.

Een queesteverhaal

De quaestor kan zelf queesteverhalen proberen te schrijven, maar zeker als hij net begint is het handig gebruik te maken van bestaande draaiboeken. Er zijn er op het moment van dit schrijven zo'n 50. Een deel ervan is in druk verschenen. Andere zijn als fotokopie te bestellen bij de queesteclub (Postbus 31314, Nijmegen. Email queeste@hotmail.com), of op een van de internet sites (Bijvoorbeeld <http://www.telebyte.nl/~afzien/queeste.htm>). Voor queesteverhalen of draaiboeken wordt doorgaans de term queeste gebruikt. Hoewel de bestaande queesten zeer verschillend zijn, is er een enigszins uniforme manier om een queesteverhaal op te schrijven. Doorgaans begint een queesteverhaal met een beschrijving van de verhaallijn. Daarna volgt een beschrijving van het gebied waar de queeste zich afspeelt. Van ieder huis, iedere kamer of stukje bos is vaak een tekening. Al deze plaatjes hebben een nummer en in het spel wordt per plaatje aangegeven wat er te beleven valt. Tegenspelers staan meestal beschreven bij het plaatje waar de spelers ze tegen zullen komen. Is een tegenspeler echter erg mobiel en valt het niet te voorspellen waar de spelers hem zullen ontmoeten, dan wordt hij meestal vóór in het verhaal beschreven.

Omdat bijvoorbeeld bos heel veel voorkomt, is er maar een beperkt aantal bosplaatjes, die steeds herhaald worden en die in andere queesten weer gebruikt kunnen worden. Andere plaatjes, van specifieke gebouwen of kamers, horen alleen bij de queeste waarvoor ze gemaakt zijn. Ook van voorwerpen en planten die spelers kunnen meenemen, zijn vaak losse plaatjes. De overzichtsplattegrond is doorgaans in vakjes

verdeeld met nummers die corresponderen met de nummers van de plaatjes. Als de quaestor wil improviseren, heeft hij de vrijheid om ergens een paar huizen of straten bij te bedenken.

Eigenschappen

Soms zullen de spelers een handeling willen verrichten waarvan de quaestor niet met zekerheid kan zeggen of deze lukt. Bijvoorbeeld: "Ik spring over die muur". Om de quaestor te helpen bij het nemen van een beslissing, krijgt iedere speler een aantal eigenschappen. De spelers moeten de eigenschappen die ze bezitten op een apart vel papier noteren, dat ze iedere keer dat ze Queeste spelen bij zich moeten hebben. Het blad met de eigenschappen wordt ook wel het "leven" genoemd. Op het leven worden ook alle voorwerpen aangetekend die de speler bezit. De volgende eigenschappen worden aan het begin van het eerste spel van een speler gemaakt:

1. Geestelijke gesteldheid (Gg)
2. Geestelijke kracht (Gk)
3. Geestelijke behendigheid (Gb)
4. Geestelijke behoefte (Beh)
5. Lichamelijke gesteldheid (Lg)
6. Lichaamskracht (Lk)
7. Lichamelijke behendigheid (Lb)
8. Grootte (Gr)
9. Gehoor (Geh)
10. Gezichtsvermogen (Gez)
11. Smaak (Sm)
12. Reuk (R)
13. Gevoel (Gev)
14. Snelheid (S)
15. Intuïtie (Int)
16. Geheugen (Heu)
17. Lichamelijke weerstand (Lw)
18. Geestelijke weerstand (Gw)

In het draaiboek staan de eigenschappen die van belang zijn achter iedere tegenspeler tussen haakjes vermeld. Hierbij worden steeds de bovenstaande afkortingen gebruikt. Eigenschappen die niet speciaal vermeld zijn, kunnen op 5 worden gesteld, behalve de gesteldheden en behoefte, die op 20 worden gesteld.

De eigenschappen van de spelers worden als

volgt vastgesteld: de Lichamelijke en Geestelijke gesteldheid zijn bij iedere beginnende speler 20. Deze kunnen lager worden doordat de speler respectievelijk lichamelijke of geestelijke schade ondervindt. Ze kunnen weer hoger worden door genezing (zie: Genezing).

Om de 16 overige eigenschappen vast te stellen wordt door de speler 20 keer met 10 werpstukken gegooid. Het aantal ogen dat per keer wordt gegooid, wordt op een stuk papier geschreven. (Niet op het leven!) De hoogste twee en de laagste twee worpen worden weggestreept. De 16 getallen die op die manier zijn verkregen worden door de speler op een plaats naar keuze achter de eigenschappen op het leven gezet; de waarde voor Geestelijke behoefte wordt met 10 vermenigvuldigd. Zo kan een speler die in het spel graag sterk wil zijn achter de eigenschap Lk op zijn leven een hoog getal uit zijn worpen zetten.

Gebruik van de eigenschappen

De eigenschappen worden globaal op twee manieren gebruikt. Zo zijn er eigenschappen die een toestand van een speler weergeven zoals de gesteldheden. Deze tellen af bij schade, en genezen terug naar een maximumwaarde. Andere eigenschappen worden gebruikt om het effect van een actie te bepalen. Algemeen wordt er gegooid met het aantal werpstukken van de eigenschap en een dobbelsteen. Afhankelijk van de situatie, moet er evenveel of meer gegooid worden dan een vaststaande drempelwaarde, of hoger dan de worp van een tegenstander. Werpstukken zijn niet bij het boek gevoegd. Het maken van de werpstukken is eenvoudig, hoewel sommigen het tot een ware kunst hebben verheven. De meest voorkomende vorm bestaat uit een plat stukje hout met aan een zijde een stip. Er kunnen echter ook gewoon muntjes worden gebruikt. Hierbij geldt dan bijvoorbeeld kop voor een punt, en de muntzijde voor nul.

Lichamelijke gesteldheid (Lg)

Deze eigenschap vertegenwoordigt de algehele lichamelijke conditie. Als een speler in een gevecht schade oploopt, gaat deze van zijn lichamelijke gesteldheid af. Daalt de Lg van een speler tot nul, dan is de speler dood. Als de Lg één wordt, is de speler bewusteloos. Iedere zes

uur dat een speler slaapt, geneest hij over het algemeen één punt Lg.

Lichamelijke behendigheid (Lb)

De lichamelijke behendigheid bepaalt hoe handig een speler is, dus hoe goed een speler bijvoorbeeld kan vechten of zakkenrollen.

Lichamelijke kracht (Lk)

De lichamelijke kracht bepaalt hoeveel schade een speler kan aandoen, of een speler deuren en dergelijke kan inbeuken en of een speler bepaalde wapens kan hanteren. Een speler kan tienmaal zijn Lk in kilo's aan spullen meenemen zonder behendigheid te verliezen.

Geestelijke gesteldheid (Gg)

De geestelijke gesteldheid geeft het algemeen geestelijk welzijn aan. Als de Gg van een speler nul wordt, sterft hij. Als de Gg van een speler één wordt, is hij bewusteloos. Iedere zes uur dat een speler slaapt geneest hij over het algemeen één punt Gg.

Geestelijke behendigheid (Gb)

Vooraf magiërs, priesters en druïden gebruiken hun Gb actief, maar dat betekent niet dat deze eigenschap voor andere gilden minder belangrijk zou zijn, temeer daar met de Gb verdedigd wordt tegen spreuken en andere geestelijke aanvallen.

Geestelijke kracht (Gk)

Als een speler met zijn Gb een handeling verricht, bepaalt de Gk hoe goed of hoe krachtig die handeling wordt uitgevoerd.

Gezicht (Gez)

Spelers gebruiken de eigenschap Gezicht om ijle of vage voorstellingen te kunnen zien. Alle moeilijk zichtbare dingen (bijvoorbeeld een geest of een valkuil) worden uitgedrukt in een cijfer. Als de speler met een dobbelsteen en het aantal werpstukken dat zijn Gezicht telt, boven of gelijk aan dit cijfer gooit, dan neemt hij het ding waar. Hele ijle geesten hebben een zichtbaarheid van 10 of 11. Het is dus moeilijk deze te zien. Zo kan het gebeuren dat de spelers in een ogenschijnlijk lege kamer komen, en besluiten maar eens met hun gezichtsvermogen te gooien. Een van de spelers gooit 10 en ziet bijvoorbeeld dat er een oude grijze man in de kamer staat te wenen. Op dat moment kunnen ze hem bijvoorbeeld vragen gaan stellen.

Gehoor (Geh)

Gehoor dient ervoor om zachte geluiden waar te nemen. Alle moeilijk hoorbare dingen worden uitgedrukt in een cijfer. Als de speler met een dobbelsteen en het aantal werpstukken dat zijn gehoor telt, boven of gelijk aan dit cijfer gooit, dan neemt hij het geluid waar.

Reuk (R)

Met zijn reuk kan een speler geuren herkennen. Een dief kan op den duur bijvoorbeeld goud ruiken. Een speler kan uiteraard alleen geuren herkennen die hij al kent. Zo kan vaak alleen een druïde een plant aan haar reuk herkennen. Alle moeilijk waarneembare geuren worden uitgedrukt in een cijfer. Als de speler met een dobbelsteen en het aantal werpstukken dat zijn reuk telt, boven of gelijk aan dit cijfer gooit, dan ruikt hij de geur.

Smaak (Sm)

Met zijn smaak kan een speler bijvoorbeeld proeven of er gif in eten zit. Een speler kan uiteraard alleen smaken herkennen die hij al kent. Zo kan vaak alleen een druïde een plant aan haar smaak herkennen. Alle moeilijk waarneembare smaken worden uitgedrukt in een cijfer. Als de speler met een dobbelsteen en het aantal werpstukken dat zijn smaak telt, boven of gelijk aan dit cijfer gooit, dan proeft hij de smaak.

Gevoel (Gev)

Met zijn gevoel kan een speler bijvoorbeeld merken dat zijn zak gerold wordt of dat er ergens een geheime deur in een wand zit. Ook verschillen in temperatuur zijn merkbaar met gevoel.

Intuïtie (Int)

Intuïtie wordt gebruikt om bepaalde situaties of personen te kunnen inschatten. Het is mogelijk te voelen of een bepaalde plaats niet pluis is en of men een persoon vertrouwt. De standaard drempelwaarde voor intuïtie is 10 voor dingen en situaties. Bij een worp van 10 krijgt een speler zeer beperkte informatie. Bij een worp van dertien wordt de informatie van de quaestor specifiek. Hier past een opmerking in de trad van: "Je voelt dat hij liegt, niet om er beter van te worden, maar omdat hij ergens bang voor is".

Grootte (Gr)



Elke speler heeft een grootte, die wordt uitgedrukt in een cijfer. Openingen, hoogten, maten van kleding en harnassen worden ook uitgedrukt in een cijfer. Een speler kan alleen door openingen die groter zijn dan of gelijk zijn aan zijn grootte. Kleding past alleen als de waarden overeenkomen. Met de eigenschap Grootte wordt zelden gegooid. Iemand met een grootte van nul heeft een lengte van 80 centimeter. Ieder punt grootte voegt hier 20 centimeter aan toe. Iemand met een grootte van vijf is dus 1,80. Mensen worden nooit groter dan grootte 10.

Snelheid (S)

Als een speler iemand achtervolgt, vergelijkt de quaestor de snelheden van de beide spelers. Wie de hoogste snelheid heeft, rent het hardst; met de snelheid hoeft dus niet gegooid te worden. In één beurt kan een speler evenveel meter lopen als zijn snelheid (zie Het gevecht).

Geheugen (Heu)

Deze eigenschap wordt alleen gebruikt om te bepalen of een speler zich dingen (uit een vorige situatie) kan herinneren die de quaestor niet eerder heeft beschreven. Zo kunnen spelers

vragen of de persoon die zij de vorige dag hebben gesproken, handschoenen droeg, tenzij de quaestor dit heeft verteld. De spelers mogen niet vragen wat de persoon hun bij voorbeeld heeft verteld over het dievengilde; dat moeten zij zelf onthouden. De drempelwaarde is normaal 7.

De balans opmaken

Lichamelijke behoefte/Voeding

Iedere speler moet dagelijks 1 maal eten en 2 maal drinken. Wordt deze plicht genegeerd dan kost dat per overtreding 2 punten Lg (maximaal dus 6) en 1 punt Gg (maximaal dus 3). Bij voedsel dat kan worden gevonden in de Queeste wordt steeds aangegeven voor hoeveel dagen dat voldoende is. De Quaestor houdt op het speciale balansvel dat is bijgevoegd bij deze spelregels, bij of aan de dagelijkse behoefte aan voeding is voldaan. Tegen het tiende uur van de dag dient de Quaestor de spelers te zeggen dat ze honger of dorst hebben als dat nodig is. Spelers dienen dagelijks tenminste 6 uren te slapen. Doen ze dat niet, dan kost dat 2 punten lichamelijke en 2 punten geestelijke gesteldheid per dag. Tegen het tiende uur verteld de Quaestor de spelers dat ze

slaap hebben als dat nodig is.

Geestelijke behoefte

Naast de lichamelijke behoefte hebben de spelers een geestelijke gewenning, een soort leefpatroon, waarvan de hoogte is uitgedrukt in de eigenschap behoefte. Als een speler bijvoorbeeld ineens veel minder lekkere dingen kan eten dan hij gewend is (ook al is het wel genoeg om in leven te blijven), kost dit Gg. Het aantal werpstukken dat een speler voor zijn behoefte gooit, wordt met tien vermenigvuldigd.

Bij alles wat de spelers eten (of in sommige gevallen doen, zoals een goed bad nemen of vrijen), wordt aangegeven hoeveel het de eigenschap behoefte bevredigt. Voldoet een speler in een week niet aan deze behoefte, dan gaan er tien punten van zijn Gg af. Voldoet een speler drie keer achter elkaar niet aan deze behoefte, dan gaan er tien punten van zijn eigenschap Behoefte af. Als een speler een week meer dan tweemaal zoveel bevredigt als nodig is, dan stijgt de behoefte met tien punten.

Iedere speler heeft uiteraard ook behoefte aan slaap. Een queestedag telt twintig uur, waarvan de spelers er minstens zes moet slapen. Aan het eind van de week wordt voor iedere dag dat een speler te weinig heeft geslapen een punt Lg en Gg afgetrokken.

Nieuwe vaardigheden

In voorkomende gevallen kan het nodig zijn dat de quaestor de spelers een nieuwe eigenschap laat maken. Dit dient beperkt te gebeuren omdat het de uitwisselbaarheid met andere spelersgroepen vermindert.

Vaardigheden kunnen op twee manieren worden gemaakt. Er kan voor de nieuwe vaardigheid simpelweg met tien werpstukjes worden gegooid. Een andere manier is de vaardigheid af te leiden van bestaande eigenschappen door hiervan een (gewogen) gemiddelde te nemen. Het voordeel hiervan is dat de nieuwe vaardigheid meeloopt in bevorderingen. (Zie: inwijdingen.)

Bij het middelen van eigenschappen wordt altijd naar beneden afgerond.

Een voorbeeld van een eigenschap waarvoor met werpstukken gegooid zou kunnen worden is een

nieuwe eigenschap "Schoonheid".

Een eigenschap als springen kan beter worden afgeleid van bijvoorbeeld de eigenschappen Snelheid, Grootte en Lichamelijke Behendigheid. Bij elke nieuwe inwijding waarbij een van deze eigenschappen wordt gewijzigd, wordt de eigenschap Springen opnieuw afgeleid.

De tijd

Ook de tijd wordt door de Quaestor bijgehouden. Tien minuten op het uurwerk van de Quaestor betekent een uur speeltijd in Queeste. Het gemakkelijkste systeem om de tijd bij te houden is twee kolommen te maken. In de linkerkolom wordt de Queestetijd gezet, in de rechterkolom de echte tijd. De Quaestor kan de tijd ook sneller laten gaan als de spelers besluiten iets te gaan doen dat in alle redelijkheid veel tijd zal gaan kosten. Zo kunnen de spelers bijvoorbeeld zeggen dat ze een huis bouwen, of een gang graven. Hiervoor kunnen door de Quaestor enkele uren of dagen worden opgeteld. Het kan ook gebeuren dat de spelers zeggen: "We wachten drie uren als er niets bijzonders gebeurt". De Quaestor streept dan gewoon drie uren aan op het vel waarop hij de tijd bijhoudt, als hij ook vindt dat er niets bijzonders gebeurt. In Queeste duurt de dag 20 uren, waarvan het de eerste 10 uren licht is, en de tweede 10 uren donker. Iemand die niet kan zien mag zich slechts verdedigen met een dobbelsteen. Als het donker is, krijgen de spelers geen kaartje uitgereikt van de ruimte waar ze op dat moment zijn, en moeten ze alles op de tast doen. Nieuwe fakkels hebben een brandtijd van 1 uur.

Vijf dagen vormen samen een week, 20 dagen vormen een maand en 8 maanden vormen een jaar. De lente begint op de eerste dag van de eerste maand. Elk seizoen duurt twee maanden. Mensen worden doorgaans 80 tot honderd jaar oud.

Beurten en het gevecht

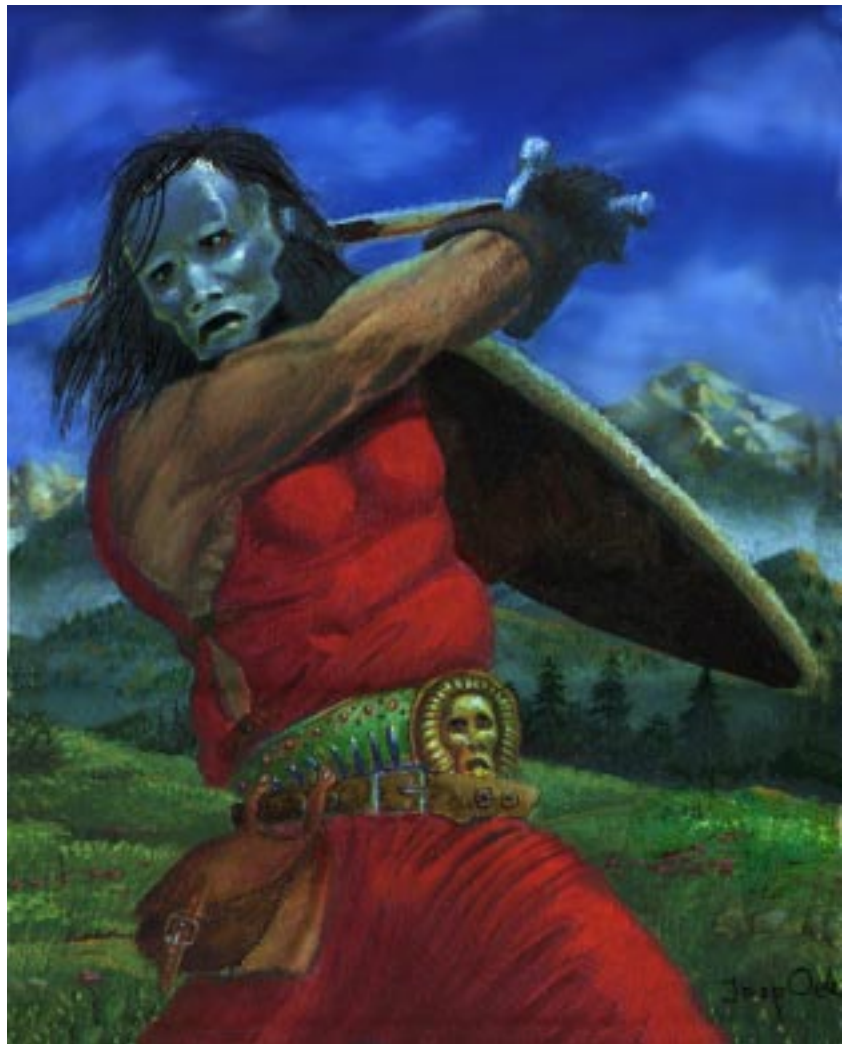
Bij gevechten vinden alle acties plaats in beurten. De beurten bestaan uit een actie van elk lid van de spelersgroep, en een actie van elk lid van de groep van tegenspelers, of andersom. De Quaestor bepaalt welke groep mag beginnen. Hij doet dit aan de hand van de dingen die de spelers

zeggen dat ze doen. Als de spelers bijvoorbeeld zeggen: “We stormen de kamer binnen en slaan er gelijk op los (niet dat dat altijd zo verstandig is), dan kan de Quaestor haast niets anders doen dan de spelers de eerste beurt geven. In twijfelgevallen gebruikt de Quaestor de eigenschap Lb (of Gb bij een geestelijke aanval) om uit te maken of iemand de eerste slag mag toebrengen. Onder de acties die de spelers in een beurt mogen doen, worden verstaan, het slaan in een gevecht, het weggeven of aannemen van een voorwerp, het uitspreken van een spreuk; maar niet: het afweren van een slag, het verdedigen tegen een spreuk. Zo mag een speler in een beurt niet eerst slaan, en daarna zijn wapen afgeven aan een andere speler. Tijdens een beurt mag een speler naast een andere actie ook het aantal meters van zijn snelheid lopen. Behalve, in sommige gevallen,

bij tempelridders moet lopen altijd de eerste actie van de beurt zijn. In een gevecht worden alle acties van een beurt verondersteld op hetzelfde moment plaats te vinden. Vanzelfsprekend kan iemand niet eerst vluchten en vervolgens slaan, hoewel beiden wèl in één beurt plaats kunnen vinden. Andersom kan wel (Bij een tempelridder).

Het gevecht

Het lijf aan lijf gevecht gaat als volgt: De aanvallende partij gooit met het aantal werpstukken van zijn Lichamelijke behendigheid (Iemand met een Lb van 5 gooit met vijf stukken), en een dobbelsteen. De Lichamelijke behendigheid wordt, als iemand een wapen gebruikt, verhoogd met de behendighedsbonus van dat wapen. Dus iemand met een behendigheid van 5 en een zwaard (Lb+2, Schade +4) mag met 7 werpstukken (5+2) gooien en een



dobbelsteen. De verdediger gooit ook met het aantal werpstukken van zijn Lb, eventueel verhoogd met een bonus voor bijvoorbeeld een schild (Lb+2) of iets dergelijks. Als de aanvaller hoger gooit dan de verdediger (de Quaestor gooit voor de tegenspelers), is de klap raak. Voorbeeld: Een speler (Lb7, Lk5, Lg15) met een zwaard (Lb+2, Schade +4) valt een soldenier (Lb6, Lk8, Lg16) met een schild (Lb+2) aan. De soldenier heeft een dolk (Schade +2). De speler gooit met 7+2=9 stukken en een dobbelsteen; de worp is bijvoorbeeld 8 ogen totaal. De soldenier verdedigt met 6+2=8 werpstukken en een dobbelsteen. Hij gooit ook totaal 8 ogen. De klap is mis, omdat de worpen gelijk zijn. Nu is de soldenier aan de beurt. (Gesteld dat er niet meer spelers of tegenspelers zijn.) Hij gooit met 6 stukken, want de bonus van het schild geldt alleen voor de verdediging, en een dobbelsteen. Hij gooit 4; de speler verdedigt met 7

werpstukken, want de bonus voor zijn zwaard geldt alleen voor de aanval, en een dobbelsteen. De speler wordt dus niet geraakt. De speler is weer aan de beurt. Hij gooit weer met 9 stukken en een dobbelsteen (9+d), de worp is 7. De soldenier verdedigt met 8+d en gooit 5. De klap is dus raak. Nu moet er worden bepaald hoeveel schade is veroorzaakt. Dit gebeurt door met het aantal stukken van de lichaamskracht (Lk) en een dobbelsteen te gooien. De speler gooit dus met 5 werpstukken en een dobbelsteen; hij gooit 10. Bij deze schade moet de bonus voor het gebruikte wapen worden opgeteld (in dit geval 4). De totale schade komt dus op 14. Deze 14 punten moeten worden afgetrokken van de lichamelijke gesteldheid van de soldenier. Hij heeft dus nog maar 2 punten lichamelijke gesteldheid over. Iemand met een lichamelijke gesteldheid van 0 of minder is dood. Iemand met een gesteldheid van 1 is weerloos. Spelers die op deze manier sterven, kunnen een nieuw figuur vormen met nieuwe eigenschappen; ze beginnen weer als nieuwelingen. Alle eigenschappen en voorwerpen die ze in de loop van de verschillende Queesten hebben verworven zijn ze kwijt. Tegenspelers vallen in een gevecht met spelers het eerst degene aan die het laatst een klap heeft gegeven, daarna de zwakste spelers. De Quaestor is echter vrij daarin wijzigingen aan te brengen. Tijdens een beurt kan een speler evenveel meter afleggen als zijn snelheid in meters. Als een speler een snelheid van acht heeft, kan hij in een beurt acht meter afleggen.

Gevangennemen en ontsnappen

Als een speler besluit een tegenspeler gevangen te nemen, moet hij gooien met zijn Lb+d. Een touw geeft hierbij Lb+2. Lukt het iemand gevangen te nemen, dan kan het slachtoffer de volgende beurt weer proberen zich los te worstelen door de Lb-worp waarmee hij vast kwam te zitten te evenaren. De overmeesteraar kan zijn volgende beurt gebruiken om bijvoorbeeld zijn slachtoffer te knevelen. Tegenspelers die zich overgeven, kunnen zonder gooien gevangen worden genomen. Ontsnappen als iemand bijvoorbeeld is vastgebonden gaat ook door het gooien met Lb+d. Hierbij moet de drempel van de knoop worden overtroffen. Deze

drempel wordt vastgesteld door bij het knevelen te gooien met de Lb+d. Een normaal touw geeft bij het knevelen een bonus van 2 punten. Er mag per touw maar 1 poging worden gedaan zich los te wurmen.

Slapenden en weerlozen slaan

Als een speler in de rug wordt aangevallen, mag hij alleen met een dobbelsteen afweren. De ronde daarna mag hij normaal actie ondernemen. Slaat een speler iemand die slaapt, dan slaat hij altijd raak. Alleen de schade hoeft dus te worden vastgesteld. De beurt daarna wordt iedereen wakker en als het slachtoffer dan nog leeft, kan hij een tweede aanval wel proberen af te weren. Pas bij de derde beurt is hij wakker genoeg om terug te slaan.

Het gevecht te paard

Voordat een speler in staat is op een paard te vechten, moet hij het dier eerst kunnen berijden. Hiertoe moet hij met zijn Lb hoger gooien dan het paard met zijn Lb. (zie: onderstaande tabel) Als dit is gelukt, zal het paard hem niet meer willen afwerpen en de aanwijzingen van zijn berijder volgen. Alleen tijdens een gevecht gooit de quaestor elke ronde met een dobbelsteen. Als hij één gooit, maakt het paard een zodanige beweging, dat de speler weer met zijn Lb moet gooien. Als de speler niet hoog genoeg gooit, valt hij van zijn paard en was de klap die hij in deze beurt wilde uitdelen, automatisch mis. De speler gooit met evenveel werpstukken als zijn grootte, vermeerderd met de snelheid van het paard, om te zien hoeveel schade de val hem doet.

Harnassen en maliënkolders helpen hier niet. Het voordeel van vechten te paard is dat het paard tijdens het gevecht een Lb-bonus geeft (Lb+) en dat eventueel een lans kan worden gebruikt. Bovendien is zelfs een mak paard een stuk sneller



dan een gemiddelde speler. Vuurhengsten en magische stormpaarden hebben een geest en reageren op magie als waren het menselijke wezens.

Het geestelijke gevecht

Dit verloopt in grote lijnen hetzelfde als het lichamelijke gevecht. De aanvaller gooit met zijn Gb tegen de Gb van de verdediger om te kijken of hij raakt en vervolgens met zijn Gk om de Gg-schade te bepalen. Een amulet werkt als schadebescherming of verdedigingshulp tijdens het geestelijk gevecht. Gewone mensen kunnen niet geestelijk aanvallen. Dat moet geleerd worden door middel van een inwijding.

Vallen

De valschade wordt bepaald door de volgende berekening: $(\text{hoogte} - \text{Lb-worp}) \times \text{Grootte}$. Harnassen en maliënkolders helpen niet bij valschade.

De arena

Hoewel het eigenlijke speelbord in Queeste de uitgedeelde kaart is, geeft het gebruik van een zogenaamde arena het spel een extra dimensie. Als arena kan bijvoorbeeld gebruik gemaakt worden van een schaak-, go-, dam- of halmaboard. Iedere speler (en tegenspeler) wordt voorgesteld door een klein stukje karton, met daarop aangegeven de eigenschap Snelheid, en de initialen van de speler. Om beurten mogen nu de spelers en de spelleider eerst maximaal het aantal vakjes van hun snelheid zetten, en vervolgens een aanval doen. Telkens worden voor elk figuur deze twee opties afgewerkt, waarbij groepsgewijs de zetten van de spelers en de spelleider worden afgewerkt. De spelleider heeft genummerde kartonnetjes die in de volgorde van nummering worden afgewerkt, terwijl de spelers hun figuren afwerken in de volgorde waarin ze aan tafel zitten. Het speelbord kan worden afgebakend afhankelijk van de vorm van de ruimte waar de spelers op dat moment zijn. Tempelridders mogen, als ze hun zetbeurt nog niet volledig hebben gebruikt, hun aanval

laten volgen door de resterende zetten van hun snelheid. Door het gebruik van een arena gaan tactieken als formatiegechten een rol spelen.

Wapens

De spelers krijgen meestal als ze een verhaal beginnen, een basisuitrusting, waaronder ook wapens, meestal een zwaard. Ze kunnen verder in de Queeste wapens vinden of buitmaken. In het verhaal staat steeds wat de gevechtswaarde van een wapen is. Wapens hebben alleen nut bij de aanval, niet bij de verdediging.

Bescherming

Beschermingsmiddelen als schilden, harnassen en maliënkolders helpen bij de verdediging, of verminderen de schade. In welke mate dat gebeurt staat omschreven op de achterkant van het kaartje.

Het meenemen van dingen

Alle dingen die zich in de Queeste bevinden mogen de spelers meenemen. In vele gevallen bestaan er kaartjes, waarop zich een afbeelding bevindt van het voorwerp dat de spelers kunnen meenemen. Op de achterkant staan de eigenschappen van het betreffende voorwerp beschreven. Als er geen kaart van het voorwerp bestaat, kunnen de spelers het betreffende voorwerp aantekenen op hun leven. De spelers kunnen echter niet meer meenemen dan ze kunnen dragen. Hoeveel dat is is afhankelijk van de kracht van de spelers. (zie: Lichamelijke kracht) Als er door de spelers voorwerpen worden gevonden, behoort het voorwerp toe aan degene die het eerst zei dat hij het voorwerp oppakte. Als hierover onenigheid zou ontstaan, dan kunnen de spelers met hun lichamelijke behendigheid gooien om te kijken wie het voorwerp het eerst te pakken had. Blijft er dan nog onenigheid, dan komt het voor dat de spelers onderling aan het vechten slaan. (in Queeste natuurlijk) Dat is toegestaan, maar natuurlijk niet aan te raden.

Gooien en schieten

Het schieten met een boog kost 2 beurten. De eerste beurt is voor het aanleggen en richten, de tweede beurt voor het eigenlijke schot. Een

schutter die is voorbereid op een gevecht, zal al klaarstaan, en kan in het eerste gevecht meteen zijn tweede beurt laten ingaan. De maximale afstand die geschoten kan worden is afhankelijk van het bereik van het wapen (staat op de achterkant van het kaartje). Om te bepalen of een schot raak is, vraagt een speler aan de quaestor wat de afstand tot het doel is. Hij moet dan met maximaal het aantal ogen van zijn Lb precies de helft van deze afstand gooien (Naar boven afgerond). Dus bijvoorbeeld: de afstand tot het doel is 7 meter. De schutter heeft een Lb van 10. Hij moet dus precies 4 (7 gedeeld door 2 is drie en een half; afgerond naar boven is dat 4) gooien. Hij besluit met 8 werpstukken te gooien (Zijn Lb is 10 dus dat mag). Hij gooit inderdaad 4 en mag nu de schade gaan bepalen. De schade wordt bepaald door $Lk+d$, vermeerderd met de schadebonus van het wapen. Bij latere inwijdingen kan een schutter correctiebonussen verdienen waardoor hij bij het richten een afwijking van een aantal punten mag hebben.

Zakkenrollen en stelen

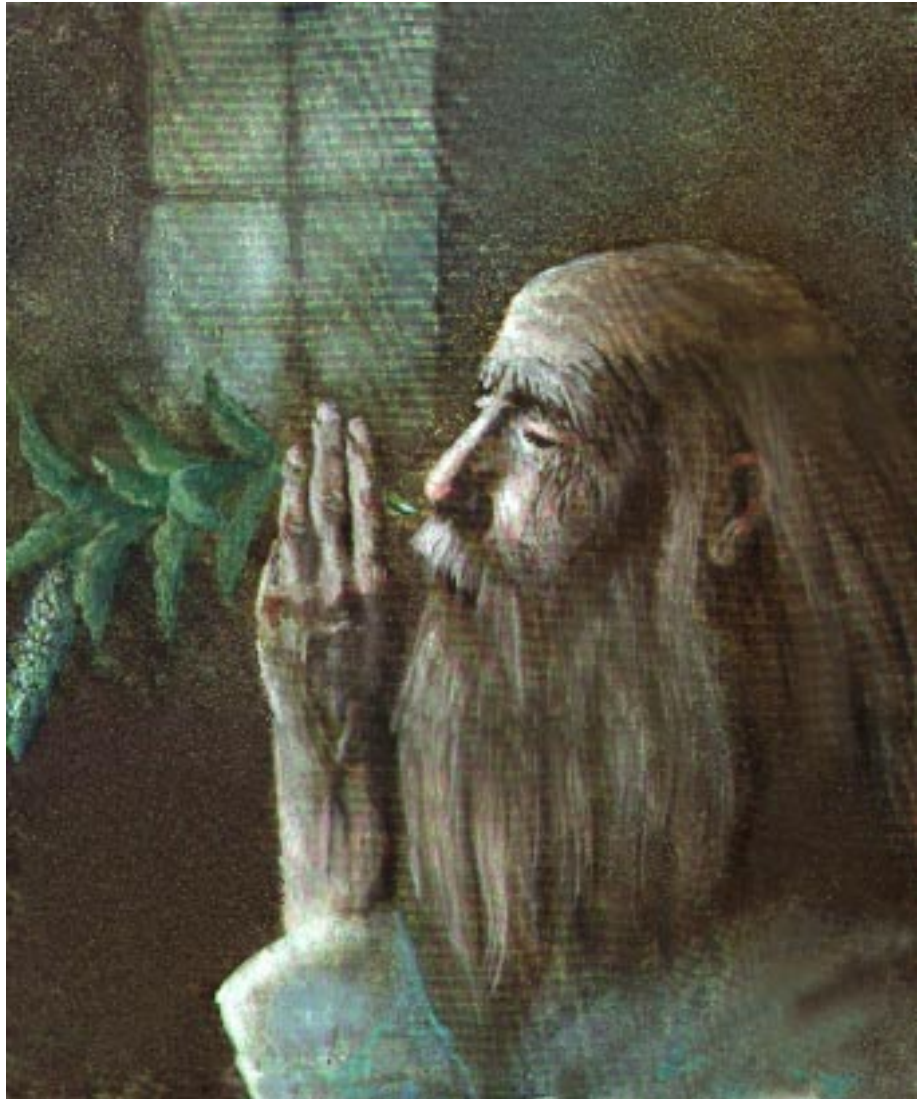
Het zakkenrollen en stelen gaat als volgt: De zakkenroller gooit met het aantal werpstukken van zijn Lb en een dobbelsteen ($Lb+d$). Het slachtoffer probeert het op te merken door met het aantal werpstukken van zijn Gev en een dobbelsteen evenveel of meer te gooien dan de zakkenroller. Als de zakkenroller meer gooit is de poging gelukt. Als het slachtoffer een tegenspeler is, dan is het waarschijnlijk dat, als de poging wordt opgemerkt, het slachtoffer kwaad wordt en de speler zal aanvallen. Een slachtoffer dat slaapt heeft een negatieve gevoelsbonus van 4. Als het zakkenrollen mislukt wordt het slachtoffer wakker.

Gilden, Orden en andere Bewegingen

In de verschillende Queesten kunnen de spelers vertegenwoordigers van uiteenlopende kerkgenootschappen, magische leerscholen en vreemde ambachtelijke gilden tegenkomen. Ze kunnen door deze tegenspelers in de betreffende genootschappen worden ingewijd als aan bepaalde voorwaarden is voldaan. Al deze genootschappen hebben de oude gildestructuur. Men begint als leerling, vordert dan tot gezel,

meester en grootmeester, om tenslotte als oppermeester te eindigen. Elk van deze graden is onderverdeeld in 3 klassen. De derde leerlingengraad is het laagst, daarna de tweede en vervolgens de eerste. Daarna komt de *g e z e l l e n g r a a d* enzovoorts. Spelers worden echter niet zomaar ingewijd. Dit is ten eerste afhankelijk van de moraal van de speler. Hoe deze moraal bij een bepaald gilde moet zijn staat omschreven in het hoofdstuk Inwijdingen. Vooral gedragingen in verband met het doden van mensen of dieren, sexualiteit moed, ridderlijkheid, het bevredigen van behoeften, en het omgaan met de natuur, kunnen verregaande consequenties hebben.

Alle leden van bovenstaande bewegingen, die tot het doen van inwijdingen bevoegd zijn, hebben bij gelegenheid het vermogen dat ze aan de spelers kunnen zien hoe ze zich in het verleden hebben gedragen. Een tweede voorwaarde om tot een bepaalde beweging toe te kunnen treden, is dat de speler tijdens voorgaande queesten voldoende inwijdingspunten moet hebben verzameld. Bij elk verhaal wordt door middel van een dobbelsteen aangegeven hoeveel het waard is in dit opzicht. De inwijding zelf is een plechtige gebeurtenis. De Quaestor wordt geacht deze gebeurtenis als zodanig te presenteren. Een speler die is ingewijd in een bepaald gilde, kan zich niet in een ander gilde laten inwijden. Een speler die oningewijd gebruik probeert te maken van verworvenheden van inwijdingen, heeft daar geen succes mee het werkt gewoon niet.



Geestelijke schade en gesteldheid

Sommige spreuken, dingen of gebeurtenissen kunnen de speler geestelijke schade berokkenen. Geestelijke schade wordt afgetrokken van de Geestelijke gesteldheid. Een speler met een Gg van 0 of kleiner is dood, en met een Gg van 1 weerloos. Het verlies van Gg dat ontstaat door het doen van spreuken, kan alleen herstellen door genezing door slaap, niet door geneesmiddelen, gebedsgenezing of spreuken.

Amuletten en Machtsvoorwerpen

Amuletten zijn op het geestelijke vlak als harnassen en maliënkolders op het lichamelijke vlak. Ze verminderen de schade aan de Geestelijke gesteldheid. Machtsvoorwerpen zijn als geestelijke wapens; ze verhogen de geestelijke behendigheid bij een aanval, of ze

verhogen de toegebrachte geestelijke schade. Vaak hebben ze daarnaast nog andere eigenschappen, die òf omschreven staan op het kaartje van het betreffende voorwerp, òf op een bepaald moment tot uitdrukking komen (De Quaestor ziet in het draaiboek wanneer dat gebeurt).

Genezing

Een speler die in een queeste lichamelijke of geestelijke schade heeft opgelopen, geneest iedere keer dat hij 6 uur slaapt, 1 punt van de geestelijke en 1 punt van de lichamelijke gesteldheid, uitzonderingen daargelaten. De Gg en Lg kunnen daardoor niet hoger worden dan het maximum (bij beginnende spelers is dat 20). De maximale Gg kan door een inwijding worden aangepast.

Ziekten

In bepaalde ruimten en plaatsen in de Queesten kunnen ziekten heersen. Deze ziekten staan bij de betreffende ruimten in het draaiboek beschreven. Of ziekten vat hebben op een speler is afhankelijk van de lichamelijke weerstand van de speler, en de drempel van de ziekte. Als er op een bepaalde plaats ziekten zijn, vraagt de Quaestor aan alle spelers of ze met het aantal werpstukken van hun weerstand (Lw) willen gooien en een dobbelsteen. Als de speler dan de drempelwaarde van de ziekte (bijvoorbeeld 7) gooit of hoger, wordt hij niet ziek. Het effect van een ziekte is meestal, behalve de uiterlijke kenmerken, dat de Lg een aantal dagen met een vast bedrag per dag daalt. Eventuele genezing door rust wordt hierbij weer opgeteld.

Geestesziekten

In bepaalde ruimten en plaatsen in de Queesten (kerkhoven, spookhuizen en dergelijke) kunnen geestesziekten heersen. Deze ziekten staan bij de betreffende ruimten in het draaiboek beschreven. Of de ziekten vat hebben op een speler is afhankelijk van de geestelijke weerstand van de speler, en de drempel van de ziekte. Als er op een bepaalde plaats ziekten zijn, vraagt de Quaestor aan alle spelers of ze met het aantal werpstukken van hun weerstand (Gw) willen gooien en een dobbelsteen. Als de speler de

drempelwaarde van de ziekte (bijvoorbeeld 7) gooit of hoger, wordt hij niet ziek. Het effect van een ziekte is meestal, behalve de uiterlijke kenmerken, dat de Gg een aantal dagen met een vast bedrag per dag daalt. Eventuele genezing door rust wordt hierbij weer opgeteld.

Overtuigen

Soms worden de tegenspelers in een Queeste pas door een speler overtuigd als deze met zijn Gb meer gooit dan de betreffende tegenspeler met zijn Intuïtie. Soms is het zo dat tegenspelers alleen worden overtuigd als een bepaald argument wordt gebruikt. In twijfelgevallen kan de Quaestor altijd overgaan tot een Gb worp.

Sloten en deuren

Sloten en deuren hebben in Queeste steeds een bepaalde graad van ingewikkeldheid, uitgedrukt in een cijfer; de drempelwaarde. Het openprutsen van een slot geschiedt door met Lb+d deze drempel te evenaren. Voorbeeld: Slot(Lb8). Dit slot kan worden opengeprutst door met de Lb+d 8 of meer te gooien. Sommige sloten zijn magisch, in dat geval werkt de bovenstaande procedure niet. Het inbeuken van een deur geschiedt door met de Lk+d evenveel te gooien als de sterkte van de deur. Voorbeeld: deur(Lk10). Deze deur kan worden ingebeukt door met de Lk+d 10 of meer te gooien. Bij sloten en deuren zonder speciale vermelding wordt een drempel van 7 verondersteld.

Geld

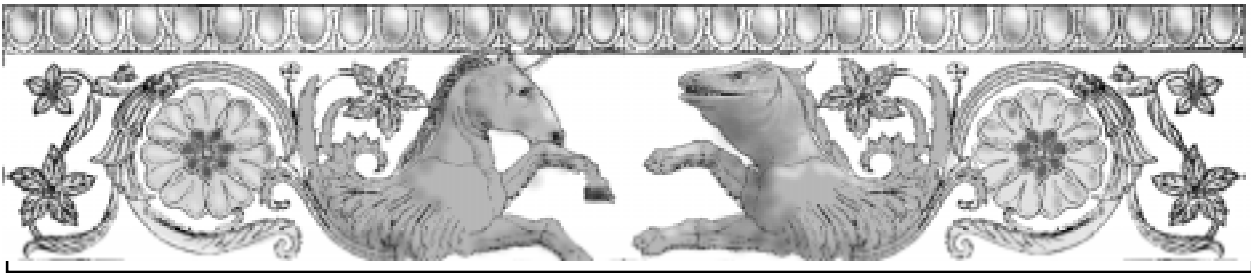
Tijdens omzwervingen door verschillende Queesten kunnen de spelers geld verdienen, vinden of roven. Honderd muntstukken hebben het gewicht van 1 kilo. Een gouden dukaat heeft een vergelijkbare waarde van 10 gulden. 1 zilverling is ongeveer 1 gulden; een koperstuk ongeveer 10 cent.

Planten en dieren

Op verschillende plaatsen komen planten en dieren voor. De eigenschappen die planten hebben staan vermeld bij de inwijdingen van de druïde. De dieren worden meestal in de queeste zelf beschreven of bij de inwijdingen van de wolvenvrouwen.

Touwen

Normale touwen hebben een stevigheid van tien. Dat wil zeggen dat ze breken als er een kracht van tien op wordt uitgeoefend of als iemand met een gewicht van honderd kilo eraan gaat hangen. Als iemand valt en zich bijvoorbeeld door met zijn Lb 7 of hoger te gooien, aan een touw weet vast te grijpen, kijkt de quaestor of het touw het gewicht van de speler kan houden.



Inwijdingen

Het volbrengen van een queeste levert een aantal inwijdingspunten op. Als een speler voldoende inwijdingspunten heeft verzameld (Zie: tabel.), en zich aan de code van het gilde heeft gehouden, kan hij worden ingewijd in de volgende graad van het gilde. Als een bepaald gilde eenmaal is gekozen, kan men niet meer veranderen tot de hoogste graad in dat gilde is bereikt. Om te worden ingewijd in een bepaalde graad van een gilde dient men het aantal inwijdingspunten te verzamelen dat in onderstaande tabel achter de genoemde graad staat vermeld.

Graad	Aantal cummul.	
derde leerlingengraad	1	1
tweede leerlingengraad	1	2
eerste leerlingengraad	1	3
derde gezellengraad	3	6
tweede gezellengraad	2	8
eerste gezellengraad	1	9
derde meestergraad	4	13
tweede meestergraad	3	16
eerste meestergraad	2	18
derde grootmeestergraad	5	23
tweede grootmeestergraad	4	27
eerste grootmeestergraad	3	30
derde oppermeestergraad	6	36
tweede oppermeestergraad	5	41
eerste oppermeestergraad	4	45

Om eerste oppermeester te worden heeft een speler 45 inwijdingspunten nodig. Dat betekent zo ongeveer 25 verhalen uitspelen en altijd overleven. Oppermeesters zijn dus zeer zeldzaam; het kost een speler dan ook jaren om deze status te bereiken.

Bij deze uitgave is de informatie over inwijdingen beperkt gehouden tot de eerste drie graden, de leerlingengraden. Volledige informatie over de verschillende gilden, inwijdingen tot en met de oppermeestergraden,

zijn te vinden in het inwijdingsboek van Queeste. Hierin komen ook de plantenwereld en de dierenwereld aan de orde. Verder staat hierin een beschrijving van allerlei al dan niet magische voorwerpen.

Niet alle opdrachten zijn even zwaar, daarom zijn met bepaalde opdrachten ook meer inwijdingspunten te verdienen dan met andere. Onderstaand is een lijst met verhalen afgedrukt met vermelding van hun zwaarte:

Verhaal	punten
Tocht naar de onderwereld	1
Grint	2
Tigris	3
Sardon	4
Loch Gold	1
Oosterterpe	1

Op de omslag van een verhaal staat steeds een dobbelsteen afgebeeld. De zwaarte van een bepaald verhaal wordt aangegeven door het aantal ogen van de dobbelsteen. Zo staan bijvoorbeeld vier ogen voor een verhaal dat vier inwijdingspunten waard is.

De code

Spelers die zich niet aan hun erecode houden, verliezen daardoor de eer van een aantal opdrachten. Een normale fout tegen de code kost een inwijdingspunt. Zwaardere vergrijpen kosten het verlies van meerdere inwijdingspunten.

Hogere graden

Spelers die zijn ingewijd in de grootmeestergraden en hoger, vormen een grote bedreiging voor hun vijanden. Het gevolg hiervan is dat deze vrijwel voortdurend huurmoordenaars op hun dak sturen.

Daarnaast zal iedere tegenspeler de grootmeester met het nodige respect bejegenen. Zij zullen hem bijvoorbeeld met zijn titel aanspreken.

Gilde der tempeliers



Om tempelridder te kunnen worden moet een in te wijden speler voldoen aan de volgende eisen:

- Tempelridders mogen niet laf zijn (vrienden in de steek laten, iemand in de rug aanvallen enzovoorts).
- Tempelridders moeten een matig, beschaafd leven leiden en regelmatig bidden. De behoefte van een tempelridder mag niet hoger zijn dan 50.
- Tempelridders mogen niets onwettigs doen en moeten zich ridderlijk en hoffelijk gedragen en

de zwakken beschermen.

Als een tempelridder zich aan zijn code heeft gehouden, en het benodigde aantal inwijdingspunten heeft verzameld, kan hij worden ingewijd en veranderen zijn eigenschappen als volgt:

Spreuken voor een tempelridder

De tempelridder krijgt bij zijn inwijdingen een aantal werkwoorden van het oud-hyksos. Voor een tempelridder heeft zo'n woord op zich al toverkracht. Hij mag geen spreuken weven (zie: Magiër). De spreuk lukt als hij met zijn Gb minus de belemmering van het woord (staat bij de betreffende inwijding aangegeven), hoger gooit dan zijn tegenstander. Het effect van de worp duurt zoveel beurten als de Gk- worp van de tempelridder, tenzij dat anders staat vermeld. Het doen van een spreuk kost de tempelridder een punt Gg (ook als het niet

lukt).

Eerste schildknaap

Hij krijgt het woord "morenex" (Gb-4), wat positief voelen, liefhebben betekent. De spreuk werkt alleen tegen echte mensen. Als hij lukt, kan de tempelridder voor enige beurten de vriendschap winnen van een tegenstander. Als de situatie vóór de spreuk niet een duidelijk vijandige houding was, blijft de situatie na het

aflopen van de spreuk vriendelijk. Als de spreuk is gelukt, is de tegenstander gedurende het aantal beurten van de Gk-worp van de tempelier, geestelijk niet in staat schade te doen aan de tempelridder zelf.

Graden der schildknappen:

Graad	Lb	Lk	Gk	Gb	Int
3de	+1	+1			
2de			+1	+1	+1
1ste		+1		+1	

Zonneruiters

De code van de zonneruiter is simpel. Hij mag niet laf zijn. Het neersteken van een weerloos slachtoffer of iemand in de rug aanvallen betekent voor hem dus het verlies van een inwijding. Een zonneruiter slaat ook nooit een uitdaging tot een tweegevecht af. Ook daagt hij geen duidelijk zwakkere tegenstanders uit om zichzelf te bewijzen.

Bevorderingen leerlingengraden

graad	Lg	Lb	Lk	Gg	Gk	Gb	Geh	R	Gez	S	Gev
3de		+1	+1	+10	-1				+1		
2de		+1	+1	+10	-1		+1	+1			-1
1ste	+5	+1	+1						+1	+1	

Eerste leerling

Door deze inwijding wordt de zonneruiter ongevoelig voor alle magie waarin het woord "morena" zit verweven.

Druïden

De druïde is in de eerste plaats een genezer, en heeft in een groep van spelers een dienende taak. Hij heeft de morele taak te waken over het lichamelijke en geestelijke welzijn van de groep. Dat betekent dat een druïde, als dat niet indruist tegen een groter belang, verplicht is leden van de groep te verzorgen. Hetzelfde geldt voor andere gewonden die hij op zijn weg tegenkomt. Alleen met een hele goede reden kan hij het verkopen een gewonde vijand niet te verzorgen. Niet voldoen aan bovenstaande taak kost de Druïde een inwijdingspunt per keer.

Druïden zijn matige lieden; de behoefte mag voor een leerling druïde niet hoger zijn dan 50. Een Druïde die niet aan deze eis kan voldoen, kan niet beschikken over de verworvenheden die aan

zijn graad zijn verbonden. Een meester met een behoefte van 50 kan dus slechts beschikken over de verworvenheden van een leerling.

Druïden mogen geen bloed vergieten. Doen ze dat wel, dan kost dat een inwijdingspunt. De geur van brandende pluimen is het herkenningsteken van de druïde. Deze geur is tot op kilometers herkenbaar voor ingewijden. Druïden dienen zich steeds ogenblikkelijk in de richting van deze geur te bewegen. Pluimen kunnen niet door anderen tot ontbranding worden gebracht. Een druïde mag alleen in uiterste nood pluimen ontbranden.

De inwijdingen

Bij elke inwijding hoort de kennis van een aantal planten van de betreffende graad (zie de lijst achterin).

Bevorderingstabel

	Lk	Gg	Gk	Sm	R
3de leerling		+5			
2de leerling					
1ste leerling	-1		+1	+1	+1

Speciale eigenschappen

Derde leerlingengraad

De druïde leert de spreuk "Arrex". Het uitspreken van deze spreuk kost 1 punt Gg. Om de spreuk te doen gelukken moet de druïde een portie pluimen voor dit doel opeten. Als de spreuk lukt, is de druïde in een bepaalde mate onzichtbaar. De mate van onzichtbaarheid wordt bepaald door een Gk-worp (Gk+d). Het aantal ogen van deze worp bepaald ook de duur van de onzichtbaarheid in uren.

Tweede leerlingengraad

De druïde leert hoe hij de doolzwam moet sturen (zie plantenbijvoegsel). De gebruiker van de doolzwam moet hiervoor met zijn Gk gooien. Als de worp 10 of hoger is, geeft de Quaestor een kaart die op de een of andere manier iets te maken heeft met de omschrijving van de druïde. Dit mag door de Quaestor ruim geïnterpreteerd worden.

Eerste leerlingengraad

In deze graad leert de druïde tegengiften te bereiden. Hij kan dit doen door het betreffende gif te mengen met pluimen en dit mengsel op

dezelfde manier toe te dienen als waarop het gif werd toegediend. De Gk-worp van de Druïde geeft het maximum aantal punten dat met het tegengif kan worden genezen. Bij een gif dat in stadia werkt (bijvoorbeeld elk uur 5 punten met een werkzaamheid van 6 uur), wordt met het tegengif een aantal schadepunten geneutraliseerd tot een maximum van de Gk-worp.

Magiër

Bevorderingstabel

	Lg	Lb	Lk	Gg	Gk	Gb	Gez
3de leerling		-1		+5	+1	+1	
2de leerling			-1		+1	+1	
1ste leerling	-5			+5		+1	+1

De code

Een magiër moet streven naar waarheid en evenwicht. Dit betekent bijvoorbeeld dat hij geen spreuk mag doen die een tijdsparadox veroorzaakt.

Regels van de toverkunst

De magiër krijgt bij iedere inwijding een aantal woorden van het oud-hyksos. Met deze woorden kan hij spreuken gaan weven. De spreuken moeten altijd worden samengesteld volgens het volgende schema:

“Handelaar - Handeling - Behandelde”

De spreuk bestaat dus altijd uit minstens drie woorden. De “handelaar” is de uitvoerder van de tover. Dit kan de tovenaars zelf zijn of een dier, een ding, een plant. Andere handelaars dan de tovenaars zelf moeten eerst worden gedwongen door de spreuk “Jappa zertrex quot”. Pas daarna kan de spreuk worden uitgesproken die het “ding” (quot) als handelaar bevat.

Werkelijkheid of waan

In principe is elke enkelvoudige tover waan. Enkelvoudige tover is een spreuk die niet het woord “idoras” of een specifiek materiewoord bevat.

Woorden die een verandering in werkelijkheid teweegbrengen, de materiewoorden, zijn in hun omschrijving voorzien van een sterretje (*).

Als een tovenaars bijvoorbeeld de spreuk “Jappa quotex quot” uitsprekt, betekent dit dat hij een ding in een ander ding verandert, dus

bijvoorbeeld een steen in een gouden dukaat. De betekenis van de woorden wordt later uitgelegd. Dit is echter slechts waan, want “quot” is geen materiewoord. De steen lijkt op een gouden dukaat, maar is dit niet. Zo kan men ook een stok op een zwaard laten lijken, zonder dat men met die stok extra schade kan doen. Om waan tot werkelijkheid te maken is het woord “idoras” nodig, het laatste woord van de toverkunst. De spreuk “Jappa quotex idoras quot” maakt van een steen bijvoorbeeld een echt zwaard.

Vervoegingen

De basiswoorden van de woordenlijst zijn zelfstandige naamwoorden. Om van een zelfstandig naamwoord een werkwoord te maken, moet achter de stam van het woord de uitgang “-ex” worden gezet. Zo betekent “quot” ding, en “quotex” veranderen in een ding. Door de uitgang “-as” achter de stam te zetten krijgen we een woord dat iets zegt over het voorafgaande woord. Zo betekent “Jappa quotex idoras quot”, “Ik verander echt in een ding een ander ding”. Zonder het woord “idoras” in deze spreuk zou de verandering slechts waan zijn.

Door voor een woord het voorvoegsel “ne” te zetten, wordt de betekenis van het woord dat erna komt, omgedraaid. Zo betekent “perkama” groot, en “ne-perkama” klein. Door voor een handeling “nex” te zetten dwingt de magiër de handelaar na te laten een handeling te verrichten, of kan een tover ongedaan worden gemaakt.

Stel een vijandelijk tovenaars probeert een leerling zonneruiter in het gezelschap te betoveren. Hij doet dit met de spreuk: “Jappa quotex idoras ne jappa” ofwel, ik verander echt in een ding niet ik (iemand anders dus). De zonneruiter moet zich nu tegen deze spreuk verdedigen met zijn Lb. Hij gooit te laag, en verandert in een steentje. De tovenaars uit het gezelschap kan nu deze tover ongedaan maken met de spreuk “Jappa nex quotex idoras ne jappa”. De Lb-worp van deze spreuk wordt vergeleken met de Lb-worp van de vijandelijke tovenaars. De spreuk is ongedaan gemaakt als de worp wordt geëvenaard.

Meervoud

Als de tovenaars meerdere behandelde wil betoveren, moet hij het meervoud gebruiken. Dit gebeurt door het enkelvoud eenmaal te herhalen.



Lukt de spreuk?

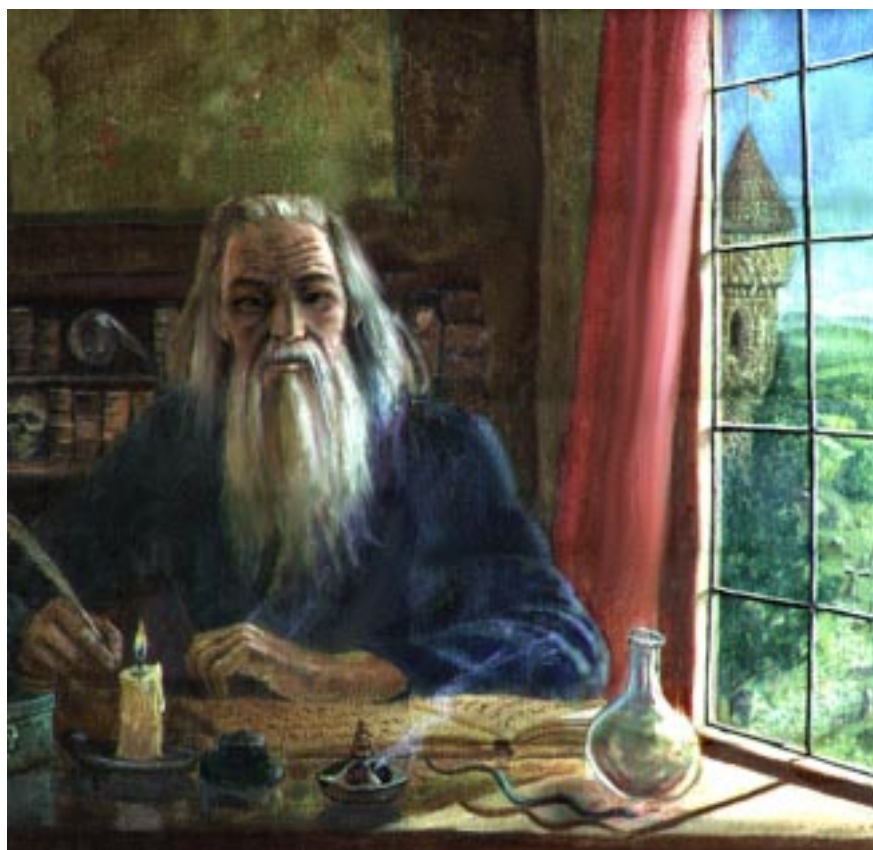
Een spreuk lukt sowieso alleen als de tovenaars de behandelde kan zien. Om te kijken of een spreuk is gelukt, doet de magiër een Gb-worp. Een Gb-worp is een worp met het aantal werpstukjes van de Gb van de tovenaars minus het aantal woorden van de spreuk, en een dobbelsteen. De woorden die zijn afgeleid van “ne” hoeven niet afgetrokken te worden. Het woord “Idoras” telt hier voor drie woorden, Als een spreuk is gericht tegen een behandelde die zich niet kan of wil verdedigen, lukt de spreuk als de Gb-worp van de tovenaars zeven of hoger is. Is

De tovenaars kan nooit meer behandelen betoveren dan de Gk-worp van de spreuk. Zo betekent “Jappa arrex jappa”, ik verander mezelf in lucht (waan). De tovenaars wordt door het uitspreken van deze spreuk onzichtbaar. Wil hij de hele queestegroep onzichtbaar maken, dan doet hij de spreuk “Jappa arrex jappa jappa”. Jappa jappa, ofwel wij, is het meervoud van jappa, ofwel ik. De spreuk lukt als de Lb-worp meer is dan 7, als de behandelde zich niet wensen te verdedigen, wat in dit geval waarschijnlijk is, en de Lb-worp hoger is dan 7. Het aantal mensen dat op deze manier betoverd kan worden, is de hoogte van deze Lk-worp min 7 (Standaard aftrek bij aantallen).

Meervoud kan niet worden gebruikt bij handelingen die materiewoorden zijn, of dat door idoras worden.

de spreuk gericht tegen een behandelde die zich wel kan en wil verdedigen, dan verdedigt deze met een worp van zijn Gb (en dobbelsteen). De verdediger hoeft dus niet het aantal woorden van de spreuk van het aantal werpstukjes af te trekken.

Als een tovenaars zijn object niet kan zien, dan kan hij een spreuk doen om dit wel te bewerkstelligen. Deze spreuk is bijvoorbeeld “Jappa ne veddex ne jappa ne jappa”. “Ne veddex” is een uitzondering op de regel dat de tovenaars zijn object moet kunnen zien. Bij Ne “veddex” is het voldoende als de tovenaars een deel van het object dat hij wil betoveren, kan zien. Dit kan een haar of een nagel van een bepaalde persoon zijn of iets dat de persoon met liefde heeft gekoesterd, zoals een dierbaar kledingstuk. In plaats van een deel van de



behandelde kan ook een beeld van het slachtoffer worden gebruikt. Dit lukt als met zowel Gb als Lb 7 of meer wordt gegooid (slechts 1 poging).

Als de “ne veddex” spreuk is gelukt, kan de magiër zijn object zien. Daarom kan hij nu ook andere spreuken gebruiken.

Een goede voorzorgsmaatregel van spelers is het om geen dierbare objecten te laten slingeren.

Hoe goed lukt een spreuk

Als een spreuk is gelukt, gooit de tovenaar met zijn Gk (en natuurlijk een dobbelsteen) om te zien hoe goed een spreuk gelukt is.

Een spreuk geldt algemeen zoveel uren (10 minuten = 1 uur) als het aantal ogen van de worp, zoveel punten als het aantal ogen van de worp, zoveel meters als het aantal ogen van de worp en zoveel keer 10 kg als het aantal ogen van de worp. Dit alles blijft een interpretatie van de quaestor.

Stel de spreuk “Jappa ceprex idoras quot” is gelukt en de magiër wil daarmee rots in een paard veranderen. Hij gooit met zijn Gk 12. Dat betekent dat hij een paard heeft van 120 kg (een soort shetlander dus).

Spreukenboek

Om misverstand bij spreuken te voorkomen doet de quaestor er goed aan een lijst aan te leggen van de spreuken die hij goedkeurt. Een speler kan de prachtigste spreuken weven, maar ze werken alleen als de quaestor ze heeft goedgekeurd. Als de vorm van de spreuk niet juist is, kan hij natuurlijk nooit werken. Een spreuk heeft ook niet altijd de werking die de speler zou verwachten. De uiteindelijke beslissing over de werking van de spreuk ligt bij de quaestor.

Wat kost een spreuk

Elk woord uit het oud-hyksos (behalve het woord ne (nex)) dat door een mens

wordt uitgesproken, kost één punt Gg. Ook als de spreuk niet lukt. Let op: het gaat hier om Gg-schade, niet om belemmering van de Lb. Idoras kost drie punten.

De ware naam van de tovenaar

Op elk moment dat de magiër dat verkiest, kan hij zijn ware naam trachten te achterhalen met de spreuk “Jappa ne-veddex ne-arrah jappas”. Als de spreuk lukt krijgt hij in een visioen zijn ware naam te horen. (Hij kiest een van de woorden van het oud-hyksos uit.)

Als de tovenaar in een spreuk zijn ware naam gebruikt, of een van de afleidingen daarvan, ondervindt hij van het gebruik van dat woord geen Gb-belemmering. Als hij echter door een vijandelijke magiër wordt aangesproken als behandelde met zijn ware naam, ondervindt deze magiër van dit woord uit zijn spreuk geen belemmering van de Gb. De ware naam maakt de tovenaar dus machtiger, maar ook kwetsbaarder. Hij doet er dus goed aan deze naam zorgvuldig geheim te houden.

Om achter iemands ware naam te komen, kan men de spreuk “Jappa ne-veddex ne-arrah ne-

jappas” gebruiken (hij moet vanzelfsprekend wel lukken). Men kan zijn ware naam verbergen met de spreuk “Jappa veddex ne-arrah jappas”. Elk van deze verbergspreuken moet worden doorbroken wil de ware naam zichtbaar worden. Stel iemand heeft zijn ware naam versluierd met de volgende drie (gelukte) spreuken: “Jappa veddex ne-arrah jappas” met Gk-worpen 10, 8 en 12.

Om iemands ware naam dan toch te zien zijn de volgende (gelukte) spreuken nodig:

“Jappa ne-veddex ne-arrah ne-jappas”, Gk-worp 9 neutraliseert spreuk 2.

“Jappa ne-veddex ne-arrah ne-jappas”, Gk-worp 10 neutraliseert spreuk 1.

“Jappa ne-veddex ne-arrah ne-jappas”, Gk-worp 9, spreuk is te zwak en gaat verloren.

“Jappa ne-veddex ne-arrah ne-jappas”, Gk-worp 10, spreuk is te zwak en gaat verloren.

“Jappa ne-veddex ne-arrah ne-jappas”, Gk-worp 12 neutraliseert spreuk 3.

“Jappa ne-veddex ne-arrah ne-jappas” onthult de ware naam van de andere tovenaars. Bij deze laatste spreuk moet de tovenaars zich met zijn Gb verdedigen.

De inwijdingen

Derde leerlingengraad

De leerling krijgt een leerling mantel, die een lichamelijke bescherming van 1 punt Lg biedt. Hij mag geen andere kledij meer dragen. De magiër krijgt de woorden Ne en Jappa.

Ne

Ontkenning. Draait de betekenis van het woord dat volgt om.

Jappa

Persoonsaanduiding.

Jappa	Ik
Jappa Jappa	Wij
Ne Jappa	Jij, Hij, Zij
ne jappa jappa	Jullie, Zij (meervoud)
Jappex	In mij veranderen; op mij laten lijken.
Ne Jappex	In iemand anders veranderen;
op	iemand anders laten lijken
Jappas	Van mij
Ne Jappas	Van iemand anders

Voorbeelden van spreuken met deze twee woorden:

Jappa ne jappex jappa:

Om jezelf op iemand anders te laten lijken

Jappa jappex ne jappa:

Om iemand anders op jou te laten lijken.

Jappa jappex jappa jappa:

Om de hele groep op jezelf te laten lijken

Tweede leerlingengraad

Wodan

Betekent gezond, heel.

Ne Quot: lichamelijke Schade

Voorbeelden van spreuken:

Jappa wodanex nejappa:

Geneest, indien gelukt, Gk-worp aan Lg-punten.

Jappa ne wodanex ne jappa:

Brengt, indien gelukt (meer dan Gb-worp tegenstander), Lg-worp aan lichamelijke schade toe.

Quot

Betekent ding

Ne Quot: abstract begrip, spreuk

Voorbeelden van spreuken:

Jappa quotex quot:

Om een ding op een ander ding te laten lijken.

Bijvoorbeeld steen op goud.

Jappa ne jappex quot:

Een ding lijkt op een persoon.

Eerste leerlingengraad

Vedda

Betekent geheim, versluierd

Ne Veddah: ontsluit

Arrah

Betekent lucht

Ne Arrah: geest, essentie, ware naam

Voorbeelden van spreuken:

Jappa ne veddex ne arrah ne jappas:

Voor het achterhalen van iemands ware naam

Jappa veddex quot:

Om een ding aan de aandacht te onttrekken, of schrift onzichtbaar te maken

Jappa arrex quot:

Om een muur doorzichtig te maken

Wolvenvrouwen

Wolvenvrouwen mogen geen dieren doden.

Doen ze dat wel, dan kost ze dat een inwijdingspunt. Bovendien behoort het tot hun code de dieren die ze onder hun hoede hebben goed te verzorgen en verdedigen. Ernstige fouten tegen deze code kunnen met een inwijdingspunt worden bestraft.

Veranderende eigenschappen

Graad	Lg	Lb	Gg	Gb	Geh	Gez	R	Int	S
3de leerling			+1	+1	+1	+1	+1		
2de leerling	+5					+1			+1
1ste leerling		+1	+5		+1				+1

Derde leerling

De speler leert de taal van de vogels en kan door middel van een magische roep een roodborstje lokken. Bovendien leert ze hoe ze dieren moet temmen. Hiervoor moet de wolvenvrouw met haar Gb gooien. De worpen die nodig zijn om de betreffende dieren te temmen, staan in het dierenbijvoegsel. Een getemd dier zal een opdracht naar vermogen uitvoeren. Een dier dat niet getemd is doet dat niet. Als het temmen mislukt, is er 50% kans (werpstukje) dat het dier de wolvenvrouw aanvalt.

Tweede leerling

In deze graad leert de wolvenvrouw met wolven te praten en wolven te lokken door de wolvenroep na te doen. Ze leert in deze graad de vriendschap van een dier te winnen. Dit doet ze op dezelfde manier als het temmen. De worp moet nu echter hoger zijn (zie: dierenbijvoegsel). Het is mogelijk met een worp te kijken of het dier wordt getemd, of dat de vriendschap van het dier wordt gewonnen. Als het lukt de vriendschap van het dier te winnen, zal het over het algemeen een leven lang in de buurt van de wolvenvrouw blijven. Een wolvenvrouw kan maar bevriend zijn met drie dieren tegelijk. Wordt de vriendschap van een vierde dier gewonnen, dan verdwijnt het eerste dier.

Eerste leerling

In deze graad leert de wolvenvrouw hoe ze haar geest kan veranderen in die van een dier. Dit doet ze door met haar Gb hoog genoeg te gooien (zie: dierenbijvoegsel). Deze verandering doet een

bepaalde geestelijke schade (zie: dierenbijvoegsel). Het lichaam blijft na de verandering achter. De Gk-worp die vervolgens wordt gedaan bepaald het aantal uren dat de geest in die van een dier wordt veranderd. Als dier heeft de wolvenvrouw geen echt lichaam. Ze kan dus niet gewond raken, wonden toebrengen of dingen vervoeren.

Priesters

Voorwaarde voor een inwijding tot priester is een behoefte die niet hoger is dan 40 punten. Om met een te grote behoefte toch ingewijd te kunnen worden, heeft de priester een inwijdingspunt extra nodig. Een priester moet een matig, celibatair leven leiden en veel bidden.

Veranderende eigenschappen

Graad	Lk	Gg	Gk	Int
3de noviet		+10	+1	+1
2de noviet		+10	+1	+1
1ste noviet	-1	+10	+1	+1

Derde noviet

In deze graad krijgt de priester zijn novietenmantel, met daarop het leerlingenteken van de priesters.

De noviet leert hoe hij een krachtveld kan oproepen door met zijn Gk te gooien. Gooit hij hoger dan zijn tegenstander met zijn Gk, dan werkt het krachtveld. De ander kan de priester dan niet dichterbij komen dan het aantal meters van de Gk-worp. Het krachtveld duurt ook zoveel beurten als de Gk-worp. Per situatie, bijvoorbeeld een gevecht mag maar 1 keer een krachtveld worden opgeroepen.

Tweede noviet

Met een kort gebed kan de priester iemand genezen die door een magiër wordt bezeten. Iemand die door een demon of god wordt bezeten, kan hij niet helpen. De noviet wordt door de god Hyksos geholpen. Het gebed lukt dus altijd. Hij moet echter met zijn Gk gooien omdat hij de geest van de magiër letterlijk uit het slachtoffer moet drukken. Dit lukt alleen als de Gk-worp hoger is dan het resterende aantal Gk-punten van de betovering. Door een spreuk van een magiër wordt iemand een aantal beurten bezeten. Bij elke beurt wordt het voor de priester

gemakkelijker de geest eruit te drukken. Bij de laatste beurt hoeft hij slechts 2 te gooien (meer dan 1). De noviet mag het echter per magiërspreuk maar 1 keer proberen. Timing is dus belangrijk.

Eerste Noviet

Tijdens deze graad verschijnt de god "Seph" aan de noviet in een droom. Deze god, de "Geest van de aarde" (ne arrah septamas), heeft macht over materie. De priester kan de god aanroepen, en er is een zekere kans dat de god zijn gebed verhoort. Als de priester hem aanroept, gooit hij met zijn Gk, en de Quaestor gooit met de dobbelsteen. Als de Quaestor 6 gooit, verhoort de god zijn gebed. In hoeverre de god zal helpen, is afhankelijk van de Gk-worp van de priester.

De priester wordt verondersteld regelmatig aan Seph te offeren en tot hem te bidden. Dit is een voorwaarde voor een verhooring. Als een priester nooit offert, zal de god hem niet verhoren, ondanks het feit dat de Quaestor met de dobbelsteen 6 gooit. De god mag slechts eenmaal per dag worden aangeroepen. Wordt hij vaker aangeroepen, dan vindt hij dit storend, en wreekt hij zich accuut door zijn acties tegen de priester te richten.

De quaestor kan zien wat de god doet als hij verhooring geeft aan een aanroep van de priester door nogmaals met een dobbelsteen te gooien en de bij de worp behorende actie van de god in de tabel op te zoeken

Regels met betrekking tot goden en demonen (alleen voor quaestoren)

1. In een bepaalde situatie mag maar een keer de hulp van een god worden ingeroepen. Een god die contact opneemt, eist zijn prijs in de vorm van tien punten Gg.
2. Er bestaat 1/3 kans dat een god bereid is een oproep te beantwoorden (dobbelsteen 3 of hoger; de speler gooit).
3. Als de god zal verhoren, gooit de speler met zijn Gk om te kijken in welke mate de god zal verhoren. De worp bepaalt het aantal beurten van het effect, de hoeveelheid gewicht die bij het effect is betrokken (worp maal 10 kg). De schade die eventueel door het effect wordt veroorzaakt, het aantal tegenstanders dat maximaal door het

effect wordt getroffen enzovoorts.

Als een god of demon een gebed verhoort, gooit de quaestor in het geheim met een dobbelsteen om te kijken welk effect de god zal veroorzaken. De quaestor beschrijft en interpreteert het effect. Of het effect geldig is voor de aanroeper, hangt van zijn functie en graad af. Als het effect geldig is, werkt het altijd in het voordeel van de priester. De volgende worpen zijn geldig voor de volgende functies:

1. voor tempelridders en novieten
- 1-2. voor adepten en hoger
- 1-3. voor priesters en hoger
- 1-4. voor hogepriesters hoger
- 1-5. voor oppermeester-priesters en hoger
6. In bijzondere gevallen indien omschreven

Seph

De god van de aarde. Deze god zal zich nooit op open water vertonen.

1. Materialen vertonen moeheid. Een deur valt uit zijn voegen, het zwaard van de tegenstander wordt zacht, een ladder breekt, waardoor een tegenstander op de grond valt, etc. Let erop dat de schade per beurt nooit groter is dan de Gk-worp. Hetzelfde geldt voor schade vermindering die eventueel optreedt als gevolg van materiaalmoeheid (als bijvoorbeeld het zwaard waarmee je wordt gestoken zacht wordt).

2. De god maakt een hoeveelheid steen materieloos. De aanroeper kan (als hij minder weegt dan de Gk-worp) door bijvoorbeeld een muur lopen.

3. De aarde komt in beweging onder de voeten van de tegenstander. Lb-worpen worden verminderd met de Lk-worp van de aanroeper. Een beweging van de aarde kan de priester ook op een andere manier helpen.

4. De aantrekkingskracht van de aarde wordt opgeheven, waardoor de aanroeper kan zweven (let op Lk-worp voor aantal kilo's). Een andere mogelijkheid is dat iets anders of iemand anders gaat zweven.

5. Materie gaat zich wild door de ruimte bewegen. Hierdoor kan een tegenstander worden geraakt, en schade ondervinden, of

bijvoorbeeld een deur worden opengesmeten.

6. De aarde splijt open en verzwelgt een tegenstander die: met zijn Gb minder gooit dan de Gk-worp, niet kan vliegen of zweven of anderszins een val kan voorkomen.

Gilde der Narren

Veranderde eigenschappen:

Graad	Lb	Gg	Gb	Gr	Geh	S	Int
3de leerling	+1		+1				+1
2de leerling	+1			-1			+1
1ste leerling		+5	+1		+1	+1	

Voordat een speler toetreedt tot het gilde der narren, dient hij te beslissen of hij een warenar dan wel een valsche nar wordt. Als warenar moet hij strijden voor het goede. Als valsche nar kiest hij vooral voor zichzelf; ook als dit de dood van zijn medespelers tot gevolg zou hebben.

Het belangrijkste punt van de code van het gilde der narren is dat een nar nooit zijn ware aard mag laten merken aan anderen. Doet hij dit wel dan kost dit hem een inwijdingspunt, tenzij het geheel buiten zijn schuld gebeurt. Verder hoort het bij de narrencode dat hij voortdurend grappen ten beste geeft. Een nar is steeds impulsief en overlegt niet of nauwelijks met anderen.

Derde leerlingen graad der narren

Normaal gesproken is het mogelijk door met de intuïtie 10 te gooien, wat algemene informatie over iemand te krijgen. Is de persoon in kwestie goed of slecht, liegt hij of spreekt hij de waarheid. Bij een worp van 13 is deze informatie uitgebreider.

In deze graad leert de nar hoe hij moet voorkomen dat anderen hem met hun intuïtie peilen. De anderen krijgen dan die informatie die de nar wil verstrekken. Er zijn echter maar twee mogelijkheden: goed of slecht. Gooien die anderen met hun intuïtie 13 dan merken ze dat er iets vreemds aan de hand is, de quaestor geeft echter niet aan wat.

Tweede leerlingengraad der narren

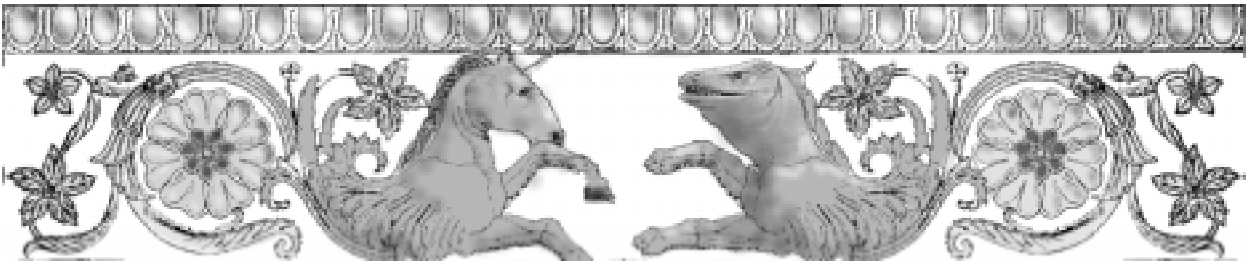
In deze graad leert de nar het tappen van moppen. De moppen die de nar tapt moeten echte moppen zijn, die zijn aangepast aan het spel. Bijvoorbeeld iets in de trant van "Er was eens een tempelridder uit Kemola op bezoek bij de wolvenvrouw uit

Grint. Zegt die tempelridder...".

Als de nar na het vertellen van zijn mop hoger gooit dan zijn slachtoffer, barst deze verplicht in lachen uit. Voorwaarde is dat de nar de gelegenheid krijgt zijn mop te vertellen, en dat hij met zijn Gb hoger gooit dan zijn slachtoffer. Gevolg van het lachen is dat de Lb van het slachtoffer met twee punten daalt voor een periode van zoveel beurten als de Gk-worp van de Nar.

Eerste leerlingengraad der narren

In de graad leert de nar jongleren met ijzeren ringen. Dat is zo gemakkelijk dat de toeschouwers niet meer verdacht zijn op een eventuele aanval van de nar zelf. Als hij de tegenstander dus een lel geeft met zo'n ring, mogen zij zich alleen met de dobbelsteen verdedigen. De ijzeren ringen geven een schade bonus van 4 punten.



Bijlagen

Flora

De planten van deze flora hebben uiteraard niets gemeen met werkelijk bestaande planten, ook al lijken ze erop. Elke gevonden plant staat voor een portie. Planten die zijn geplukt staan natuurlijk nog steeds op het kaartje, maar kunnen niet nog een keer worden geplukt. binnen de periode van een week. De indeling van de planten loopt parallel aan de inwijdingen van het gilde der druiden. Iemand die niet is ingewijd in het gebruik van de planten kan deze vaak niet gebruiken, ook al kent hij de mogelijke werking ervan. Hij ondergaat echter wel de schade ervan. Als bij de volgende beschrijvingen staat aangegeven dat de plant ook werkzaam is bij oningewijden, dan doet de plant naast de omschreven werking een schade van Lg-5 als de plant niet door een druide of andere ingewijde in de betreffende plant, werd geprepareerd.

Derde leerlingengraad der druiden

Doolzwam



De quaestor geeft een speler die van de doolzwam heeft gegeten, en die de ruimte verlaat waar hij is, niet de nieuwe kaart die hij volgens zijn plattegrond zou geven, maar een willekeurige andere kaart. Dit effect duurt ongeveer een uur (10 minuten echte tijd). Daarna krijgt de speler weer de kaart waar hij zich bevond voor het eten van de paddestoel. De speler is op de plaatsen die hij te zien krijgt niet lijfelijk aanwezig. Lichamelijk loopt hij dus geen gevaar, maar hij kan ook niets meenemen of

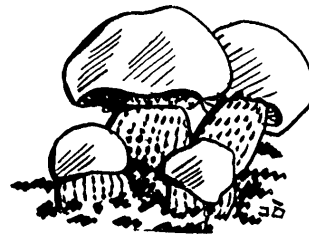
iemand verwonden. Op de plaatsen waar de speler terecht komt heeft hij een onzichtbaarheid afhankelijk van zijn Gk-worp. De quaestor kan ook de tijd variëren waarin hij de kaarten beschrijft (heden, verleden, toekomst).

Gebruik: iedereen

Schade: Oningewijden 15 punten Gg, Leerling druiden 10 punten Gg, Gezel druiden en hoger 5 punten Gg

Biotoop: droge donkere ruimten.

Satansboleet



Indien een satansboleet wordt gegeten verhoogt deze de Gg met 5 punten (geen vaste waarde). Bovendien verhoogt hij de vaste waarde van de behoefte met 10 punten en geeft hij een behoeftebevrediging van 50 punten.

Gebruik: iedereen

Schade: Lg-1

Biotoop: smerige bedompte ruimten

Warrelaar



Het gevolg van het eten van warrelaar is dat iedereen met een Gk van minder dan 10 de eter gaat aanvallen of buitengewoon aggressief

bejegenen. De quaestor kan nu de rol van medespelers overnemen en zeggen dat deze de speler aanvallen. Hij kan ook een medespeler door middel van een briefje een geheime opdracht geven de eter onmiddellijk aan te vallen of ruzie met hem te zoeken. Deze medespeler is natuurlijk verplicht dit te doen. Warrelaar is het kenteken van de dragers van de zwarte kroon. Brandende warrelaar werkt voor hen als brandende pluimen bij de druide.

Gebruik: iedereen

Biotoop: plaatsen met slechte vibraties.

Vivant



De vivant is een plant die alleen in de bovenwereld groeit, en daar giftig is (Lg-5). In de onderwereld is hij fel begeerd, omdat hij het verouderingsproces stilzet.

Gebruik: iedereen

Biotoop: Bovenwereld op zonbeschenen plaatsen.

Sigaren



Geven, indien gerookt een behoeftebevrediging van 20 punten.

Gebruik: iedereen

Schade: Lg-1

Biotoop: Oevers van zoet water.

Pluimen



Worden vooral gebruikt als geneesmiddel voor open wonden. De pluimen moeten daarvoor fijngewreven worden en met water aangelengd. Het papje dat zo ontstaat moet op de wond worden gelegd. Als het droog is, is de wond genezen. Het drogen duurt drie uren. Hoeveel punten worden genezen is afhankelijk van de genezer. De genezer kan alleen iemand zijn die is ingewijd in de geheimen van de pluimen. Het aantal punten Lg dat kan worden genezen is afhankelijk van de Gk-worp van de genezer.

Gebruik: alleen ingewijden

Biotoop: Oevers van zoet water.

Tweede leerlingenrgaad der druiden

Vliegezwam



Stelt de gebruiker in staat geestelijk te vliegen. Het lichaam blijft levenloos achter. De vlieger heeft geen lichaam, kan dus niets meenemen en geen lichamelijke schade doen.

Gebruik: alleen ingewijden

Schade: Lg-5, Gg-5

Biotoop: bos

Viola



Deze plant wordt gebruikt voor het genezen van besmettelijke ziekten. Hoe goed dat lukt is afhankelijk van de genezer. Er wordt met de dobbelsteen gegooid. Het lukt als de volgende figuren minstens de waarde gooien die erachter staat vermeld:

Leerling druide 6

Gezel druide 5

Meester druide 4

Grootmeester druide 3

Oppermeester druide 2

Gebruik: alleen ingewijden.

Biotoop: bos

Eerste leerlingengraad der druiden

Zonnesprei



Doet voor een periode van 1 uur de Lk van de gebruiker met twee punten toenemen.

Gebruik: alleen ingewijden.

Schade: Lg-5

Biotoop: Waterrijke omgeving

Venijn



Als het sap van deze plant aan een zwaard wordt gesmeerd, verhoogt dat de schade met 5 punten. Gebruik van venijn is niet ridderlijk en kost, behoudens zeer buitengewone omstandigheden een inwijdingspunt, als een ridder het gebruikt.

Gebruik: iedereen

Biotoop: algemeen

Helderkruid



Het kruid heeft een van de volgende eigenschappen:

-Genezing van door benevelgeesten getroffen en

-genezing van geestesziekten afhankelijk van de genezer. Er wordt met de dobbelsteen gegooid.

Het lukt als de volgende figuren minstens de waarde gooien die erachter staat vermeld:

Leerling druide 6

Gezel druide 5

Meester druide 4

Grootmeester druide 3

Oppermeester druide 2

- Verhoogt de intuïtie van de gebruiker (Int+5) voor de duur van een beurt.

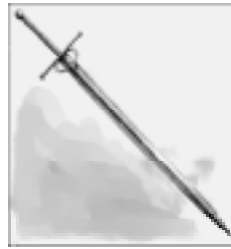
Een enkele portie kan slechts, naar keuze, een van de boven beschreven effecten bewerkstelligen.

Biotoop: groeit langs heldere beken.

Voorwerpen



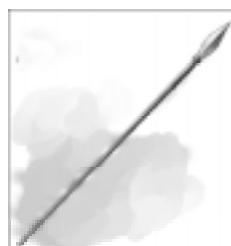
Schild no. 1
Verdediging: Lb +2
Gewicht: 5 kg
Waarde: 15 dktn.



Langzwaard no. 7
Aanval: Lb -1
Schade: +10
Gewicht: 12 kg
Waarde: 2 meter



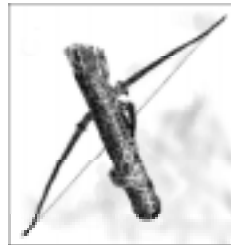
Zwaard no. 2
Aanval: Lb +2
Lichamelijke schade: +4
Gewicht: 4 kg
Waarde: 10 dktn.



Speer no. 8
Aanval: Lb +2
Lichamelijke schade: +4
Gewicht: 2 kg
Waarde: 12 dktn.
Bereik: 4-8



Helm no. 3
Lichamelijke schade: -1
Gewicht: 1 kg
Waarde: 15 dktn.



Boog no. 9
Standaard met vijf pijlen
Bereik: 10-20
Lichamelijke schade: +4
Gewicht: 0,5 kg
Waarde: 15 dktn.



Malienkolder no. 4
Lichamelijke schade: -4
Gewicht: 10 kg
Waarde: 80 dktn.



Tiara no. 10
Geestelijke schade: -1
Bevrediging: 5 punten per week
Gewicht: 1 kg
Waarde: 500 dktn.



Goedendag no. 5
Aanval: Lb -1
Lichamelijke schade: +7
Gewicht: 7 kg
Waarde: 12 dktn.



Schoudermantel no. 11
Geestelijke schade: -3
Bevrediging: 5 punten per week
Gewicht: 0,5 kg
Waarde: 200 dktn.



Harnas no. 6
Altijd: Lb -1
Lichamelijke schade: -9
Gewicht: 30 kg
Waarde: 200 dktn.



Konijnepoot no. 12
Gaaf trillen als er vijanden in de buurt zijn, die zich ook bewust zijn van de aanwezigheid van de drager.
(Voorkomt dus dat de drager wordt bespied of opgewacht)

Dieren**Minimale worpen** **Veranderde eigenschappen bij werkelijke verandering**

Dier	T	V	G	W	Gg	Lb	Sb	Gr	Gb	Gk	Gez	S	Sm	R	Int
Kleine vogels	7	8	9	10	-6		-8	-5			+1	+2			
Grote vogels	7	8	9	10	-8		-4	-4			+1	+4			
Roofvogels	8	9	9	10	-10		+2	-4			+2	+4			
Vissen	7	9	9	10	-6		-8	-5			-3		+2	+2	
Roofvissen	7	9	9	10	-10		+2	-2			-3	+2	+2	+2	
Reptielen	7	10	9	10	-5		-8	-5				+1			
Grote reptielen	7	10	9	11	-15		+2	+2			-1	+2	+1		
Draken	11	12	12	14	-25	+4	+18	+8	+6	+6		+4		+1	+4
Kleine zoogdieren	7	8	9	10		-5		-8	-5			-1			+2
Grote herbivoren	8	9	9	11	-10			+2			-1	+4		+2	
Wolven:															
Klein	8	9	9	10	-8	+1	+2	-1			-1	+1		+2	+2
middelgroot	8	9	9	11	-10	+2	+4				-1	+2		+2	+2
groot	9	10	10	11	-16	+4	+8	+1			-1	+3		+2	+2
zeer groot	10	11	11	12	-25	+6	+10	+3	+2	+2	-1	+5		+3	+4

Betekenis van de afkortingen:

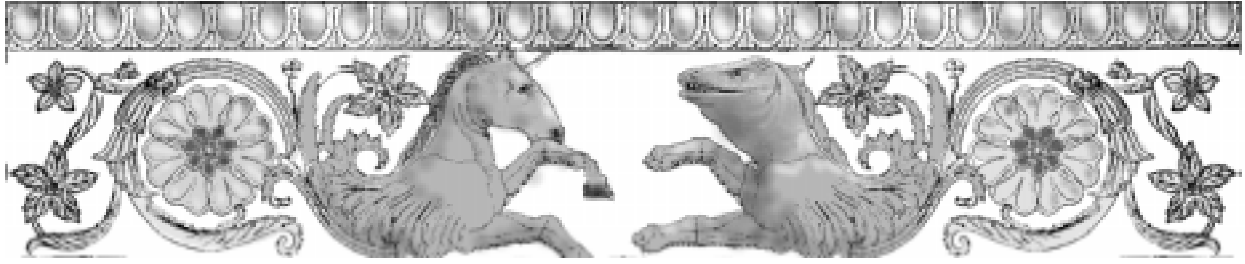
T Dit staat voor de minimale Gb-worp die nodig is om een dier te temmen

V Dit staat voor de minimale Gb-worp die nodig is om de vriendschap van een dier te winnen.

G Dit staat voor de minimale Gb-worp die nodig is om geestelijk in een dier te veranderen. Als het lukt treden de veranderingen van de rechtse tabel op, met uitzondering van de lichamelijke veranderingen (Lb, Sb en Gr).

W Dit staat voor de minimale Gb-worp die nodig is om werkelijk in een dier te veranderen. Als het lukt treden de veranderingen van de rechtse tabel op.

De afkortingen in de rechtse tabel slaan op veranderingen die optreden als een speler in een dier verandert. Bij een terugverandering worden deze veranderingen weer teruggedraaid. Dit geldt niet voor de Gg-schade die optreedt bij een verandering in een dier.



Tocht naar de onderwereld

Inleiding voor de quaestor

Deze queeste is bedoeld voor beginnende spelers en quaestoren. Als de spelers het verhaal overleven, kunnen ze met de nieuw verworven kennis en veranderde eigenschappen meespelen in een volgend verhaal.

Voordat de spelers beginnen te spelen, moeten ze hun eigenschappen vaststellen (Zie: spelregels.). Daarna krijgen ze ieder een basisuitrusting. Deze uitrusting bestaat uit een maliënkolder (n° 4) en een kort zwaard (n° 2). De quaestor moet dit draaiboek goed doorlezen, zodat hij het verhaal min of meer in zijn hoofd heeft. De spelers mogen het draaiboek niet lezen. De quaestor begint het verhaal door de inleiding voor te lezen en daarna de eerste kaart uit te delen (kaart n° 1). In het algemeen dient de quaestor niet meer te vertellen dan de spelers vragen, en in alle redelijkheid door de spelers kan worden waargenomen. Zo kunnen de spelers niet aan iemand zien dat hij een kracht van 10 heeft, maar wel dat hij erg sterk is. De quaestor houdt op een leeg blad de tijd en de datum bij. Het verhaal begint op 1-5-1001 om acht uur (datum 1-5).

De voorgeschiedenis (niet oplezen!)

Lang geleden werd de dryade Esmeralda door de goede koning Menes naar de Bovenwereld gestuurd om de gouden poorten naar de Bovenwereld te bewaken en de mensen van Lamutria in de onderwereld te voorzien van de vivant (zie Plantenbijvoegsel in de Inwijdingsspecial). De magiër Surgat, hoofd van de gorlatten, vervaardigde echter een ontsluitingsteken, waarmee hij de zwarte ridder Gramhart toegang verschafte tot de Bovenwereld. Gramhart wist zich in een naburig dorp met behulp van vele gouden dukaten te verzekeren van de trouw van een aantal huurlingen. Met deze huurlingen veroverde hij het kasteel dat door Esmeralda werd gebouwd op de poorten van de Onderwereld. Esmeralda is deel van de magie die de beide werelden verbindt. Zoals het toeval dingen kan

samenbrengen, zo zal steeds als er een poort ontstaat een dryade besluiten zich daar te vestigen. Gramhart liet Esmeralda door zijn huurlingen opsluiten. Door haar te bevrijden, maken de spelers de poorten ontoegankelijk voor de gorlatten.

Op het moment dat de spelers naar het kasteel komen, leeft Esmeralda al vele jaren in haar eenzame cel. Omdat het kasteel al zo lang geleden veroverd is, heeft slechts een enkele oude soldenier een vaag idee van de juiste toedracht van het gebeurde. De goede krachten in de Onderwereld ontberen al jaren de heilzame werking van de vivant. Het is mede hierdoor dat ook in de Onderwereld het kwaad meer en meer de overhand neemt. De quaestor doet er goed aan deze geschiedenis in zijn achterhoofd te houden als hij later tijdens het spel gaat improviseren.

Inleiding voor de spelers

‘Lieden, jullie zijn een bende weerbarstige avonturiers. Jullie hebben elkaar ontmoet in een herberg, alwaar de stoutste verhalen werden verteld over het kasteel van Gramhart, dat in vroeger tijden toebehoorde aan Esmeralda. Van haar werd verteld dat ze de poorten tot de Onderwereld bewaakte.



Overzichtskaart kasteel, buiten

Avonturiers die eerder op pad gingen om te zien wat er zich in het kasteel van Gramhart allemaal afspeelde, zijn nimmer wedergekeerd. Jullie hebben toch besloten om het kasteel te onderzoeken en zijn op weg gegaan. Op dit moment staan jullie aan de

poort van het kasteel. Het is een zwoele herfstige namiddag en aan de poort van het kasteel staan twee wachters wat te dromen. Op dit moment merken ze jullie op...' De quaestor deelt nu kaart n° 1 uit.



Kaart n° 1 De poort

Op deze kaart is een valbrug te zien, die over een slotgracht ligt. De valbrug doet opgeklapt dienst als poort van het kasteel.

De planten zijn sigaren en pluimen (zie Plantenbijvoegsel).

Direct achter de poortopening is een wachtlokaaltje zichtbaar, met in de oost- en de westwand houten banken. In de noordwand bevinden zich twee zware houten deuren van sterkte 11. In de poortopening staat een tweetal soldeniers. Een oude grijze (Lb4, Lk8, Lg10) met een speer (n° 12; Lb +2, schade +4), een schild (n° 1; Lb +2) en een maliënkolder (n° 15; schade -4) en een jonge (Lb6, Lk4, Lg15) met dezelfde uitrusting. Op hun maliënkolder is een afbeelding van een zwarte kroon met drie punten bevestigd. Als de spelers de wachters vertellen dat ze verdwaald zijn of lang hebben gezworven, en hier onderdak voor de nacht zoeken, worden ze binnengelaten. De wachters zijn zeer wantrouwend tegenover vreemdelingen. Als de spelers bijvoorbeeld zeggen dat ze van plan zijn het kasteel te onderzoeken, omdat ze er zoveel verhalen over hebben gehoord, vallen de wachters direct zonder waarschuwing aan.



Kaart n° 2 De binnenplaats

De binnenplaats van het kasteel, met de herberg. De deur van de herberg is niet op slot.

De Waterput

Als de spelers besluiten langs het touw naar beneden te klimmen, komen ze na tien meter uit bij het grondwater. Langs de rand van het water loopt een richel van ongeveer veertig centimeter. In de oostwand is een deur, die uitkomt op de troonzaal (Zie: overzichtskaart van de diepste kelder verdieping bij 'd'). Als de spelers besluiten bij daglicht in de put te klimmen, worden ze opgemerkt door een van de wachters in de uitkijktoren.



Kaart no. 3 Noordwest Toren

Deze deur leidt naar een uitkijktoren. Boven in de toren zit een soldenier (Lb3, Lk7, Lg15) met een zwaard (n° 2; Lb +2, schade +4) en een maliënkolder (n° 4; schade -4). Deze wachter valt niet zomaar aan, maar vraagt eerst wat de spelers komen doen (vreemden mogen niet zomaar

binnenkomen; de spelers moeten dus een goede reden hebben). Als de spelers uniformen uit het kasteel hebben bemachtigd, stellen de soldeniers vragen als: 'Hé, zijn jullie nieuw hier?'

Op het stuk binnenplaats dat nog zichtbaar is groeit vibrant (Zie: plantenbijvoegsel.).



Kaart no. 4 Noordoost Toren/voorraad

De deur beneden (Lk 7) is op slot (Lb 8), en deur leidt naar de voorraadkamer (binnenkaart 3.). In de voorraadkamer zouden de spelers de kok kunnen treffen (Zie: binnenkaart 1.). Niemand behalve de kok mag zich in de voorraadkamer bevinden. Bij ontdekking wacht de spelers een zware straf. Ze worden in ieder geval meteen naar de gevangenis (Binnenkaart 10) gestuurd. Tevoren worden ze geblinddoekt.

Boven in de toren zit een soldenier (Lb3, Lk7, Lg15) met een zwaard (n° 2; Lb +2, schade +4) en een maliënkolder (n° 4; schade -4). Deze wachter valt niet zomaar aan, maar vraagt eerst wat de spelers komen doen (vreemden mogen niet zomaar binnenkomen; de spelers moeten dus een goede reden hebben). Als de spelers uniformen uit het kasteel hebben bemachtigd, stellen de soldeniers vragen als: 'Hé, zijn jullie nieuw hier?'

De omloop van het kasteel loopt door over de bovenverdieping van de toren.

Op het stuk buiten het kasteel groeit warreelaar (Zie: plantenbijvoegsel.).



Kaart no. 5 Zuidwest Toren

De omloop van het kasteel loopt door over de bovenverdieping van de toren. In deze bovenverdieping staat een ladder, die leidt naar een luik. Boven in de toren zit een soldenier (Lb3, Lk7, Lg15) met een zwaard (n° 2; Lb +2, schade +4) en een maliënkolder (n° 4; schade -4). Deze wachter valt niet zomaar aan, maar vraagt eerst wat de spelers komen doen (vreemden mogen niet zomaar binnenkomen; de spelers moeten dus een goede reden hebben). Als de spelers uniformen uit het kasteel hebben bemachtigd, stellen de soldeniers vragen als: 'Hé, zijn jullie nieuw hier?'

Op de binnenplaats groeit warreelaar (Zie: plantenbijvoegsel.).



Kaart no. 6 Zuidoost Toren

De omloop van het kasteel loopt door over de bovenverdieping van de toren. In deze bovenverdieping staat een ladder, die leidt naar een luik. Boven in de toren zit een soldenier (Lb3, Lk7,

Lg15) met een zwaard (n° 2; Lb +2, schade +4) en een maliënkolder (n° 4; schade -4). Deze wachter valt niet zomaar aan, maar vraagt eerst wat de spelers komen doen (vreemden mogen niet zomaar binnenkomen; de spelers moeten dus een goede reden hebben). Als de spelers uniformen uit het kasteel hebben bemachtigd, stellen de soldeniers vragen als: 'Hé, zijn jullie nieuw hier?'

Buiten het kasteel groeit vivant. (Zie: plantenbijvoegsel.).



Overzichtsk kaart begane grond binnen



Kaart k1. De herberg

Dit is de herberg en tevens de eetzaal van het kasteel. Om tien uur worden de wachters afgelost door een volgende groep van zes wachters (met dezelfde eigenschappen). Deze wachters komen uit de kelderverdiepingen via de keuken, door de deur in de oostwand, en verdwijnen, nadat ze gegeten hebben, door de buitendeur en gaan naar de torens. Even later komen de afgeloste wachters de eetzaal binnen om te eten. Daarna verdwijnen ze naar boven via de trap, of naar beneden door de deur in de oostwand. De tafel is gedekt met borden en bestek. Op het moment dat de spelers de eetzaal binnen gaan, is er waarschijnlijk niemand. De spelers horen wel iemand rommelen in de keuken (rechts). Het is

de kok (Lb4, Lk3, Lg14), die op geroep van de spelers de eetzaal binnenkomt en vraagt wat de heren/dames wensen. Als de spelers om een slaappleaats vragen, zegt de kok dat ze één nacht kunnen blijven slapen voor een goudstuk per nacht. Na wat onderhandelen, mogen ze alles de volgende dag afrekenen. Als de spelers echter toegeven dat ze geen geld hebben, worden ze opgesloten (Als de kok zich bedreigd voelt roept hij de wachters), of ze moeten huishoudelijke werkzaamheden verrichten. De kok heeft de volgende spijzen en dranken aan te bieden (dagporties van een kilo):

Artikel	Prijs	Bevrediging
brood	1 zs	
water	2 ks	
bier	2 zs	8
zwaar bier	4 zs	20
wijn	4 zs	20
goede wijn	6 zs	24
kaas	6 zs	12
vlees	1 dkt	14
reuzel	2 zs	1
brandewijn	8 zs	40
dagschotel	2 zs	4
melk	2 zs	8

Als de spelers meer drinken dan de hoeveelheden die in de tabel zijn vermeld, worden ze dronken en gaat er per glas een punt van de Lb van de spelers af. Dit punt komt er weer bij als de speler zes uur geslapen heeft.

Terwijl de kok aanstalten maakt om het gevraagde te gaan halen, probeert hij de spelers uit te horen over hun herkomst en hun plannen. Als hij argwaan krijgt, haalt hij in het geniep een aantal soldeniers. In de zuidwand is de deur naar de binnenplaats. De deur van de kast in de zuidoost hoek is niet op slot. De kast bevat serviesgoed.

De trap naar boven leidt naar de slaapzaal.

De deur in de oostwand leidt naar de keuken.

Op de schilderijen in de noordwand staan etende mensen. Op het meest rechtse schilderij staat een onzichtbare Hyksos-tekst (Gez 8). De vertaling luidt:

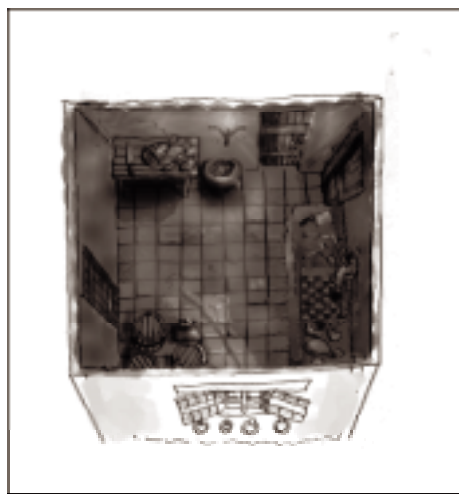
*Ons mooie kasteel wordt overvallen
Help... ze komen binnen
Red de poorten
In naam van het goede*

Esmeralda

Als een speler de tekst opmerkt, deelt de quaestor het bijbehorende kaartje uit.

De open haard in de noordwand brandt op een laag pitje.

Achter de deur in de westwand bevindt zich de trap naar een uitkijktoren van het kasteel. Bovenin zit een soldenier (Lb7, Lk4, Lg12) met een maliënkolder (n° 15; shade -4), en een zwaard (n° 2; Lb +2, shade +4). Voor hem geldt hetzelfde als voor de soldeniers in de torens.

**Kaart k2. De keuken**

Achter de deur in de noordwand loopt een trap naar beneden. De deur is niet op slot. De trap is uitgehakt in de rotsen, leidt naar de eerste kelderverdieping en komt uit bij (a) (Zie: ovezichtskaart eerste kelderverdieping.). Ook de gang waarop deze trap aansluit, is uitgehakt in de rotsen.

De kok gebruikt het haardvuur in de herberg (k1) om de koken.

De deur in de oostwand leidt naar de voorraadkamer.

De deur in de westwand leidt naar de eetzaal.

Op de houten tafel in de noordwand liggen twee broden en twee grote vleesmesses (Schade +2).

Op het aanrecht staan zes kannen die afgesloten kunnen worden met de stoppen die er bij liggen. Elke kan bevat een dagportie water voor één persoon. Boven de gootsteen is een pomp aan de muur bevestigd.

**Kaart k3. De voorraadkamer**

Tegen de muur van de voorraadkamer groeien doolzwammen (Zie: Plantenbijvoegsel.).

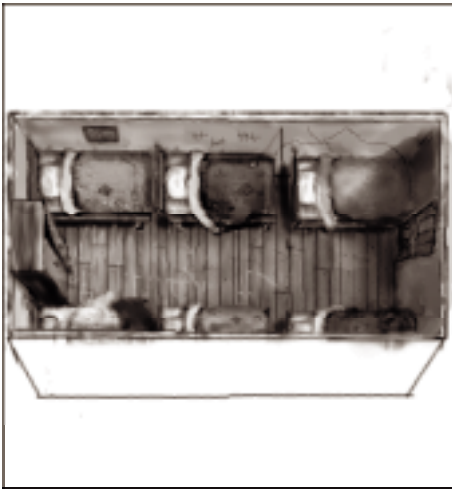
Er staan twee tonnen met vijftig liter bier en een ton met meel en gedroogd vlees. Aangelengd met veertig liter water levert dit negentig kilo dagschotel op. Eén kilo is genoeg voor één persoon per dag.

In het voorraadrek staan twintig kruiken bier, vijf kruiken zwaar bier, drie kruiken wijn, drie kruiken goede wijn en tien kilo kaas.

De deur komt uit op de binnenplaats. Deze deur is op slot (Lb 8).

Verder staan er op de grond tien kilo vlees, vijf kruiken brandewijn (één liter), twee kilopotten reuzel en een grote kan (vijf liter) melk, vijftig toortsen met een brandtijd van een uur en een gewicht van een halve kilo per stuk.

Noordelijk, naast het voorraadrek is de ingang (Gr 5) van het hol van een reuzenrat. De gang komt uit bij (g) in de diepste kelderverdieping, bij de corresponderende zwarte vlek. De reuzenrat (Lb5, Lk6, Lg15) valt pas aan als de spelers hem tot in het hol volgen (zie de tekening van de diepste kelderverdieping).



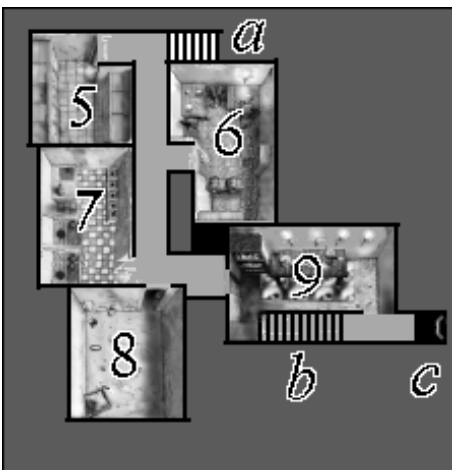
Kaart k4. De slaapzaal

Deze deur leidt naar de trap die uitkomt in de herberg (k1).

De deur naar de slaapzaal is niet op slot.

De kast is op slot (Lk 6, Lb 6). In de kast bevinden zich drie maliënkolders (n° 4) met daarop een kroon met drie punten, drie zwaarden (n° 2) en drie schilden (n° 1).

Tenzij de quaestor anders bepaalt, liggen er als de spelers door de kok naar boven geleid worden, twee soldeniers (Lb6, Lk4, Lg16) te slapen. Ze dragen een maliënkolder (n° 4) en hebben een zwaard (n° 2) tegen zich aan geklemd. De spelers mogen slechts fluisterend overleg voeren, anders wordt er een soldenier wakker. Dat levert allicht een aardige vechtpartij op. Er zijn maar zes bedden. Als de spelers elk in een eigen bed gaan liggen, kan dat betekenen dat een van de soldeniers van het kasteel niet kan liggen. Dat wordt niet op prijs gesteld.

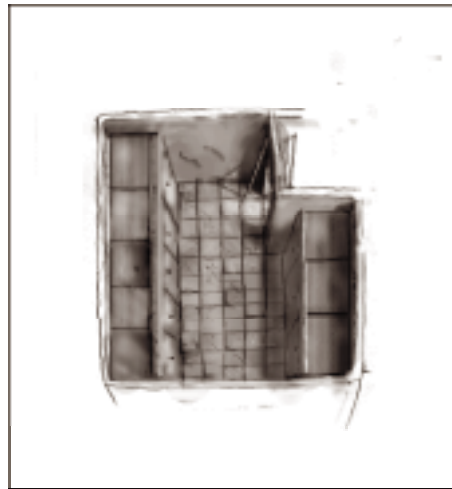


Overzicht eerste kelderverdieping

a. Deze trap leidt naar boven naar de keuken k2.

b. De trap komt uit bij (e) in de diepste kelderverdieping.

c. Deze schacht met klimijzers leidt naar beneden naar de diepste kelderverdieping (c). Het tweede klimijzer van boven zit los, en breekt af. Er is een kans dat een speler naar beneden valt (Lb7). De schade wordt bepaald door met de Grootte te gooien (+d).



Kaart k5. De wapenkamer

De deur van deze wapenkamer is op slot (twee sloten, Lb 7 en Lb 8; sterkte deur Lk 9).

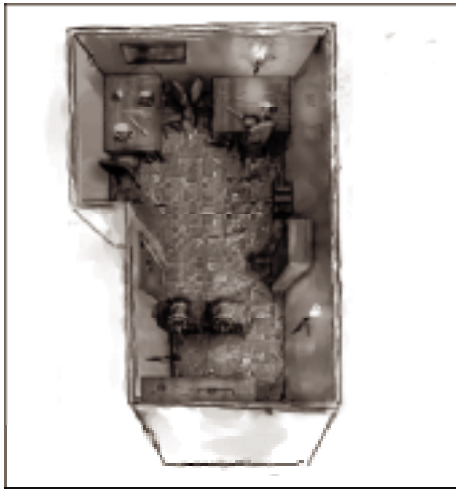
De twee soldeniers in kamer 6 hebben de sleutels.

In de derde kastdeur vanaf het noorden in de westwand zit een gaatje. Zodra een van de spelers recht voor de kast gaat staan en aan de klink van de kastdeur draait, schiet er uit dit gaatje een pijl die twaalf punten schade doet (een maliënkolder houdt vier punten schade tegen!). De kast is leeg, op de kruisboog waaruit net de pijl is gevlogen, na. Deze boog is stevig in de muur verankerd en kan niet worden meegenomen.

Vier andere kasten bevatten:

- vier schilden (n° 1).
- twee zwaarden (n° 2) en een helm (n° 3).
- een boog (n° 9) met vijftien pijlen in een koker. - oude lappen. Als de spelers besluiten deze lappen te onderzoeken, valt er uit de lappen een zak met 23 gouden dukaten.

Drie kasten zijn leeg.



Kaart k6. De recreatiezaal

Als de spelers voor de ingang op de gang staan, horen ze geroezemoes uit kamer k6.

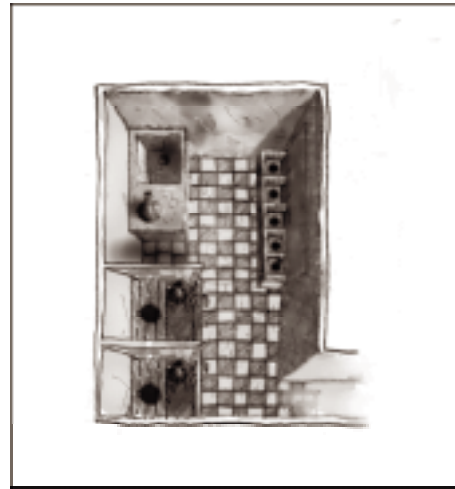
De kast in de oostwand is niet op slot en bevat schoonmaakspullen.

De kast in de zuidwand, die niet op slot is, bevat een aantal spelletjes, zoals een damspel en enkele stokken kaarten. Op de onderste kastplank staat een schoteltje met tien koperstukken en 23 zilverstukken. Verder bevinden zich in de kast glazen, flessen en bestek.

De twee tonnen op de tapkast bevatten in totaal veertig liter bier.

Onder de tapkast staan glazen, bekers, en een liter brandewijn.

Aan een tafel zitten twee soldeniers (Lb4, Lk4, Lg15; zwaard n° 2, maliënkolder n° 4) luidruchtig met elkaar te kaarten en te drinken. Deze soldeniers vallen onmiddellijk aan als ze de spelers zien, tenzij deze zich vermomd hebben als soldeniers. In dat geval nodigen ze de spelers uit voor een spelletje kaart en stellen ze verder geen vragen, en als ze al vragen stellen luisteren ze niet naar het antwoord. Elk van de soldeniers heeft een sleutel van de wapenkamer in zijn zak.



Kaart k7. De toiletruimte

De deur van de toiletruimte is niet op slot.

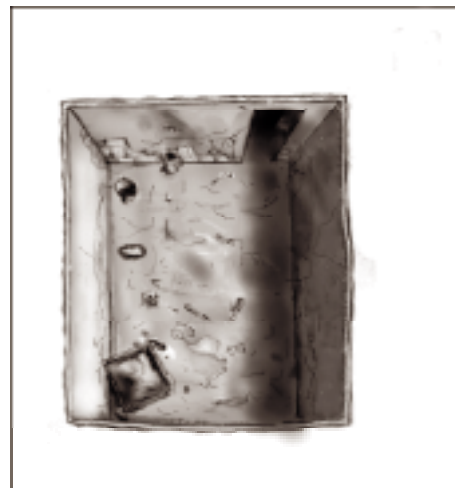
Twee afgeschotte ruimten bevatten beertonnen.

Verder is er een urinoir.

Er hangt een doordringende geur in de toiletruimte.

Verder zijn er kiemen van cholera aanwezig (Ws6).

De verschijnselen zijn een zware diarree en algemene zwakte. Indien voldoende wordt gerust is de schade 2 punten Lg gedurende 5 dagen.



Kaart k8. Ruimte met waakhonden

Als de spelers op de gang ten noorden van deze kamer aankomen, horen ze uit deze kamer het woedende gegrom van honden. Ze kunnen de ingang echter niet zien, het is een schijnmuur (Gez 7), waar de spelers gewoon doorheen kunnen lopen. Als de spelers voor de muur staan, horen ze achter de muur honden blaffen. De honden kunnen niet door de muur lopen, maar kunnen er wel doorheen kijken. In kamer 8 bevinden zich twee honden (Lb8, Lk4, Lg20 en Lb9, Lk3, Lg17) die aanvallen zodra een

speler iets door de muur steekt.



Kaart k9. Het laboratorium van Gramhart

Op het moment dat de spelers hier binnenkomen zit Gramhart (Lb7, Lk3, Lg12, Gb10, Gk8, Gg40) te werken aan de tafel in het midden van de kamer. Als de spelers onuitgenodigd binnenkomen, gebruikt hij de spreuk *Jappa ne wodanex ne jappa ne jappa* (Gb -4, Gg -4) tegen de spelers. Als de spreuk werkt, bepaalt de *quaestor* de schade door met de Gk + d van Gramhart te gooien. Gramhart heeft een schoudermantel (n° 11; lichamelijke schade -4, alleen voor magiers).

Als Gramhart de spreuk één keer met succes heeft gebruikt, slaat hij op de vlucht door de gang in de zuidoost hoek. Hij sluit deze doorgang al vluchtend met een magisch slot (Gb 9)(9 uren).

In de noordwand staat een kast met allerlei reageerbuizen met giftige stoffen (lichamelijke schade 5). De kastdeur in de zuidwand (Lk 5) is op slot (Lb 9). Als iemand de deur, die niet al te sterk is, forceert door met zijn lichamelijke kracht en de dobbelsteen meer dan 6 te gooien, versplintert de kastdeur en worden alle reageerbuizen vernield, waardoor de stoffen uit de buizen zich met elkaar vermengen en er een gaswolk ontstaat die een schade doet van vijf punten per persoon (Lg), tenzij de spelers onmiddellijk maken dat ze wegkomen.

Op de tafel in deze ruimte staan drie flesjes: een flesje met rood vocht dat de Lg met tien punten per slok verhoogt, een flesje met groen vocht dat per slok vijf punten lichamelijke schade doet en een flesje met blauw vocht waarin zich extract van de doolzwam bevindt (R5) (Zie: Plantenbijvoegsel.).

In alle flesjes zit genoeg vocht voor drie slokken.

Diepste kelderverdieping

a. Dit is een rattenhol. Deze gang komt uit in de voorraadkamer (k3).

b. De zitting van de troon in kamer k11, kan omhoog, en leidt naar een gang.

c. Hier leidt een schacht met klimijzers omhoog naar de eerste kelderverdieping (c). Het tweede klimijzer van boven zit los, en breekt af. Er is een kans dat een speler naar beneden valt (Lb7). De schade wordt bepaald door met de Grootte te gooien (+d).

d. Dit is de bodem van de put op de binnenplaats. Om het water heen zijn richels. Er is een deur die naar de troonzaal leidt.

e. Deze trap leidt naar (b) op de eerste kelderverdieping.

f. Als de spelers in de gevangenis komen, worden ze in deze gang tewerkgesteld. Na ongeveer een uur hakken stuiten ze op een gang van een reuzenrat. Als ze in deze gang vluchten, zullen de bewakers hen niet durven te volgen.

g. Het hol van de reuzenrat. Als de spelers de reuzenrat (Lb5, Lk6, Lg15) tot in het hol volgen, valt deze aan.

h. Dit is een valkuil (Gez 7) die is afgedekt met twijgen en zand. De schade wordt bepaald door met de grootte (+d) te gooien. Onderin de valkuil is een opening, die naar het rattenhol leidt.

i. Dit is een magisch brandend vuur. De schade om er doorheen te lopen is 6 (Lg).

j. Deze deur is op slot (Lb7, Lk7) en onzichtbaar (Gez 7).

k. Dit is een schijnmuur (Gez 7 of Gev 7). In werkelijkheid is het gewoon een gang.



Kaart k10. De gevangenis

De gevangenis telt twee cellen. In de cellen liggen twee strozakken. De gevangenis is bijzonder smerig en er heerst de pokken (Ws6).

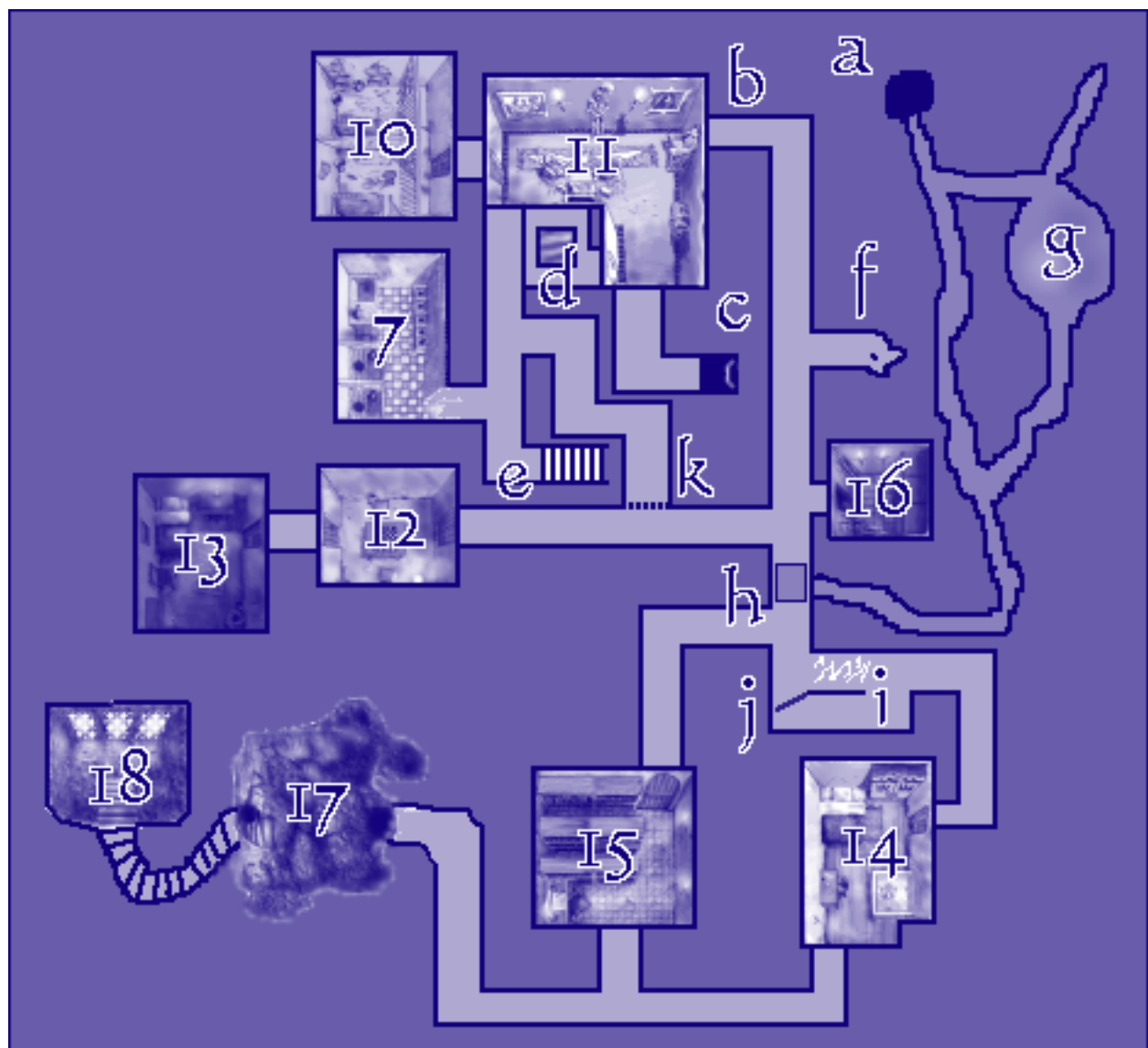
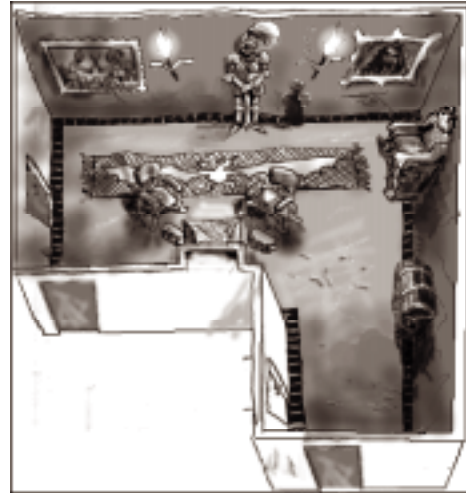
Spelers die besmet worden, merken de volgende dag als ze wakker worden, dat ze bedekt zijn met pokken. De ziekte doet de eerste dag twee punten lichamelijke schade, de tweede dag vier punten en de derde dag drie punten Lichamelijke schade.

De paddestoelen die in de noordelijke cel groeien zijn satansboleten (Zie: Plantenbijvoegsel.). In de cellen staat een kruik water. Op gezette tijden komen wachters brood brengen.

De tralies hebben een sterkte van 10 en het slot is van moeilijkheidsgraad 7. De deur (Lk 7) is op slot (Lb 7).

Als de spelers een dag hebben gewacht, worden ze door een viertal wachters (Lb4, Lk5, Lg15) met

zwaarden (n° 2; Lb +2, schade +4) en maliënkolders (n° 4; schade -4) opgehaald en in de gang bij (f) aan het werk gezet (Diepste kelderverdieping).



Kaart k11. De troonzaal

Hier bevinden zich vier soldeniers (Lb4, Lk5, Lg15) met zwaarden (n° 2; Lb +2, schade +4), maliënkolders (n° 4; schade -4) en een harnas (n° 6; Lb -1, schade -9). Als de soldeniers zijn gealarmeerd, vallen ze direct aan en vragen ze de spelers zich over te geven. Als de spelers met een slecht verhaal aankomen, doet de hoofdman alsof hij hen gelooft en leidt hij ze vriendelijk naar de cel, om daarna onmiddellijk de deur op slot te doen. De hoofdman heeft een loper in zijn zak, die op elke deur van het kasteel past.

De deur in de westwand leidt naar de gevangenis (Zie: Overzichtskaart diepste kelderverdieping.).

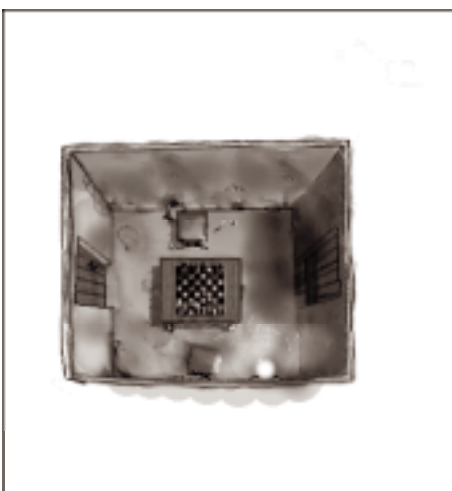
De deur in de westelijke zuidwand leidt naar de gang (Zie: Overzichtskaart).

De deur in de oostelijke zuidwand leidt naar een kleine ruimte met de bodem van de waterput (Zie: Overzichtskaart diepste kelderverdieping).

De kist aan de oostwand is op slot (Lb 8) en bevat 502 zilverstukken en 386 gouden dukaten (en is dus loodzwaar!).

De zitting van deze troon in de oostwand kan worden opgetild, waardoor er een gang zichtbaar wordt (Zie: Overzichtskaart diepste kelderverdieping).

Aan de noordwand hangen schilderijen met daarop drie beeltenissen van zwarte ridders. Heel vaag is te zien (Gez 8) dat er onder het schilderwerk portretten zijn geschilderd van dryaden (zoals Esmeralda). Het meest rechtse portret is van Esmeralda en het leeft! Ze houdt met haar linkerhand haar rechterhand vast en wijst naar de troon.

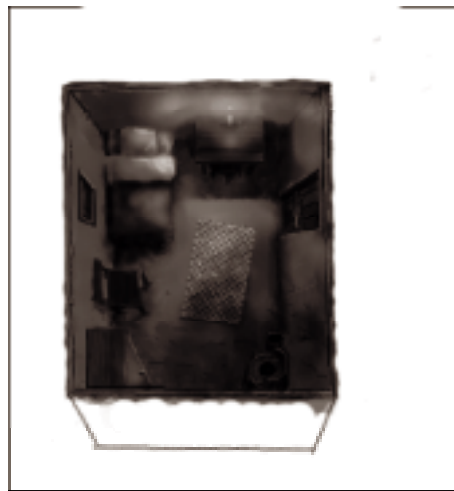


Kaart k12. Een kamer met wachters

Twee soldeniers (Lb4, Lk5, Lg12) met speren (n°

8; Lb +2, schade +4) en maliënkolders (n° 4; schade -4), de bewakers van Esmeralda, zitten hier te schaken.

De deur in de westwand (Lk 5) is op slot (Lb 10), en leidt naar de kamer waarin Esmeralda zit opgesloten.



Kaart k13. De kamer van Esmeralda

Esmeralda (Lb8, Lk1, Lg20, Gb8, Gk12, Gg30) is een dryade. Ze kan niet praten, maar kan haar gedachten als levensechte beelden aan de spelers overbrengen. Als de spelers binnenkomen, raken ze zo onder de indruk van haar schoonheid dat ze, als ze met hun Gb niet hoger gooien dan 9, niet in staat zijn haar enig kwaad te doen. Esmeralda heeft de macht magische vuren te doven. Als dryade kent ze de leer van de druïden. Als de spelers zich hoffelijk gedragen en bereid zijn haar te bevrijden, zonder dat ze daarom hoeft te vragen (ze zou dat kunnen door gedachtenoverbrenging), wijdt ze de spelers die dat willen in de derde leerlingengraad der druïden in.

De inwijding Door middel van gedachtenbeelden maakt Esmeralda de spelers duidelijk dat druïden hun behoefte niet te veel mogen bevredigen en zo veel mogelijk moeten vasten. Dit is een erg moeilijke opgave en spelers met een lage Gb kunnen zich beter niet laten inwijden, en wachten tot ze een ander gilde tegenkomen. Druïden dienen zich vriendelijk te gedragen tegenover planten, dieren en mensen. Ze mogen geen bloed vergieten. Ook mogen ze geen dierlijk voedsel tot zich nemen. Spelers die zich willen laten inwijden, kunnen dat nu te kennen geven. Esmeralda geeft de inwijdelingen nu visioenen van verschillende planten. De spelers leren wat de

uitwerking van de planten is (de quaestor laat de inwijdelingen de planteninformatie lezen van de eerste leerlingengraad der druïden, in de Inwijdingsspecial). Esmeralda vertelt de inwijdelingen dat de geur van brandende pluimen het herkenningsteken van de druïde is. Kortom alle informatie die bij de eerste inwijding (derde leerlingengraad) hoort krijgt de betreffende speler te lezen.

Als Esmeralda dit alles aan de spelers heeft verteld, verdwijnt ze in het niets (Gez 10). Terwijl ze onzichtbaar is, rent ze naar de trap naar de Onderwereld. Onderweg verbreekt ze de schijnmuur, waardoor er een gang zichtbaar wordt bij k (Diepste kelderverdieping), en dooft ze het magische vuur bij i (Diepste kelderverdieping).



Kaart k14. De slaapkamer van Gramhart

De deur aan de zuidzijde is afgesloten met een balk (Lk 9) en is dus van de zuidzijde niet te openen.

De deur in de oostwand is niet op slot.

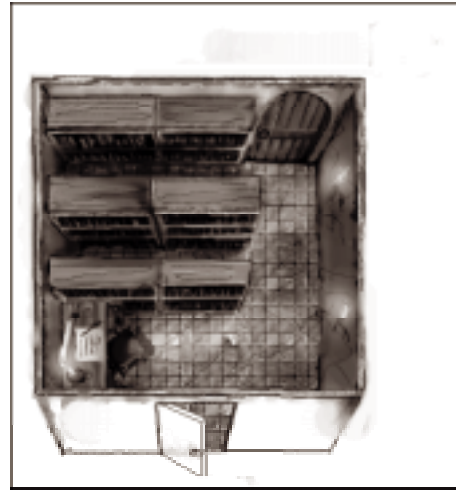
Op de tafel aan de westwand ligt een konijnepootje (n° 12).

Boven het bad in de oostwand hangt een magische spiegel. De spelers kunnen hier doorheen, maar ze kunnen niet meer terug. Als ze door de spiegel gaan, komen ze in de gevangenis terecht. Een speler die door de spiegel is gegaan, kan niet meer met de andere spelers praten en kan ze dus niet waarschuwen.

In de noordwest hoek staat het bed van Gramhart. Spelers die in dit bed slapen, genezen twee punten in plaats van één punt Lg en Gg.

In de kast aan de noordwand ligt een tiara (n° 10), en een schoudermantel (n° 11).

Spelers die in het bad van Gramhart baden, genezen één punt Lg en Gg (eenmaal per dag).



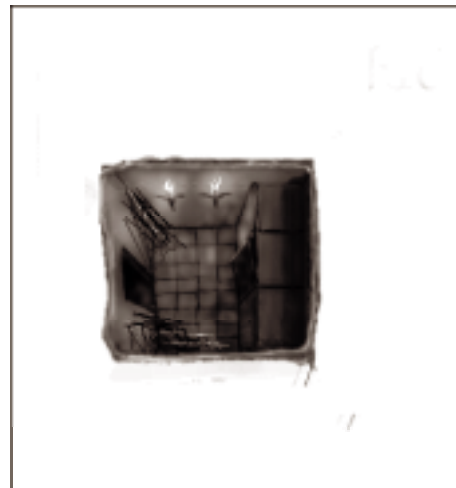
Kaart k15. De bibliotheek

De deur (Gk9) in de noordwand is op slot (Gb7).

De deur in de zuidwand is open.

De spelers kunnen de boeken in de rekken niet lezen, maar als ze er in gaan zoeken, valt na enige tijd een kaart van de onderwereld uit een van de boeken. Als een speler deze bekijkt, laat de quaestor de bijbehorende kaart zien (Achterin.).

Een verblijf in de bibliotheek kost spelers die met hun Gb minder dan 7 gooien, één punt Gg door de magische krachten die in de bibliotheek hangen.

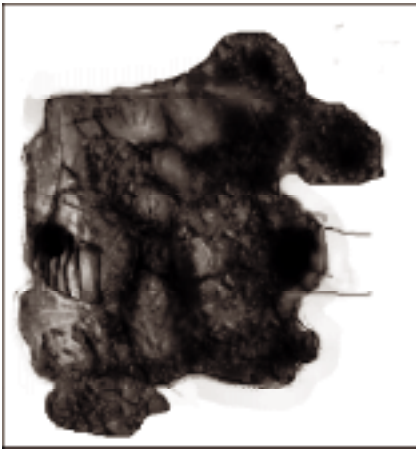


Kaart k16. Een opslaghok

De deuren van de kasten zijn niet op slot. In de kasten is het volgende te vinden:

- Een kast met vijf touwen met een lengte van vijftien meter. Het zijn sterke touwen (Lk 15).
- Een kast met pikhouwelen (schade +5)

- Een kast met hamers en spijkers.



Kaart k17. De kamer met de draak

De opening in de oostwand is niet afgesloten.

Al in de gang is de zware geur te ruiken van de draak die hier al jaren is opgesloten (Zwavelachtig). Het is een jonge draak (Gb2, Gk1, Gg50, Lg20, schade -4(schubben)) die vecht als twee personen; met zijn kop (Lb7, Lk7) en met zijn staart (Lb5, Lk8). De draak valt tweemaal per beurt aan, één keer met zijn kop en één keer met zijn staart.

De lucht in de ruimte is totaal bedorven. Een verblijf dat langer duurt dan vijf beurten doet per beurt een schade van 1 punt.

De ruimte is verder vochtig en bezaaid met glinsterende prullen. Per beurt zoeken vinden de spelers 1 goudstuk.

In de westwand zit een grotachtige opening, die toegang geeft tot de trap naar de Onderwereld (Zie: kaart k18.). Deze trap is erg lang, en het duurt zestig uur voordat de spelers beneden komen. De trap is erg vochtig en er sijpelt vocht langs de wanden naar beneden. Het kost de spelers een half uur om genoeg vocht te verzamelen voor één keer drinken. Omdat de tocht naar beneden zo lang duurt, is het zaak dat de spelers genoeg proviand bij zich hebben. Het is mogelijk dat de spelers de tocht naar de Onderwereld niet overleven omdat ze onderweg naar beneden verhongeren.



Kaart k18. Ruimte met drie deuren

Beneden aangekomen, vinden de spelers een kleine ruimte met drie deuren. De deuren zijn geheel glad en gemaakt van een goudachtige substantie die vreemd doorzichtig is.

De deuren zijn eenrichtingspoorten. De spelers kunnen er doorheen lopen, maar ze kunnen niet terug. Wie een lichaamsdeel door de poort steekt, kan het niet meer terugtrekken. Spelers die door de poort gaan, zien een grote open plek in een bos met in het midden een grote eik (kaart n° 22). Ze komen uit deze eik gekropen. Als de spelers omkijken, is de gouden poort verdwenen (Gez 20). Het is ochtend in de Onderwereld. Het zal een warme dag worden. De vogels fluiten vrolijk en alles lijkt vredig...

Hier eindigt deze queeste. Het vervolg op deze queeste heet Grint.