

Het Oog des Meesters

Het Duivelse Duel



Voorwoord:

In de wereld van Avonturië lopen er vele helden rond, en vandaag zult u één van hen spelen! In deze *Kies Uw Eigen Avontuur* zult u de perikelen van de Woestenij meemaken, in een onbekend hoekje van Avonturië dat de Chaos heet.

In het volgende hoofdstuk kunt u uw karakter vormgeven, door te rollen met de beruchte zeszijdige dobbelstenen. Bent u bekend met Oog des Meesters, dan heeft u geluk, want de regels zijn vrijwel identiek daaraan (met als voornaamste aanpassing dat Afweer en Breukfactor niet mee mogen doen). Natuurlijk kunt u ook besluiten om eerst wat meer te lezen over het verhaal zelf. IN DEZE *KIES UW EIGEN AVONTUUR* MAAKT U IMMERS ZELF ALLE BESLISSINGEN.

Wilt u eerst uw Karakter maken? Ga dan naar Uw Karakter.

Wilt u eerst het verhaal lezen? Ga dan naar Het Verhaal.

Uw Karakter:

Om te bepalen wat u bent, zult u een Document van de Kracht nodig hebben. Heeft u die niet, schrijf dan eenvoudigweg de volgende woorden op een papiertje: Moed, Slimheid, Charisma, Behendigheid, Kracht, Aanval, Levens, Astrale Energie en ten slotte: Uitrusting.

Rol allereerst om uw Moed-, Slimheid-, Charisma-, Behendigheid- en Krachtscore te bepalen. Dit doet u door vijf keer met de zeszijdige dobbelsteen te gooien, en telkens zeven erbij bovenop te tellen.

Moed bepaalt hoe dapper u bent, en daarom begint degene met de hoogste moedscore automatisch in het gevecht! Bij gelijke moedscores bepaalt u wie er begint.

Slimheid bepaalt uw intelligentie en observatiemogelijkheden.

Charisma bepaalt hoe charmant u bent, en hoe gemakkelijk u zich uit een onprettige situatie weet te praten.

Behendigheid bepaalt hoe vingervlug u bent, hoe goed u kunt sluipen en uw gevechtsvaardigheden.

Normaliter begint u namelijk met een Aanvalsscore van 10, maar bij een Behendigheid van hoger dan twaalf wordt deze score 11, en bij een Behendigheid van lager dan negen wordt deze 9.

Kracht bepaalt hoe sterk u bent en hoe hard uw wapens aankomen. Bij elk punt boven de twaalf worden uw trefpunten met één verhoogd. Bij elk punt onder de negen wordt het met één verlaagd.

Deze vaardigheden worden elk gebruikt om bepaalde Proeven mee te doen. Zo kan er gevraagd worden om een Proeve der Charisma te doen; bijvoorbeeld als u aan een winkeleigenaar probeert uit te leggen dat u zijn waren echt wel verdient zonder ervoor te betalen. Een proeve doet u door met de twintigzijdige dobbelsteen te gooien. Als deze gelijk of lager is dan de score waar u de proeve voor moet doen (in dit geval Charisma) dan is de proeve geslaagd. Anders faalt het.

Hou er rekening mee dat het dus in uw voordeel is als het Resultaat van de worp verlaagd wordt. Deze voor- (of nadelen, in het geval dat het Resultaat wordt verhoogd) worden in specifieke situaties gegeven, wat u later snel genoeg zal lezen.

Nu u heeft gegooid voor uw vaardigheden, kunt u kijken of u voldoet aan de vereisten van één van de volgende karakters. Kies degene die u het meest interesseert. Uw Levens en Astrale Energie worden hierdoor bepaald.

De meeste karakters hebben elk Speciale Krachten; dit zijn bonussen waar u van kan genieten gedurende het spel. Als uw karakter Spreuken beheerst, dan kan u gedurende een gevecht bepalen om in de plaats van een aanval; een spreuk te doen. Dit is het enige moment om een spreuk te doen, behalve als er bij de uitleg van de spreuk staat dat u het op een ander moment kunt gebruiken.

De Schransende Schildknaap

Vereisten: Moed en Kracht 12

Levens: 35

Speciale Kracht: Haar tanden zijn vlijmscherp en ze eet echt alles! Uw aanvallen zonder wapens doen 1d6+2 schadepunten, in de plaats van de gebruikelijke 1d6.

Daarnaast doet vergif u niks. U krijgt nooit schade of negatieve consequenties als het gevolg van iets eten.

De Duo Dieven

Vereisten: Behendigheid en Charisma 12

Levens: 20*

Speciale Kracht: Eenmaal als u sterft, door schade of door een evenement, dan kan u in de plaats daarvan uw levens weer terug brengen naar 20 en uw naam veranderen naar een ander. Dat is het voordeel van een tweelingbroer hebben!

De Onuitstaanbare Onderzoeker

Vereisten: Behendigheid en Slimheid 12

Levens: 35

Speciale Kracht: De Onuitstaanbare Onderzoeker weet niet wanneer ze verloren heeft. Eenmaal in het spel, als u een proeve heeft gefaald, kunt u ervoor kiezen dat u de proeve toch slaagt.

Daarnaast wint u elke schreeuwwedstrijd, maar wanneer dat van pas komt valt nog te zien.

De Kleinerende Klerk

Vereisten: Slimheid en Charisma 12

Levens: 25

Astrale Energie: 20

Spreuken:

RAAK ME AAN EN JE ZULT STERVEN. JOUW GEZICHT LAAT MIJN WIJN BEDERVEN,

Kost 4 astrale energie: Maak een proeve der charisma en kies een vijand. Als de proeve slaagt, verminder dan de aanvalsscore van de vijand met 5. Als u faalt, verminder het dan met 2. U kan deze spreuk maar één keer per vijand doen.

BIJ HET RECHT VAN ERATHIS, JOUW DOOD IS GEEN GEMIS,

Kost: 3 astrale energie: Maak een proeve der slimheid en kies een vijand. Als de proeve slaagt dan krijgt deze vijand 1d6+4 schadepunten. Als de proeve faalt dan krijgt de vijand slechts 1d6+1 schadepunten. Beveiliging Wapenrusting wordt van beide totalen afgeschreven.

HET IS OMDAT DE GODEN HET WILLEN, DAT DEZE WONDEN NU STILLEN,

Kies een hoeveelheid astrale energie om uit te geven. U geneest een gelijke hoeveelheid levens.

De Vurige Vrome

Vereisten: Kracht en Slimheid 12

Levens: 20

Astrale Energie: 25

Spreuken:

VUUR IS ALLES VUUR IS GOED, ALS JE BRANDT WORDT JE ROET,

Kost 11 astrale energie: Alle vijanden in het gevecht krijgen 1d6 + 3 schade punten. Beveiliging wapenrusting werkt hier niet tegen.

DE VLAMMEN ZULLEN ONS ZUIVEREN, WE HOEVEN ER NIET VOOR TE HUIVEREN,

Kies een hoeveelheid astrale energie om uit te geven. U geneest een gelijke hoeveelheid levens.

WIL JE WAT WETEN, IK CONJUREER ETEN,

Kost 2 astrale energie: U kunt deze spreuk gebruiken in de plaats van proviand wanneer u moet eten.

Let op! Dit is de enige spreuk die u buiten het gevecht kunt gebruiken, en geen aanvalsrond kost!

De Welbespraakte Waaghals

Vereisten: Moed en Charisma 12

Levens: 30

Astrale Energie: 10

Spreuken:

MIJN DURF IS ZONDER GRENS, EN MIJN ZWEEP STAAT IN DE HENS,

Kost 2 astrale energie: Uw volgende aanval is automatisch een meesterlijke slag en doet 2 extra schade.

IK KOM UIT DE ASSEN ALS DE FENIKS; DE DOOD VOND IK MAAR NIKS,

Kost 4 astrale energie: De eerstvolgende keer dat u in dit gevecht sterft, komt u weer terug met 5 levens!

MET VUUR EN ZWAARD SLA IK TOE, MAAR DAARNA BEN IK WEL MOE,

Kost 2 astrale energie: Maak een proeve der Charisma en een proeve der Kracht. Voor elke proeve die u slaagt, doet u 1d6+4 schade aan de vijand (beveiliging wapenuitrusting wordt van beide totalen afgetrokken). De volgende gevechtsronde slaat u echter automatisch over.

Pjotr

Vereisten: De pech dat u geen ander karakter kan spelen.

Levens: 30

Speciale Kracht: Pjotr is één van de weinigen die daadwerkelijk een baan heeft en begint daarom het avontuur met 40 goudstukken extra.

Hij is ook heel erg sneu, en een echte pechvogel.

Uitrusting:

Uitrusting kunt u later kopen. U zult dus nog even geduld moeten hebben! Hou er rekening mee dat u altijd precies moet noteren wat u in uw uitrusting heeft. Zelfs als u slechts een Onbenullig Boek vindt (let op de hoofdletters; deze geven aan dat het een speciaal voorwerp is), dan kan het mogelijk alsnog van pas komen later!

Het gevecht:

De persoon met de hoogste moedscore begint met zijn aanvalsrond. Als de scores gelijk zijn, dan kiest u wie begint. Een aanvalsrond mag gebruikt worden om aan te vallen, een spreuk te doen, *of* een magisch drankje te drinken. De laatste twee kan hij uiteraard alleen doen als hij spreuken, of magische drankjes bezit.

Hij valt aan door een twintigzijdige dobbelsteen te gooien, en lager of gelijk te gooien aan zijn Aanvalscore. Lukt dit, dan krijgt de aangevallen persoon schade gelijk aan de Trefpunten (TP) van de aanvalser, minus de Beveiliging Wapenrusting (BW) van de aangevallen persoon. Nadat hij alle aanvallen heeft gedaan die hij met zijn aanvalsrond kan doen (een speler kan over het algemeen 1 keer aanvallen), is de volgende aan de beurt. Dit gaat door tot het levensaantal van u, of alle vijanden, op nul staat.

Als u een 1 of 2 gooit bij de Aanval, dan doet u een Meesterlijke Slag, wat betekent dat de BW niet van de trefpunten afgetrokken wordt en u dus meer schade kan doen! Gelukkig voor u, lieve lezer, kan alleen u een Meesterlijke Slag maken. Een vijand die een 1 of 2 gooit raakt wel, maar heeft geen automatische Meesterlijke Slag.

Het kan voorkomen dat er meerdere vijanden zijn. Dit wordt dan aangegeven met een x teken.

Bijvoorbeeld: Levens 5 (x2), betekent dat u twee keer van 5 naar 0 moet rekenen, omdat er twee vijanden zijn. Als dit x teken bij de Aanval van de vijand staat, dan betekent dit dat het monster meerdere keren kan aanvallen per beurt. Aanval 10 (x2) betekent dus dat de vijand twee keer met de twintigzijdige dobbelsteen moet rollen, en bij elk resultaat van 10 of minder u levens verliest gelijk aan zijn Trefpunten.

Trefpunten worden aangegeven met een annotatie zoals: 1d6 + 1. Dit betekent dat u met een zeszijdige dobbelsteen gooit, en daar 1 bij op telt.

Trefpunten en Beveiliging Wapenrusting van de speler worden bepaald door zijn Uitrusting, die u later kan kopen.

Het verhaal:

We beginnen ons verhaal in een taverne van lichte zeden, genaamd: Hemelsrood. Jawel lieve lezer: een taverne van lichte zeden. U dacht misschien dat onderwerpen als moord en dood wel kunnen, maar dat seks *te* volwassen is. Met alle respect: dat vind ik dus flauwekul.

Dus blijf met me, lieve lezer, als we een kijkje nemen in deze herberg.

Achter de toonbank van deze wel gerespecteerde establishment staat een jonge schildknaap te babbelen met eenieder die wilt luisteren. Een grote kroes bier staat voor deze vrouw, één die elke paar minuten geleegd lijkt te worden en na evenveel minuten weer aangevuld wordt. Het bord voor haar lijkt geen ander lot te kennen. Het voedsel daarin verdwijnt sneller dan u 'oh mijn hemeltje' kunt zeggen, wanneer ik nogmaals bevestig dat dit een taverne van lichte zeden is.

Iets achter haar houdt een nobel duivelsman haar in de gaten, wetende dat zijn oordeel het beste is. De jongere baldadige duivelsvrouw naast hem is het daar duidelijk niet mee eens. Volgens de bewijzen die ze als onderzoeker heeft gevonden is deze man namelijk heel erg stom!

Twee identieke half elven bevestigen deze woorden. Hoewel slechts één het hart van de onderzoeker heeft gestolen, weten ze allebei dat ze het beter met haar eens kunnen zijn. De toorn van de jonge onderzoeker is immers niet mild...

Iets verderop in de ruimte zijn twee vrouwen met elkaar aan het babbelen, één met vurig haar, de ander met een vurig verlangen om alles in vuur te laten veranderen. Zo vaak als de schildknaap haar bord en kroes vervangt, zo vaak klinkt het woord vuur in de woorden van de twee vurige dames.

En ten slotte is er een enkele sneue ridder, die op een wankelende stoel zit, aan een vieze tafel. Hij wacht tot de serveerster zijn bier geeft, maar het begint er op te lijken dat zijn bestelling vergeten is.

Op dat moment komt er iemand binnen. Hij kijkt kort om zich heen, alvorens hij met een bulderende stem verklaart.

“WIE KAN MIJ KORDVERDOMME HELPEN?”

Als u uw karakter nog niet heeft gemaakt, lieve lezer, doe dat dan nu! Uw keuze bepaalt wie deze roep beantwoordt.

Bent u de Schransende Schildknaap? Ga dan naar 1.

Bent u de Duo Dieven? Ga dan naar 2.

Bent u De Onuitstaanbare Onderzoeker? Ga dan naar 3.

Bent u De Kleinerende Klerk? Ga dan naar 4.

Bent u De Vurige Vrome? Ga dan naar 5.

Bent u De Welbespraakte Waaghals? Ga dan naar 6.

Heeft u de pech dat u Pjotr speelt? Ga dan naar 7.

1. Een luide *bonk* is te horen als een kroes met een krachtige klap op de toonbank wordt gezet. Een bulderende boer klinkt door de ruimte heen.

“Ik kan helpen,” zegt de Schildknaap ontspannen, “Wat is het probleem?”

Ga naar 8.

2. Een half elf verschijnt naast de man; een tweede verschijnt aan zijn andere zijde. Terwijl de één hem een charmante glimlach geeft, pikt de ander enkele goudstukken uit de buidel van de nieuwkomer. U krijgt 5 goudstukken.

“Beste man,” zegt één van de twee Dieven, “Waarmee kunnen wij helpen?”

Ga naar 8.

3. De duivelsvrouw kijkt de duivelsman met toegeknepen ogen aan. Ze snapt het gewoon niet. Waarom moet hij zo verschrikkelijk stom doen? De vraag suist door haar hoofd heen totdat de bulderende stem te horen is en zij meteen opveert. Enige reden om van haar broer weg te komen is een reden die ze met beide handen wilt aanpakken!

“Hallo!” groet ze de nieuwkomer, “Ik ben een Onderzoeker. Waar heb je hulp bij nodig?”

Ga naar 8.

4. De duivelsman probeert de duivelsvrouw zoveel mogelijk te negeren. Hij snapt het gewoon niet. Waarom moet ze zo verschrikkelijk moeilijk doen? De vraag suist door zijn hoofd heen totdat de bulderende stem te horen is en hij langzaam op staat. Enige reden om een moment respijt van zijn zus te krijgen is een reden om te overwegen.

“Gegroet,” knikt hij de man toe, “De edelachtbare Klerk wilt wel naar u luisteren. Vertel.”

Ga naar 8.

5. “Helpen? Helpen!” roept de Vrome uit. Haar vurige enthousiasme spat van haar gezicht af als ze met vurige snelheid naar de man racet, “Ik kan helpen! Laat me helpen! Waarmee moet ik helpen?”

Ga naar 8.

6. De vrouw met het vurige haar staat zelfverzekerd op. Een zweep hangt aan haar heup, haar uitrusting is al aangetrokken en haar ogen stralen daadkracht uit. De Waaghals hoort een nieuwe uitdaging, en ze loopt nooit weg van een uitdaging.

“Goedenavond,” zegt ze, rug recht, hand uitgestoken, “Vertel je verhaal. Want laten we wel wezen: ik kan je helpen.”

Ga naar 8.

7. Pjotr staat op, salueert en stapt op de man af. Hij weet nog geen drie stappen te zetten voordat hij uit glijdt over een biervlek op de grond.

“Au,” kreunt hij. Hij steekt zijn vinger op, “Ik ben een ridder. Waarmee kan ik van dienst zijn?”

Ga naar 8.

8. “IK ZOEK AVANVERDOMME NAAR IEMAND. IEMAND IN DE SHIMMERING PEAKS.

Trouwens, de naam is Mahrahr, fijn om je te ontmoeten.” Hij steekt zijn hand uit, en van het één op het andere moment lijkt hij de charme zelf.

Voordat u de hand echter kan aannemen, hoort u een schel geluid vanuit de keuken komen.

“*JJJ*!” klinkt de duivelse stem. Een bloedmooie vrouw (herinner lieve lezer, het is een taverne van lichte zeden) stormt de keuken uit en de gelagkamer in. U herkent haar als Shana, patrones van deze herberg. Haar rode ogen zijn bijna identiek aan die van Mahrahr, maar op elk ander vlak zijn de twee als de dag en de nacht. Waar Mahrahr van top tot teen is bedekt met sterke spieren, is Shana slinks en

behendig. En waar de man een ruwe pit lijkt, is de vrouw gedistingeerd. Niettemin is de haat in hun ogen gelijk.

“WAT KOMT JIJ HIER DOEN?” schreeuwt Shana.

“IEMAND VRAGEN OM ERATHISVERDOMME IEMAND TE ZOEKEN!”

“IN SHIMMERING PEAKS?!”

“JE KENT D'R HOOR IK!”

“JA NATUURLIJK!” Ze trekt aan één van uw armen, “IN FEITE WILDE DEZE MIJ NET HELPEN OM DIE TE VINDEN!”

Mahrahr trekt aan de ander van uw armen.

“DAT KAN IOUNVERDOMME NIET. DIE GAAT MIJ AL HELPEN!”

Het lijkt erop dat de twee om uw aanwezigheid vechten. Wat een eer! Maar wat gaat u doen? U kunt zeker maar één van de twee helpen, of niet soms?

Wilt u Shana helpen? Ga dan naar 9.

Wilt u Mahrahr helpen? Ga dan naar 10.

Legt u uit dat u maar één van de twee kan helpen, en dat u nog geen keuze heeft gemaakt? Ga dan naar 12.

9. U gaat Shana helpen.

“Ha!” schreeuwt de patrones uit, “Er is tenminste iemand hier met enige hersencapaciteit in de schedel.” Ze snuift hooghartig, en u vindt het misschien een beetje té hooghartig... behalve natuurlijk als u de Kleinerende Klerk bent! In dat geval echot u de beweging, en voelt u zich gelijk beter erdoor. U verhoogt voor de rest van het spel uw Moedscore met 1.

“Corelloverdomme,” briest Mahrahr, “Best! Dan zoek ik wel iemand anders. WIE KAN MIJ SEHANINVERDOMME HELPEN?” De rest van de aanwezigen kijken op bij deze uitspraak en na een paar momenten stilte steekt één van hun een hand op. Ga naar 11 om uit te vogelen wie en lees dan verder.

“We gaan snel moeten zijn,” fluistert Shana daarop, “We willen niet dat die idioot ons doelwit als eerste gaat vinden, nietwaar? Maar voordat ik je uitleg wat je moet doen... ik denk dat je dit wel hebt verdient.”

Ze komt snel dichterbij om haar lippen op die van u te plaatsen, en u voelt een vreemde tinteling door uw lichaam gaan. Het is niet geheel prettig (u ontvangt 3 schade), maar u heeft wel het gevoel dat u alles aan kan. U heeft immers een zoen gekregen van de mooiste vrouw hier!

Voor de rest van het spel mag u uw Charismascore met 3 verhogen.

Ga naar 14.

10. U gaat Mahrahr helpen.

“HA!” roept de nieuwkomer uit, “Jouw hekserij werkt duidelijk niet tegen iedereen.” Hij grijnst, en slaat tevreden, maar hardhandig op uw rug, wat u bijzonder ongemakkelijk vindt.... behalve als u de Schransende Schildknaap bent! In dat geval grijnst u mee op de klap, en voelt u zich gelijk beter erdoor. U verhoogt uw Moedscore permanent met 1.

“Teleurstellend,” zegt Shana op uw keuze, “Prima. Ik ben ervan overtuigd dat er vast wel iemand anders is die mij kan helpen, toch~ ?” Het is even stil terwijl iedereen betovert lijkt door haar prachtige wimpers en grote smekende ogen. Dan springt er iemand op. Ga naar 11 om uit te vogelen wie en lees dan verder.

“Verdom die vrouw,” briest Mahrahr, “Laten we opschieten. We willen niet dat die heks eerder bij ons doel is dan wij!” Hij vloekt nog een paar kleurrijke woorden, maar dan lacht hij.

“Maar ik heb al gewonnen met jouw keuze! Hier, neem dit, en dan vertel ik je de details.”

Hij graait kort naar zijn buidel, en overhandigt die dan aan u. Er zitten wel liefst 20 goudstukken in!

Behalve als u de Duo Dieven bent, natuurlijk. Dan trekt u er 5 goudstukken vanaf.
Ga vervolgens naar 14.

11. Kijk naar de onderstaande tabel en rol een d6. Vergeet niet uw karakter uit de lijst te verwijderen en het nummer van opvolgende karakters met één te verlagen! Het gegooide karakter staat bij deze bekend als uw Rivaal. Noteer welke rol bij uw Rivaal hoort.

1. De Schransende Schildknaap
2. De Duo Dieven
3. De Onuitstaanbare Onderzoeker
4. De Kleinerende Klerk
5. De Vurige Vrome
6. De Welbespraakte Waaghals
7. Pjotr

Ga terug naar waar u vandaan kwam.

12. Maak een proeve der Charisma. Als u deze proeve slaagt, ga dan naar 13. Als u deze proeve faalt, dan lijken de twee u compleet te negeren, terwijl ze harder aan uw armen trekken. U neemt 2 schadepunten, en moet vervolgens een keuze maken tussen Shana (ga naar 9) en Mahrahr (ga naar 10).

13. De twee lijken voor een moment te stoppen met touwtje trekken. Van het één op het andere moment lijken ze al hun charme op jou te gooien.

“Help Baneverdomme mij,” vertelt Mahrahr met heldere testosteron gevulde woorden, “En ik geef je Tiamatverdomme meer geld dan zij jou ooit zou geven.”

“Een minderwaardige gifte voor jou zeker,” zegt Shana met honing gevoerde tonen, “Ik geef jou de enige beloning die bij een held als jou hoort. Een kus van de mooiste vrouw in de wereld... en meer als je bent teruggekeerd.”

Wilt u Shana helpen? Ga dan naar 9.

Wilt u Mahrahr helpen? Ga dan naar 10.

14. Uw opdrachtgever begint de missie uit te leggen waarvoor u bent aangenomen. Het schijnt dat er een vrouw in Shimmering Peaks is aangekomen; een stad op ongeveer 3 weken reizen van waar u nu bent. Het is onduidelijk waar de vrouw zich precies in de stad bevindt, maar ze zal te herkennen zijn aan haar rode ogen. Het zijn dezelfde soort ogen die zowel Shana als Mahrahr hebben.

Het doel is simpel. U moet deze vrouw overtuigen om met u terug te keren naar deze herberg... en absoluut *niet* met uw Rivaal. Doe er dus alles aan om als eerste bij uw Doelwit aan te komen, want hoe meer tijd u heeft om met deze vrouw te praten, hoe meer kans u heeft dat zij voor u zal kiezen.

Om de reis te doen zult u een lange tocht door de woestenij moeten maken. U zult hiervoor proviand moeten inslaan; drie weken aan voedsel wordt aangeraden, maar meer is zeker nuttig. Ook zult u een uitrusting nodig hebben. Uw huidige kleren bedekken misschien uw lichaam, maar geeft u geen Beveiliging Wapenrusting. Een wapen is ook verstandig. Uw vuisten kunnen natuurlijk wel gebruikt worden in het gevecht, maar doen slechts 1d6 trefpunten aan schade.

Ten slotte kunt u misschien iets vinden dat u op andere wijze kan helpen. Een goed uitgeruste held is immers een succesvolle held! Gelukkig heeft u een spaarpotje opgebouwd om dit allemaal mee te veroorloven.

Gooi 1d6, tel daar 7 bij op, en vermenigvuldig het resultaat met 10. Dat is uw totale startkapitaal aan goudstukken. Enige goudstukken die u al heeft gekregen op dit punt worden hierbij bovenop geteld.

Ga nu naar 15.

15. U loopt naar het centrum van het marktdistrict waar u een goed uitzicht heeft op alle kraampjes die zijn uitgesteld. U herkent al snel een winkel waar ze wapens en uitrusting verkopen, en een herberg grenst aan het marktplaatsje, dus daar kan u voedsel halen.

Maar het marktplaatsje is groter dan dat. Een tiental stalletjes zijn te vinden, en wie weet is daar iets tussen te vinden dat nuttig is. Hou er echter rekening mee: op een gegeven moment is uw geld op. En wie weet, misschien heeft u het geld op een later moment nog nodig.

Wat wilt u doen?

Wilt u een wapen kopen? Ga naar 16.

Wilt u een uitrusting kopen? Ga naar 17.

Wilt u voedsel kopen? Ga naar 18.

Wilt u zoeken naar iets anders dat interessant kan zijn? Ga naar 19.

Bent u klaar met winkelen en wilt u beginnen aan uw reis? Ga naar 50.

16. Het kraampje heeft een groots assortiment aan wapens, die u elk kunt trachten te kopen. Hieronder is een lijst te zien van de beschikbare mogelijkheden.

Mes: TP 1d6+1; 5 goudstukken.

Handbijl: TP 1d6+2; 20 goudstukken

Degen: TP 1d6+3; 40 goudstukken

Zwaard: TP 1d6+4; 65 goudstukken

Strijdbijl: TP 1d6+5; 95 goudstukken

U kunt hier één of meerdere wapens kopen (mogelijk komt een back-up wapen nog van pas) en dan terugkeren naar het centrum van het marktdistrict. Ga naar 15.

Of u kunt vragen of de man niet iets... speciaals heeft. Mogelijk iets magisch! Ga naar 20.

17. Het kraampje heeft een goed assortiment aan uitrustingen die u toevallig allemaal perfect passen. Hieronder is een lijst te zien van de beschikbare mogelijkheden.

Normale Reiskleding: BW 1; 20 goudstukken

Gewatteerde Wapenrok: BW 2; 40 goudstukken

Lederen Uitrusting: BW 3; 70 goudstukken

Maliënkolder: BW 4; 110 goudstukken

U kunt kopen wat u wilt en dan terugkeren naar het centrum van het marktdistrict. Ga naar 15.

Of u kunt verder zoeken door de kledij of er toch niet iets... beters is. Ga naar 26.

18. De herberg biedt een flinke hoeveelheid proviand aan en alles ervan bederft nooit. Wat handig! Het komt echter wel met een prijs. Een week voedsel kost 5 goudstukken. Maar het voordeel is dan wel dat u hiervan zoveel kan kopen als u wilt.

Daarnaast heeft de herberg iets speciaals in de aanbieding voor een avonturier zoals u. Een Genezingsdrankje. Ook dit drankje komt met een prijs: 25 goudstukken en ook van dit drankje kan u zoveel kopen als u wilt.

Als u het drankje koopt, kunt u deze toevoegen aan uw Uitrusting als het Genezingsdrankje. Dit is een magisch drankje en kan dus gebruikt worden tijdens het gevecht (in de plaats van een aanval, of een spreuk). U kunt een Genezingsdrankje ook op enig ander moment gebruiken, buiten het gevecht om (dit kost geen actie). Als u het gebruikt gaat u onmiddellijk naar punt 390, maar keert u na het lezen

ervan terug (noteer dus het punt waar u was).

Als u heeft gekocht wat u wilde, dan keert u daarna terug naar 15.

19. U zoekt door de overige kraampjes, en vindt meerdere objecten die mogelijk van pas kunnen zijn voor later. Hieronder is een lijst te zien van de beschikbare mogelijkheden:

Een Koevoet: 5 goudstukken

Een Vermomming: 5 goudstukken

Een Deck Kaarten: 5 goudstukken

Een Gids over de Woestenij: 5 goudstukken

Terwijl u aan het rondkijken bent, hoort u plotseling geschreeuw. Het klinkt als de stem van Maester Thera Civis, het hoofd van de ridders van deze stad. Haar geldbuidel is gestolen door een smerige dief!

Kies eerst of u hier wat wilt kopen, want u kan hierna niet meer terug naar 19! Ga daarna door.

Naar 32 als u de Schransende Schildknaap of Pjotr bent.

Naar 33 als u de Duo Dieven bent.

Naar 34 als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent.

En anders naar 35.

20. De man kijkt u aan, en zoekt dan in een krat achter zijn winkel naar iets... bijzonders. Als u er nog staat tegen de tijd dat hij terugkeert ziet u dat hij een kort zwaard in zijn hand heeft; of een groot mes, als u, lieve lezer, daar een gelukkiger mens van wordt. U ziet niet direct iets speciaals eraan, maar daarentegen heeft u het ook nog niet goed geïnspecteerd. Misschien is het wel magisch.

Wilt u het kopen voor 20 goudstukken? Ga naar 21.

Wilt u het beter inspecteren? Ga naar 22.

Wilt u proberen of u het voor een goedkopere prijs kan krijgen? Ga naar 24.

Wilt u het moment dat hij zijn rug naar u heeft gekeerd gebruiken om wat van zijn winkel te stelen? Ga naar 25.

Of wilt u het wapen in zijn geheel laten zitten? Ga naar 16. U kan dan niet meer naar 20.

21. De man lijkt blij te zijn met de goudstukken die u hem geeft en overhandigt het wapen zonder er een tweede keer naar te kijken. Noteer het wapen als het 'Speciale Korte Zwaard'. Als u hiermee een vijand weet te raken in een gevecht, en de vijand weet deze aanval niet af te weren, ga dan onmiddellijk naar 220, maar noteer het nummer waar u was. U keert onmiddellijk na het lezen van 220 weer terug naar dat nummer.

Ga naar 16. U kunt niet meer naar 20.

22. Maak een proeve der Slimheid. Als u deze faalt, ga naar 23. Als u deze slaagt, ga naar 31.

23. U tuurt er een tijdje naar, en ziet dan een vreemde glinstering op het wapen. U weet het zeker. Het wapen is magisch!

U kunt het kopen voor 20 goudstukken. Ga dan naar 21.

Of u kunt het wapen laten zitten voor wat het is. Ga naar 16.

24. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, dan kost het wapen nog maar 10 goudstukken! Als u faalt, dan blijft de prijs op 20 goudstukken staan.

Wilt u het wapen kopen? Ga dan naar 21.

Of laat u het wapen zitten; ga naar 16.

25. Maak een proeve der Behendigheid. Als u de Duo Dieven speelt, slaagt u automatisch.

Als u slaagt, weet u een degen mee te graaien en ermee weg te vluchten alvorens de man terug is. Ga naar 15, en voeg een Degen (1d6+3 trefpunten) toe aan uw uitrusting zonder enige kosten!

Als u faalt, dan wordt u door de man weggejaagd uit zijn kraampje, en kunt u hier niets meer kopen. Ga naar 15.

In beide gevallen kunt u niet meer naar 16.

26. Maak een proeve der Slimheid. Als u de Onuitstaanbare Onderzoeker speelt, slaagt u automatisch.

Als u slaagt, weet u vreemde kledij te vinden dat niet met ringetjes in elkaar zit, zoals een maliënkolder, maar met schubachtige plaatjes metaal. Wat kan dit zijn?!

Na gevraagd te hebben aan de verkoper blijkt het een *betere* maliënkolder te zijn. De prijs is pittig: 130 goudstukken, en het past niet heel erg goed, waardoor het dragen daarvan je behendigheid met 1 verlaagt. Maar het is wel de beste bescherming die je kan krijgen. Het heeft een beveiliging wapenrusting van 5!

Als u het koopt, heb je duidelijk geen andere kleding meer nodig. Ga naar 15.

Als u het niet koopt, of de proeve hebt gefaald, ga terug naar 17. U kan dan niet meer naar 26.

27. De vrouw kijkt u met verwonderende ogen aan als u bij haar komt zitten.

“Oh mijn hemel,” zegt ze opgewonden, “Een bezoeker. Voor mij? Mijn hemel. Wat kan ik voor je betekenen, mijn kind?”

Vraagt u naar een kuur voor Wespenkoorts? Ga naar 29.

Vraagt u naar een middel dat u kan genezen? Ga naar 30.

Vraagt u naar raad? Ga naar 291.

28. De vier mannen kijken verwoed naar hun kaarten terwijl ze bedachtzaam beginnen te spelen. De vrouw heeft maar één blik op haar hand nodig om te weten wat ze heeft, waarna haar blik berekenend over de groep gaat.

Drie van de mannen wisselen enkele van hun kaarten om. U en de vrouw doen hetzelfde. De laatste man, de bullebak, houdt zijn kaarten, terwijl hij fijnscherp de vrouw in de gaten houdt.

Dan worden de kaarten neergelegd... en heeft de vrouw weeral gewonnen.

“VALS SPEL!” schreeuwt de man nadrukkelijk, zijn vinger op de vrouw wijzende, “IK ZAG HET... JE KEEK!”

“Ik keek?” vraagt de vrouw vermaakt, “Dat... ontken ik niet. Ik kijk nu ook.”

“NIET ZO, JE KEEK... AANDACHTIG.”

“Uhu...” De vrouw kantelt haar hoofd kort terwijl ze de man aan kijkt, “Ik kijk nu ook aandachtig... maar het is niet iets waar ik graag naar zou *willen* kijken.” U ziet de man rood worden van woede, en nog geen tel later staat hij op, waarbij hij de tafel bijna om gooit.

Wat doet u?

Probeert u de man tegen te houden? Ga dan naar 162.

Valt u de vrouw aan omdat ze overduidelijk vals speelt? Ga naar 191.

Stelt u voor om met uw eigen deck te spelen? Ga dan naar 197. Let op: dit kan alleen als u zelf een Deck Kaarten heeft.

Kijkt u slechts toe terwijl het gevecht tussen de twee begint? Ga naar 264.

29. “Ah,” zegt de oude wijze met een opgestoken knokige vinger, “Wespenkoorts. Het grote gevaar van het avonturenleven. Ik kan daar makkelijk een geneesmiddel voor regelen... als je het nest hebt meegenomen. Heb je dat gedaan?”

Als u het Insectennest in uw Uitrusting heeft, dan kan de oude wijze een geneesmiddel voor u regelen, waarmee u volledig kan genezen van de ziekte.

Als u dat niet heeft, dan zult u een andere methode moeten vinden om van deze ziekte genezen. Een priester kan vast helpen! Misschien één van het vuur... want het is een behoorlijk branderig gevoel!

Ga in beide gevallen terug naar 169. U kan altijd nog terugkeren naar de oude wijze vrouw.

30. “Ah,” zegt de oude wijze met bedachtzame blik, “De perikelen van het avonturenleven. Verwondingen. Ik heb wel een heeldrankje voor je. Ergens. Wacht... waar was het?”

Ze pakt een grote tas erbij, waar ze een veelzijdigheid van drankjes laat zien. Het is duidelijk dat ze niet zomaar de juiste zal vinden.

Wat doet u?

Helpt u haar de juiste te vinden? Ga naar 192.

Drinkt u gewoon alles op? Ga naar 262.

Besluit u dat u het risico niet wilt nemen? Ga naar 169. U kan dan later terugkeren.

31. U herkent het zwaard voor wat het is: een rekwisiet dat gebruikt wordt in het toneel. Het lemmet is inschuifbaar, en zal dus weinig doen in een daadwerkelijk gevecht. U kunt het alsnog kopen. Misschien komt het later nog van pas.

Wilt u het wapen kopen voor 20 goudstukken? Ga dan naar 21.

Of laat u het wapen zitten; ga naar 16.

32. “Soldaat!” roept de maester u tegemoet. U salueert meteen, “Pak hem. Pak de dief.”

De vrouw wijst in de verte, waar inderdaad de gestalte van de dief is te zien. U herkent hem meteen.

Als de Duo Dieven uw Rivaal is, ga dan naar 45.

Ga anders naar 46.

33. U weet al wat er gaande is voordat u goed en wel doorheeft wat er gebeurd. U kijkt naar uw tweelingbroer, en inderdaad, die racet nu met een geldbuidel in zijn hand het marktpllein uit. Ondertussen stormt de maester op u af.

Als u ook wilt wegrekken, ga dan naar 36.

Als u de situatie wilt proberen uit te leggen, ga dan naar 37.

34. Uw superieur speurderstalent vindt meteen de oorzaak van deze misdaad. De Duo Dieven zijn weer aan de haal! In feite ziet u de misdadiger aan de rand van het marktpllein wegrekken.

Wilt u hier achteraan? Ga dan naar 47.

Wilt u liever verder met winkelen en deze situatie negeren? Ga dan naar 15.

35. Een dief! Hier in deze stad! De baldadigheid daarvan is ongelooflijk!

Wilt u deze dief proberen te vinden? Ga dan naar 48.
Besluit u dat het niet uw probleem is? Ga dan naar 15.

36. Maak een proeve der Behendigheid. Als u slaagt, ga dan naar 38. Als u faalt, ga dan naar 40.

37. U probeert het uit te leggen, maar u ziet op dat moment de Schildknaap en Pjotr zich bij het gesprek aansluiten om te bevestigen dat ze echt iemand weg zagen rennen die precies op u leek. Maak een proeve der Charisma. Verhoog het resultaat van uw worp met 3 als u probeerde weg te rennen, en nogmaals met 3 als de Schildknaap of Pjotr uw Rivaal is.

Als de test slaagt, ga dan naar 41.
Ga anders naar 42.

38. U ziet de maester op u af rennen, maar u bent haar gelukkig te snel af. U duikt weg onder haar armen, en sprint weg richting het uiteinde van het marktplein. Maar helaas! Daar staan de Schildknaap en Pjotr op u te wachten. U kunt de twee omver proberen te lopen (ga naar 39), of u kunt alsnog proberen de situatie uit te leggen (37).

39. Maak een proeve der Kracht. Als de Schildknaap of Pjotr uw Rivaal is, dan moet u het resultaat van de worp met 3 verhogen.

Als de test slaagt, ga dan 43.
Ga anders naar 42.

40. U ziet de maester op u af stormen, en probeert weg te rennen, maar bent net te laat ermee! Op het moment dat u zich omdraait, voelt u een stevige hand op uw schouder die u weer terug trekt, waarna u met een gepijnigd gezicht de maester rechtstreeks aankijkt. Er zit niks anders op dan de situatie proberen uit te leggen... maar dat gaat nu toch wel lastiger worden nu u weg probeerde te rennen!
Ga naar 37.

41. U weet de vrouw te overtuigen dat het echt uw tweelingbroer was en dat u er niets mee te maken had. De maester lijkt het niet leuk te vinden, maar na een paar woorden gewisseld te hebben laat zij u toch gaan, zodat zij tijd kan besteden aan het oppakken van de echte dader. Zij weet echter niet waar zij hem moet zoeken. U wel. U weet daarom uw tweelingbroer eerder te vinden dan zij dat doet.
Ga naar 44.

42. U weet de maester en haar twee handlangers niet te ontlopen en hoeveel woorden u ook hieraan verspeeld, zij gaan niet geloven dat u er niets mee te maken heeft. U wordt in hechtenis gehouden totdat maester Civis' geldbuidel terugkeert, wat diezelfde avond gelukkig nog gebeurt. De maester besluit niet veel meer tijd aan u te verspillen, en daarom wordt u de volgende dag vrijgelaten. Die dag bezoekt u het marktplein weer.
Ga naar 15.

43. Met een flinke hoeveelheid geweld ramt u door de ridder en de schildknaap heen, waarbij Pjotr pardoos op zijn kont valt. De twee staren u na, maar weten u niet meer in te halen. Het is tijd om uw broer te vinden om te kijken wat hij allemaal heeft buit gemaakt.

Ga naar 44.

44. Met het vinden van uw tweelingbroer vindt u ook meteen de gestolen buidel... en als u erin kijkt ziet u dat het zeker de moeite waard was van het stelen. De maester is een rijk vrouw! Hoewel uw tweelingbroer een significante hoeveelheid voor zichzelf claimt; hij heeft immers het grootste deel van het werk gedaan, overhandigt hij ook een deel aan jou voor de problemen die u eraan heeft ondervonden. U krijgt 20 goudstukken.

De volgende dag keren jullie terug naar het marktpllein om verder te gaan met winkelen; ga naar 15.

45. Uw ogen vernauwen zich als u uw Rivaal herkent. U heeft al gezworen om uw missie te volbrengen voordat zij het doen, maar nu heeft u een nieuwe missie! Het oppakken van dit schorem.

Ga naar 49.

46. U herkent de Duo Dieven, en weet dat u een behoorlijke kluif gaat hebben om die op te pakken. Misschien doet het zelfs meer kwaad dan goed. Dit is het laatste moment om gewoon verder te gaan met uw dagelijkse zaken; ga naar 15.

Of wilt u echt proberen deze twee te pakken? Ga dan naar 49.

47. Zijn de Duo Dieven uw Rivaal? Ga dan naar 45.

Ga anders naar 46.

48. Maak een proeve der Slimheid. Als u slaagt, dan ziet u de dief nog net aan de rand van het marktpllein wegrennen. Ga naar 47.

Als u faalt, dan zit er niks anders op dan verder te gaan met winkelen. Ga naar 15.

49. De Duo Dieven lijken er geen problemen mee te hebben om zich door de menigte heen te manoeuvreren. Het is duidelijk dat zij daar kampioenen in zijn. Ze raken de mensen amper aan terwijl ze erdoorheen bewegen!

Wilt u dit ook proberen? Ga dan naar 51.

Of gebruikt u gewoon ruwe kracht om door de menigte heen te duwen? Ga dan naar 52.

50. U heeft besloten dat u de juiste uitrusting voor deze reis heeft. Alleen de tijd zal vertellen of dit correct is... of dat u een fatale fout heeft gemaakt. Er is in ieder geval geen terugkeren meer mogelijk. Uw thuisstad is achter u.

De woestenij van de chaos voor.

Dit is het begin van uw volgende avontuur.

Ga naar 55.

51. Maak een proeve der Behendigheid. Als de Duo Dieven niet uw rivaal is, dan telt u 3 bij het resultaat van de worp op. Als u slaagt, ga dan naar 54.

Als u faalt, dan ontsnappen de twee, en zit er niks anders op dan door te gaan met winkelen; ga naar 15.

52. Mensen lijken allesbehalve blij te zijn dat u ze lomp omver duwt. Er valt zelfs een vaas om van één van de kraampjes! Maar dat het effectief is... nou ja, dat moet nog blijken.

Maak een proeve der Kracht. Als de Duo Dieven uw rivaal is, dan kunt u 3 van het resultaat van de worp aftrekken. Als u slaagt, ga dan naar 54.

Als u faalt, ga dan naar 53.

53. Niet alleen weten de Duo Dieven tussen de mensenmenigte te ontsnappen, maar u wordt ook nog eens overspoeld door klachten van mensen die u alles behalve een grootse held vinden! Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, dan weet u de klachten af te wimpelen onder de noemer van het hogere doel. Keer terug naar 15.

Als u faalt moet u ofwel 20 goudstukken betalen om de schade te herstellen, waarna u weer terug kan naar het winkelen (ga naar 15) ofwel alles betalen wat u nog over heeft, en direct beginnen met de missie (ga naar 50).

54. U weet de Duo Dieven te bereiken en allebei in hun nekvel te grijpen! Gefeliciteerd! Zij kijken u beduusd aan, en zodra maester Civis u heeft bereikt overhandigen ze de buidel mak.

Thera lijkt zeer tevreden met het resultaat en geeft u 20 goudstukken als dank voor het werk dat u heeft gedaan. Deze zullen zeker van pas komen tijdens het winkelen!

Ga naar 15.

55. De woestenij is in alle richtingen te zien, en zit vol met wonderlijke, maar bovenal gevaarlijke dingen. Toch zult u het moeten doorkruisen, voor een lange reis dat uit drie lange mijlstenen bestaat. Hoe u mijlstenen behaalt is simpel! In uw aankomende reis leest u vanzelf als u een mijlsteen heeft behaald, waarna u naar dit punt terugkeert. Noteer dus goed hoeveel u er al heeft gehaald, want zonder die kan u uw reis niet afmaken!

Heeft u de nodige hoeveelheid mijlstenen al behaald? Ga dan naar 100.

Zo niet, dan zult u verder moeten reizen.

Als u geen proviand heeft, ga dan naar 62.

Als u wel proviand heeft; schrijf dan een week proviand af en gooi met een zeszijdige dobbelsteen. Als u een getal gooit dat u al eerder gegooit heeft, dan rolt u opnieuw, behalve als u alle getallen al eens heeft gegooit.

Als u 1 gooit, ga dan naar 56.

Als u 2 gooit, ga dan naar 57.

Bij een 3 gaat u naar 58.

Bij een 4 gaat u naar 59.

Bij een 5 gaat u naar 60.

Ten slotte gaat u bij een 6 naar 61.

56. Het egale oppervlakte waar u op loopt wordt plotseling niet zo egaal meer. U ziet bergen, warme as wolken, en in het midden van dat alles: een vulkaan.

Uw pad brengt u dichterbij de vulkaan, en u ziet dat het pad verder gaat... door de vulkaan heen! Het pad lijkt direct naar een ingang te gaan; een tunnel die de hete berg lijkt te doorsnijden. Een geluk bij een ongeluk misschien? Het pad lijkt een kortere weg te zijn dan degene die u gepland heeft, maar een weg dwars door een vulkaan kan absoluut niet veilig zijn, toch?

De alternatieven zijn echter niet veel beter. U kan over de vulkaan heen klimmen, maar dan zult u te lijden hebben aan de hete gaswolken. Of u probeert geheel om de bergen heen te lopen, maar dat kan gemakkelijk een week extra reizen betekenen.

Wat is uw keuze?

Probeert u het snelle pad door de berg heen? Ga naar 65.

Probeert u over de bergen heen te klimmen? Ga naar 127.

Of kiest u de veilige, maar lange route? Ga naar 134.

57. U loopt verder over een desolate woestenij tot u uiteindelijk bij een netwerk van bruggen komt dat over een diepe klif heen gaat. De bruggen lijken door elkaar heen te lopen, in vele loopings over elkaar.

Het is een heus doolhof! Maar toch weet u dat u deze zult moeten overbruggen als u naar de overkant wilt komen.

Gelukkig, of helaas, ziet u dat voor de eerste brug een andere persoon staat, één die net zo perplex naar het netwerk kijkt als u. Het is uw Rivaal! Hoe hij of zij eerder dan u hier is aangekomen is voor u een raadsel, maar u herkent de persoon meteen.

Als u Pjotr bent, ga dan naar 68.

Ga anders naar 79.

58. Er zijn maar weinig bossen in de woestenij van de chaos, maar u heeft er één gevonden. Een bos gevuld met prachtige bomen... die elk in brand staan.

Het voelt oncomfortabel heet aan, en hoewel u weet dat u door moet lopen, voelt u zich bezwaard door het vuur om u heen... behalve natuurlijk als u de Vurige Vrome of Welbespraakte Waaghals bent! Die trekken zich niets aan van een beetje vuur en mogen direct door naar 64.

Als u dat niet bent, zult u een proeve der Moed moeten maken. Verminder het resultaat met 3 als uw Rivaal de Vurige Vrome of Welbespraakte Waaghals is. Als zij het kunnen, laat u zich niet kennen natuurlijk en volgt u hun gewoon. Of niet?

Als u de proeve haalt, ga naar 64.

Ga anders naar 88.



59. De woestenij is verraderlijk; dat is zeker. Het is gevuld met zandduinen en rotsen, metaalvelden en vulkanen, maar hier... hier zijn bossen te vinden. Hele gewone, niet moorddadige bossen. U zou zich moeten prijzen van geluk! Ware het niet dat er geen natuurlijke bossen op uw weg te vinden zouden moeten zijn. U bent verdwaald!

Deze bossen kunnen echter een ideale plek zijn om proviand in te slaan. Als u tenminste niet onderweg wordt overvallen!

Als u besluit te zoeken naar eetbare planten, ga dan naar 63.

Als u besluit te zoeken naar dieren om op te jagen, ga dan naar 70.

Als u besluit terug te lopen naar waar u vandaan kwam, en van daar de weg verder te zoeken, ga dan naar 55.

60. Een donderende schok gaat door de lucht heen. U ziet de bliksem voor u. U hoort het lawaai om u heen. Als u een staart heeft dan krult die op, wanneer u zich beseft dat er een donderstorm voor u heerst.

Het is er niet zomaar één. Het is een grote. Flits na flits gaat door de lucht, en om het nog erger te maken is het stationair, midden op het pad dat u moet bewandelen. Er zijn maar twee oplossingen hiertegen, en dat is eromheen lopen, of de storm tegemoet treden en hopen dat u niet geraakt wordt. Wat doet u?

Neem u de lange route om de storm heen? Ga dan naar 72.

Loopt u door en accepteert u enige schade aan uw persoon? Ga dan naar 97.

61. De woestenij van de chaos is gevuld met allerlei soorten fenomenen. Rivieren van aarde, water zwevende in de lucht en nog veel meer. Maar hier is het landschap dor, gevuld met sintels die over de hele vlakte te zien zijn.

Het is een prachtige plek om te zien... als u de Vurige Vrome bent tenminste. Alleen zij lijkt deze omgeving namelijk echt te waarderen voor wat het is en geneest daarom 2 levens terwijl zij geheel tot rust komt.

Maar ongeacht wie u bent reist u verder over deze vlakte, tot u plotseling een groter vuur op merkt, dat ver in de lucht reikt en vele meters om zich heen slaat. De bron van dit vuur is meteen duidelijk. Een scherf van gekristalliseerd elementaal vuur; een zeldzaam maar waardevol object. Een goudmijn voor enig avonturier.

U kan dit niet zomaar laten gaan. Toch?

Wilt u de scherf, zoals een verstandig avonturier zou moeten doen, inderdaad proberen op te pakken? Ga dan naar 73.

Of maakt u de fout door dit object te laten gaan en simpelweg door te lopen? Ga naar 89.

62. U heeft lang gereisd, langer dan u aan proviand heeft in ieder geval. Naarmate uw maag meer begint te knorren, en dorst u meer begint te kwellen, beseft u zich dat het einde van dit avontuur begint te naderen. Maar dan... een lichtje aan de horizon. U ziet een gestalte in de verte, en als die dichterbij komt herkent u deze zelfs.

Het is uw Rivaal.

Als u uw Rivaal heeft dwars gezeten, en niet heeft geholpen, ga naar 98.

Als u uw Rivaal heeft geholpen, en niet heeft dwars gezeten, ga naar 118.

Ga anders naar 125.

63. U komt er al snel achter dat er wel heel veel planten in dit bos zijn. Er zijn een soort groene stekels die uit de grond groeien, paddenstoelen langs het pad, besjes aan de takken van planten, en hoog bovenin de bomen ziet u iets wat lijkt op trossen fruit. Ongetwijfeld weet iemand wel wat al deze dingen zijn, maar u zelf heeft geen idee.

Probeert u de groene stekels te eten? Ga dan naar 71.

Probeert u de paddenstoelen te eten? Ga dan naar 77.

Gaat u voor de besjes? Ga dan naar 83.

Wilt u de trossen fruit proberen te pakken? Ga dan naar 90.

Heeft u de Gids over de Woestenij en probeert u die om advies te vragen? Ga naar 96.

Besluit u dat u toch niet zoveel trek heeft, en terug wilt lopen? Ga naar 55.

64. U stapt zelfverzekerd door het vurige bos en fluit een deuntje terwijl de bomen om u heen in brand staan. Dan staat u plotseling stil als u iets ziet. Het is... uw Rivaal! Wat doet die hier? Ondanks de vele mijlen die u heeft gemaakt, en het snelle manoeuvreren door de woestenij, heeft de persoon u toch ingehaald. Hij of zij is vlak voor u.

Maar u ziet nog iets... De boom die uw Rivaal passeert begint te bezwijken onder zijn gewicht. Het zal over nog geen seconde omvallen en op uw Rivaal terechtkomen!

Wilt u uw Rivaal waarschuwen over de boom? Ga dan naar 75.

Wilt u uw Rivaal afleiden zodat de boom hem zal verpletteren? Ga dan naar 92.

Doet u niets? Ga dan naar 108.

65. Zelfverzekerd loopt u het pad af, en ziet u hoe deze langzaam een grottenstelsel in leidt. Gelukkig voor u is er nog steeds maar één pad om te bewandelen. Helaas voor u wordt dit pad afgesloten door een deur. Een dichte deur.

U kunt de deur proberen open te forceren. Ga naar 67.

Of denkt u dat de deur een te grote uitdaging is? Ga naar 66.

66. U staat voor de deur maar heeft geen idee wat u ermee aan moet. Een deur hoort gewoon open te gaan, nietwaar? Helaas, dat doet het voor u niet.

Er zit niets anders op dan terug te lopen... maar waar naartoe?

Denkt u meer geluk te hebben met over de bergen heen te klimmen? Ga naar 127.

Of kiest u er toch voor om de veilige, maar lange route om de bergen heen te nemen? Ga naar 135.

67. Maak een proeve der Kracht. Als u de Koevoet heeft, dan mag u uw resultaat met 5 verlagen. Slaagt u; dan weet u de deur open te breken en erdoorheen te stappen! Ga naar 152.

Als u de proeve faalt, zult u naar 66 moeten gaan.

68. Iedereen zal de brug moeten gebruiken om naar de overkant te komen, behalve Pjotr! Hij is de enige die de mogelijkheid heeft om op een machtige griffioen te vliegen en daarmee de klif over te steken. Nu is alleen de vraag wat u doet met uw Rivaal...

Wilt u uw Rivaal helpen met de oversteek? Ga dan naar 74.

Wilt u uw griffioen gebruiken om uw Rivaal van de klif af te gooien? Ga naar 80.

Laat u uw Rivaal met rust en reist gewoon door? Ga naar 93.

69. U ziet gelijk dat er enkele problemen zijn die verholpen moeten worden. Uw Rivaal is gewond en er ligt een boom op de persoon. Of u dit kan oplossen, is aan u.

Wilt u uw Rivaal proberen te genezen? Ga dan naar 76.

Wilt u de boom proberen weg te halen? Ga dan naar 81.

Besluit u dat er niets is wat u kan doen om deze persoon te helpen? Ga dan naar 131.

70. U zoekt en zoekt, en vindt al snel twee mogelijke bronnen van dieren. Aan uw linkerkant, in de verte, hoort u een gezoem. Aan uw rechterkant, iets dichterbij, hoort u een gegrom. Wat wilt u doen?

Gaat u naar het gezoem toe? Ga naar 78.

Gaat u naar het gegrom toe? Ga naar 85.

Heeft u de Gids over de Woestenij en probeert u die om advies te vragen? Ga naar 101.

Besluit u dat u toch niet zoveel trek heeft, en terug wilt lopen (de geluiden klinken namelijk wel heel eng)? Ga naar 55.

71. U probeert deze groene stekels te eten, maar hoewel het niet direct vies is, is het ook absoluut niet voedzaam. U zult met een weinig gevoede maag terug naar huis moeten lopen.

Ga naar 55.

72. De route is lang, zoals voorspelt, en kost een goede week extra om af te leggen. Het is te hopen dat u genoeg proviand heeft ingepakt, want als u geen week proviand meer in uw uitrusting heeft, dan zult u naar 62 moeten gaan.

Heeft u dat echter wel, dan kan u deze afschrijven, en weet u de route succesvol af te leggen. U weet één mijlsteen te behalen. Ga naar 55.

73. Zoals een waar avonturier betaamd reikt u zonder vrees naar de scherf, om dan op te merken dat het wel *erg* heet is. Met een ellendig geluid trekt u uw hand daarom terug, en overweegt nogmaals goed of grijpen naar iets dat middenin een brandhaard zit wel een verstandige beslissing is.

Maak een proeve der Moed. Als u slaagt, dan steekt u uw hand toch zonder aarzeling in het vuur om de scherf eruit te pakken. Ga dan naar 84.

Als u faalt, ga dan naar 107. U kan besluiten deze proef automatisch te falen, als u deze fantastische scherf echt niet wilt claimen, wat natuurlijk een bespottelijk idee is.

74. Uw Rivaal kijkt een beetje wantrouwig naar u en uw grootse rijdier, maar stapt dan met u mee op de rug van het beest. Noteer dat u uw Rivaal heeft geholpen! U reist namelijk samen met hem naar de overkant van de klif.

Ga naar 93.

75. U schreeuwt uw rivaal tegemoet dat die moet uitkijken! Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, ga dan naar 82. Als u faalt, ga dan naar 86. Als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent, dan is het schreeuwen geen probleem. U slaagt automatisch.

76. De wonden zien er niet goed uit. Vele ervan zijn open, en het bloed stroomt er gestaag uit.

Als u de Vurige Vrome of de Kleinerende Klerk bent, kunt u besluiten om uw helende gaven hiervoor te gebruiken! In dat geval verliest u 4 astrale energie, maar kan u direct door naar 87.

Anders moet u iets bedenken waarmee u deze wonden kan verbinden.

Maak een proeve der Slimheid. Als u slaagt, dan weet u de wonden inderdaad te verbinden, en uw Rivaal te helpen. Ga naar 87. Als u faalt, zult u iets anders moeten bedenken; ga dan naar 69. U kunt niet meer naar 76.

77. De paddenstoelen zijn heerlijk! En ze hebben een bepaalde... heerlijke... bijwerking. Wist u dat de wereld eigenlijk best... relaxed is. En heerlijk. U zweeft door de bomen en hoog de lucht in. U ziet uw eindbestemming in een grote roze wolk, terwijl uw Rivaal langs zweeft en u een knuffel geeft. Het is zo wonderbaarlijk om heerlijk te zijn. Het is ongelooflijk en gaaf. U besluit dat u dit voor eeuwig wilt zijn

en begint daarom als een gek deze paddenstoelen te plukken en in uw tas te proppen.

U krijgt een extra week aan proviand!

Als u de Schransende Schildknaap niet bent, wordt uw Slimheidsscore ook permanent met 1 verminderd.

Ga naar 55.

78. U vindt al snel de bron van het gezoem. Een gigantische kolonie aan..! Ja wat eigenlijk? U vindt wel iets dat lijkt op een insectennest, maar u ziet verder eigenlijk helemaal niets. Misschien is het insectennest eetbaar?

Wilt u het insectennest benaderen (of eten!)? Ga dan naar 91.

Wilt u teruglopen en liever het gegrom bezoeken? Ga dan naar 85.

Besluit u heel hard weg te rennen van dit alles? Ga dan terug naar 55.

79. U ziet uw Rivaal voor u, en herkent dat deze wel heel dicht bij de rand staat. Met een goede duw kunt u zo van het sujet af zijn; dat zal zeker helpen om als eerste bij Shimmering Peaks aan te komen! U zult echter zelf ook nog de brug moeten oversteken... misschien is het juist wel handig om hiervoor samen te werken?

Gaat u voor de duw? Ga naar 94.

Probeert u uw Rivaal te overtuigen om samen te werken? Ga naar 109.

Leidt u de route naar de overkant? Ga naar 111.

Negeert u uw Rivaal en gaat u alleen door? Ga naar 117.

80. De griffioen is te groot voor uw Rivaal om te ontwijken. Zonder enige waarschuwing sleurt u de persoon van de richel af, waarna u het silhouet ziet verdwijnen in de mist onder u. U heeft niet het gevoel dat dit het laatste is wat u van uw Rivaal heeft gezien, maar u heeft hem of haar ongetwijfeld tegen gewerkt!

Noteer dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten. Ga naar 93.

81. U pakt de boom vast en probeert die uit alle macht weg te trekken. Maak een proeve der Kracht.

Als u slaagt, dan weet u de boom weg te trekken en uw Rivaal eronder vandaan te krijgen! Ga naar 87.

Als u faalt, dan zult u iets anders moeten bedenken; ga naar 69. U kan dan niet meer naar 81.

82. Uw Rivaal kijkt op, en ziet net op tijd de boom omvallen. Snel genoeg zodat er aan het noodlot ontsnapt kan worden. Uw Rivaal springt opzij, en werpt u vervolgens een dankbare blik toe.

Zonder er verdere woorden aan te wijten gaan jullie allebei door met de reis.

Noteer dat u uw Rivaal heeft geholpen. U behaalt ook één mijlsteen.

Ga naar 55.

83. U besluit al snel dat dit *absoluut* de verkeerde keuze was. Als u niet de Schransende Schildknaap bent, komen de besjes die avond al aan de verkeerde kant eruit.

Bent u echter wel de Schransende Schildknaap, dan weet u niet wat er mis met deze besjes is. U krijgt een week aan proviand erbij.

Ga naar 55.

84. U steekt uw hand en vervolgens uw arm in het vuur terwijl u de afstand tot de kern van de brandhaard probeert te verkleinen.

Het is geen plezierige ervaring. Het is zelfs geen milde ervaring. U schreeuwt het uit terwijl u half in

brand staat... behalve natuurlijk als u de Welbespraakte Waaghals bent. Een vrouw met vuur als haar lijkt niet zo gevoelig te zijn voor vuur, en neemt daarom maar vier schade.

Als u wel aan het schreeuwen bent, dan is dit alles behalve prettig. U neemt dan acht schade, maar hebt wel een nieuw record voor schreeuwen gevestigd! Dat voelt goed aan voor de Onuitstaanbare Onderzoeker die schreeuwen tot een kunst heeft gevormd. Als u haar bent, dan kan u daarom uw Charismascore permanent met 1 verhogen. Als u haar niet bent, maar uw Rivaal is de Onuitstaanbare Onderzoeker wel, dan kan u met zekerheid zeggen dat u haar op dat vlak heeft verslagen. Verhoog uw Moedscore permanent met 1 (behalve als u de Welbespraakte Waaghals bent), omdat dit slechts de eerste van vele slagen is die u van haar zal winnen. Of tenminste, zo denkt u.

In elk geval heeft u nu de Scherf van Elementaal Vuur in uw hand, en kan u deze als dusdanig noteren in uw Uitrusting. U mag dit op elk moment gebruiken wanneer u 30 of minder goudstukken moet uitgeven. U schrijft de Scherf dan af en hoeft deze goudstukken dan niet te betalen. Als u de Vurige Vrome of Welbespraakte Waaghals bent kan u het ook eenmalig op enig moment gebruiken om uw Astrale Energie met 6 te verhogen. Na het gebruik hiervoor moet u de Scherf ook afschrijven.

U kan het ook gewoon besluiten te houden, want het ziet er natuurlijk erg mooi uit.

Wat u ook besluit te doen hiermee; er zit vervolgens niets meer op dan verder te gaan met uw reis.

Ga naar 89.

85. U vindt al snel de bron van dit gegrom. Een groot harig monster! Het heeft klauwen, en gemeen ogende tanden. En het is een flink stuk groter dan u bent!

Durft u het gevecht alsnog aan? Wat dapper! Verhoog voor de rest van het spel uw Moedscore met 1 en ga naar 104.

Neemt u de verstandige beslissing door terug te keren? Ga dan naar 70.

86. U probeert te schreeuwen, maar de woorden lijken uw Rivaal niet te bereiken. Het noodlot slaat toe! Ga naar 108.

87. Uw Rivaal is dankbaar voor de hulp die u hem of haar geeft, en lijkt voor eventjes te vergeten hoe innig uw strijd is. Noteer dat u uw Rivaal heeft geholpen!

Na deze inspanning vervolgt u uw pad weer alleen, maar met de wetenschap dat u iets goeds heeft gedaan. En de rook lijkt iets op te klaren. U bent duidelijk weer iets dichterbij het einde.

U behaalt één mijlsteen. Ga naar 55.

88. U probeert de stap te zetten. U probeert het echt. Maar de hitte van het brandende bos is verschroeïend en u durft gewoon niet verder te gaan. Er zit niks anders op dan terug te lopen en een andere weg te zoeken.

Behalve natuurlijk als u Pjotr bent! Deze ridder bedenkt zich dat hij helemaal niet *door* het bos hoeft. Hij heeft een griffioen waarmee hij eroverheen kan vliegen. Als u Pjotr bent, weet u daarom een mijlsteen te behalen, waar anderen het moeten doen zonder.

Ga naar 55.

89. De verdere reis door de dorre velden biedt weinig verrassends. Er kan dan ook weinig meer bijzonder zijn dan een scherf van elementaal vuur!

Maar misschien is de eenvoud van de reis ook alleen maar goed, want daardoor weet u wel snel vele kilometers af te leggen, en voelt u dat u dichterbij uw doel bent. U behaalt één mijlsteen!

Ga naar 55.

90. De trossen zijn hoog, hoger dan u zou willen. Misschien dat u een stok zou kunnen vinden om ze te pakken, of u zou gewoon de boom in kunnen klimmen. Wat is het ergste dat kan gebeuren?

Als u een stok probeert te vinden, ga dan naar 102.
Als u in de boom probeert te klimmen, ga dan naar 113.

91. Het insectennest blijkt helemaal niet leeg te zijn! Het wordt omringd door onzichtbare reuzen wespen! U zult ten strijde moeten trekken tegen drie van die!

Wespen (x3)

Levens: 1 (x3)

Aanval: 14 (x3)

Trefpunten: 1d6

Beveiliging Wapenrusting: 0

Moed: 12

Als u het gevecht overwint, maar levens heeft verloren eraan, ga dan naar 103.

Als u het gevecht overwint zonder levens te verliezen, ga dan naar 114.

Als u niet het gevecht overwint... wel, dan houdt uw avontuur hier op. Wat een manier om te sterven.

92. U schreeuwt een paar minachtende en grove opmerkingen in de richting van uw Rivaal, in de hoop dat deze afleidend genoeg zijn. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, ga dan naar 112. Als u faalt, dan merkt uw Rivaal uw woorden niet eens op. Ga naar 108. Als u de Kleinerende Klerk of Onuitstaanbare Onderzoeker bent, dan slaagt u automatisch.

93. U vliegt verder terwijl u naar beneden kijkt naar de brug die er wel *heel* erg ingewikkeld uit ziet. Wat een geluk dat u die niet hoeft te nemen! U bereikt veilig de overkant zonder ook maar een vuiltje aan de lucht. U behaalt een mijlsteen!

Ga naar 55.

94. Uw Rivaal heeft u nog niet opgemerkt, en dat helpt! Met een flinke stoot energie springt u naar voren en duwt de persoon van de richel af. U hoort geschreeuw, en ziet het silhouet in de mist beneden verdwijnen. En dan... niks meer. U denkt niet dat uw Rivaal dood is. In feite is er een goede kans dat u hem of haar nog zal terugzien...

Noteer dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten.

Ga naar 117.



95. U voelt een klammig gevoel door uw lichaam gaan, en u heeft het warm terwijl u het ook ongelooflijk koud heeft. Een kuch is te horen, en een persoon die buitenstaat zoekt meteen een veilige anderhalve meter afstand op. U ziet er namelijk erg ziek uit.

U bent erg ziek.

Verminder elk van uw scores (Kracht, Moed, Slimheid, Charisma, Behendigheid en Aanval) met 1 totdat u uw Wespenkoorts heeft genezen. Ga vervolgens naar 128.

96. Met de Gids in de hand leert u al snel wat wel en niet eetbaar is en hoe dit het beste te bereiden valt. U vindt zoveel eten dat u zelfs genoeg heeft voor twee weken aan proviand! Dus voeg die toe aan uw uitrusting, en keer dan terug naar 55.

97. De storm licht om u op. Knallen en flitsen. Donder en bliksem. Het is alsof de goden zelf hun oordeel op uw gevestigd hebben. Dan gebeurt het. Één bliksemschicht valt naar beneden, recht op uw locatie! Als u de Kleinerende Klerk of Pjotr bent, ga naar 106. Ga anders naar 115.

98. Uw Rivaal komt dichterbij, ziet u dan liggen, en laat een korte grijns zien.

“Hoe de tafels zijn omgedraaid! Jij zat mij dwars, schelm! Waarom zou ik jou nu moeten helpen?”

Probeert u in te spelen op het goede hart van uw Rivaal? Ga naar 119.

Probeert u uw eigendommen aan te bieden in ruil voor zijn hulp? Ga naar 126.

Vertelt u dat de Race geen uitdaging is als u hier nu sterft? Ga naar 137.

Bedreigt u uw Rivaal met verschrikkelijke gevolgen als u hier niet wordt geholpen? Ga naar 144.

99. Pats, boem, AU! U weet zo hoog te komen, maar dan op het laatste moment bezwijken de takken onder uw gewicht en kan u zich niet meer vasthouden. Met een daverende klap valt u op de grond, zo op uw billen. U krijgt 4 schadepunten en een bittere realisatie dat u het fruit niet te pakken zal krijgen. Met een lege maal loopt u weg van dit alles.

Ga naar 55.

100. U heeft lang gereisd, door een bijna onoverbrugbare woestenij, maar uiteindelijk ziet u een stad aan de horizon verschijnen.

Shimmering Peaks.

U reist door tot u de stad bereikt, en net op dat moment voelt u een vreemde sensatie door uw lichaam gaan.

Als u Wespenkoorts heeft, ga dan naar 95.

Ga anders naar 128.

101. U pakt de Gids erbij en bladert erdoorheen, tot er een hoofdstuk is over exotische dieren. Met de kennis die u daarin vindt, herkent u dat het gegrom van een beer afkomstig is, een groot fabelachtig wezen dat zelden in de woestenij wordt gezien.

Als u van uw Gids af kijkt, en het harige monster voor u ziet, kan u zien dat het inderdaad overeenkomt met de afbeelding die in de Gids staat. Helaas heeft uw vertraging door het boek te lezen ervoor gezorgd dat het nu voor u staat.

Oh oh...

Ga naar 104.

102. Maak een proeve der Slimheid. Als u slaagt, ga dan naar 105. Als u faalt, beseft u zich dat u dit fruit niet te pakken zal krijgen, en zult u met terneergeslagen houding weer terug moeten lopen naar waar u vandaan komt. Ga dan naar 55.

103. De wespen hebben u flink toegetakeld, en u voelt zich langzaam misselijk worden. U heeft Wespenkoorts opgelopen. Noteer dit en ga dan door naar 114.

104. Het monster aarzelt niet maar gaat het gevecht aan

Beertje

Levens: 10

Aanval: 13

Trefpunten: 2d6+1

Beveiliging Wapenrusting: 1

Moed: 13

Als u wint, ga dan naar 110.

Als u verliest, dan heeft u dapper gevochten. Liederen zouden over u geschreven worden, als iemand wist wat u hier heeft gedaan.

105. Succes! Hebbes! U weet het fruit te pakken te krijgen. Na een kort moment proeven beseft u zich dat dit niet het lekkerste fruit is wat u ooit heeft gegeten, maar het is eetbaar! U krijgt een week aan proviand!

Ga naar 55.

106. Of u nou gedoemd bent omdat u echt niet van bliksem houdt, of omdat het geluk u gewoon *nooit* mee zit, het noodlot slaat toe. U wordt geraakt door de bliksem! Ga naar 122.

107. U haalt een aantal keer diep adem, maar besluit dan dat vandaag niet de dag is dat u dit geweldige object zal claimen. U heeft het ook niet nodig. Dit object is voor de volgende persoon die hier langs komt. U bent gewoon in een genereuze bui. Wat goed van u.

Terwijl u uw lafhartigheid voor u zelf goed praat, vervolgt u uw reis naar Shimmering Peaks.

Ga naar 89.

108. Uw Rivaal loopt niets vermoedend door, totdat de boom kraakt en met veel geweld op de persoon valt. Oef! Uw Rivaal lijkt echter nog te leven, maar het is duidelijk dat hij zware problemen heeft!

Wilt u naar uw Rivaal toe? Ga dan naar 121.

Of wilt u uw reis simpelweg vervolgen? Ga naar 131.

109. Maak een proeve der Charisma. Als u faalt, dan wilt uw Rivaal liever alleen reizen; ga naar 117. Als u slaagt, ga dan naar 123.

110. Met ongelooflijke kracht weet u dit monster te vellen, en iets zegt u dat dit misschien de laatste keer is u zo'n monster in de woestenij zal tegenkomen. U heeft mogelijk de laatste van zijn soort uitgeroeid.

Maar u heeft het pad gelopen en de keuze gemaakt. En het is niet alleen een slechte keuze! Het monster is groot, en levert daarom een hele hoop voedsel op. U krijgt twee extra weken aan proviand!

Met glorie kan u terugkeren naar waar u vandaan kwam. Ga naar 55.

111. Uw Rivaal lijkt zelf geen idee te hebben wat de weg is, en loopt u daarom achterna als u de eerste van de vele bruggen begint te bewandelen. Maak een Proeve der Slimheid, en verminder het resultaat met 3 als u de Gids over de Woestenij hebt. Als u slaagt, dan vindt niet alleen een uitweg, maar heeft u ook nog eens uw Rivaal geholpen! Noteer dat u uw Rivaal heeft geholpen en ga vervolgens naar 132. Ga anders naar 140.

112. Uw Rivaal hoort uw woorden aan, en kijkt om terwijl hij doorloopt, op zoek naar de bron van deze snode woorden. Daardoor ziet hij de boom niet die kraakt en met donderend geweld op de persoon valt! Ha! U hoort gevloek en scheldpartijen die uw richting op komen, en een tirade die u vervloekt tot in de eeuwigheid. Noteer dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten.

Wilt u naar uw behoorlijk verwonde, maar nog levende Rivaal toe? Ga naar 121.
Of wilt u uw reis simpelweg vervolgen? Ga naar 131.

113. Maak een proeve der Kracht. Als u slaagt, ga dan naar 105. Als u faalt, ga dan naar 99.

114. De wespen zijn geveld! U weet nu waar zij zijn, en als u de Schransende Schildknaap bent, kan u deze zo in uw mond stoppen om ze op te eten. Anders gaat u een methode moeten vinden om deze te bereiden. Deze staat in de Gids over de Woestenij! Als u deze heeft, of als u de Schransende Schildknaap bent, kan u deze insecten omtoveren tot een extra week proviand. U kan ook, als u wilt, proberen het Insectennest mee te nemen. Als u dit wilt proberen, ga dan naar 120. Als u het zo wel welletjes vindt, dan kan u terugkeren naar 55.

115. Maak een proeve der Behendigheid. Als u faalt, dan wordt u geraakt door de bliksem! Ga naar 122. Zo niet, dan zit het u voor eens mee. U weet de storm veilig door te komen. Ga naar 130.

116. Uw Rivaal vloekt en spuugt u toe terwijl u de rugzak oppakt en ermee weg rent. U vindt er twee weken aan proviand in! Noteer dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten. Als uw Rivaal de Schransende Schildknaap is, dan zijn haar vloeken bijzonder giftig, en zweert ze wraak bij alles wat haar lief is. Verlaag uw Moedscore met 1 voor de rest van het spel, als u zich beseft dat u een ware vijand heeft gecreëerd door *haar* voedsel te stelen.
Ga naar 131.

117. U reist alleen verder over het netwerk van de bruggen. Het is eenzaam, saai, en moeilijk om er een patroon in te herkennen. Maar misschien slaagt u erin! Maak een proeve der Slimheid, en verminder het resultaat met 3 als u de Gids over de Woestenij hebt. Slaagt u? Ga dan naar 132. Ga anders naar 140.

118. Uw Rivaal nadert u zonder zorgen, met een glimlach op het gezicht. “Niet genoeg ingepakt hè?” merkt de persoon flauwtjes op. Als uw Rivaal de Kleinerende Klerk is, dan klinken deze woorden bijzonder bijtend, en voelt u zich schamen. Verminder uw Charismascore dan permanent met 1. “Dat kan de beste gebeuren!” lacht hij of zij dan. Als het de Schransende Schildknaap is, vervolgt ze die woorden met een flinke stoot tegen uw schouder. Verminder uw Krachtscore dan permanent met 1. “Maar het is natuurlijk niet handig,” verzucht uw Rivaal dan. Als het de Welbespraakte Waaghals is, vertelt zij precies waarom... in geuren en kleuren... over alle verschrikkelijke gevaren die u daarbij kunt lopen, zeker in de chaos! Verminder uw Moedscore dan permanent met 1.

“Hier, laat mij je helpen.” Uw Rivaal biedt u een rugzak vol met voedsel aan. Als het de Onuitstaanbare Onderzoeker is, bindt ze het zo goed aan uw rug vast dat uw Behendigheidsscore permanent met 1 verminderd wordt. Als het Pjotr is valt hij over u heen terwijl hij het je aanbiedt. U krijgt dan 6 schadepunten.

“In ieder geval totdat je weer zelf te been kan.” U eet samen met uw Rivaal wat voedsel tot het knorrige gevoel in uw maag verdwijnt. Als uw Rivaal de Vurige Vrome is, zal deze tijd helaas gevuld worden met heel veel verhalen van haar die u lang niet allemaal interesseren. Verminder uw Slimheidsscore dan permanent met 1.

Als uw Rivaal de Duo Dieven is, dan lijkt er niets aan de hand te zijn als uw Rivaal dan ten slotte vertrekt... totdat u uw geldbuidel bekijkt. Die is nu leeg! Als uw geldbuidel al leeg was, mist u een wapen naar uw keuze.

Maar ongeacht wie uw Rivaal is, heeft u een behoorlijke voorraad aan proviand meegekregen! U kan drie weken aan proviand aan uw uitrusting bijschrijven.

Ga naar 55.

119. Als uw Rivaal de Vurige Vrome of de Schransende Schildknaap is, dan mag u een proeve der Charisma maken. Bij een succes; ga naar 124. Als het faalt, ga dan naar 150.

Als u geen proeve der Charisma mag maken, ga dan naar 150.

120. Maak een proeve der Kracht. Als deze proeve slaagt, dan kan u het Insectennest mee nemen.

Noteer dit in uw uitrusting. Als dit niet slaagt, dan is het nest eenvoudigweg te groot en onhandig om te dragen. In beide gevallen zit er niets meer op dan terug te keren.

Ga naar 55.

121. Uw Rivaal kreunt onder de gevallen boom en kijkt u met ledenogen aan. Naast dit toonbeeld van pijn en afgrijzen ziet u een flinke tas met spullen liggen, gevuld met proviand! Wat doet u?

Helpt u uw Rivaal overeind? Ga naar 69.

Pakt u de spullen mee en laat u de persoon verder rotten onder de boom? Ga naar 116.

Gaat u verder met uw reis? Ga naar 131.

122. De bliksem schiet door u heen, en grijpt u naar het hart. U neemt 7 schadepunten! Als u de schok overleeft, dan komt u bij na een tijdlang bewusteloos te hebben gelegen... en weet u de rest van de reis door de storm veilig te maken. Ga naar 130.

Als u de schok niet overleeft... wel, dan heeft u de schok niet overleefd. Schokkend, is het niet?

123. Twee paar ogen zien meer dan één paar ogen... en dat blijkt hieruit zeker! Maak een proeve der Slimheid, en tel 3 van het resultaat af, en nog eens 3 als u de Gids over de Woestenij heeft. Als u slaagt, ga dan naar 132. Als u faalt, ga naar 140.

124. Uw Rivaal hoort uw woorden met een boze blik aan.

“Je verdient het eigenlijk niet, maar hier...” Er wordt een rugzak uw richting opgegooid, waar wel liefst drie weken aan proviand in zitten! Maar het komt met een prijs. U hoort vervolgens een gemene preek aan, dat u doet schamen tot in uw ziel. Verminder uw Charisma score permanent met 2.

Maar u kunt wel weer verder. Ga daarom naar 55.

125. U ziet uw Rivaal in de verte, maar hij of zij lijkt u nog niet opgemerkt te hebben. Maak een proeve der Charisma om te roepen voor hulp. Verminder het Resultaat met 3 als u de Onuitstaanbare

Onderzoeker bent. Als u slaagt, ga dan naar 118. Als u faalt, ga dan naar 133.

126. Als uw Rivaal de Duo Dieven of de Kleinerende Klerk is, dan mag u een proeve der Charisma maken. Bij een succes; ga naar 135. Als het faalt, ga dan naar 150.

Als u geen proeve der Charisma mag maken, ga dan naar 150.

127. De wolken as en rook beginnen op u neer te dalen, en besmeuren u onder een dikke laag roet. Of het nou is omdat u zich hierdoor ellendig voelt, of geërgerd bent door het vuil in uw kleding, u zult als resultaat ervan uw Charismascore permanent met 1 moeten verminderen... behalve als u de Schransende Schildknaap, Welbespraakte Waaghals of Vurige Vrome bent! Die geven er helemaal niks om.

U weet dat u tijdens de verdere reis over de bergen meer van dit verstikkende gas moet meemaken... wat zeker lastig gaat worden! Maar gelukkig voor u ziet u een nieuwe tunnel... die de bergen in leidt. Misschien kan die helpen?

Of u gaat natuurlijk terug. Het is niet de dapperste manier van reizen, maar wel de veiligste.

Wilt u de tunnels betreden? Ga naar 152.

Wilt u verder de bergen over? Ga naar 185.

Wilt u alsnog terug? Ga naar 134.

128. Terwijl u verder loopt naar de stadspoorten van dit conclave denkt u plotseling terug aan uw Rivaal. De persoon die net zoals u op zoek is naar de mysterieuze vrouw die volgens de verhalen een soortgenoot van zowel Mahrahr als Shana is. Een vrouw die hun rode ogen deelt in ieder geval.

Heeft u uw Rivaal geholpen, en niet dwars gezeten? Ga naar 147.

Heeft u uw Rivaal dwars gezeten, en niet geholpen? Ga naar 158.

Ga anders naar 168.

129. U weet over de berg te komen, en gelukkig voor u is het daarna niet zo moeilijk meer om de weg erachter weer te vinden. Het was misschien niet de meest comfortabele of snelle reis, maar het is een reis zoals gepland.

U behaalt 1 mijlsteen. Ga naar 55.

130. De storm raast nog om u heen, maar geen van de bliksemschichten komen dichtbij. De grond om u heen is zwart geschroeid, en uw uitrusting is drijfnat. Maar dan breken de donderwolken op, en wordt de regen minder. U heeft de andere kant van de storm bereikt, en daarmee een flink stuk van de reis overbruggt. U behaalt een mijlsteen, en kan verder met de reis!

Ga naar 55.

131. U ziet uw Rivaal nog creperen onder de gevallen boom, maar besluit daar niets van aan te trekken. U heeft immers een missie. En die missie is verder dan dit bos.

U weet één mijlsteen te behalen. Ga naar 55.

132. Het kost wat moeite, maar dan, eindelijk, ziet u de weg naar de overkant. Het vereist een weg naar links, twee lussen door elkaar, een looping en een weg naar rechts gevolgd door een weg naar beneden en een zijweg naar rechts dat toch boven is en weet u wat, u loopt gewoon op goed gevoel verder tot u bij de overkant bent aangekomen. U bent weer een stap dichterbij Shimmering Peaks... en daarom behaalt u een mijlsteen!

Ga naar 55.

133. Uw Rivaal hoort u niet, of doet alsof. In beide gevallen lijkt de persoon u geheel te negeren, en ziet u zijn of haar gestalte aan de horizon weer verdwijnen.
Uw avontuur eindigt inderdaad hier, alleen in de woestenij.

...

Behalve als u de Duo Dieven bent en u uw speciale kracht nog niet heeft gebruikt! In dat geval vervolgen we ons verhaal bij uw tweelingbroer, die op dat moment de woestenij betreedt. Hij heeft nog geen mijlstenen behaalt, maar hij heeft wel vier weken aan proviand bij zich! En toevallig precies dezelfde spullen als u heeft, wat een geluk!

Als u de Duo Dieven bent, dan gebruikt u uw speciale kracht en gaat naar 55. Anders houdt het avontuur hier op.

134. U heeft besloten om de vulkaan ver achter u te laten, en niemand kan ontkennen dat dit ongetwijfeld de meest veilige optie is. Het is niet te zeggen wat voor verschrikkelijke monsters u was tegengekomen als u door was gelopen... of misschien heeft u daar wel een goed idee van en is dit de reden waarom u hier bent.

Hier hoeft u in ieder geval niet te vrezen voor een monster; enkel de duur van reis. Als u nog proviand heeft, moet u een week proviand afschrijven, maar behaalt u wel een mijlsteen. Ga vervolgens naar 55.

Heeft u geen proviand meer, dan moet u naar 62.

135. Uw Rivaal wilt zich niet laten verleiden, maar ziet dan uw eigendommen. Als u ten minste 20 goudstukken heeft, dan mag u al uw goud aanbieden. Als u een wapen heeft waar u ten minste 20 goudstukken voor heeft betaald, dan mag u dat aanbieden. Anders gaat uw Rivaal enkel akkoord met uw gehele uitrusting.

Maar geluk bij een ongeluk; er wordt zonder enige woorden vuil te maken een rugzak uw richting op gegooid, waar wel liefst drie weken aan proviand in zitten! Voeg die toe aan uw uitrusting, en ga dan verder met uw reis.

Ga naar 55.

136. U bent Pjotr, en voelt zich daarom heer en meester in de lucht! U vliegt hoog, en u vliegt snel, en er is niets dat mis kan gaan... totdat een plotselinge brok steen door de vulkaan wordt uitgebraakt en precies uw richting op slingert.

Wacht maar dit is toch niet zoals vulkanen horen te werken? Hier moet een regel tegen zijn! Als u de Gids over de Woestenij hebt, ga naar 143.

Ga anders naar 148.

137. Als uw Rivaal de Onuitstaanbare Onderzoeker of de Welbespraakte Waaghals is, dan mag u een proeve der Charisma maken. Bij een succes; ga naar 141. Als het faalt, ga dan naar 150.

Als u geen proeve der Charisma mag maken, ga dan naar 150.

138. U benadert de draak met overduidelijke respect en de draak lijkt even oprecht verbaast, alvorens het in volle lengte omhoog komt. Het monster is zeker drie meter hoog! Er klinkt een gegrom, en haar vurige blik lijkt u te observeren met een duidelijke zekerheid over wie hier het machtigste wezen is. Maar ook met nieuwsgierigheid. Als u uw zoveelste vereerde groet hebt uitgesproken, begint ze te lachen.

“Ha!” roept ze met een grommende stem uit, “Ha! Eindelijk hier iemand die weet hoe wij behandeld dienen te worden. Buig, nietig wezen, want jij bent in de aanwezigheid van een vulkanische draak.

Buig, want je bent in de aanwezigheid van de enige, de echte...

Vlammetje.” De naam lijkt de hal te vullen met een onaardse branderige gloed en slikkend buigt u meteen, wetende dat dat het beste pad is tot diplomatiek. Maar wat wilt u vervolgens doen?

Vragen of u haar mag passeren? Ga naar 146.

Haar aanvallen? Ga naar 149.

Haar vragen om een deel van de schatten die zij ongetwijfeld heeft? Ga naar 153.

Haar vragen om eeuwenoud draken advies. Ga naar 165.

139. Helaas voor u hebben draken zeer goede reukvermogens. Maak een proeve der Behendigheid, maar tel 4 bij het resultaat op. Slaagt u alsnog? Ga naar 145. Ga anders naar 149.

140. U probeert uit man en macht een route door dit doolhof te vinden, maar het lukt eenvoudigweg niet. Er is gewoon geen logica in dit bruggennetwerk te vinden. Het vereist weinig noodzaak om te zeggen, maar de route duurt daarom *lang*, langer dan u zou willen.

U verliest één week aan proviand. Als u dat niet kan, ga naar 62.

Als u dat wel kan, dan weet u uiteindelijk de weg naar de overkant te vinden. Ga naar 132.

141. Uw Rivaal weet dat zij zich niet moet laten verleiden, maar ziet ook in dat u een punt heeft! Wat is de lol van een race naar Shimmering Peaks als er niemand is om tegen te racen! Uw Rivaal maakt het echter wel goed duidelijk dat als dit is hoe de race begint... dat u zelfs na haar te saboteren nog achterloopt, dat er dan weinig kans is dat u van haar gaat winnen. U beseft zich dat zij gelijk heeft. Verminder uw Moedscore permanent met 2 als dit besef meer en meer de overhand krijgt. Maar u krijgt wel drie weken aan proviand mee waarmee u uw reis kan vervolgen.

Ga daarom naar 55.

142. Maak een proeve der Behendigheid. Verminder het resultaat met 3 als u de Duo Dieven bent. Als u slaagt, ga dan naar 175. Als u faalt, ga naar 149.

143. Inderdaad, dit is de vulkaan helemaal niet! Het stuk steen was gegooid door een Mephit, een verschrikkelijk irritant wezen dat u probeert te treiteren. Wat doet u?

Probeert u het wezen weg te jagen? Ga naar 151.

Probeert u de steen eenvoudigweg te ontwijken? Ga naar 148.

144. Als uw Rivaal Pjotr is, dan mag u een proeve der Charisma maken. Verminder het resultaat met 2 als u de Kleinerende Klerk of de Onuitstaanbare Onderzoeker bent; zij weten immers hoe zij moeten schreeuwen of dreigen! Bij een succes; ga naar 155. Als het faalt, ga dan naar 150.

Als u geen proeve der Charisma mag maken, ga dan naar 150.

145. U loopt de draak voorbij, en ziet de uitgang voor u; een donkere tunnel dat ongetwijfeld ooit zal leiden tot het andere einde van de berg.

Maar u ziet meer. U ziet waar de draak op ligt... en dat is een grote berg goud! Maar dat niet alleen. U ziet ook iets wat lijkt op een zwaard! Mogelijk is het een magisch zwaard. Waarom zou het anders bij een draak liggen?

Misschien is het toch de moeite waard om deze schatten te bemachtigen...

Probeert u het zwaard te stelen? Ga naar 142.

Probeert u zoveel mogelijk geld weg te pakken? Ga naar 156.

Valt u de draak alsnog aan, wetende dat u dan alles kan pakken? Ga naar 149.
Kiest u wijsheid boven goud en loopt u gewoon door? Ga naar 180.

146. Vlammetje kijkt u met een onderzoekende blik aan.

“Een tol zal dan betaald moeten worden,” zegt de draak dan nobel, “Ben jij bereid die te betalen?”

Gaat u daarmee akkoord? Ga dan naar 157.

Weigert u? Dan kunt u in de plaats daarvan het duistere wezen aanvallen (ga naar 149), of teruggaan om de lange route te nemen (ga naar 134).

147. Terwijl u dit conclave betreedt wordt u begroet, maar er wordt niet heel vreemd opgekeken als u vanuit de chaos binnenstapt. Bijna alsof de mensen er inmiddels aan gewend zijn geraakt...

Het lijkt er op dat er al iemand van uw thuisstad de stad is binnengekomen. Uw Rivaal!

U heeft een achterstand opgelopen, maar dat betekent slechts dat u sneller moet handelen om uw doelwit te vinden.

Ga naar 200.

148. Onmiddellijk na het spotten van de steen die uw kant op suist probeert u uw griffioen een andere richting op te leiden. Maak een proeve der Behendigheid. Als u faalt, dan weet de steen u alsnog te raken; neem 1d6 schadepunten! Anders suist de steen zonder schade aan te richten langs u heen.

In beide gevallen kunt u vervolgens doorreizen. Ga naar 129.

149. Als u de vileine draak heeft aangevallen, gefeliciteerd, dan mag u het gevecht beginnen, ongeacht uw Moedscore! Als u dit punt heeft bereikt omdat uw pogingen om te sluipen minder dan optimaal waren, ai, dan zult u de volledige toorn van dit monster merken als de draak begint.

Vlammetje, de Vulkanische Draak

Levens: 23

Aanval: 14

Trefpunten: 1d6+5

Beveiliging Wapenrusting: 2

Moed: Ze vindt zichzelf heel moedig

Als u van dit verdorven schepsel heeft gewonnen, ga naar 167.

Als u niet heeft gewonnen, dan kunt u zich gelukkig prijzen met de gedachte dat u in ieder geval bent gestorven in een gevecht met een heuse draak! Daar zullen uw vrienden thuis van opkijken.

150. Uw Rivaal hoort uw woorden aan, maar schopt dan slechts een steen uw richting op.

“Hier heb je je hulp. Smerige bedrieger!”

Met die woorden stapt uw Rivaal weg, totdat hij of zij aan de horizon verdwenen is.

Uw avontuur eindigt hier. Alleen.

...

Behalve als u de Duo Dieven bent en u uw speciale kracht nog niet heeft gebruikt! In dat geval vervolgen we ons verhaal bij uw tweelingbroer, die op dat moment de woestenij betreedt. Hij heeft nog geen mijlstenen behaalt, maar hij heeft wel vier weken aan proviand bij zich! En toevallig precies dezelfde spullen als u heeft, wat een geluk!

Als u de Duo Dieven bent, dan gebruikt u uw speciale kracht en gaat naar 55. Anders houdt het verhaal

hier op.

151. De steen suist langs u heen terwijl u uw griffioen bij stuurt naar de Mephit. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, dan vliegt het vervelende wezen met de figuurlijke staart tussen de benen weg en kunt u verder reizen. Ga naar 129. Faalt u, dan is uw theatrale gedrag minder dan indrukwekkend en gooit het wezen *nog* een steen naar u. Ga naar 148.

152. U stapt de opening door en baant vervolgens een weg door de donkere tunnels. U maakt snelle voortgang, maar als u het centrum van de vulkaan bereikt ziet u plotseling iets anders. Iets nieuws. Een grote hal openbaart zich voor u, en in het midden van dat alles ziet u...

een grote vurige draak.

Het monster heeft u echter nog niet gezien, en u kan zich dus nog omdraaien en weglopen, om maar zo veel mogelijk afstand tussen u en het monster te maken. Als u dat wilt, ga naar 135 en herinner dat ik u, lieve lezer, niet als een angsthaas zal zien. Een gebrek aan Moed kan soms een heel goed iets zijn! Maar als u wel de moedige held bent die dit land nodig heeft, dan zult u met een plan moeten komen om met dit wezen om te gaan.

Wilt u langs de draak heen proberen te sluipen? Ga dan naar 139.

Wilt u het monster per direct aanvallen? Ga dan naar 149.

Wilt u proberen vriendjes te worden met de draak? Ga dan naar 160.

153. Vlammetje lijkt geschokt dat u zelfs maar zoiets wilt voorstellen. Het respect dat u eerder toonde lijkt in ieder geval geheel verdwenen te zijn. Ze geeft u een opdonder met haar klauw. Au! U ontvangt 1d6+3 schadepunten. Maar gelukkig voor u wordt u wel de goede kant opgegooid; weg van het hol, naar de uitgang toe. U kunt verder lopen naar de uitgang.

Ga naar 180.

154. Vlammetje lijkt gefrustreerd omdat het al haar kennis met u wilt delen, maar u gewoon niet niet ontvankelijk lijkt te zijn voor haar oneindige wijsheid. Ze draait haar rug naar u om, en besluit u verder te negeren. U kunt langs de draak lopen, zo naar buiten.

Ga naar 145.

155. Pjotr slikt, mompelt wat woorden en gooit u dan een rugzak met drie weken proviand toe. Dan komt hij plotseling dichtbij en slaat u met zijn zwaard!

“Dat verdien je,” kermt hij, “Na wat je hebt gedaan!” Snel springt hij op zijn griffioen en vliegt hij weg, terwijl u gepijnigd naar de bloedende wond kijkt die hij heeft achtergelaten.

U krijgt 10 schadepunten en drie weken aan proviand.

Ga naar 55.

156. U glipt dichtbij en probeert het geld te pakken. Maak een proeve der Behendigheid, en verminder het resultaat met 3 als u de Duo Dieven bent. Als u faalt, ga dan naar 149.

Als u slaagt weet u 10 goudstukken mee te pakken. Maar de vraag, lieve lezer, is of u die 10 goudstukken genoeg vindt. Wilt u proberen meer te stelen? Ga dan naar 156.

Ga anders naar 180.

157. Vlammetje knikt tevreden.

“De tol is als volgt,” begint het plechtig, waarna het weer op de grond zakt en ongelukkig bekend:

“Blijf gewoon nog even hier. Een vulkaan is mooi hoor, maar zo saaaai. Kan je niet iets doen om het leuker te maken?”

Dat kunt u vast wel! Maak een proeve der Charisma. Verhoog het resultaat met 2 als u de Vurige Vrome *niet* bent. Verminder het resultaat met 2 als u de Vurige Vrome *wel* bent. Ga naar 170 als u slaagt, of naar 184 als u faalt.

158. Bij de poort kijkt men kort op als u vanuit de chaos komt aanwandelen. Het is een tijd geleden dat er iemand van uw stad in Shimmering Peaks is aangekomen. Dat is goed nieuws! Dat betekent dat uw Rivaal nog niet is aangekomen!

Wilt u van de gelegenheid gebruik maken om de mensen meteen de laatste nieuwtjes over de Aerey te vertellen? Ga naar 166.
Of wilt u gewoon doorreizen naar het centrum van de stad, om daar uw zoektocht te beginnen. Ga naar 200.

159. “En zo eindigt het spel,” merkt de vrouw op als zij uw koning insluit, “Laten we er dan maar geen doekjes om heen winden. Ik laat je wel zien wat je moet doen.”
Ga naar 176.

160. Maak een proeve der Charisma. Verhoog het resultaat met 3 als u de Vurige Vrome *niet* bent. Als u slaagt, ga dan naar 138. Als u faalt, ga naar 179.

161. De vier mannen zijn luidkeels aan het schreeuwen naar de oudere vrouw die met een brede grijns haar zoveelste winst claimt.
“Jongens, jongens,” zegt ze sussend, “Het is simpel: als je wilt winnen, dan moet je beter je best doen.” Een dreun klinkt door de ruimte heen als één van de mannen zijn vuist in het tafelblad ramt.
“Je speelt *vals*,” roept hij uit, “Dat moet wel! Hoe kan je anders... bah!”
“Jongens, jongens,” zegt de vrouw weer, “Zie mijn mouwen, die zijn leeg. Dat zie je toch? En deze laarzen ook. Niks in mijn broek, niks in mijn shirt. Weet je wat, dit keer mag jij schudden en delen. Dan is het *in ieder geval* eerlijk.”
De vrouw grijnst uitdagend, en de man pakt het deck kaarten over met harde hand. Terwijl hij begint te schudden kijkt de vrouw op naar u. De vraag is evenzeer van mij als van haar, lieve lezer.
Wilt u meedoen?

Als u mee doet, ga dan naar 195.
Als u liever nog even wilt toekijken, ga dan naar 205.

162. De mannen zijn groot en breed, maar gelukkig helpt de vrouw in het gevecht, door de vijanden af te leiden. Daardoor is uw aanvalsscore 4 hoger tijdens dit gevecht!

Baldadige Broeders (x4)

Levens: 5 (x4)
Aanval: 11 (x4)
Trefpunten: 1d6
Beveiliging Wapenrusting: 0
Moed: 11

Als u het gevecht wint, ga dan naar 196.

Anders wordt u een uur later wakker met een levenstotaal van 5. Van de vrouw of de mannen is niks meer te vinden. Ga naar 169. U kan de kaartspelende mannen niet meer bezoeken.

163. “Dat werkt voor mij ook,” lacht de vrouw, “Prima. Zullen we dan maar beginnen met mijn dienst? Dan zal ik je daarna precies belonen zoals jij wilt.”

Ga naar 176.

164. Maak een proeve der Moed. Ga naar 201 als u slaagt, en naar 207 als u faalt.

165. De draak veert op bij de vraag en u herkent een licht arrogante tinteling in Vlammetje's ogen.

Natuurlijk wilt u haar om advies vragen, lijkt deze tinteling te zeggen. *Natuurlijk.*

Maar gelukkig voor u lijkt Vlammetje er enkel door gecharmeerd te zijn. U mag een proeve der Slimheid of een proeve der Charisma maken, afhankelijk of u intelligente gerichte vragen gaat stellen, of zoveel mogelijk informatie vraagt op de meest respectvolle wijze. Als u slaagt, ga dan naar 174. Als u faalt moet u naar 154.

166. Maak een proeve der Charisma. Verminder het resultaat met 3 als u de Welbespraakte Waaghals bent. Als u slaagt, dan weet u de mensen om u heen genoeg te vermaken met nieuwtjes en feiten dat ze u een paar goudstukken toestoppen als dank. U krijgt 10 goudstukken.

Als u faalt, dan krijgt u geen goudstukken, omdat er niemand echt naar u lijkt te willen luisteren.

In beide gevallen zult u vervolgens door moeten reizen. U bent hier immers met een missie. Vergeet dat niet.

Ga naar 200.

167. Uw wapen vindt doel, en met een gorgelend geluid valt de draak, stikkende in haar eigen bloed en vuur. Wat een held bent u toch! En bijna alsof het universum u hiervoor beloont, ziet u dat de draak niet alleen was.

Ze lag namelijk op een hele berg aan goud en waardevolle objecten, waaronder een zwaard dat overduidelijk magisch is! Of tenminste, u denkt dat het magisch is. U ben er nou eenmaal van overtuigd dat alles dat bij een draak ligt magisch moet zijn. Waarom zou de draak er anders in geïnteresseerd zijn?

Maar eerst de rest van de buit. U vindt namelijk ook 40 goudstukken!

Daarnaast vindt u een Genezingsdrankje. Dit is een magisch drankje en kan dus gebruikt worden tijdens het gevecht (in de plaats van een aanval, of een spreuk). U kunt een Genezingsdrankje ook op enig ander moment gebruiken, buiten het gevecht om (dit kost geen actie). Als u het gebruikt gaat u onmiddellijk naar punt 390, maar keert u na het lezen ervan terug (noteer dus het punt waar u was).

Ga naar 175.

168. Op het moment dat u de stad heeft bereikt ziet u naast u iemand anders naar voren stappen; iemand die net zoals u de woestenij van de chaos pas heeft overbruggt. Het is uw Rivaal, die u met toegeknepen ogen aan kijkt.

“Zo zien we elkaar weer,” zegt uw Rivaal met een toon dat poogt om als de betere persoon te klinken. Beter waarin, vraagt u zich misschien af. Alles. Deze persoon is uw Rivaal immers, en zal dus in alles als de betere persoon proberen te lijken. Alsof die dat is. Pfah.

Hoe reageert u hierop?

Groet u uw Rivaal terug, beleefd en zakelijk? Ga naar 173.

Gaat u tegen uw Rivaal schreeuwen tot hij of zij alsnog weg duikt? Ga naar 178.

Slaat u uw Rivaal vol op het gezicht? Ga naar 186.

Negeert u uw Rivaal? Ga naar 200.

169. U vindt uzelf in één van de vele herbergen van deze stad, die al rijkelijk gevuld is met mensen. Het is stampensvol, en elke tafel lijkt wel bezet. U ziet een oude wijze vrouwe aan één ervan zitten, met allerlei potjes en zalfjes aan haar riem. Ze ziet er tenminste wijs uit, maar haar toegeknepen ogen die in de verte staren kunnen ook het gevolg zijn van dat ze iets te diep in het glaasje heeft gekeken. Aan een andere tafel zitten vier baldadige mannen te kaarten, elk schreeuwend naar de enige vrouw tussen hen in die duidelijk aan het winnen is. U ziet twee mensen fel met elkaar discussiëren over wat handelswaar. En ten slotte ziet u de waard van dit establishment op hele typische wijze zijn glazen schoonmaken aan de toonbank. Het bier ziet er daar ook goed uit.

Wat doet u?

Gaat u naar de oude wijze vrouwe? Ga naar 27.

Gaat u naar de kaartspelers? Ga naar 161.

Gaat u naar de twee handelaren? Ga naar 190.

Gaat u naar de waard? Ga naar 203.

Of keert u terug naar het centrum van de stad? Ga naar 200.

170. U weet deze draak, deze... Vlammetje tot het beste van uw vermogen te vermaken. U vertelt verhalen, u zingt, en danst er misschien zelfs een beetje bij terwijl u presenteert. De draak lijkt haar beste tijd ooit mee te maken, en u denkt een glimlach te zien in het vurige gebit. Dat Vlammetje het waardeert blijkt al uit het feit dat het u achteraf toestaat om weer verder te gaan. Maar dat niet alleen... het geeft u ook een cadeau uit haar verzameling rijkdommen! Een zwaard dat ertussenuit steekt. Haar poten zijn te groot om het te hanteren, maar misschien kunt u er wat mee?

Als u het wapen wilt aannemen, ga dan naar 175.

Anders kunt u eenvoudigweg door de tunnels verder reizen. Ga naar 180.

171. De Duivelsvrouwe lijkt een meesteres te zijn in slinkse routes nemen, en elk van haar talenten wendt ze aan om van u te ontkomen. Maak een proeve der Behendigheid als u de vrouw stilletjes probeert te volgen, of een proeve van Slimheid als u haar van een afstandje wilt observeren. In beide gevallen zult u het Resultaat met 7 moeten verhogen, of met 3 als u een Vermomming heeft.

Als u slaagt, ga naar 347.

Als u faalt, dan raakt u haar kwijt, en zit er niets anders op dan terug te gaan naar de tempel van Avandra. Ga naar 250. U kunt het dobbelspel niet meer doen, omdat de overige spelers helaas al weg zijn.

172. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, ga dan naar 201. Ga anders naar 207.

173. Uw woorden zijn afgemat, en bijna net zo onbeduidend... behalve als u de Kleinerende Klerk bent! Zelfs een simpele groet weet hij om te toveren tot een belediging van significant kaliber. Als u de Kleinerende Klerk bent kan u uw Rivaal met deze simpele groet zo erg beledigen dat hij of zij door de hele stad uitgelachen zal worden.

Als u dat doet, dan kan u noteren dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten.

Ga vervolgens naar 200, ongeacht wat u bent of doet.

174. De draak lijkt bijzonder gecharmeerd van dit gesprek te zijn, en samen weet u een goede dag te vullen met praten. U leert dat de draak hier al eeuwen is, in de eenzaamheid van de vulkaan, en dat het

hier weinig meer te doen heeft dan op haar spullen te passen... waarvan u nu ziet dat het grootse schatten zijn! U ziet goud, en u ziet een glanzend zwaard.

De draak lijkt nu in een goed humor; u kunt vragen om één van die schatten...

Als u wilt vragen om een schat, ga naar 181.

Anders is het misschien het beste om door te reizen; ga naar 180.

175. U loopt naar het zwaard, pakt het op... en voelt dat het magisch is! U weet nog niet hoe, of wat het doet. Maar het zal ongetwijfeld wel magisch zijn, want zo voelt het!

Wanneer u het zwaard gebruikt in een gevecht, en u weet ermee te raken, ga dan direct naar 240. U zult na het lezen van 240 terug keren naar het punt waar u op dat moment was.

Noteer het wapen in uw Uitrusting als het Overduidelijk Magische Drakenzwaard.

Ga naar 180.

176. U wordt door de vrouw aan de hand geleid naar een ander district. De tocht duurt lang, en even vraagt u zich af of u niet naar een verlaten plekje wordt gelokt om overvallen te worden, maar dan ziet u het doel van de tocht. Een groep breed gespierde mannen die met elkaar aan het praten zijn.

“Zij hebben mij beledigd, maar niet genoeg om hun daar direct voor te vermoorden,” verzucht de vrouw, “Mijn spreuken zijn dus iets te extreem om als straf te gebruiken. Maar daarvoor ben jij hier. Sla ze in elkaar. Dan heb jij je dienst aan mij bewezen.”

Kwajongens (x3)

Levens: 5 (x3)

Aanval: 7 (x3)

Trefpunten: 1d6+2

Beveiliging Wapenrusting: 1

Moed: 11

Als u het gevecht heeft overwonnen, en recht hebt op een wederdienst, ga naar 188.

Als u het gevecht heeft overwonnen, maar geen recht hebt op een wederdienst, ga dan naar 250. U kan het schaakspel niet meer bezoeken.

Als u niet heeft gewonnen, dan bent u dood. De vrouw zal niet om u treuren.

177. De omstanders willen al vertrekken, maar blijven staan bij uw woorden. Ze lijken niet heel veel te weten, maar komen toch met een hint die u op weg zou moeten helpen.

Ga naar 300.

Ga vervolgens naar 200. U kan de kerk van Avandra niet meer betreden, want u gaat niet meer aanwijzingen vinden daar.

178. Maak een proeve der Charisma. U slaagt automatisch als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent. U faalt automatisch als uw Rivaal de Onuitstaanbare Onderzoeker is.

Als u slaagt, dan schreeuwt u tegen uw Rivaal tot deze terugdeinst, en grote passen terug neemt weg van de stad. Die durft u niet zomaar meer lastig te vallen! En die realisatie verhoogt uw Moedscore permanent met 2. Ook kan u noteren dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten.

Als u faalt, dan worden uw schreeuwen geëvenaard en zelfs overtroffen! Uw Rivaal is duidelijk de betere schreeuwer... en mogelijk zelfs beter in al het ander! De gedachte dat dit de persoon is waar u tegen moet wedijveren treft u als een kou tegen het hart. Verminder uw Moedscore permanent met 2.

Ga in beide gevallen door naar 200.

179. De draak kijkt op als u het begint aan te spreken. De woorden lijken niet aan te komen. Het snuift en duwt u dan met een enkele klauw weg. U krijgt 4 schadepunten omdat u op uw bips valt. Maar het wezen heeft u nog niet levend in brand gezet; dus misschien heeft u nog een kans!

Wilt u het monster nogmaals proberen aan te spreken? Ga naar 160.

Wilt u het aanvallen, als wraak voor uw gewonde achterwerk? Ga naar 149.

Of wilt u teruglopen om toch de lange route te nemen? Ga naar 134.

180. U verlaat het hol van de monsterlijke draak, en reist door een nieuwe tunnel heen naar buiten. De warmte lijkt u hier niets te doen, en het pad is goed begaanbaar; ongetwijfeld beter dan de bergwand buiten zou zijn geweest. In andere woorden... u weet een flink deel van de weg hiermee af te snijden! U behaalt *twee* mijlstenen als u eindelijk de uitgang weet te vinden. Uw reis door de woestenij begint een einde te naderen...

Ga naar 55.

181. Maak een proeve der Charisma. Als u faalt, ga dan naar 153. Als u slaagt, dan is Vlammetje voldoende tevreden met uw nederige houding, en biedt het u haar zwaard aan, waarvan ze beweert dat het magisch is. Ze zegt dat het lemmet zal branden als u ermee toe slaat, maar of dat het geval is... wel, dat is aan u om te besluiten. Het kan in ieder geval geen kwaad om het mee te nemen, nietwaar?

Ga naar 175.

182. U heeft al twintig goudstukken van de mensen afgetroggeld, wat neer komt op minstens vier gewonnen kaartspelletjes. De groep is er duidelijk van onder de indruk... maar nog belangrijker, ze zijn er duidelijk door getroffen. Er is geen goudstuk tussen hen te vinden.

Dit is uw kans om om meer te vragen.

Als u bereidt bent om tien goudstukken in te zetten voor informatie, schrijf dan tien goudstukken af en kies uw tactiek: Strategie (ga naar 187), Bluffen (ga naar 172) of Zelfverzekerdheid (164).

Als u dat niet bent, dan houdt het pokerspel op. Ga naar 250. U kan niet meer het kaartspel kiezen.

183. De duivelsvrouw lijkt tevreden bij de gerolde uitkomst, en sleept alle goudstukken naar haar toe. "Dank u vreemdeling," zegt ze met een toon die de tilde in haar woorden laat klinken, "Jij verdient een beloning daarvoor." Ze komt met haar hoofd dichterbij en op dat moment ziet u het pas echt goed.

De rode ogen zoals ook Shana en Mahrahr hebben.

"Jij bent..." begint u te zeggen, maar dan ziet zij de herkenning in uw ogen en springt ze op. Zonder aarzeling snelt ze weg, sneller dan u voor mogelijk kan houden. Het zal moeilijk worden om haar bij te houden, dat is zeker. En ondertussen maakt de rest er gebruik van om meer ontspannen weg te lopen. U kan ze nu nog aanspreken voordat zij ook weg zijn...

Maar u moet nu kiezen!

Wat doet u?

Als u aan de overige dobbelspelers vraagt waar zij de vrouw van kennen, ga dan naar 177.

Als u de vrouw achtervolgt, ga dan naar 171.

184. Uw woorden lijken niet echt aan te komen bij de draak. Vlammetje kreunt overdreven bij elk van de slechte grappen of verhalen die u vertelt, en uiteindelijk staat zij u toe om verder te lopen... enkel zodat u op houdt met deze vernederende poging om haar te vermaken!

Als u de Kleinerende Klerk, Vurige Vrome of Onuitstaanbare Onderzoeker bent, komen deze woorden extra hard aan. Verminder uw Charismascore dan permanent met 1.

Ga naar 180.

185. Manoeuvreren door de wolken is al moeilijk genoeg, maar naarmate u hoger en hoger komt merkt u dat de bergwand ook steeds moeilijker begaanbaar is, met rotsen die onder u heen glijden... maar daar heeft Pjotr natuurlijk geen last van, die reist op de rug van een griffioen! Als u Pjotr bent, kunt u dus direct naar 136 gaan.

Bent u dat niet, dan moet u een proeve der Slimheid maken om goed door de as wolken te kijken, gevolgd door een proeve der Behendigheid om niet uit te glijden over de stenen! Het resultaat van de proeve der Behendigheid is 2 minder als uw proeve der Slimheid was geslaagd, maar wordt met 5 *verhoogt* als de proeve der Slimheid was gefaald.

Faalt de proeve der Behendigheid, dan valt u met donderend geweld naar beneden. Neem 1d6 schadepunten! U zult vervolgens moeten bepalen of u het nog eens wilt proberen (ga naar 185), toch de tunnel in wilt gaan (ga naar 152), of terug wilt om de lange route te nemen (ga naar 134).

Als de proeve der Behendigheid slaagt, dan kunt u door naar 129.

186. Maak een proeve der Kracht. Verminder het resultaat met 3 als u de Schransende Schildknaap bent. Verhoog het resultaat met 3 als uw Rivaal de Schransende Schildknaap is.

Als u slaagt, dan tuimelt uw Rivaal bij de klap naar achteren... en stort neer tussen al het afval! Wat een vernedering. Er komt een lach in u op, en u voelt zich beduidend beter na dit kleine opstootje. Verhoog uw Charisma- en Krachtscore permanent met 1 en noteer dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten. Het gaat moeilijk worden voor hem om met die stank serieus genomen te worden!

Als u faalt, dan wordt uw vuistslag onderschept en wordt u vervolgens bij uw nekvel gepakt, om zelf midden in het afval geslingerd te worden. Wat een vernedering. U uit een korte oef, en voelt zich gelijk minder na dit tumult. Verminder uw Charisma- en Krachtscore permanent met 1. Het gaat een stuk moeilijker voor u worden om met die stank serieus genomen te worden.

Ga in beide gevallen door naar 200.

187. Maak een proeve der Slimheid. Als u slaagt, ga dan naar 201. Als u faalt, ga dan naar 207.

188. De vrouw klapt tevreden in haar handen.

“Goed zo, uitstekend zelfs. Dat verdient een beloning, zeker weten. Wat zou je van mij willen?”

Vraagt u om geld? Ga naar 218.

Vraagt u om informatie? Ga naar 247.

Vraagt u om haar beter te leren kennen? Ga naar 227.

189. Als u ten minste twintig goudstukken heeft, dan kunt u dat aanbieden terwijl u uw meest charmante glimlach toont en aankondigt dat dit is hoe warm u over het Vuur denkt. Ga naar 225.

Anders biedt u ook een glimlach aan, maar met een significant minder grote zak geld, en slechts de belofte dat u in de toekomst zal doneren. Ga naar 226.

190. Zodra u dichterbij komt herkent u direct één van de twee handelaren aan de witte, vaag lichtgevende ogen die zij heeft. Het is Caroline Grey, een belangrijk handelsvrouw van de stad waar u vandaan komt. U kan zich nog herinneren hoe zij een tijd geleden een karavaan had genomen om hier te komen.

Toen dat nog een optie was...

De ander herkent u beduidend minder goed, hoewel u ziet dat het een priester van Avandra betreft; de godin van geluk en handel. Het is weinig verwonderlijk dat een priester van die god geïnteresseerd is in de vrouw, hoewel het duidelijk is dat hij nou ook weer niet *zo* geïnteresseerd is in de voorwerpen die de handelsvrouw aanbiedt.

Deze voorwerpen bestaan uit drie magische drankjes, elk keurig gelabeld met de titels: Likeur van Lucht, Zalfje tegen Zuren en Onovertroffen Onoverwinnelijkheid.

“U kan niet verwachten dat ik de volle mep betaal voor deze troep. Zelfs de helft daarvoor is idioot! Er is een reden waarom de alchemisten dit niet goedkeurden...”

“Maar daarom ook het verlaagde tarief,” zegt Caroline eenvoudig, “Tien goudstukken per fles. Dat is een *hele* redelijke deal.”

“Hele redelijke deal voor alle drie misschien,” snuift de priester van Avandra, “Tien voor drie. Dat is wat ik bied.”

De discussie gaat nog even door, en zal ook nog wel even doorgaan, behalve als u zich ermee mengt.

Wat doet u?

Overtuigt u Caroline dat tien voor drie inderdaad een goede deal is? Ga naar 274.

Overtuigt u de handelsman dat tien per stuk een hele goede deal is? Ga naar 292.

Wilt u de flesjes zelf kopen? Ga naar 311.

Wilt u hier nog geen beslissing over maken? Ga naar 169. U kan altijd terugkeren naar dit gesprek.

191. De mannen pakken de vrouw op en werpen haar tegen de muur, zodat u er makkelijker bij kan. Verhoog uw aanvalsscore daarom met 4 voor dit gevecht. Maar u moet uitkijken. Haar dolk ziet er gevaarlijk uit, en als ze een goede aanval erin krijgen, dan heeft u een groot probleem!

Valsspeler

Levens: 11

Aanval: 10

Trefpunten: 1d6+1

Beveiliging Wapenrusting: 1

Moed: 9

Als u geraakt wordt door de dolk, en schade daarvan krijgt, ga dan onmiddellijk naar 259.

Als u het gevecht wint, ga dan naar 261.

Anders wordt u een uur later bewusteloos wakker, met een levenstotaal van 5, en is er geen spoor meer van de vrouw of de kaartspelers. Ga naar 169. U kan de kaartspelende mannen niet meer bezoeken.

192. Maak een proeve der Slimheid. Verminder het resultaat met 2 als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent. Als u slaagt, dan weet u het juiste drankje te vinden en geneest u zeven levens! Als u faalt, dan kiest u een drankje uit willekeur uit en drinkt deze op. Rol een d6 en kijk naar de tabel hieronder om te zien wat het resultaat is. Als u de Schransende Schildknaap bent, dan kan u een 1, 2 en 3 vervangen met een 4.

1. U drinkt iets dat duidelijk vergif blijkt te zijn! U neemt 5 schade.
2. Het vloeistof maakt u draaierig. Uw aanvalsscore is met 1 verminderd tot u dit vergif geneest.
3. Het vloeistof laat u overgeven. Uw Charismascore is permanent met 1 verminderd omdat u uw kleren niet zomaar kan schoonmaken.
4. U drinkt iets wat lijkt op water. Niks gebeurt.
5. U drinkt sterke drank wat u roekelozer maakt! Uw moedscore is permanent met 1 verhoogt.
6. U heeft het heeldrankje bij toeval gevonden! U geneest 7 levens.

Hierna zit er niets anders op dan terug te keren naar 169. U kan de wijze oude vrouw niet meer vragen om een geneesmiddel, maar u kan altijd naar haar terugkeren om hallo te zeggen!

Ga naar 169.

193. Maak een proeve der Slimheid. Verhoog het resultaat met 2 als u niet succesvol heeft weten te flirten met de vrouw... de vrouw lijkt dan zeer gefocust op het spel. Verhoog het resultaat met 4 als u heeft geprobeerd te flirten met de vrouw, maar de proeve hebt gefaald. *U* bent dan namelijk niet gefocust op het spel.

Als de proeve slaagt, ga naar 206. Ga anders naar 159.

194. De hogepriester schudt teleurgesteld zijn hoofd.

“Dan denk ik dat er niets voor u hier te vinden is. Mogelijk dat de andere kerken u kunnen helpen.”

Ga naar 200. U kan de kerk van het Vuur niet meer bezoeken. Daar mogen namelijk alleen mensen heen die het Vuur wel in hun hart verwelkomen.

195. Stelt u voor om met uw eigen deck te spelen? Ga dan naar 197. Let op: dit kan alleen als u een Deck Kaarten heeft.

Anders gaat u zitten en neemt u de kaarten aan die u door de man wordt toegestopt. Het zijn geen geweldige kaarten. U zou met een goede dosis geluk kunnen winnen, maar of u dat zal lukken is nog maar de vraag.

Als u alsnog ermee gaat spelen, ga naar 28.

Anders kunt u ze weg leggen en toekijken hoe de vrouw het spel speelt. Ga naar 205.

196. De vrouw uit een korte 'whoo!' als elk van de mannen bewusteloos voor u ligt.

“Ha, bedankt voor de hulp,” zegt ze tevreden, waarbij ze haar duimen op steekt, “Hier, neem dit.”

U krijgt tien goudstukken.

“Ik hoorde trouwens dat je op zoek was naar iemand,” grijnst ze vervolgens. Ze heft haar handen op, “Vraag niet hoe ik dat weet. Dit bezige bijtje luistert gewoon goed naar de rumoeren. Maar ik kan je wel wat over die persoon vertellen...”

Ga naar 300 om de aanwijzing aan te horen. Ga vervolgens naar 169. U kan de kaartspelende mannen niet meer bezoeken.

197. De blik van de vrouw betreft iets bij de suggestie, en ze probeert duidelijk niks te laten blijken van het feit dat ze helemaal niks voelt voor het idee. Maar ze kan moeilijk weigeren, zeker onder het toeziend oog van de mannen om haar heen.

Dus speelt ze... en verliest ze.

De mannen grijnzen als u de overwinning claimt, en de vrouw zucht als u de 20 goudstukken in beslag neemt. Zonder er verder tijd aan te verspillen stapt ze weg.

Ga terug naar 169. U kan de kaartspelende mannen niet meer bezoeken.

198. Als u de Onuitstaanbare Onderzoeker, Schransende Schildknaap, Welbespraakte Waaghals of Vurige Vrome speelt, ga dan naar 199.

Maak anders een proeve der Charisma. Verminder het resultaat van de proeve met 2 als u de Kleinerende Klerk bent. Onthoudt de uitkomst van de proeve, en ga vervolgens naar 193.

199. “Sorry, niet geïnteresseerd,” merkt de vrouw lachend op als u uw flirt pogingen probeert. Ze lijkt echter oprecht vermaakt door de poging, en het lijkt er bijna op dat u een vriend heeft gemaakt.

Bijna.

Ga naar 193.

200. Shimmering Peaks is een stad van religies en kerken, en terwijl u het centrum van de stad betreed, is dit goed zichtbaar. Verscheidene kerken zijn hiervandaan te zien, en elke weg leidt naar een andere enclave waar nog meer van deze gebouwen te vinden zijn.

Dan zijn er nog de reguliere winkels, herbergen en huizen die de normale burgers onderhouden. Een wijdverspreide stad, krioelend om u heen. Een grote stad ook, met duizenden inwoners. En ergens daartussen zou uw doelwit moeten zijn.

Dit gaat een behoorlijke klus met zoeken worden...

Als u drie aanwijzingen heeft verzameld zou u genoeg moeten weten om uw doelwit te vinden. U kunt dan naar het gevonden punt gaan, als u dat wilt.

Als u niet meer in staat bent om verder te zoeken, of om andere redenen denkt dat u uw doelwit nooit meer zal vinden, ga naar 330.

Anders zult u verder moeten zoeken. De enige vraag is, hoe u dat wilt doen...

Wilt u een herberg bezoeken om de mensen daar te vragen? Ga naar 169.

Of wilt u de kerken proberen? Ga naar 230.

201. Uw gekozen tactiek was duidelijk succesvol! Als u speelde om informatie, ga dan naar 213.

Anders schuift u met een brede grijns op uw gezicht tien goudstukken uw richting op, die u mooi aan uw uitrusting kan toevoegen. Als u met het kaartspel een totale winst van twintig goudstukken hebt gewonnen, ga dan naar 182.

Ga anders naar 216.

202. “Uitstekend,” glimlacht de vrouw helder, “Laten we dan beginnen.”

Ze zet de schaakstukken snel op en u ziet gelijk in dat deze vrouw niet de domste is. Het gaat erg moeilijk worden om zomaar van deze vrouw te winnen.

Maar misschien kan u iets doen om het spel makkelijker te maken...

Speelt u het spel gewoon? Ga dan naar 193.

Probeert u de vrouw te verleiden terwijl u speelt? Ga dan naar 198.

Gooit u het bord om, om automatisch te winnen? Ga dan naar 217.

203. Op het moment dat u op de waard af stapt hoort u plotseling de deur achter u open gaan. Een enkele blik over uw schouder toont u wie de persoon is.

Het is uw Rivaal.

Als u uw Rivaal heeft dwars gezeten, en niet heeft geholpen, ga naar 275.

Als u uw Rivaal heeft geholpen, en niet heeft dwars gezeten, ga naar 308.

Ga anders naar 328.

204. De mannen kijken op bij uw woorden, en werpen dan een blik op de vrouw. Deze glimlacht gepijnigd.

“Ah... dat is...” begint ze, alvorens een vuist in haar gezicht belandt. Het daaropvolgende gevecht is niet te vermijden, en de mannen zijn duidelijk gemotiveerd genoeg om de vrouw alle hoeken in de kamer te laten zien.

Gelukkig voor u is daarom het geld op de tafel onbeheerd. U weet daar twintig goudstukken van mee te pakken, alvorens u de tafel snel verlaat.

Ga naar 169. U kan de kaartende mannen niet meer bezoeken.

205. Maak een proeve der Slimheid. U slaagt automatisch als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent. Ga naar 210 als u slaagt, en naar 258 als u faalt.

206. “Gefeliciteerd,” zegt de vrouw goedkeurend. Ze klapt veelbetekenend, “Wat voor beloning zou jij van mij willen?”

Vraagt u om geld? Ga naar 218.

Vraagt u om informatie? Ga naar 247.

Vraagt u om haar beter te leren kennen? Ga naar 227.

207. Uw gekozen tactiek heeft duidelijk niet gewerkt. Er wordt gelachen terwijl uw goudstukken in beslag worden genomen en u kijkt somber naar uw steeds meer slinkende portemonnee.

Ga naar 216.

208. De man slaakt een tevreden kreet uit en schuift alle goudstukken naar zich toe. De twee vrouwen laten hun hoofd zakken en gaan er vervolgens vandoor. Dat was het wel voor het dobbelen.

“Bedankt man,” grijnst de avonturier u toe. Hij kijkt even om zich heen, pakt dan zijn rugzak erbij, en haalt daar een Genezingsdrankje uit. Deze overhandigt hij aan u, “Voor jou, voor deze mooie winst.”

Noteer dat u een Genezingsdrankje heeft. Dit is een magisch drankje en kan dus gebruikt worden tijdens het gevecht (in de plaats van een aanval, of een spreuk). U kunt een Genezingsdrankje ook op enig ander moment gebruiken, buiten het gevecht om (dit kost geen actie). Als u het gebruikt gaat u onmiddellijk naar punt 390, maar keert u na het lezen ervan terug (noteer dus het punt waar u was).

Vervolgens vertrekt hij ook... en met hem zit er niets anders op dan hetzelfde te doen. Ga naar 250. U kan het dobbelspel niet meer uitproberen.

209. Op het moment dat u naar binnen probeert te lopen wordt u gesnapt door een priester, die kwaad op u af stapt. Hij spreekt een spreuk uit, die u herkent als: “OMDAT ERATHIS U UIT DIT PAND WEERT, STEL IK VOOR DAT U HIER NOOIT TERUG KEERT”.

Maak een proeve der Moed. Als u faalt, dan kan u nooit meer de kerk van Erathis betreden. Als u de proeve slaagt, dan kan u dat op een later moment wel weer doen, maar pas nadat u een nieuwe hint hebt gevonden over waar uw doelwit is.

Ga in beide gevallen naar 200.

210. U ziet al wat er gebeurt. Het deck is gemarkeerd. Het is moeilijk te zien voor de dronken, baldadige mannen, maar u ziet duidelijk de kleine markering op elke kaart. Bijna onzichtbaar, maar wel elk uniek. De vrouw hoeft slechts goed te kijken om te zien wat de anderen in hun hand hebben. Dat samen met wat vingervlugheid zodat ze de goede kaart van het deck kan pakken... en ze kan niet meer verliezen.

Wat doet u hierop?

Deel je dit met de rest? Ga dan naar 204.

Zegt u niets? Ga naar 258.

Stelt u voor om met jouw deck te spelen? Dit kan alleen als u een Deck Kaarten heeft. Ga naar 197.

211. U drinkt het flesje... en u voelt een branderig gevoel in uw keel. Het is best een lekker gevoel eigenlijk. De smaak is ook goed te pruimen. U wilt er nog meer van drinken, maar de priester houdt zijn hand alweer op de opening van de fles, en legt de fles weer weg.

“Dat is de wijn zo te zien,” zegt hij, “Goed om te weten. En bedankt voor je hulp. Nu over wat je wilt weten...”

Ga naar 300 om de hint aan te horen.

Ga vervolgens naar 200 om uw zoektocht te vervolgen. U kunt de kerk van Zehir niet meer bezoeken.

212. De mensen aan de tafel lijken weinig gecharmeerd van iemand die wel aan de tafel gaat zitten, maar niet mee wilt spelen. Zij sturen u zonder aarzeling weg.

Ga naar 250. U kan niet meer voor het kaartspel kiezen.

213. De mensen zuchten als ze de tien goudstukken die u heeft ingezet weer zien verdwijnen in uw zakken. Ze zijn nu niet alleen goudloos, maar zijn u ook nog informatie schuldig!

Gelukkig voor u weten ze wel het één en ander over uw doelwit.

Ga naar 300. Ga vervolgens naar 200; u kunt niet meer naar de kerk van Avandra, omdat er niets meer is dat u daar zult leren.

214. U gaat zitten aan de lege tafel, en trekt daar enigszins bekijks mee. Er zijn niet veel die aan het schaakbord plaats willen nemen!

Maar het duurt alsnog lang voordat er iemand anders bij komt te zitten. Als ze er dan eenmaal is, herkent u haar als een nobele zelfverzekerde dame, met helderblauwe ogen. Ze vouwt haar handen in elkaar als ze u vermaakt aan kijkt.

“Weinig schakers hier, maar als je wilt spelen, ga ik dat niet in de weg.” Ze glimlacht als ze vervolgt, “Maar ik speel niet om geld. Een dienst voor een wederdienst lijkt me een beter idee.”

Ze fluistert u toe.

“U ziet er namelijk uit als iemand die wel kan vechten... en ik heb iemand nodig die iemand voor mij kan *wreken*.”

Hoe reageert u?

Stelt u voor om het schaakspel te laten zitten, en gewoon een dienst voor een wederdienst te doen? Ga naar 163.

Gaat u akkoord? Ga naar 202.

Slaat u het aanbod af? Dan vertrekt de vrouw weer. Ga naar 250. U kan het schaakspel niet meer kiezen.

215. Als u de Schransende Schildknaap bent, ga dan naar 211.

Anders voelt u meteen dat u een fout heeft gemaakt. Wat eerst lijkt op een branderig gevoel in uw keel, wordt al snel een brandend gevoel over uw hele lichaam, en u voelt hoe uw benen onder u bezwijken.

U bent vergiftigd! Door vergif! Wie had deze uitkomst verwacht...

U krijgt 5 schade, en uw Behendigheid en Kracht scores zijn elk verminderd met 1 tot u een genezing hiertegen vindt.

“Ah, Moordenaarsbloed,” zegt de priester tevreden, “Mijn favoriete vergif. Ik hoop de jouwe ook. Zo niet, ai. Je hebt in ieder geval je kennis verdient.”

Ga naar 300 om de hint aan te horen.

Ga vervolgens naar 200 om uw zoektocht te vervolgen. U kunt de kerk van Zehir niet meer bezoeken.

216. Een nieuwe ronde lijkt te beginnen terwijl de kaarten worden uitgedeeld. Er wordt gevraagd of u mee wilt doen, maar u ziet al snel dat u dan vooraf al vijf goudstukken zult moeten inzetten. Als u dit niet kan, of wilt betalen, ga dan naar 212.

Anders kan u vijf goudstukken afschrijven en één van de volgende tactieken gebruiken om het spel te proberen te winnen.

Gebruikt u strategie, en probeert u uw medespelers goed te lezen? Ga naar 187.

Probeert u de rest te bespelen, waardoor zij inzetten precies op het moment dat u goede kaarten heeft?
Ga naar 172.

Of gedraagt u zich zo zelfverzekerd mogelijk om anderen af te schrikken, ga dan naar 164.

217. De vrouw speelt wit en zet dus haar eerste zet. U bent zwart en zet de tweede zet...

EN DAT IS HET OMGOOIEN VAN HET BORD!

De vrouw kijkt perplex naar u terwijl uw zet maakt, schudt dan haar hoofd en loopt weg. Het is duidelijk dat u geen informatie uit haar zal krijgen.

Ga naar 250. U kan niet meer het schaakspel kiezen, want niemand wilt nog met u spelen.

218. “Wel, ik dacht dat de hele reden van deze regeling was om het niet voor geld te doen,” merkt de vrouw teleurgesteld op, “Maar ik heb dit wel voor u.”

Ze biedt u een edelsteen aan, dat net zo blauw is als haar ogen. U denkt er bijna iets van elektriciteit in te zien, als een eeuwige bliksemschicht erin, maar dat zal waarschijnlijk een truc van het licht zijn.

“Dit zal ongetwijfeld wel wat opleveren,” verzucht ze, “Fijne dag verder.”

Inderdaad, u kan dit overal gebruiken waar u twintig of minder goudstukken moet inleveren. Dan verliest u deze edelsteen, maar niet de goudstukken. U kan het echter niet zomaar inwisselen voor twintig goudstukken, dus besluit goed waar u het wilt gebruiken!

Noteer het object in uw Uitrusting als Galina's Edelsteen.

Ga vervolgens naar 250. U kan het schaakspel niet meer bezoeken.

219. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, ga naar 225. Als u faalt, ga dan naar 226.

220. U gebruikt het Speciale Korte Zwaard! U steekt ermee, suist door zijn verdediging heen, en ramt deze volop op zijn borst!

Op dat moment schuift het lemmet van het zwaard in, en ziet u dat uw vijand ongedeerd blijft. Het wapen is een rekvisiet dat gebruikt wordt op het toneel. Dat is jammer... en een probleem nu u dit wapen in het gevecht probeert te gebruiken! Hopelijk heeft u ook een ander wapen meegenomen. Anders zult u hierna uw vuisten moeten gebruiken. Onthoud: deze doen slechts 1d6 trefpunten aan schade (behalve als u de Schransende Schildknaap bent natuurlijk!).

Keer terug naar waar u vandaan kwam.

221. U stapt het kantoor binnen en ziet een groot boek op een plank liggen, dat overduidelijk belangrijk is. Hier zal ongetwijfeld een hint in staan over uw doelwit! Maar wacht... is dit niet heel erg makkelijk? Het boek ligt voor u, maar misschien is het beter om de omgeving eerst te bekijken...

Wilt u eerst rondkijken voordat u het boek opent? Ga naar 229.

Bent u ervan overtuigd dat het boek veilig is? Ga naar 234.

222. De bezoekers slagen vele zuchten van verlichting, en als u subtiel vraagt om wat informatie, dan aarzelen ze niet om die te geven. In feite lijken de mensen wel van deze vrouw te hebben gehoord.

Ga naar 300 om te horen wat ze over haar te vertellen hebben.

Ga vervolgens naar 200. U kunt de kerk van Erathis niet meer bezoeken, want u heeft daar alles al gehoord wat er te ontdekken valt.

223. “Wel vooruit,” verzucht de priester, “Kies er maar eentje uit dan.”

Kiest u het eerste flesje? Ga dan naar 211.

Kiest u het tweede flesje? Ga dan naar 215.

Kiest u het derde flesje? Ga dan naar 228.

224. U neemt plaats aan de goktafel waar al velen anderen zitten met hun kaarten voor hun ogen. Als u erbij schuift worden de kaarten meteen gedeeld en de muntstukken op tafel gelegd. Het is een klassiek spelletje poker ziet u, en u weet dat deze op meerdere wijzen te spelen is. Door strategie, door te bluffen of door zo baldadig en onverschrokken over te komen dat niemand nog tegen u durft te spelen. Het is aan u wat u kiest om te doen...

Ga naar 216.

225. De hogepriester glimlacht.

“Als dat uw antwoord is, dan is mijn antwoord aan u: natuurlijk zal ik u helpen. Vertel mij, wat heeft u precies nodig?”

Ga naar 314.

226. De hogepriester grimast gepijnigd op uw woorden en acties.

“Ik ben bang dat u niet helemaal de extensie snapt van wat het betekent om het Vuur in uw hart te ontvangen. Ik stel voor om goed te bidden, en te hopen dat u in de toekomst leert wat het is om het Vuur te verwelkomen.”

De hogepriester lijkt u de tempel uit te sturen, maar u bent nog niet voor eeuwig verbannen! Ga naar 200. U kan de tempel van het Vuur pas weer bezoeken als u elders weer een aanwijzing hebt gevonden.

227. De vrouw kijkt vermaakt op bij het horen van die woorden.

“Wel, ik kan je niet zeggen dat ik verbaast ben over die wens. Prima. Het is een date.”

Ze neemt u aan de hand mee, en geeft u vervolgens een toer door de stad, waarbij zij u alle mooie plekjes laat zien; kerken, monumenten en oude gebouwen. Natuurlijk is niets zo mooi als haarzelf. Het is een plezierige dag, in het bijzijn van een bijzonder intelligente vrouw die u van alles vertelt... vooral over haarzelf.

Noteer dat u vrienden bent geworden met ridder Galina van Tiamat.

U kan vervolgens terug naar de kerk van Avandra. Ga naar 250. U kan niet meer naar het schaakspel.

228. Als u de Schransende Schildknaap bent, ga dan naar 211.

Anders komt het brandende gevoel van vergif direct bij u binnen. Vergif? Ja, vergif! U voelt hoe deze uw zenuwen beginnen aan te tasten, en de wereld om u heen begint te vervagen.

“De Tranen van Middernacht,” hoort u nog vaag naast u, “Een vervelend vergif dat lang effect zal hebben op uw mentale gaven ben ik bang.”

Uw Slimheid en Charisma scores worden verminderd met 2 tot u genezing heeft gevonden hiertegen.

“Maar maak je geen zorgen. Je hebt in ieder geval je informatie verdient.”

Uw laatste herinneringen zijn de aanwijzingen die hij verteld... ga naar 300.

Alvorens u in een droomloze slaap valt en wakker wordt elders in de stad. Ga naar 200. U kunt niet meer terug naar de kerk van Zehir.

229. Maak een proeve der Slimheid. U vermindert het resultaat met 3 als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent. Als u slaagt, ga dan naar 239.

Als u faalt, ga dan naar 234.

230. Een tiental kerken zijn er om te bezoeken. Elk kunnen informatie hebben, maar u weet dat u simpelweg niet elk kan bezoeken. U zult een selectie moeten maken, maar dat zal niet al te ingewikkeld moeten zijn. In feite heeft u al een goed idee waar u het beste kan zoeken.

Zo is er de kerk van Avandra, waar dagelijks vele goudstukken worden vergokt. Veel mensen komen hier langs en wie weet wilt een van hun wel wat meer vertellen.

Ook is er de kerk van Erathis, dat wordt bezocht om hele andere redenen. Of het nou voor een rechtszaak is of om genezen te worden van allerlei kwalen, er zijn altijd mensen hier.

Dan is er nog de kerk van Zehir; een kerk van moordenaars. Als er iemand is die weet waar iedereen is, dan zijn zij het wel. Ze moeten wel, want hoe kunnen ze hun slachtoffer anders vermoorden!

En ten slotte is er de kerk van het Vuur. U weet niet zeker hoe die kunnen helpen, maar u heeft gewoon een goed gevoel over de plek. Misschien is het wel vanwege de rode (vurige) ogen van uw doelwit? Als er iemand weet wat dat betekent zal het wel die kerk zijn, nietwaar?

Waar wilt u heen?

Naar de kerk van Avandra? Ga dan naar 250.

Naar de kerk van Erathis? Ga dan naar 260.

Naar de kerk van Zehir? Ga dan naar 270.

Naar de kerk van het Vuur? Ga dan naar 280.

Of wilt u toch ergens anders naar informatie zoeken? Ga dan naar 200.

231. U besluit te wachten... een taak dat uiteindelijk langer duurt dan u had gehoopt. Mensen komen en mensen gaan, en al snel ziet u in dat als u wilt wachten, u heel lang zal moeten wachten.

Als u nog een week proviand over heeft kunt u daar één van afstrepen en naar 241 gaan.

Anders heeft u simpelweg niet de voorzieningen om zolang te wachten, en zult u iets anders moeten bedenken. Ga naar 267.

232. Maak een proeve der Slimheid om de juiste medische procedure uit te voeren. Als u de Kleinerende Klerk of de Vurige Vrome bent, kan u in de plaats daarvan ook zes astrale energie uitgeven, om de proeve automatisch te slagen. Als u slaagt, ga dan naar 222.

Als u faalt, dan wordt uw onbekwaamheid opgemerkt, en wordt u door een priester kwaad naar buiten gestuurd. Ga naar 200. U kunt de kerk van Erathis dan niet meer bezoeken.

233. Maak een proeve der Behendigheid terwijl u naar binnen probeert te sluipen. U slaagt automatisch als u de Kleinerende Klerk speelt, want hij is een priester van Erathis, en trekt dus minder aandacht hier.

Als u slaagt, ga naar 221.

Als u faalt, ga naar 209.

234. U weet zeker dat er niets mis is met het boek. Het is gewoon een boek; daar om gelezen te worden. Het heeft zelfs een hele mooie titel: Runen van Afwering.

...

Oh jee.

Ga naar 281.

235. Er is een plezierige groep aan het dobbelen en elk hebben hun eigen stijl ervoor. Sommigen kussen de dobbelstenen, anderen roepen een coole frase zoals 'go dobbelworp!', en een derde groep 'test rolt' eerst, voordat ze elk hun geluk beproeven en de dobbelstenen werpen.

Geen van de vele tactieken lijken veel effect te hebben.

De groep lijkt zich in ieder geval te vermaken. Er wordt gedronken en er wordt gelachen. U kunt als u ten minste vijf goudstukken heeft mee doen met een spelletje. Ga naar 246 als dat uw plan is.

Anders zult u een andere tafel moeten opzoeken. Misschien dat zij wat coulanter zijn jegens uw beperkte portemonnee.

236. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, dan is een priester bereid om u te woord te staan voor slechts vijf goudstukken. Als u faalt, dan zal het vijftien goudstukken kosten.

Als u het bedrag wilt betalen, ga dan naar 241.

Ga anders naar 267. U kan niet meer terug naar dit nummer.

237. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, ga naar 223.

Als u faalt, dan stuurt de priester u weg. U bent duidelijk geen redelijke man. Ga naar 200. U kunt pas naar de kerk van Zehir terugkeren als u elders weer een aanwijzing heeft gevonden.

238. “Oh priester,” slaakt een arme burger uit, “Alsjeblieft, help me. Het is mijn kleine Timmy. Hij is dodelijk ziek!”

“Oh priester,” jammert een ander, “Mijn been. Mijn been doet zoveel pijn. Alsjeblieft help mij.”

“Oh priester,” verzucht een derde, “Ik weet niet hoe ik de avond door kan komen. Ik voel me zo zwak.”

Een groep bezoekers drommen om u heen, elk er volledig van overtuigd dat u hun kan helpen. En misschien kan u dat wel. Één ding is zeker; als u hun kan helpen, dan zullen ze zeker uw hulp belonen. Hopelijk met wat informatie?

Als u hun wilt helpen, ga dan naar 232.

Ga anders naar 260. U kan de mensen niet meer aanspreken.

239. Een aantal dingen vallen aan de kamer op. Ten eerste ziet u dat het boek inderdaad niet helemaal lijkt op wat het is. Er zijn magische runen op het boek gegraveerd. Mogelijk een valstrik, wie weet? Ten tweede ziet u een flesje in de kamer liggen... een genezingsdrankje wellicht? U besluit het mee te nemen; wie weet komt het nog van pas.

Noteer dat u een Genezingsdrankje heeft. Dit is een magisch drankje en kan dus gebruikt worden tijdens het gevecht (in de plaats van een aanval, of een spreuk). U kunt een Genezingsdrankje ook op enig ander moment gebruiken, buiten het gevecht om (dit kost geen actie). Als u het gebruikt gaat u onmiddellijk naar punt 390, maar keert u na het lezen ervan terug (noteer dus het punt waar u was).

Na deze ontdekking heeft u nog steeds een keuze om te maken.

Wilt u het boek openen? Ga dan naar 234.

Wilt u het boek proberen te openen, zonder naar de runen te kijken? Ga naar 252.

Wilt u de runen verder exploreren? Ga naar 281.

Of besluit u dat het het niet waard is? Ga dan terug naar het publieke deel van de kerk, oftewel 260.

240. U gebruikt het Overduidelijke Magische Drakenzwaard! U trommelt al uw moed bij elkaar, en schreeuwt dan luidkeels de woorden die plotseling in uw hoofd verschijnen:

“Glorie aan Vlammetje!” En pardoes, u ziet iets gebeuren met het zwaard! Het begint te branden!

Als u Vlammetje, de Vulkanische Draak niet gedood heeft, dan hoort u haar schreeuw om u heen, en kan u dit wapen gebruiken voor een Zwaard met 2d6+2 trefpunten!

Heeft u Vlammetje wel gedood, dan dooft het zwaard kort daarna, en doet het slechts 1d6+4 trefpunten.

Keer terug naar waar u vandaan kwam.

241. Het duurt even, maar uiteindelijk stapt een priester op u af. Hij begroet u afgemat, neemt u naar een zijkamer mee, en uit dan hetzelfde riedeltje als hij bij iedereen verkondigt:

“Geef aan de gemeenschap die Erathis omarmt, en zij zal u omarmen. Een kleine aalmoes is al wat we vragen voor haar genezing.” Hij zucht kort, en verduidelijkt dan: “Tien goudstukken voor een kuur.”

Als u dit wilt doen, dan kan u tien goudstukken betalen om vijf levens te genezen, of om van één ziekte

of vergiftiging af te komen.

Vervolgens legt u hem uit dat u hier eigenlijk bent om andere redenen.

“U zoekt iemand?” vraagt de priester, als u uw standpunt hebt uitgelegd, “Een vrouw met rode ogen..? Hmm...”

Als u uw Rivaal eerder heeft geholpen en niet heeft dwars gezeten, ga dan naar 249.

Ga anders naar 255.

242. De kerk is zeker het bewonderen waard. Het is groots, mooi, maar ook functioneel ingericht. Het lijkt er bijna op dat de architect met hele strikte regels dit bouwwerk heeft moeten maken, maar dat er daartussenin ook zeker ruimte was voor wat culturele invulling. Niet teveel. Natuurlijk. De kerk van Erathis is immers niet zo’n hippiecult zoals die van Corellon.

Terwijl u rondloopt ziet u plotseling een deur die leidt naar een kleinere kamer... iets wat lijkt op een kantoor. Het is mogelijk dat daar meer informatie te vinden is. Het is ook goed mogelijk dat daar een valstrik in zit; een vervloeking wellicht voor iedereen die daar niet mag komen.

U, lieve lezer, bent één van de personen die daar niet mag komen.

Gaat u proberen de kantoorruimte binnen te treden? Ga naar 233.

Of wilt u terug lopen naar het publieke deel van de kerk? Ga naar 260.

243. U drinkt en drinkt lieve lezer, en kan alleen maar genieten van het volle aroma van elk van deze drie drankjes. Elk is nog beter dan de anderen. Elk branden in uw keel, maar spoelen het vervolgens af met een goede afdronk. U kan geen keuze maken welke van de drankjes het beste is, maar u hebt een mening over elk die is geformuleerd vanuit een prijzenswaardige culinaire opinie:

“Het is lekka.”

De priester lijkt verward.

“Ik was er zeker van dat ik hier vergif tussen had gezet,” merkt hij op, “Maar afijn, dat zal ik dus wel fout hebben. Alle drie zijn wijn. Genoteerd. Nu, voor jouw informatie...”

Ga naar 300 om de aanwijzing aan te horen.

Ga vervolgens naar 200 om uw zoektocht te vervolgen. U kan de kerk van Zehir niet meer bezoeken.

244. Maak een proeve der Charisma. U slaagt automatisch als u de Kleinerende Klerk bent, want die hoeft niet te doen alsof hij een priester is van Erathis. Hij is er gewoon één. Als u slaagt, ga dan naar 238.

Als u faalt, dan wordt u betrap, en vriendelijk, doch dringend verzocht om de kerk te verlaten. Ga dan naar 200. U kan dan pas de kerk van Erathis weer betreden als u elders een aanwijzing heeft gevonden.

245. De man is even stil als u zo snel hiermee akkoord gaat. Het is zeker het bewonderen waard!

Verhoog uw Moedscore permanent met 1 voor deze dappere beslissing!

Als u de Schransende Schildknaap bent, ga vervolgens door naar 243.

Ga anders naar 254.

246. Gooi met een zeszijdige dobbelsteen en kijk hieronder voor het resultaat!

1-2. U verliest vijf goudstukken.

3-4. Er gebeurt niets.

5-6. U krijgt vijf goudstukken.

U mag dit zo vaak herhalen als u wilt, zolang u tenminste vijf goudstukken heeft. Zodra u drie keer

achter elkaar hebt gewonnen, kijken de omstanders u ongelovig aan. U heeft duidelijk al het geluk van de wereld! Ga naar 253 als dat gebeurt.

Maar als u liever iets anders wilt spelen, dan kan dat ook. Ga dan naar 250.

247. U vraagt gelijk om informatie over uw doelwit, waar de vrouw vertwijfeld op reageert.

“Ik heb wel iets over die vrouw gehoord,” geeft ze toe, “Het is vaag... maar misschien helpt het je?”

Ga naar 300 om de informatie aan te horen. Ga vervolgens naar 200. U kan niet meer naar de kerk van Avandra, want u heeft alles al gehoord wat er te horen valt.

248. U wurmt zich hardhandig door de priesters heen die voor hem staan, en weet de hogepriester bij zijn mouw te grijpen. Hij draait zich perplex om.

“Wat?” begint hij, alvorens hij zich herpakt en kalmer vervolgt, “Wat kan het vuur voor u betekenen?”

Ga naar 257.

249. “Jij bent niet de eerste die dit vraagt, om eerlijk te zijn,” bekent hij, “Het kan denk ik geen kwaad om jou te vertellen wat ik ook aan deze persoon vertelde. Ik heb wel wat over deze vrouw gehoord namelijk...”

Ga naar 300 om de hint aan te horen.

Ga vervolgens naar 200 om verder te gaan met uw onderzoek. U kan niet meer terugkeren naar de tempel van Erathis, want u heeft alles al gehoord wat er te ontdekken valt hier.

250. De kerken in Shimmering Peaks hebben allemaal hun eigen stijl, en zo ook deze. U weet niet eens zeker of u dit wel kan omschrijven als een kerk. Het lijkt eerder op een gokpaleis! Verscheidene tafels zijn her en der te vinden, elk bemand met mensen die kaart- en dobbelspelletjes spelen. Er is zelfs een schaakspel te vinden, maar deze tafel is niet bezet.

Wie wilt er nou weer schaken om geld te verliezen?

Terwijl u de zaal rond kijkt ziet u dat er heel veel mensen zijn die elk informatie kunnen hebben. Het enige probleem is dat ze allen bezig zijn met hun waren te vergokken.

U gaat dus moeten spelen om met hun te kunnen spreken. De vraag is alleen: bij welk spel.

Als u het dobbelspel wilt uitproberen, ga naar 235.

Als u het kaartspel wilt uitproberen, ga naar 224.

Als u het schaakspel wilt uitproberen, ga naar 214.

Als u weg wilt van hier, ga dan naar 200.

251. Er zijn een hoop mensen in de kerk, maar elk van de bezoekers zijn op zoek naar een priester van Erathis, niet naar u. Het zal lastig worden om met ze te praten... behalve natuurlijk als u doet alsof u een priester van Erathis bent. Maar of dat verstandig is, is aan u.

Wilt u doen alsof u een priester bent? Ga dan naar 244.

Anders zult u iets anders moeten bedenken. Ga naar 260.

252. Maak nog een proeve der Slimheid. Verhoog het resultaat met 3 als u niet de Schransende Schildknaap bent; alleen deze heeft van haar moeder geleerd hoe een blinde moet opereren. Als u slaagt, ga dan naar 271. Als u faalt, dan kijkt u bijna automatisch naar de runen. Ga dan naar 281.

253. Uw geluk trekt de aandacht van de groep, en de drie andere gokkers stromen op u af om van uw geluk mee te kunnen genieten.

“Alsjeblieft, gooi voor mij,” roept een blondharige menselijke vrouw uit. Ze steekt haar dobbelsteen

naar u toe, “Ik heb echt een vier nodig! Of een drie!”

“Nee, nee, het moet een vijf of zes zijn,” roept een sterke man uit, met een kortzwaard op zijn rug,

“Maak het dat en ik beloon je!”

“Vreemdeling,” spreekt een Duivelvrouwe met een duidelijk accent uit. Ze knipoogt een rood oog naar u, “Ik heb nodig een één of een twee. Alsjeblieft.”

Rol met een zeszijdige dobbelsteen of bepaal de uitkomst zelf (het geluk is immers duidelijk aan uw zijde) en kijk hieronder voor het resultaat ervan.

1-2. Ga naar 183.

3-4. Ga naar 256.

5-6. Ga naar 208.

254. Het eerste drankje proeft u voorzichtig, waarna u erachter komt dat het gelukkig slechts wijn is. U legt het flesje weg, pakt de volgende en...

Ai.

“Moordenaarsbloed,” bevestigt de priester, terwijl u ineenkrimpt van de pijn, “Mijn favoriet. Het immobiliseert de vijand en... wel, volgens mij voel jij de rest.”

U krijgt 5 schade, en uw Kracht en Behendigheid zijn met 1 vermindert tot u een genezing vindt tegen deze vergiftiging.

U hoopt kort dat het derde drankje meer zal zijn als de eerste. Dat is het niet. Het is ook niet als de tweede echter. Het is...

“Tranen van Middernacht. Hmhm. Valt de zenuwen aan, en zorgt ervoor dat er weinig overblijft van het... ahum... mentale gestel van het slachtoffer.”

De wereld begint om u heen te draaien en u heeft moeite om zijn stem te volgen... of om iets mee te krijgen! Verminder uw Charisma- en Slimheidsscore met 2 tot u een genezing vindt tegen deze vergiftiging, terwijl de wereld zwart wordt. Gelukkig hoort u de laatste woorden nog wel aan.

“Erg bedankt. Je hebt je informatie zeker verdient.”

Ga naar 300 om de aanwijzing te lezen die hij met u deelt.

En vervolgens naar 200. Dat is de plek waar u wakker wordt, nadat het vergif u knock-out heeft geslagen. U kan niet meer terug naar de kerk van Zehir.

255. “Ik moet bekennen dat het niet bepaald mijn vakgebied is om de privé gelegenheden van de burgers van deze stad te delen,” zegt hij, “Maar ik kan je vertellen dat ik over haar heb gehoord, en dat ze in de stad is. Is dat genoeg?”

Als u dat voldoende vindt, ga dan terug naar 260.

Als u meer wilt weten, ga dan naar 265.

256. De vrouw schreeuwt het uit als ze wint en springt bijna over u heen. Ze is dolgelukkig. En ze tilt alle goudstukken op die ze hiermee krijgt en deelt een deel ervan met u.

U krijgt tien goudstukken uit deze winst en de kennis dat u deze vrouw heel erg blij heeft gemaakt.

De rest van de aanwezigen zuchten en lopen weg. Het lijkt erop dat het dobbelen is afgelopen.

Ga naar 250. U kan niet meer het dobbelspel uitproberen.

257. U legt uit dat u op zoek bent naar een vrouw met rode ogen en dat u daar dringend de assistentie van de kerk van het Vuur bij nodig heeft. De hogepriester frons op die woorden, denkt even na, en knikt dan.

“Ik kan daar wel bij helpen denk ik. Maar voordat ik u hulp verstrek, heb ik een vraag voor u. Belooft u

in ruil voor deze dienst het Vuur in uw hart te omarmen?"

Zegt u ja, ga dan naar 225.

Probeert u om het antwoord heen te praten, ga naar 219.

Biedt u een donatie aan de kerk aan, in de plaats van te antwoorden? Ga naar 189.

Zegt u nee, ga dan naar 194.

258. U kijkt toe terwijl het spel vordert, totdat eenieder zijn kaarten op tafel ligt. De vrouw wint... weer. Ze glimlacht er arrogant bij.

"JIJ VUILE VALSSPELER!" roept de man van eerst uit. Hij staat op, waarbij hij bijna de tafel omver gooit, "JE KEEK! IK ZAG JE KIJKEN!"

"Ah, je hebt me," lacht de vrouw, "Ik keek. Ik kijk nu ook. Naar je lelijke gezicht."

"Wel jij..." briest de man, "PAK HAAR JONGENS! WE GAAN HAAR MORES LEREN!"

U ziet dat hij haar probeert te pakken, en daarbij wordt bijgestaan door zijn drie makkers. Wat doet u?

Verdedigt u de vrouw tegen deze vier mannen? Ga naar 162.

Helpt u de man om deze vrouw op te pakken? Ga naar 191.

Houdt u zich hier zover mogelijk buiten? Ga naar 264.

259. Zodra u geraakt wordt, voelt u uw lichaam meteen verkrampen. De dolk is vergiftigd! Verminder uw Kracht- en Behendigheidsscore met 2 totdat u een oplossing heeft gevonden tegen vergif.

Misschien dat een priester u daarbij kan helpen...

Keer terug naar 191.

260. De kerk is een statige kathedraal dat al van enige afstand te herkennen is. Als u binnenkomt ziet u dat het er druk is, met burgers overal die naar een priester zoeken om hun te assisteren. Deze priesters zijn er lang niet altijd. Hoewel de kerk met alle liefde de mensen te woord staat zijn er nou eenmaal procedures, en hoewel een significante donatie aan de kerk dit proces misschien kan versnellen, lijkt lang niet iedereen er toe in staat om die donatie te leveren.

Maar misschien bent u daar de uitzondering in...

Wat wilt u doen?

Als u de mensen te woord wilt staan, ga dan naar 251.

Als u een priester wilt zoeken, ga naar 267.

Als u de kerk wilt bewonderen, ga naar 242.

Als u hier toch liever niet wilt zijn, ga dan naar 200.

261. De mannen lachen terwijl de vrouw ineens stort. Ze spugen nog een enkele keer op haar, alvorens ze het geld van de vrouw tussen hen vier verdelen. U krijgt daar niks uit.

Wel overhandigt de baldadige man de dolk van de vrouw.

"Misschien kan jij hier iets mee," zegt de man, "Bedankt voor de hulp hè!"

Noteer de dolk in uw uitrusting als Dolk van de Valsspeler. Als u hiermee een vijand raakt, ga dan onmiddellijk naar 380, maar noteer het punt waar u dan bent, want daar keert u vervolgens terug.

Ga naar 169. U kan de kaartspelende mannen niet meer bezoeken.

262. U drinkt alle drankjes één voor één op. De eerste is vergif, wat u 5 schade oplevert... behalve als u de Schransende Schildknaap bent. De tweede maakt u duizelig, wat uw aanvalsscore permanent met 1 verminderd, behalve als u de Schransende Schildknaap bent. De derde laat u overgeven, wat uw Charismascore permanent met 1 verminderd, behalve, u raadt het al, als u de Schransende Schildknaap

bent. De vierde doet niks. Het is gewoon water. De vijfde is sterke drank welke uw Moedscore permanent met 1 verhoogt. De zesde is ten slotte het geneesmiddel. U geneest 7 levens.

Ga vervolgens terug naar 169. U kan de vrouw niet meer vragen om een geneesmiddel, want u heeft alles van haar al opgedronken.

263. De vrouw lacht geamuseerd als u op elke denkbare manier uw Rivaal de grond in probeert te praten. Maak een proeve der Charisma. Verminder het resultaat met 3 als u de Kleinerende Klerk bent, of verhoog het resultaat met 3 als uw Rivaal dat is.

Als u faalt, dan schudt uw Rivaal afkeurend met zijn hoofd en rolt de vrouw vermaakt met haar ogen, maar stapt dan richting uw Rivaal.

Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit.

Als u slaagt, dan kijkt de vrouw bezorgd naar uw Rivaal. Misschien heeft u toch wel een punt! Uw Rivaal probeert het nog te ontkennen, maar de mooie duivelsvrouwe neemt al een stap in uw richting. Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit.

Keer vervolgens terug naar 364.

264. U grimast gepijnigd als de vrouw volop op haar bek wordt geslagen, en u kreunt nadrukkelijk als zij hierop de man in zijn kruis trapt. Een kort heen en weer volgt, waarna de vrouw haar geld bijeen grabbelt en onder de armen van de man duikt, om naar buiten te racen.

Voordat u haar achterna kan wordt u al omver geduwd door de vier mannen die duidelijk hetzelfde van plan zijn.

Ga naar 169. U kan de kaartende mensen niet meer bezoeken.

265. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, dan weet u de priester te overtuigen om meer te vertellen. Ga naar 300 om de hint aan te horen, en vervolgens terug naar 200 om uw onderzoek te vervolgen.

Als u faalt, dan wilt de priester niets vertellen en vraagt hij u vriendelijk, doch dringend, om de kerk te verlaten. Ga meteen naar 200.

In beide gevallen kunt u hierna niet meer terugkeren naar de tempel van Erathis, want er is niets meer dat de priesters u willen of kunnen vertellen.

266. De ceremonie wordt uitgevoerd en de mensen om u heen beginnen te zingen, maar u doet daar niet aan mee. U wacht gewoon tot deze hele bedoening eindelijk klaar is en de hogepriester eens wat tijd voor u kan maken.

Dat doet hij niet.

Ga naar 290.

267. Er is een behoorlijke rij bij de priesters, en het is duidelijk dat het wel een tijdje duurt voordat u aan de beurt kan komen. U kan natuurlijk gewoon wachten op uw beurt, of u kan kijken of u met wat... monetaire eenheden een priester kan verleiden om wat eerder tijd voor u te maken.

Of u gaat de rest van de kerk bezoeken, dat is natuurlijk ook altijd mogelijk.

Als u wacht, ga dan naar 231.

Als u de wachtrij probeert te versnellen met wat geld, ga naar 236.

Ga anders terug naar 260.

268. De hogepriester kijkt op bij uw woorden, en bekijkt u dan na, van top tot teen.

“Ahja,” bekent hij, “Je ziet er inderdaad uit alsof je... hulp nodig hebt.” Hij grimast kort, maar knikt dan en begint de woorden uit te spreken die nodig zijn voor deze spreuk:

“BIJ VUUR EN HITTE, LAAT DIE ZIEKTES TOCH ZITTEN!” Een warmte golft door u heen bij die woorden, en onmiddellijk wordt elk vergif en ziekte uit uw lichaam gebannen. Als u Wespenkoorts had, of een vergif had ingenomen, hoeft u zich daar geen zorgen meer over te maken. Die zijn geheel verdwenen!

Maar uw doelwit moet nog steeds gevonden worden...

Als u alsnog vraagt om meer informatie over de vrouw, ga dan naar 289.

Ga anders naar 200. U kan niet meer terug naar de tempel van Vuur.

269. De vrouw lacht koket bij die woorden, en neemt uw arm nog vaster in haar hand, waarna ze een kus op uw wang plaatst. De kus lijkt bijna na te branden... en niet op een goede manier.

U krijgt drie schade.

De vrouw lijkt in ieder geval een stuk meer tevreden met uw aanwezigheid dan zij eerst was.

Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit. Als u dat al had gedaan, dan moet u dat nogmaals doen, want de hoeveelheid keren dat u Geliefd bent is belangrijk.

Vervolgens kan u er nog voor kiezen om het gezellig met haar te maken. Als u dat doet, ga naar 387.

Of u kan haar nu mee naar buiten slepen; ze heeft immers al uw arm vast. Ga naar 353.

270. U vertrekt richting de kerk van Zehir, maar al voordat u bij de kerk aankomt, beseft u zich dat dit een gevaarlijke tocht gaat worden. De wijk waar u naartoe gaat herbergt immers een moordenaarskerk!

Als u bevriend bent met ridder Galina van Tiamat maakt dit echter niets uit; dan escorteert zij u wel naar de kerk toe. Als dat het geval is, ga naar 342.

Anders zult u zich moeten prijzen met het feit dat er een man bij de poort staat, die maar al te bereid is om u de veilige route te laten zien. Wat een geluk.

Accepteert u de hulp van de man? Ga dan naar 279.

Gaat u alleen de wijk in? Ga naar 287.

Of gaat u terug naar waar u vandaan kwam? Ga naar 200.

271. U weet het boek te openen... en ziet dat het een logboek van enig soort is! Een verzameling van boodschappen die uitgewisseld zijn.

En u heeft geluk! Één van de boodschappen vertelt inderdaad een hint over uw doelwit. Ga naar 300 om te lezen wat dat is.

Wetende dat u nog weinig nieuws kan ontdekken in de kerk, zult u vervolgens door moeten gaan naar 200 om een andere locatie uit te proberen. De kerk van Erathis kan je niet meer bezoeken.

272. De man richt het zwaard op, en op dat moment ziet u het in brand vliegen. Als u Vlammetje, de Vulkanische Draak heeft gedood, dan verdwijnt die vlam net zo snel, wat een gelukstreffer voor u is. Want anders zult u deze man moeten bevechten met een heus *magisch* wapen.

Overvaller

Levens: 9

Aanval: 13

Trefpunten: 1d6+4 als u Vlammetje heeft gedood; anders 2d6+2

Beveiliging Wapenrusting: 2

Moed: 14

Als u deze man weet te verslaan, dan kan u vervolgens door naar de kerk; ga naar 342.

Als u deze man niet weet te verslaan, dan sterft u, en heeft u deze overvaller een erg gelukkig man gemaakt.

273. De hogepriester herkent een ware gelovige in zijn cirkel als u de hymen naadloos meezingt en u het vuur prijst om alles dat warm is en verkondigt dat zijn vlammen binnen iedereen zijn. De man neemt u apart als de ceremonie over is, en vraagt hoe hij u kan helpen. Ga naar 257.

274. Maak een proeve der Charisma. Verminder het resultaat met twee als u de Welbespraakte Waaghals bent. Als u slaagt, ga naar 278.

Als u faalt dan gaat de vrouw simpelweg niet akkoord met het aanbod, en stapt de priester hoofdschuddend weg. U kan zelf nog proberen de flesjes te kopen; ga naar 311 als u dat wilt. Anders loopt de handelsvrouw ook weg en zit er niets anders op dan hetzelfde te doen. Keer dan terug naar 169. U kan de handelaren niet meer bezoeken.

275. Uw Rivaal staat stil als deze u herkent.

“Jij!” wordt er geroepen, “JIJ VUILE...”

De blikken van iedereen in de ruimte wordt meteen getrokken, terwijl deze persoon tegen u begint te schreeuwen. Veel van de woorden die worden gebruikt zijn alles behalve beleefd.

Wat doet u?

Schreeuwt u terug? Ga naar 329.

Werpt u zich volop de persoon? Ga naar 339.

Probeert u de persoon te negeren? Ga naar 348.

Ondergaat u het geschreeuw? Ga naar 359.

276. U klopt een paar keer aan de deur, waarna u een hele duidelijke vrouwenstem van binnen hoort komen.

“Hallo?” klinkt het van de andere kant. Er is een zeker accent in haar stem te horen, “Wie is daar?”

Zegt u dat u met haar wilt spreken? Ga naar 295.

Zegt u dat u een cadeau komt brengen? Ga naar 336.

277. De waard heeft er geen problemen mee om ook een pul voor u in te schenken... mits u geld heeft. Hij heeft immers weinig geduld met klanten die niet willen betalen. Die kunnen eenvoudigweg ophoepelen.

Wat doet u?

Legt u vijf goudstukken neer voor een rustige avond? Ga naar 334.

Legt u tien goudstukken neer om het echt te vieren? 376.

Heeft u geen geld, of wilt u geen geld uitgeven? Dan stuurt de waard u weg. Ga naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

278. Caroline kijkt u kort aan, maar zucht dan.

“Vooruit dan,” zegt ze, “Tien goudstukken.” De deal wordt snel gemaakt, en de handelsvrouw staat op met de munten in haar zak. Ze werpt nog kort een blik op u; ze herkent u immers, maar zegt verder niets meer als ze de herberg uit stapt.

“Dank je,” grijnst de handelaar, “Dat scheelt me weer een paar duiten. Zeg, omdat je me zo goed hebt geholpen, ben ik bereid om deze wonderlijke flesjes voor een schijntje te verkopen. Vijftien goudstukken voor het hele stel. Of vijf per stuk. Wat zeg je ervan?”

Als u één of meerdere van de drankjes koopt, dan kunt u deze drankjes gebruiken op enig moment dat u anders een aanval of een spreuk zou doen (en dit kost dan een aanvalsronde). Ga naar 345 als u de Likeur van Lucht gebruikt, naar 355 als u het Zalfje tegen Zuren drinkt, of naar 365 als u de Onovertroffen Onoverwinnelijkheid inzet. Zodra u het drankje heeft gebruikt, keert u onmiddellijk terug naar het punt waar u was; dus noteer deze voordat u vertrekt.

Ongeacht of u de drankjes wel of niet koopt, zult u vervolgens terug moeten naar 169. U kan niet meer naar de handelaren.

279. U accepteert de hulp van de man en gaat zeker van uw zaak de wijk binnen. Wat een geluk dat deze man u helpt!

Of tenminste, zo denkt u. Dan slaat het noodlot toe. Ga naar 299.

280. Velen van de kerken in Shimmering Peaks zijn groots en stralen macht uit. In vergelijking daarmee oogt de kerk van Vuur bijna meer als een nagedachte. Er zijn binnen weinig aanwezigen, en de paar die er zijn lijken vaste bezoekers.

Vuur is nou eenmaal minder populair dan een heuse god.

Maar het gebrek aan mensen zorgt er wel voor dat uw aanwezigheid de aandacht trekt, en inderdaad, u wordt gelijk geassisteerd door een oudere man die u met blijdschap verwelkomt.

“Ah, een gast,” uit hij met een stem dat klinkt alsof hij honderd jaar heeft gerookt, “Kom, kom, doe met ons mee tijdens de ceremonie.”

Hij begeleidt u naar een stenenkring waarbinnen een groots vuur wordt aangemaakt, en binnen de kortste tijd wordt uw aanwezigheid aangevuld met de rest van de priesters en bezoekers hier. Er wordt duidelijk van u verwacht dat u mee doet met de ceremonie. Nu is de vraag of u weet wat de ceremonie inhoudt.

Als u de Vurige Vrome bent, ga naar 273.

Besluit anders wat u wilt doen.

Als u mee probeert te zingen met de hymne, ga naar 286.

Als u blijft zwijgen, ga naar 266.

Als u het vuur wilt aanraken, ga naar 302.

281. U werpt een blik op de runen en bijna onmiddellijk wordt een valstrik geactiveerd. En deze valstrik blijkt in de vorm te zijn van een heilig wezen.

Of tenminste de verschijning van een heilig wezen, maar het lijkt niet veel minder gevaarlijk.

Heilig Wezen

Levens: 10

Aanval: 10

Trefpunten: 1d6+3

Beveiliging Wapenrusting: 3

Moed: 13

Als u dit wezen weet te verslaan, dan kan u doorgaan met het boek te lezen; ga naar 271.

282. De man slaat onmiddellijk toe, en weet u volop in de borst te raken.

En dan ziet u het lemmet van het zwaard inzakken, en verdwijnen. Het zwaard is een rekwisiet dat

gebruikt wordt in het toneel, en zal u op geen enkele wijze kunnen schaden in het gevecht. De man lijkt zich dat ook met een kruipend gevoel te realiseren, noch geen moment voordat u uw wapen oppakt en de man ermee neer slaat.

U pakt uw Speciale Korte Zwaard weer op en vervolgt uw weg zonder verdere problemen naar de kerk. Ga naar 342.

283. U racet op hem af, maar ziet dat er een flinke groep al tussen hem en u in staat. Maak een proeve der Kracht. Als u slaagt, ga naar 248.

Als u faalt, dan kan u zich eenvoudigweg niet langs de mensenmassa murwen en bent u er ook behoorlijk zeker van dat dat u nooit zal lukken. Ga naar 200. U kan niet meer naar de tempel van Vuur.

284. De man kijkt op bij uw wens voor genezing, maar aarzelt niet en legt slechts een hand op uw schouder.

“BIJ HET VUUR EN ALLE VLAMMEN, LAAT DE WARMTE UW WONDEN INDAMMEN!” En na het uitspreken van deze woorden voelt u zich meteen beter. U geneest tien levens. Zoveel beter voelt u zich.

Als u alsnog vraagt om meer informatie over de vrouw, ga dan naar 289.

Ga anders naar 200. U kan niet meer terug naar de tempel van Vuur.

285. U rolt vermaakt met uw ogen als u inziet hoe onbeleefd het is om dit gesprek in te gaan, zonder u behoorlijk voor te stellen. U maakt een korte buiging, en stelt uzelf dan voor. Ze lacht op die woorden, en steekt haar hand naar u uit.

“Mijn naam is Hellora,” vertelt zij, “Oorspronkelijk van Zelatar... maar die stad heb ik gelukkig al een tijdlang verlaten.” Uw Rivaal lijkt hier meteen op te willen reageren door zichzelf in het gesprek te wurmen en de hand aan te nemen, maar u bent daar hopelijk sneller in... toch?

Maak een proeve der Behendigheid. Verminder het resultaat met 3 als u de Duo Dieven bent. Verhoog het resultaat met 3 als uw Rivaal dat is. Als u slaagt weet u inderdaad de hand aan te pakken voordat uw Rivaal dat doet, waardoor Hellora al haar aandacht aan u lijkt te spenderen.

Noteer dan dat u Geliefd bent bij uw Doelwit.

Als u faalt, dan bent u niet tijdig genoeg, en kijkt Hellora om naar uw Rivaal, om deze al haar aandacht te geven. U vloekt stilletjes terwijl zij een genietende blik op uw Rivaal werpt.

Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit.

Keer terug naar 364.

286. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, ga dan naar 273. Als u faalt, ga dan naar 290.

287. Als u een Vermomming heeft, dan kan u die gebruiken om te lijken op één van de mensen hier. Hopelijk bent u dan minder in gevaar. Of u kunt gewoon naar binnen gaan. Ze willen vast niet een volledig bewapende en vooral uitgeruste avonturier zoals u aanvallen... toch?

Als u uw Vermomming wilt gebruiken, ga dan naar 313.

Als u zonder vermomming naar binnen wilt, ga naar 333.

Als u met de staart tussen de benen terug wilt rennen, ga naar 200.

288. “Het vuur is een aanlokkelijke creatie,” zegt de hogepriester met een stem van eerbied, “Maar misschien is het beter om ervandaan te blijven inderdaad.”

Als u Pjotr niet bent, dan weet u veilig weg stappen om de rest van de ceremonie in stilte aan te horen; ga naar 266.

Als u Pjotr wel bent, dan glijdt u uit. Maak een proeve der Behendigheid. Als u slaagt, dan kan u veilig weggkomen; ga naar 266. Anders valt u in het vuur; ga naar 309.

289. De hogepriester kijkt moeilijk bij die wens.

“Ik heb u al geholpen,” zegt hij, “Maar een echte dienaar van het vuur kan ik natuurlijk geen hulp ontzeggen. Dus... **BIJ HET VUUR EN HET LICHT, BRENG DE DEVOTIE VAN DEZE PERSOON IN ZICHT!**”

Op dat moment ziet u een tweetal vurige monsters voor u verschijnen, die u gelijk beginnen aan te vallen. U heeft geen andere keuze dan u te verdedigen!

Elementen van Vuur (x2)

Levens: 4 (x2)

Aanval: 17 (x2)

Trefpunten: 2d6

Beveiliging Wapenrusting: 0

Moed: 10

Als u deze elementen heeft verslagen, dan heeft u duidelijk bewezen dat u een ware meester bent van het vuur en heeft de hogepriester geen probleem om u te vertellen wat hij weet over deze vrouw. Ga naar 300. Ga vervolgens naar 200, omdat er niets meer is dat u zult leren bij de tempel van Vuur.

Als u deze elementen niet weet te verslaan, dan is uw devotie aan het vuur niet bewezen... **EN BENT U DOOD.**

290. Zodra het zingen is gedaan ziet u de groep weer uit elkaar gaan, waarbij ieder een eigen route zoekt. De hogepriester, de man die ongetwijfeld het meeste af weet van al wat er gaande is binnen de stad, draait zijn rug naar u om en loopt weg. U moet nu reageren als u nog zijn aandacht wilt hebben. Wat doet u?

Schreeuwt u naar hem zodat hij wel naar u moet luisteren? Ga naar 298.

Probeert u hem te tackelen? Ga naar 283.

Of probeert u andere priesters te vragen of u met hem kan spreken? Ga naar 319.

291. De vrouw steekt een knokige vinger op.

“Één griffioen aan de teugel is beter dan tien in de lucht,” zegt ze met zuivere stem. Vervolgens is ze stil.

Vraagt u om meer raad? Ga naar 304.

Of wilt u weg van deze vrouw? Ga naar 169. U kan altijd terugkeren naar deze vrouw.

292. Maak een proeve der Charisma. Verminder het resultaat met 2 als u de Welbespraakte Waaghals bent. Als u slaagt, ga dan naar 306.

Als u faalt, dan loopt de handelsman hoofdschuddend weg. Hij is duidelijk niet geïnteresseerd in zo'n hoog bedrag. Maar misschien bent u dat wel? Ga naar 311 als dat het geval is. Zo niet, dan stapt Caroline ook weg, na u een korte blik van herkenning te hebben gegeven. Ga dan naar 169. U kan de handelaren niet meer bezoeken.

293. Maak een proeve der Charisma. U slaagt automatisch als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent. U faalt automatisch als uw Rivaal de Onuitstaanbare Onderzoeker is. Als u slaagt, dan stuurt de waard

uw Rivaal weg en kan u twintig goudstukken afschrijven om vervolgens de hint aanhoren (ga naar 300, maar keer daarna onmiddellijk terug).

Als u faalt, het geld niet heeft, of de hint al hebt aangehoord, ga dan naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken, want hij heeft u al alles verteld wat hij wilt delen.

294. Op het moment dat u voor de deur staat naar kamer 2, zinkt de moed in uw schoenen als u twee stemmen vanuit de kamer hoort komen. Één ervan is een vrouwenstem; ongetwijfeld van uw doelwit. De ander is van uw Rivaal...

Gelukkig is de deur open gelaten, en kan u naar binnen om u bij het gesprek te mengen. Maar het is duidelijk dat uw Rivaal een voorsprong heeft.

Ga naar 338.

295. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, dan nodigt de vrouwe u uit om naar binnen te komen; een wens die u onmiddellijk op volgt. Ga naar 382. Als u faalt, ga dan naar 326.

296. Maak een proeve der Charisma. Verminder het resultaat met drie als u Pjotr bent. Deze weet immers alles af van lijden. Als u slaagt, ga dan naar 307. Als u faalt dan lijkt de vrouw niet onder de indruk van uw verhaal. Ga naar 169. U kan de vrouw altijd later nog bezoeken, maar u kan haar dan niet meer om wijze raad vragen.

297. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt, ga dan naar 373. Als u faalt, ga dan naar 367. U slaagt automatisch als uw Rivaal de Schransende Schildknaap is, maar haar enthousiasme hierop is wel... erg intimiderend. Als zij uw Rivaal is kan u besluiten om snel de barkruk te verlaten en toch iets anders te doen (ga dan naar 169; u kan niet meer terugkeren naar de waard). Als u echter besluit de drankwedstrijd met de Schransende Schildknaap aan te gaan, mag u uw Moedscore permanent met 1 verhogen.

298. Als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent, ga naar 301.

Anders ziet u de hogepriester verdwijnen, en weet u dat u hem niet meer zal spreken. Ga naar 200. U kan niet meer naar de tempel van Vuur.

299. U bent nog amper de straat uit alvorens u merkt dat u wat lichter bent. U draait zich om, en ziet de man voor u die uw wapen heeft afgepakt, en u nu daarmee probeert aan te vallen!

Als u het Speciale Korte Zwaard heeft, ga dan naar 282.

Als u het Overduidelijke Magische Drakenzwaard heeft, ga dan naar 272.

Ga anders naar 303.

300. Als u deze hint al eerder hebt gekregen, ga dan naar 320.

Anders vertelt uw bron u dat er onlangs een vrouw met rode ogen gezien is, in het derde enclave van de stad. U weet uit uw hoofd niet welk enclave dat is, maar u weet wel zeker dat u door goed te beredeneren kunt achterhalen waar dat zou moeten zijn.

Ga terug naar waar u vandaan kwam.

301. De hogepriester draait zich om, en kijkt u perplex aan.

“Ik hoor u dochter,” spreekt hij langzaam uit, “Waar kan het vuur u mee helpen?”

Ga naar 257.

302. De rest begint te zingen, terwijl u naar voren stapt en uw hand in het vuur stopt. Het doet pijn! U krijgt vier schadepunten als u de Welbespraakte Waaghals *niet* bent.

De groep houdt op met zingen als ze zien waar u mee bezig bent. U heeft duidelijk alle aandacht op u. Misschien is dit de bedoeling wel! Misschien moet u meer doen.

Als u in het vuur wilt stappen, ga naar 309.

Als u weer terug wilt stappen, ga naar 288.

303. De man heeft misschien niet het beste wapen, maar het is wel *uw* wapen. Als u meerdere wapens had, dan heeft deze man een wapen naar uw keuze gestolen. Onthoud, als u geen wapen meer over hebt om mee te vechten, zult u uw Vuisten moeten gebruiken, welke 1d6 trefpunten doen.

Als u nooit een wapen had om mee te beginnen, dan kijkt deze man nu verward naar het brood dat hij heeft gestolen, waarvan hij dacht dat het een wapen was. Dit brood doet 1d6-1 trefpunten aan schade, en als u de Schransende Schildknaap bent, verhoogt het uw Moedscore met 3 tot het einde van dit gevecht.

Overvaller

Levens: 9

Aanval: 13

Trefpunten: Gelijk aan het wapen dat hij heeft gestolen

Beveiliging Wapenrusting: 2

Moed: 14

Als u deze overvaller heeft overwonnen, kunt u uw wapen terugpakken en verder lopen naar de kerk. Ga naar 342.

Anders bent u dood, en zal uw wapen (of brood) altijd van hem blijven.

304. De vrouw zucht, neemt diep adem en spreekt dan:

“Wie boter op zijn hoofd heeft, kan maar beter uit de vuurstorm blijven.”

Als u meer raad wilt, ga dan naar 312.

Ga anders naar 169. U kan altijd terugkeren naar deze vrouw.

305. De man knikt op uw vraag, en begint zonder aarzeling te spreken. Ga naar 300 om deze aanwijzing aan te horen.

Ga vervolgens naar 200. U kan niet meer naar de kerk van Vuur, want u heeft alles al gehoord wat er te horen valt.

306. De handelaar kijkt even moeilijk, maar accepteert dan ten slotte de deal. Hij lijkt nog steeds niet helemaal gelukkig als hij de herberg verlaat.

“Dank je,” glimlacht Caroline, “Om heel eerlijk te zijn waren die flesjes inderdaad die 30 goudstukken niet waard... dus hier, neem dit.”

Ze geeft u tien goudstukken, en een extra warme glimlach als u de Onuitstaanbare Onderzoeker, Kleinerende Klerk of Schransende Schildknaap bent. Ze is immers dol op deze helden. U besluit dat er vervolgens geen kwaad in kan om een beetje bij te praten met de vrouw. De enige vraag is... denkt u dat het verstandig is om ook over uw missie te praten?

Ga naar 324 als u dat wel wilt doen.

Ga naar 351 als u dat niet wilt doen.

307. De vrouw luistert aandachtig naar uw verhaal en knikt ten slotte.

“Een sterk verhaal, vertelt door een goede verteller. Dank je. Nu... laat mij jou nog één laatste wijsheid vertellen. Een klein feitje dat ik heb opgepikt over een vrouw met rode ogen.”

Ga naar 300 om de aanwijzing aan te horen. Ga vervolgens naar 169. U kan de wijze vrouw nog wel bezoeken, maar niet meer om wijze raad vragen.

308. Uw Rivaal komt goedmoedig binnen gestapt en begroet u met een grote lach.

“Jij ook hier,” merkt de persoon ontspannen op, alsof uw Rivaal niet precies weet waarom u hier bent. Wat een jakhals. Met het wijzen naar een pul vervolgt de persoon, “Waard. Geef mij er één. Helemaal gevuld. En doe er voor mijn vriend hier ook één.”

Als u de pul accepteert, ga dan naar 315.

Als u de pul afslaat, ga dan naar 357.

Als u van de gelegenheid gebruik maakt om uw Rivaal uit te dagen tot een drinkwedstrijd, ga dan naar 373.

309. U stapt, of tuimelt in het vuur, waarna de vlammen aan u beginnen te likken en de hitte u lijkt te verschroeien. U krijgt zeven schade, ongeacht wie u bent.

Als u hierna nog leeft, dan kijken de omstanders met veel eerbied naar u, terwijl u aan hun laat zien dat de vlammen u (bijna) niets doen. U leeft immers nog! De hogepriester gaat er gelijk van op zijn knieën. “Oh wezen van vuur,” roept hij uit, vol bewondering, “Vertel mij, wat kunnen wij dienaren voor u doen?”

Noteer dat de Tempel van Vuur u ziet als een Wezen van Vuur.

Daarnaast heeft u de kerk overtuigd om u te helpen; dat is zeker. Nu is de vraag wat u wilt ontvangen als beloning. Ga naar 314.

U krijgt natuurlijk niets als u hier stierf. Want dan bent u... wel... dood.

310. Er klinkt een honend gelach.

“Ah... Rivalen,” erkent hij, “Altijd een lastige en vooral vervelende situatie. Maakt u zich geen zorgen. Zij die doneren aan de kerk, kunnen hun wensen door Zehir uitgevoerd zien worden.” Er wordt veelbetekenend gerammeld met iets voor u neus. U weet instinctief dat het een donatiekist is.

Wilt u doneren? Schrijf dan de hoeveelheid goudstukken die u wilt doneren af, en ga door naar 317. Ga anders naar 318.

311. Caroline lacht bij uw voorstel en klapt verrukt in haar handen.

“Een koper, en nog wel een bekende. Hoe kan ik daar nee tegen zeggen? Kies maar degene uit die je wilt kopen; ze kosten tien goudstukken per stuk.”

Wat doet u?

Knoopt u een gezellig gesprek met de vrouw aan voordat u over gaat tot de koop? Ga naar 327.

Vertelt u de vrouw over uw missie, in de hoop dat zij de flesjes weg geeft? Ga naar 316.

Koopt u de flesjes eenvoudigweg? Ga naar 323.

312. De oude wijze kantelt haar hoofd kort.

“De Aerey is misschien een groot ei, maar een omelet ermee maken is een slecht idee.”

Als u meer wilt horen, ga dan naar 321.

Anders is het beter om hier weg te gaan. Ga naar 169. U kan altijd terug naar de vrouw.

313. Er wordt niet eens opgekeken terwijl u de wijk binnen stapt. Iedereen gaat met een grote bocht om u heen, omdat u het op de één of andere manier voor elkaar heeft gekregen om er nog armzaliger uit te zien dan zij lijken. Zonder enige problemen bereikt u de kerk. Ga naar 342.

314. De hogepriester kijkt u verwachtingsvol aan terwijl u uw antwoord beredeneert. De man heeft ongetwijfeld informatie over uw doelwit, maar misschien wilt u liever zijn magie lenen. Wat genezing kan altijd van pas komen...

Als u vraagt om informatie, ga naar 305.

Als u vraagt om helende magie, ga naar 284.

Als u vraagt om magie die uw ziektes of vergiftigingen kunnen genezen, ga naar 268.

315. Bier is bier, ongeacht van wie het afkomstig is. U en uw Rivaal zoeken misschien naar dezelfde persoon, en u bent nog niet uit oog verloren dat u uiteindelijk uw doelwit als eerste moet vinden, maar een moment respijt kan niemand kwaad.

U geneest twee levens terwijl u bijkomt van de lange reis en missie, of zes als u echt helemaal los gaat tijdens deze dranknacht. Als u helemaal los gaat, zult u de volgende dag echter opstaan met een flinke kater, wat uw Slimheidsscore met 2 in vermindering brengt (behalve natuurlijk als u de Schransende Schildknaap bent) tot u een oplossing vindt tegen alcohol vergiftiging.

Ga naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken, omdat u al meer dan genoeg heeft gedronken.

316. De vrouw luistert aandachtig naar uw woorden, maar het is duidelijk dat zij wel favorieten heeft in de stad waar u vandaan komt. Als u de Schransende Schildknaap, Kleinerende Klerk of Onuitstaanbare Onderzoeker bent en uw Rivaal niet, dan besluit zij dat het steunen van uw missie inderdaad een gerechtigde zaak is. U kan naar uw keuze de Likeur van Lucht, Zalfje tegen Zuren of Onovertroffen Onoverwinnelijkheid gratis krijgen. Ga vervolgens naar 323.

Als uw Rivaal echter de Schransende Schildknaap, Kleinerende Klerk of Onuitstaanbare Onderzoeker is en u niet, dan besluit de vrouw dat het misschien toch niet zo verstandig is om de flesjes aan u te verkopen. Ga dan naar 169. U kan de handelaren niet meer bezoeken.

In elk andere situatie lijkt de vrouw geen favorieten te kiezen. Ga naar 323.

317. Heeft u tien of meer goudstukken gedoneerd aan de kerk van Zehir? Dan kunt u noteren dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten.

Is uw Rivaal Pjotr? Dan kunt u daarnaast noteren dat uw Rivaal vergiftigd is door de kerk van Zehir.

De man heeft immers altijd pech.

In beide gevallen accepteert de priester de donatie met een dankwoord. Ga naar 318.

318. Als u de priester nog wilt ondervragen over uw doelwit, ga dan naar 325.

Anders zit er niets anders op dan de kerk en deze hele enclave te verlaten. Ga naar 200.

319. De hogepriester loopt weg, maar de priesters tussen hem en u in zijn goed aanspreekbaar. Maak een proeve der Charisma. Als u slaagt roept één van hun de hogepriester terug om met u te praten. Ga naar 322.

Als u faalt, dan zal de hogepriester niet terugkeren en heeft u hier niets meer te zoeken. Ga naar 200. U kan niet meer naar de kerk van Vuur.

320. Als u deze hint al eerder hebt gekregen, ga dan naar 340.

Anders vertelt uw bron u dat meerdere ooggetuigen bevestigen dat de vrouw, die u omschrijft, in een herberg verblijft. Als uw eerdere hint klopte... en u gaat er toch wel zeker vanuit dat dat het geval is!... dan zou dat betekenen dat de vrouw in het zevende huis van de straat woont. Er is immers maar één herberg in het derde enclave.

Ga terug naar waar u vandaan kwam.

321. Een nieuwe vinger wordt opgestoken.

“Het heeft geen zin om te schrikken van de donder. Je kan beter een schuilplaats zoeken.”

Wilt u nog meer van deze briljante wijsheden mee krijgen? Ga dan naar 332.

Ga anders naar 169. U kan altijd terugkeren naar de vrouw.

322. De hogepriester kijkt verrast op als hij hoort dat een gelovige hem wilt spreken. Hij groet u, met opgestoken hand waar een klein vlammetje in brand. Wat een opschepper.

“Gegroet bezoeker,” zegt hij, “Wat kan het vuur voor u betekenen?”

Ga naar 257.

323. Er zijn drie drankjes die u kunt kopen: de Likeur van Lucht, het Zalfje tegen Zuren en Onovertroffen Onoverwinnelijkheid. Elk kosten ze tien goudstukken.

Als u één of meerdere van de drankjes koopt (of anderzijds weet te bemachtigen), dan kunt u deze drankjes gebruiken op enig moment dat u anders een aanval of een spreuk zou doen (en dit kost dan een aanvalsrond). Ga naar 345 als u de Likeur van Lucht gebruikt, naar 355 als u het Zalfje tegen Zuren drinkt, of naar 365 als u de Onovertroffen Onoverwinnelijkheid inzet. Zodra u het drankje heeft gebruikt, keert u onmiddellijk terug naar het punt waar u was; noteer deze dus voordat u vertrekt.

Als u heeft gekocht wat u wilde, dan zit er niets anders op dan de tafel te verlaten. Ga naar 169. U kan de handelaren niet meer bezoeken.

324. Caroline luistert geïnteresseerd naar uw woorden, en er komt een bedachtzame blik in haar ogen. Als u de Schransende Schildknaap, Onuitstaanbare Onderzoeker, of Kleinerende Klerk bent... en uw Rivaal niet, ga dan naar 356.

Als uw Rivaal de Schransende Schildknaap, Onuitstaanbare Onderzoeker of Kleinerende Klerk is, en u niet, ga dan naar 377.

Ga anders naar 381.

325. “U zoekt een vrouw?” vraagt de man plezierig, “Met rode ogen? Hm... ja, daar heb ik inderdaad wel van gehoord. Maar ziet u, informatie komt met een prijs. Een simpele prijs eigenlijk. Ik zoek een fijnproever. Heeft u wel eens gehoord van vergif?”

De man grinnikt kort, terwijl hij uw hand oppakt, en richting drie flessen beweegt, waarvan u geen idee had dat die voor u stonden.

“Ziet u, het is een beetje donker hier. Ik kan de labels niet meer goed lezen. Maar als u deze drankjes kan proeven, dan kan ik aan de hand van uw reactie bepalen wat er ook alweer in zat. Gaat u daarmee akkoord?”

Als u akkoord gaat met het proeven van alle drie de flesjes, ga naar 245.

Als u de man probeert te overtuigen om slechts een van de flesjes te proeven, ga naar 237.

Als u weigert, dan zult u deze enclave moeten verlaten; ga naar 200.

326. “Ik wil niet praten,” klinkt het van de andere kant, “Ga weg.”

Wat doet u?

Stapt u alsnog naar binnen? Ga naar 368.

Of komt u op een ander moment terug? Ga dan naar 358.

327. Alleen de Kleinerende Klerk weet van een leuk en gezapig gesprek nog een verschrikking te maken. Als u dat bent, kunt u zich prijzen met het feit dat de handelsvrouw daar doorheen kijkt, waardoor u alsnog gewoon kunt handelen. Ga naar 323.

Anders hebben jullie daadwerkelijk een leuk gesprek, waar de vrouw erg door gecharmeerd lijkt, en bovenal afgeleid. U kunt van het moment gebruik maken om haar te bestellen.

Als u dat doet, ga dan naar 344.

Ga anders naar 323 om door te gaan met het handelen over de flesjes.

328. Uw Rivaal kijkt u kort aan als deze binnen stapt, maar negeert u vervolgens volledig om in de plaats daarvan een pul bier te bestellen. Het bier ziet er inderdaad goed uit hier. Misschien is het een idee om zelf ook wat te bestellen.

Wat doet u?

Bestelt u ook een pul en besluit u er gewoon een fijne rustige avond van te maken? Ga naar 277.

Daagt u uw Rivaal uit voor een drankwedstrijd? Ga naar 297.

Vraagt u de waard naar de vrouw met rode ogen? Ga naar 331.

329. Terug schreeuwen lijkt het debacle niet veel beter te maken. Sterker nog, het maakt de hele zaak alleen maar erger. De waard kijkt verongelijkt terwijl jullie het verbale gevecht voeren, maar de meeste lijken ook wel te realiseren dat uw Rivaal de aanstichter hiervan is... behalve als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent. In dat geval schreeuwt u zo hard dat u de boeman lijkt.

Verminder uw Charismascore permanent met 1 als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent. U zult immers niet meer zo snel kunnen rekenen op hulp van de mensen hier.

Ongeacht van wie u bent worden zowel u als uw Rivaal de herberg uit gestuurd. Ga naar 200. U kan de herberg pas weer bezoeken als u tenminste één aanwijzing over uw doelwit elders hebt gevonden.

330. U bent er niet in geslaagd om de vrouw; uw doelwit, met u mee te krijgen, en verslagen beseft u dat er niets anders op zit dan de reis terug te maken.

Nadat u uw wonden heeft gelikt en proviand hebt ingeslagen, begint u de lange reis terug, welke gelukkig zonder grote problemen is. De stormen in de woestenij takelen u toe en een bliksemschicht komt wel heel dichtbij bij uw voeten, maar u overleeft de reis, en sjokt terug naar de taverne (jawel, lieve lezer, nog steeds van lichte zeden) waar dit allemaal begonnen was.

Daar hoeft u niet eens aan te kondigen dat u gefaald heeft. Nog voordat u goed en wel binnenkomt hoort u de stem van uw Rivaal, die luidkeels zijn of haar succes aan het aankondigen is. Inderdaad, naast deze persoon zit de bloedmooie duivelsvrouw met rode ogen, die u alleen maar kan herkennen als uw Doelwit. Waar u heeft gefaald, was uw Rivaal succesvol.

Met een zucht bestelt u wat te drinken en gaat u zitten. Misschien dat u meer succes heeft met de volgende opdrachtgever die de taverne binnen stapt.

Ga naar Het Verhaal.

331. “Een vrouw met rode ogen, hmm?” vraagt de waard bedachtzaam, “Daar heb ik wel van gehoord...” Uw Rivaal kijkt meteen op bij die woorden, en haakt in: “Oh! Maar die informatie moet je met mij delen, want... euhm... Ik geef er twintig goudstukken voor!” De waard grijnst, en knikt tevreden. Dat is een hoop geld voor een beetje informatie.

Wat doet u?

Biedt u ook twintig goudstukken aan, maar dan luider? Ga naar 293.

Biedt u dertig goudstukken? Ga naar 352.

Maakt u duidelijk dat uw Rivaal deze informatie niet waardig is? Ga naar 374.

Anders stuurt de waard u weg, zodat hij deze informatie in privé kan bespreken. Ga naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

332. De vrouw kijkt u met een flauwe glimlach aan.

“Beoordeel een persoon bij de vragen die hij of zij stelt. Nooit bij de antwoorden.”

Als u toch echt om meer wilt vragen, ga naar 341.

Ga anders naar 169. U kan altijd terugkeren.

333. U stapt de wijk zelfverzekerd in, en u ziet meteen dat u de blikken van omstanders trekt alsof u limonade voor een wesp bent. Enkelen van hen lijken om u heen te cirkelen, maar ze houden elk een gepaste afstand....

of niet? Maak een proeve der Behendigheid om ze te ontlopen, of een proeve der Slimheid om uw omstanders op te merken voordat ze te dichtbij komen. Slaagt u, dan kunt u zonder veel problemen doorlopen naar de kerk. Ga naar 342.

Faalt u, dan zult u naar 299 moeten.

334. U drinkt een paar pullen bier, praat gezapig met de omstanders, en geniet van de avond; ondanks de aanwezigheid van uw Rivaal naast u. U geneest 3 levens terwijl u hiermee bezig bent.

Dan merkt u iets opmerkelijks op. Uw Rivaal heeft duidelijk iets te diep in het glaasje gekeken, want hij valt zonder op- en aanmerkingen om, om zijn nachtroes op de bar uit te slapen.

Wat doet u?

Regelt u een bed voor uw Rivaal? Ga naar 343.

Steelt u de geldbuidel van uw Rivaal? 375.

Negeert u uw Rivaal? Ga dan naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

335. U denkt aan uw Rivaal terwijl u de gang naar de deur betreed, maar merkt niks van de persoon op. Mogelijk dat de mate waarop u deze persoon heeft gesaboteerd ertoe heeft geleid dat hij hier nog niet aanwezig is...

Ik betwijfel, lieve lezer, dat u dat in dank zal worden afgenomen.

U bereikt deur 2 zonder problemen, en kan de stem van de vrouw; uw doelwit, aan de andere kant horen.

Wat doet u?

Klopt u aan? Ga naar 276.

Of stapt u gewoon naar binnen? Ga naar 368.

336. “Oh, een cadeau? Van een aanbidder?” roept de vrouw verrukt, “Kom binnen, kom binnen.” U doet de deur open en komt in een eenvoudige slaapkamer terecht, waar een bloedmooie duivelsvrouwe op u staat te wachten.

“Wat is het cadeau?” vraagt ze opgewonden. U aarzelt, terwijl u door uw zakken heen tast. Wat kan u haar geven?

Als u één van de volgende objecten heeft: Galina's Edelsteen, het Overduidelijke Magische Drakenzwaard, Dolk van de Valsspeler, of de Scherf van Elementaal Vuur, dan kunt u deze aanbieden. Ga naar 363.

Als u ofwel twintig goudstukken heeft, of iets dat tenminste twintig goudstukken waard is (zoals een Handbijl, Normale Reiskleding of een Genezingsdrankje), dan kunt u dat aanbieden. Ga naar 369.

Als u niets wilt of kunt aanbieden, dan sjokt u terug de kamer uit met een kort excuus. U kan dan na een kort moment van herpakken besluiten om alsnog naar binnen te stappen. Ga dan naar 368.

Of u kunt besluiten dat u toch eerst de stad wilt verkennen. Ga dan naar 200, waarvandaan u altijd kan terugkeren naar 372. Misschien vindt u daar iets dat deze vrouw wel interessant vindt.

337. Uw Doelwit kijkt op bij het horen van uw missie, waarna er een stoutmoedige glimlach op haar gezicht verschijnt.

“Een dienaar van mijn soort ha?” vraagt ze met een accent zo vleierend dat het uw hart een salto laat maken. Ze trekt aan uw arm, “Een persoon van mijn hart. Zou jij mij dienen als ik dat vraag?”

Zegt u ja? Ga dan naar 269.

Of zegt u nee? 388.

338. U stapt binnen... en met tegenzin merkt u op dat uw Doelwit al praktisch aan uw Rivaal's lippen hangt. Het gaat moeilijk worden om u in dit gesprek te mengen. Maar u zal het toch moeten proberen! Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit.

Ga naar 364.

339. Maak een proeve der Kracht. Als u slaagt, dan weet u al snel uw Rivaal te overheersen en tegen de grond te duwen. Als u faalt, dan weert uw Rivaal de aanval af, en slaat u vervolgens volop in het gezicht. U krijgt dan drie schade.

Ongeacht van het resultaat van uw proeve wordt u vervolgens van uw Rivaal afgetrokken door omstanders, en de herberg uit gestuurd. Verminder uw Charismascore permanent met 1. Mensen lijken er namelijk niet van gediend te zijn dat u zomaar een gevecht begint.

Ga naar 200. U kan de herberg pas weer bezoeken als u elders een aanwijzing heeft gevonden.

340. Als u deze hint al eerder heeft gekregen, dan mag u noteren dat u Verregaande Informatie over uw Doelwit hebt.

Anders vertelt uw bron u dat het nummer waar de vrouw verblijft 2 is. U kunt met uw voormalig verkregen hint concluderen dat dat een kamernummer betreft. De vrouw woont immers in een herberg. Dat heeft u inmiddels al goed onderzocht!

U zou nu genoeg moeten hebben om te kunnen achterhalen waar de vrouw is. Bekijk 300, 320 en 340 nogmaals als u het nog niet zeker weet. En als u het wel zeker weet... dan houdt niks u tegen om uw doelwit op te zoeken. Maar u kan ook eerst de rest van de stad te verkennen, als u dat zou willen.

Ga terug naar waar u vandaan kwam.

341. Ze grijnst een paar gelige tanden.

“Lach nooit naar levende draken.”

Als u nog iets meer wilt weten, ga naar 350.

Ga anders naar 169. U kan later de oude wijze weer opzoeken om meer te vragen.

342. U weet de kerk van Zehir te bereiken, waar u de deur opent. Maar zelfs met de deur open ziet u niet veel meer.

Het is namelijk donker; een duisternis zo beklemmend dat zelfs een fakkel erin lijkt te verzwelgen.

Maar toch stapt u door, in de hoop om een van de priesters te spreken.

Te spreken; niet te zien.

“Hallo,” klinkt een stem plotseling vanachter u. U had de persoon niet horen aankomen, noch kan u zijn aanwezigheid opmerken. Maar hij is er wel; dat weet u, dat hoort u aan zijn stem, “Waarmee kan ik je helpen...?”

Wat vraagt u?

Hulp bij het vinden van uw Doelwit? Ga naar 325.

Wilt u een moord aanvragen (het liefst op uw Rivaal)? Ga naar 310.

Of wilt u hier zo snel mogelijk weg? Ga naar 200.

343. U regelt met de waard een kamer voor uw snurkende Rivaal, zodat deze niet in zijn eigen bier hoeft te slapen. De waard knikt u goedkeurend toe, en die goedkeurende blik wordt nagedaan door de omstanders als u uw Rivaal bij de schouders op tilt en naar zijn bed brengt. U heeft uw reputatie als goede Samaritaan weer bevestigd.

Uw Charismascore stijgt permanent met 1. Noteer daarnaast dat u uw Rivaal heeft geholpen.

Ga vervolgens naar 169. U kan de Waard niet meer bezoeken.

344. Maak een proeve der Behendigheid. U slaagt de proeve automatisch als u de Duo Dieven bent. Als u slaagt, dan weet u één van de flesjes in uw zak te stoppen alvorens u subtiel doorgaat naar het onderhandelen over de overige twee flesjes (waar u natuurlijk alle aandacht op legt, zodat zij het niet doorheeft dat er één mist!). Ga naar 323 en onthoud: één van de flesjes krijgt u sowieso gratis!

Als u faalt, dan weet de *blinde* handelsvrouw u te betrappen op het bestellen van haar, en stuurt zij u met veel lawaai de herberg uit. Ga naar 200. U kan de herberg niet meer betreden tot u een volgende hint over uw doelwit heeft gevonden, en de handelaren kunt u nooit meer bezoeken.

345. U drinkt de Likeur van Lucht en voelt u onmiddellijk lichter worden. U begint zelfs te vliegen! De aanvalsscore van al uw vijanden zijn daarom met 2 verminderd dit gevecht, omdat u zo makkelijk uit hun bereik kan komen. Maar hou er rekening mee: hoogmoed komt voor de val. Dit drankje is met een reden niet goed gekeurd door de alchemisten en dat is omdat er geen zachte manier is om te landen... Aan het einde van het gevecht neemt u daarom 1d6 schade (ook als u de Schransende Schildknaap bent).

Ga terug naar waar u vandaan kwam.

346. U drinkt pul na pul, en uw Rivaal probeert de constante stroom aan bier bij te benen... maar faalt daar ongelooflijk in! Na een ongelooflijke wedstrijd valt uw Rivaal op de toonbank neer, en wordt er luid gejuicht bij uw daad.

Uw Moedscore wordt permanent met 2 verhoogt, omdat deze daad u altijd zal bijstaan.

Tevreden leunt u tegen de bar aan, maar frons dan als u uw Rivaal zo ziet liggen. Hij is wel in een

bijzonder kwetsbare positie nu. Wat doet u daarmee?

Regelt u een bed voor uw Rivaal? Ga naar 343.

Steelt u de geldbuidel van uw Rivaal? 375.

Negeert u uw Rivaal? Ga dan naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

347. U volgt de vrouw door steeg en straat en ziet haar uiteindelijk stoppen bij een herberg, waar zij naar binnen gaat. U kijkt toe tot u er zeker van bent welke kamer van haar is.

Wat doet u?

Bezoekt u de vrouw nu direct? Ga dan naar 372.

Wilt u eerst de rest van de stad exploreren? Ga naar 200. U kan vanaf daar altijd terugkeren naar 372.

348. U negeert uw Rivaal met een hooghartigheid die de Kleinerende Klerk goed doet. Als u de Kleinerende Klerk bent, dan mag u uw Moedscore permanent met 1 verhogen.

U hoort vervolgens nog hoe uw Rivaal de herberg wordt uitgestuurd, waarna de waard hoofdschuddend een biertje voor u inschenkt. Hij lijkt verder geen tijd voor u vrij te willen maken, maar het bier is te genieten voor eenieder die niet de Kleinerende Klerk is. Als u de Kleinerende Klerk niet bent, geneest u 2 levens.

Ga vervolgens naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

349. Maak een proeve der Moed om het meest baldadige verhaal ooit te vertellen. Verminder het resultaat met 2 als u de Welbespraakte Waaghals bent, want deze weet immers alles af van het avonturenleven. Als u slaagt, ga dan naar 307. Als u faalt, lijkt de vrouw niet erg onder de indruk van uw verhaal. Ga dan naar 169. U kan de vrouw later nog wel opzoeken, maar niet meer om wijze raad vragen.

350. De vrouw frons kort.

“In een oorlog tegen Astaroth weet ik niet wie zou winnen, maar ongeacht wie er wint zou dat het einde zijn van de wereld die we kennen.”

Denkt u dat u meer kennis nodig heeft? Ga naar 361.

Gaat u ervan uit dat de vrouw niks wijs te vertellen heeft? Ga naar 169. U kan altijd wederkeren.

351. U besluit niet teveel in detail te gaan over de missie, en maakt het gewoon nog gezellig. Na een leuke babbel geeft zij aan dat zij moet vertrekken, en wordt u weer met rust gelaten.

Ga naar 169. U kan de handelaren niet meer bezoeken.

352. De waard knikt goedkeurend bij het horen van uw aanbod, kijkt uw Rivaal aan, om dan te realiseren dat die niet zoveel kan bieden. Zonder poespas stuurt hij deze daarom weg, en vertelt wat hij weet... mits u het geld inderdaad heeft.

Als u het geld heeft en afschrijft, dan kan u de hint aanhoren. Ga dan naar 300, maar keer vervolgens direct terug.

Ongeacht of u wel of niet betaalt, zult u vervolgens naar 169 moeten. U kan de waard niet meer bezoeken, omdat deze al alles heeft verteld wat hij wilt vertellen.

353. U pakt de arm van de vrouw vast en sleurt haar zonder twijfel mee... of zo probeert u tenminste. Met meer venijn dan u mogelijk had geacht mept ze u volop in het gezicht, waarna zij zich los wrikt van u.

U krijgt drie schade.

“ERUIT!” roept ze, “Zo ga je niet met een dame om!”

Er zit niks anders op dan haar wens te volgen en de kamer te verlaten... toch?

Als u de vrouw inderdaad met rust laat, noteer dan dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit en ga vervolgens naar 358.

Of probeert u de vrouw bewusteloos te slaan zodat zij wel met u *moet* meekomen? Ga dan naar 403.

Maar hou er rekening mee dat al het lawaai van het gevecht mogelijk uw Rivaal zal aantrekken...

354. Op het moment dat u de gang in loopt naar kamer 2, ziet u uw Rivaal, al met de hand op de deurklink. Even verstijft u. Slechts heel kort. Een seconde hooguit. Maar het is lang genoeg voor deze persoon om u op te merken, de deur open te doen, en naar binnen te stappen. Met een klap gaat de deur weer dicht.

Als u zelf uw hand op de deurklink legt, merkt u dat deze inmiddels potdicht zit. Er zit niets anders op dan het open te forceren.

Maak een proeve der Kracht. Verminder het resultaat met 5 als u een Koevoet heeft. Als u slaagt, dan trekt u de deur open en stapt naar binnen; ga naar 364. Als u faalt, ga dan naar 370.

355. U drinkt het Zalfje tegen Zuren en voelt zich meteen gewapend tegen enige vieze bijtende smurrie. U bent onmiddellijk genezen van alle soorten vergif waar u nog vergiftigd door was, en als u vergiftigd zou worden tijdens dit gevecht, dan bent u daar ook onmiddellijk van genezen.

Het nadeel is natuurlijk dat de alchemisten dit middel eigenlijk hadden ontwikkeld als Zalfje tegen Vuur... maar daar ongelooflijk in faalden. Als u momenteel in gevecht bent met Elementen van Vuur, de Vurige Vrome, de Welbespraakte Waaghals, of iemand die het Overduidelijke Magische Drakenzwaard gebruikt, dan is uw Beveiliging Wapenrusting met 2 vermindert voor dit gevecht (ook als u de Schransende Schildknaap bent).

Ga terug naar waar u vandaan kwam.

356. De vrouw denkt even na en zegt dan:

“Ik... weet niet precies waar jij die vrouw kan vinden, maar misschien kan je in de kerken wel wat erover te weten komen. Een donatie helpt vaak om hun wat loslippiger te maken.”

Ze knipoogt kort en schuift u dan nog eens tien goudstukken toe.

“Succes ermee,” wenst ze u nog toe, alvorens ze op staat en de herberg verlaat. Ga naar 169. U kan de handelaren niet meer bezoeken.

357. Bier is misschien bier, maar de gever ervan is nog altijd de onbetrouwbare vilein die uw Rivaal heet. U slaat het af, en besluit nog wat na te morren aan de toonbank.

De waard lijkt daar echter weinig voor te voelen. Als u niets drinkt, dan moet u weg... en daarom verlaat u met een zure blik uw barstoel.

Ga naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

358. U hoort de woorden van de vrouw aan, en besluit later terug te keren met een nieuw plan van aanpak. U wacht een paar uur, drinkt een paar pullen bier, en praat met de mensen om u heen. Dan merkt u iets op. Uw Rivaal treedt de ruimte binnen, en gaat per direct naar de gang waar de vrouw is. U besluit de persoon te volgen.

Ga naar 354.

359. U kijkt moedeloos toe hoe u wordt beschuldigd van allerlei dingen die u helemaal niet (allemaal)

heeft gedaan. U trekt een sip gezicht, maar alleen Pjotr weet daarmee het medelijden van de omstanders te krijgen. Hij is het immers gewend om verongelikt te kijken.

Als u Pjotr bent, dan wordt uw Charismascore permanent met 1 verhoogt.

Uw Rivaal tiert nog even na, maar wordt dan door de waard weg gestuurd. U mag wel blijven. Maar eigenlijk voelt u er niet veel voor om nog een drankje te drinken. De woorden die uw Rivaal zei waren wel *heel* gemeen.

Ga naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

360. U gebruikt het Wapen van Caroline! Het wapen blijkt gemaakt te zijn van een vreemd zacht materiaal, dat af ketst op de bescherming die uw vijand draagt.

Het doet niet eens schade...

Ga terug naar waar u vandaan komt.

361. De vrouw zucht, terwijl ze haar ogen sluit.

“Beoordeel een persoon niet bij de kleur van hun huid. Net zoals hun ogen maakt het niet uit of die blauw, bruin of rood is.”

U zucht na het horen van nog een nutteloze wijsheid. Of zat er kennis in? Wie zal het zeggen.

Ga terug naar 169 als u hier genoeg van heeft. U kan later altijd om meer vragen.

Of ga naar 378 als u toch door wilt vragen.

362. U probeert wanhopig de constante stroom aan bier bij te benen, maar het lukt gewoon niet. Uw Rivaal lijkt net op een spons, zoveel drinkt die!

Uiteindelijk merkt u dat u net een pul teveel heeft gedronken. Of misschien zes pullen teveel. U valt voorover op de toonbank, en wordt niet meer wakker tot de volgende ochtend... met een flinke kater daarbovenop.

Uw Slimheidsscore is permanent met 2 verminderd, tot u een oplossing heeft gevonden tegen alcoholvergiftiging.

Wetende dat u wel genoeg bier heeft gedronken voor een hele, hele lange tijd, verlaat u de toonbank.

Ga naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

363. De duivelsvrouw kijkt verrukt op bij het zien van het object.

“Oh!” roept ze uit, “Dit is perfect! Prachtig. Dank je!” Ze slaat haar armen om u heen, en u kan het niet laten om daarbij te grijnzen.

Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit.

Ga vervolgens naar 382.

364. U bevindt zich in de kamer bij uw Doelwit en uw Rivaal. U kijkt kort de kamer rond, en ziet dat het lijkt op een standaard ogende slaapkamer van een herberg. De kast is gevuld met kleding, en de tas die op de grond naast haar bed ligt is behoorlijk gevuld, alsof ze recent flink heeft gereisd om hier te komen. Ook ziet u op de tafel een karaf wijn staan, met glazen ervoor.

Nog belangrijker dan deze spullen zijn de twee personen voor u. Een bloedmooie duivelsvrouw met rode ogen en elegante kleding, die u van top tot teen aan het bestuderen is. Zodra zij zich omdraait naar uw Rivaal verschijnt er echter een fijne glimlach op haar gezicht. Zij lijkt het maar al te prachtig te vinden dat er maar liefst *twee* personen hier zijn die in haar geïnteresseerd zijn. En die glimlach laat zien dat ze er alles behalve problemen mee heeft om jullie tegen elkaar op te zetten.

Als u driemaal heeft genoteerd dat u Geliefd bent bij uw Doelwit, ga dan naar 385.

Als u driemaal heeft genoteerd dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit, ga dan naar 386.

Anders zult u er alles aan moeten doen om de vrouw te overtuigen dat zij met u moet meekomen, en niet met uw Rivaal. Hoe probeert u dit te doen?

Probeert u de vrouw te overtuigen dat uw Rivaal verkeerd is? Ga naar 263.

Stelt u zich eerst voor, om de vrouw beter te leren kennen? Ga naar 285.

Schenkt u een glas wijn voor uzelf en haar in? Ga naar 383.

Smeekt u de vrouw om alsjeblieft, *alsjeblieft* met u mee te gaan? Ga naar 389.

Bestudeert u de kamer beter om te zien of daar iets is dat u kan helpen? Ga naar 391.

Drukt u uit enthousiasme uw Rivaal weg terwijl u vertelt waarom zij u moet volgen? Ga naar 399.

Maakt u een pleidooi om de vrouw te overtuigen? Ga naar 402.

365. U drinkt Onovertroffen Onoverwinnelijkheid! Uw Beveiliging Wapenrusting wordt daarom met 2 verhoogt dit gevecht.

Maar... er is een nadeel aan dit flesje. Anders zouden de Alchemisten het ook vast niet hebben afgekeurd... Normaliter kunnen vijanden namelijk geen Meesterlijke Slag tegen u maken. Dit gevecht kunnen zij dat wel (ook als u de Schransende Schildknaap bent).

Ga terug naar waar u vandaan kwam.

366. U drinkt en drinkt, tot het moment dat het begint te draaien voor uw ogen en uw tong dik wordt. Gelukkig voor u merkt u dat uw Rivaal ook niet in een al te beste staat lijkt. De wereld wankelt terwijl jullie allebei overwegen om een volgende pul te nemen. En dan zakken jullie als één man in elkaar; voorhoofden tegen elkaar.

“Jij bent de slechtste nog niet,” merkt uw Rivaal vaag op. Nee, lieve lezer, u bent dat niet. Uw vileine schurkachtige Rivaal heeft die rol al ingenomen. Maar vandaag zal die vete niet worden uitgevochten.

Vandaag is een moment van rust.

Uw Moedscore stijgt permanent met 1 door overmatig drankgebruik. Uw Slimheidsscore daalt om dezelfde reden met 1. Uw behoefte voor alcohol verdwijnt voor een lange tijd. Ga daarom terug naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

367. Uw Rivaal snauwt u af bij uw voorstel, en u voelt zich gekwetst erdoor. Als uw Rivaal de Kleinerende Klerk of Onuitstaanbare Onderzoeker is, dan wordt uw Moedscore permanent met 1 verminderd, behalve als u Pjotr bent. Pjotr is dit gedrag namelijk wel gewend van de mensen om hem heen.

Ongeacht wie uw Rivaal is, kan u uw Charismascore permanent met 1 verhogen als u Pjotr bent, omdat u dan een hoop medelijden opwekt.

Na zo afgesnauwd te worden loopt u met een hangend hoofd weg van uw barstoel. Ga naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken.

368. U doet de deur ongevraagd open en stapt een eenvoudige slaapkamer binnen.

“WAT DOET U HIER?” wordt er door een kwade vrouwenstem gevraagd. U kijkt gepijnigd op naar de bron van deze stem. De duivelsvrouw die dit geuit heeft lijkt duidelijk niet blij te zijn met het feit dat u onuitgenodigd bent binnen gestapt. Een bonus voor uw Rivaal ongetwijfeld, als deze haar ooit weet te vinden.

Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit.

Ga vervolgens naar 382.

369. De vrouw kijkt kort geïnteresseerd als u haar een cadeau geeft, maar als zij ziet wat het is, lijkt die interesse te verdwijnen als een rijmvuurridder in de mist.

Maar ze stuurt u in ieder geval nog niet weg. Dat is praktisch een uitnodiging om te blijven!

Ga naar 382.

370. Terwijl u bezig bent met de deur hoort u de verstomde stemmen van uw Rivaal en de vrouw waar u naar op zoek bent. Zij zijn al aan het praten. U kan geen tijd meer verliezen!

Maar tijd heeft u al verloren, en hoewel u de deur uiteindelijk wel open krijgt, is het duidelijk dat uw Rivaal een voorsprong in dit gesprek heeft.

Ga naar 338.

371. Maak een proeve der Slimheid. Verminder het Resultaat met 2 als u de Vurige Vrome bent. Deze kent immers nog wel wat interessante verhalen uit haar heilige boek. Als u slaagt, ga dan naar 307. Als u faalt, lijkt de vrouw toch niet helemaal overtuigt van de wijsheden van deze filosofen en druipt u ongelukkig af. Ga naar 169. U kan de wijze vrouw later nog opzoeken, maar niet meer vragen om wijze raad.

372. U bezoekt de herberg waarvan u nu zeker weet dat die bewoont wordt door uw doelwit, waar u zonder aarzelen naar kamer 2 gaat; haar kamer.

Maar op dat moment realiseert u zich dat u niet de enige persoon bent die naar haar op zoek is. Waar is uw Rivaal op dit moment?

Als u uw Rivaal heeft geholpen, maar niet heeft dwars gezeten; ga naar 294.

Als u uw Rivaal heeft dwars gezeten, maar niet heeft geholpen; ga naar 335.

Ga anders naar 354.

373. Wat vriendelijke competitie zegt uw Rivaal geen nee tegen! De pullen bier worden er meteen bijgezet, en de andere mensen aan de toonbank kijken vermaakt toe terwijl jullie twee beginnen te drinken met een duivelse vastberadenheid.

Als u de Schransende Schildknaap bent, ga naar 346.

Als uw Rivaal de Schransende Schildknaap is, ga naar 362.

Ga anders naar 379.

374. Maak een proeve der Charisma. U faalt automatisch als u de Kleinerende Klerk niet bent. Als u slaagt, dan stuurt de waard uw Rivaal weg, en vertelt de informatie aan u (ga naar 300, maar keer daarna onmiddellijk terug).

Als u faalt, dan kiest de waard voor geld in de plaats van moralen en stuurt hij u weg. In beide gevallen zult u vervolgens naar 169 moeten. U kan de waard niet meer bezoeken.

375. Het is niet moeilijk om de geldbuidel van uw Rivaal mee te nemen. U hoopt enkel dat de mensen daar niet achter gaan komen... dat zou niet veel goeds doen voor uw reputatie hier.

Maak een proeve der Behendigheid. U slaagt automatisch als u de Duo Dieven bent. Als u faalt, dan zien enkele mensen inderdaad hoe u de geldbuidel meeneemt, waardoor uw Charismascore permanent met 1 wordt vermindert.

Ongeacht of u slaagt of faalt weet u de geldbuidel mee te nemen. U krijgt twintig goudstukken.

Daarnaast moet u noteren dat u uw Rivaal heeft dwars gezeten.

Ga naar 169. U kan niet meer naar de waard.

376. U maakt er een heus feest van deze avond, en uw Rivaal lijkt daar allerm minst blij mee. Waarschijnlijk wilt die gewoon dat u een ellendige tijd heeft, omdat hij zo'n vileine schurk is! Maar u geniet in ieder geval, en komt waarlijk tot rust.

U geneest 6 levens, maar staat de volgende dag op met een verschrikkelijke kater, waardoor uw Slimheidsscore met 1 wordt verminderd, totdat u een oplossing vindt tegen alcoholvergiftiging.

Ga naar 169. U kan de waard niet meer bezoeken omdat u al meer dan genoeg alcohol op heeft.

377. De vrouw glimlacht kort bij het horen van uw woorden.

“Dan is het maar beter dat jij je goed wapent, nietwaar? Ik heb hier nog wel een wapen voor je, dat je op weg kan helpen. Succes ermee, avonturier...”

U krijgt het Wapen van Caroline. Als u daarmee de vijand weet te raken, ga dan naar 360.

Na dit verkregen te hebben verlaat de handelsvrouw de herberg en zit er niets anders op dan hier weg te gaan. Ga naar 169. U kan de handelaren niet meer bezoeken.

378. “Magie is niet goed noch slecht,” spreekt de oude wijze plechtig uit, “Het is een werktuig, zoals een mes. Is een mes slecht? Enkel als de gebruiker ervan dat is.”

Haar ogen schieten open als zij u plotseling aan kijkt.

“Nu is het aan jou om mij iets te vertellen. Een verhaal... het onderwerp mag u zelf bepalen. Denkt u dat voor mij te kunnen doen?”

Denkt u dat?

Als u een verhaal over lijden wilt vertellen, ga naar 296.

Als u een verhaal over avonturen wilt vertellen, ga naar 349.

Als u een verhaal over filosofen wilt vertellen, ga naar 371.

Als u geen verhaal wilt vertellen, ga dan naar 169. U kan de vrouw altijd later nog bezoeken.

379. Dit is geen wedstrijd dat gaat om slimheid. Dit is geen wedstrijd dat behendigheid vraagt of zelfs uw charisma. Dit is puur wat uw lichaam aan kan, in combinatie met een beetje stoutmoedigheid om door te gaan tot voorbij het punt waar het verstandig is.

Maak een Proeve der Moed en een Proeve der Kracht. Als u allebei de proeven haalt, ga naar 346. Als u één van beide proeven haalt, ga naar 366. Als u geen van de proeven haalt, ga naar 362.

380. U gebruikt de Dolk van de Valsspeler en weet daarmee door de verdediging van uw tegenstander heen te breken. De punt maakt een wond; een kleine, maar het is genoeg voor het gif om erdoorheen te sijpelen.

Dit wapen heeft 1d6+1 trefpunten, en de eerste keer dat u een vijand ermee raakt in het gevecht worden zijn aanvalsscore en trefpunten permanent met 1 vermindert. Doe dat ook voor deze aanval.

Ga vervolgens terug naar waar u vandaan kwam.

381. De vrouw luistert uw woorden aan, maar er is weinig wat ze kan doen om u op weg te helpen. Ze heeft simpelweg nog nooit gehoord van deze vrouw, en de ogen kan zij ook niet bepaald herkennen, aangezien de handelsvrouw niet kan zien.

Met een verontschuldiging staat zij op, en verlaat zij de herberg. Er zit niets anders op dan deze tafel ook te verlaten. Ga naar 169. U kan de handelaren niet meer bezoeken.

382. U kijkt de vrouw aan waarmee u deze kamer deelt, en prijst uzelf gelukkig met het feit dat uw Rivaal hier nog niet is. U kan maar beter snel beginnen met ervoor zorgen dat zij u mag, of niet? U wilt immers dat zij met u mee gaat.

Wat doet u?

Legt u uw missie uit in de hoop dat zij u zal vertrouwen? 337.

Probeert u haar gewoon mee te slepen? Ga naar 353.

Maakt u het gewoon gezellig en doet u het rustig aan? Ga naar 387.

383. Zelfs aan het einde van uw reis, met het doel van uw missie zo duidelijk voor u, is er tijd genoeg om even wat te eten en drinken nietwaar? U grijnst zelfverzekerd, en de vrouw lacht vermaakt als u uw baldadige voorstel maakt, met het glas in uw hand. Maak een proeve der Moed. Verminder het resultaat met 3 als u de Schransende Schildknaap bent, en verhoog het resultaat met 3 als uw Rivaal dat is.

Als u slaagt, oogt u zo zelfverzekerd dat de vrouw niet anders kan doen dan het glas aan te nemen en een stap in uw richting te zetten.

Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit.

Als u faalt, dankt uw Rivaal u voor de twee glazen, en overhandigt er één aan de duivelsvrouwe, terwijl uw Rivaal uit de ander drinkt. U bent gelijk vergeten.

Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Rivaal.

Keer in beide gevallen terug naar 364.

384. Uw Rivaal werpt zich zonder aarzelen op u.

Als uw Rivaal de Schransende Schildknaap, ga naar 392.

Als uw Rivaal de Duo Dieven is, ga naar 393.

Als uw Rivaal de Onuitstaanbare Onderzoeker, ga naar 394.

Als uw Rivaal de Kleinerende Klerk is, ga naar 395.

Als uw Rivaal de Vurige Vrome is, ga naar 396.

Als uw Rivaal de Welbespraakte Waaghals is, ga naar 397.

Als uw Rivaal Pjotr is, ga naar 398.

385. De duivelsvrouwe kijkt heen en weer, van u naar uw Rivaal. Dan pakt zij uw arm op, en werpt een stralende glimlach op u.

“Ik kom met jou mee,” kondigt ze aan, “Leidt de weg!”

U wilt haar al meenemen, maar als u een laatste zelfverzekerde grijns op uw Rivaal werpt, merkt u dat deze zich schrap zet.

“Ik kan je niet zomaar laten gaan,” verkondigt deze. De duivelsvrouwe draait zich meteen om, en kijkt uw Rivaal kwaad aan. Twee zwarte vleugels groeien uit haar rug en een dolk verschijnt in haar hand.

“Dat zou je maar beter wel doen!” snauwt ze, waarna ze vervolgt tegen u, “Pak hem schatje. Ik leid wel af.”

Verhoog uw Aanvalsscore met 5 voor het aankomende gevecht.

Ga vervolgens naar 384.

386. De duivelsvrouwe kijkt heen en weer, van u naar uw Rivaal. Dan pakt ze de arm van uw Rivaal op, en werpt u een spijtige glimlach toe.

“Sorry schatje, maar deze is echt veel leuker.”

Uw Rivaal werpt een laatste zelfverzekerde grijns op u, waarna ze de kamer uit proberen te stappen.

Als u hun wilt tegenhouden, dan is dit uw laatste kans.

Wat doet u?

Houdt u de vrouw tegen, en dwingt u haar om met u mee te komen? Ga naar 403.

Laat u de twee gaan? Ga naar 330.

387. Hoewel de tijd dringt en uw Rivaal ongetwijfeld hard op zoek is naar deze vrouw, besluit u het

gewoon gezellig te maken... en daar lijkt deze vrouw bijzonder ontvankelijk voor. Ze vertelt een beetje over de stad waar ze ooit vandaan kwam, en de reizigers die haar daaruit hadden bevrijdt. Ze vertelt over een stad genaamd Teken, waar ze vervolgens lang in had vertoefd. En ze vertelt over Shimmering Peaks... wat ze eigenlijk niet zo interessant vindt. Ze wilt liever meer van de wereld zien.

Als u haar subtiel voorstelt om samen met u de wereld, en bovenal: uw thuisstad, te exploreren, lacht ze daar koket op. Een twinkeling in haar ogen geeft aan dat ze daar wel voor te porren is.

Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit. Als u dat al had gedaan, noteer het dan nogmaals, want het aantal keren dat u dit noteert is belangrijk.

De tijd kabbelt voort, totdat uw gesprek abrupt wordt onderbroken door een deur die open vliegt. Het is uw Rivaal, die al hijgende naar binnen stapt en zich begint te mengen in het gesprek.

Ga naar 364.

388. “Nee?” vraagt ze beteuterd. U bevestigt het antwoord, en haar gezicht wordt meteen iets treuriger, “Dan hebben wij ook niks meer om over te praten. Ga weg. Alsjeblieft.”

Als u inderdaad weg gaat, ga dan naar 358.

Maar u kan haar ook gewoon proberen mee te slepen. Als u dat doet, ga naar 353.

389. De vrouw trekt een wenkbrauw op bij uw gesmeek, en alleen als u Pjotr bent lijkt dat enig effect te hebben. Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit als u Pjotr bent.

Als uw Rivaal Pjotr is, volgt hij gelijk uw voorbeeld en heeft zelfs u medelijden met de man. De vrouw stapt in ieder geval een bezorgde stap op zijn richting op. Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit als hij Pjotr is.

Anders doet het smeken niks, behalve dat de vrouw haar armen over elkaar slaat. U zal met wat beters moeten komen om haar te overtuigen.

Ga naar 364.

390. U drinkt het Genezingsdrankje op en voelt zich gelijk sterker worden. Uw wonden dichten, uw resolutie sterkt en u heeft het gevoel dat u dit helemaal aan kan.

U geneest 1d6+4 levens. Daarnaast wordt uw aanvalsscore met 1 verhoogt voor dit gevecht als u momenteel in een gevecht zit (ook als u al een ander Genezingsdrankje hebt gedronken dit gevecht), omdat er niet valt te twisten met uw zelfverzekerdheid.

Ga terug naar waar u vandaan kwam.

391. U kijkt de kamer snel rond, en uw Rivaal volgt meteen het voorbeeld. Maak een proeve der Slimheid. Verminder het resultaat met 3 als u de Onuitstaanbare Onderzoeker bent. Verhoog het resultaat als uw Rivaal dat is.

Als u slaagt, dan ziet u dat de vrouw een voorkeur heeft voor dure kleding, maar dat elk ervan bestoft en smerig is. De vrouw heeft duidelijk behoefte aan luxe die ze hier niet kan krijgen! U gebruikt deze wetenschap om de vrouw te vertellen dat als zij met u mee gaat, zij de beste behandeling zal krijgen in uw thuisstad; iets waar de vrouw onmiddellijk bij oplicht.

Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit.

Als u faalt, dan ontdekt uw Rivaal eerder dan u wat u anders had kunnen achterhalen. De persoon maakt dezelfde opmerking, en krijgt hetzelfde resultaat als wanneer u het had opgemerkt.

Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit.

Keer vervolgens terug naar 364.

392. De schildknaap grijnst, waarmee ze een gebit vol vlijmscherpe tanden toont. Zij heeft honger! “Eta,” gromt ze, “Geef mij ETA!” Als u nog voor drie weken proviand in uw Uitrusting heeft, dan kan

u haar dat geven, waar zij dan meer dan content mee lijkt. Noteer dan dat u uw Rivaal heeft geholpen. Als u geen proviand geeft, dan lijkt zij maar al te geïnteresseerd om *u* op te eten. Haar moedscore, aanvalsscore en trefpunten zijn dan 1 hoger voor dit gevecht.

Schransende Schildknaap

Levens: 25

Aanval: 13

Trefpunten: 1d6+2

Beveiliging Wapenrusting: 2

Moed: 13

Als u uw Rivaal heeft geholpen, dan is zij een stuk sneller geneigd om te kappen met het gevecht. Verminder haar levens dan met 5. Verminder haar levens ook (of nogmaals) met 5 als u haar niet heeft dwars gezeten.

Als u het gevecht wint, ga dan naar 400.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal geholpen, of niet dwars gezeten, ga dan naar 401.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal enkel dwars gezeten, dan wordt u opgegeten door een Schransende Schildknaap. Een erg onfortuinlijk einde, maar u kan uzelf prijzen met het feit dat u een lekkere snack bent... en ze had wel erge honger.

393. U realiseert zich plotseling dat u tot op heden maar één dief in de kamer heeft gezien. Te laat komt u erachter waar de ander staat.

Hij staat achter u, met uw wapen in zijn hand! De vileine schurk heeft uw wapen gestolen!

Als u het Speciale Korte Zwaard heeft, dan komt de dief er vervolgens achter dat het lemmet ervan inschuifbaar is... en er dus niet mee gevochten kan worden! De dief gooit het geïrriteerd weg, en zal zijn volgende twee beurten moeten opgeven om een ander wapen te stelen.

Als u het Speciale Korte zwaard niet heeft, wordt een ander wapen van u *meteen* gestolen.

Het wapen dat gestolen wordt is afhankelijk van hoe u uw Rivaal heeft behandeld.

Als u uw Rivaal enkel heeft dwars gezeten, dan neemt hij het wapen af dat de meeste trefpunten aan schade doet.

Als u uw Rivaal heeft geholpen, of niet heeft dwars gezeten, dan wordt een wapen naar uw keuze van u gestolen.

Als u uw Rivaal enkel heeft geholpen, dan zag u het verkeerd. Hij heeft helemaal geen wapen van *u* gestolen. Wat een geluk!

Gestolen wapens kunnen niet gebruikt worden tijdens dit gevecht. Als de dief geen wapen van u had gestolen, bijvoorbeeld omdat u er geen had of omdat u hem enkel heeft geholpen, dan heeft hij de dolk van uw Doelwit gestolen (welke 1d6+1 trefpunten doet).

Duo Dieven

Levens: 10 (x2)

Aanval: 10 (x2)

Trefpunten: Gelijk aan het wapen dat hij heeft gestolen (1d6+4 als hij het Overduidelijk Magische Drakenzwaard gebruikt, 1d6+2 als hij de Dolk van de Valsspeler gebruikt).

Beveiliging Wapenrusting: 1

Moed: 11

Als u het gevecht wint, ga dan naar 400.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal geholpen, of niet dwars gezeten, ga dan naar 401.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal enkel dwars gezeten, dan wordt u door de dief geheel bestolen, voordat u knock-out wordt achtergelaten. U zal dan uw verdere leven als broodarme zwerver in de Shimmering Peaks moeten vertoeven. Geen einde om trots op te zijn... maar u leeft tenminste nog wel.

394. De Onderzoeker pakt gelijk haar zwaard erbij, en grijnst u zelfverzekerd toe.

“Ik heb mijn onderzoek gedaan, sufferd,” zegt ze, “Ik ken deze plek van top tot teen. Je bent op *mijn* terrein nu.”

Als u geen Verregaande Informatie over uw Doelwit heeft, dan merkt u meteen dat ze om u heen begint te dartelen, gebruik makende van hoekjes en objecten om in uw blinde hoek te komen. Verhoog haar trefpunten met 1d6 voor dit gevecht.

Als u wel Verregaande Informatie heeft, dan grijnst u enkel, terwijl u elke aanval anticipeert. U kent de omgeving immers net zo goed als zij dat doet!

Onuitstaanbare Onderzoeker

Levens: 15

Aanval: 17

Trefpunten: 1d6+2

Beveiliging Wapenrusting: 1

Moed: 11

Als u haar in de loop van het avontuur verkeerd heeft behandeld, dan lijkt zij er bijzonder op gebrand te zijn om u te pakken. Verhoog haar aanvalsscore en trefpunten met 1 als u haar heeft dwars gezeten. Verhoog beide scores nogmaals met 1 als u haar niet heeft geholpen.

Als u het gevecht wint, ga dan naar 400.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal geholpen, of niet dwars gezeten, ga dan naar 401.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal enkel dwars gezeten, dan wordt u door de Onderzoeker neergeslagen en bij de gevangenis achtergelaten. U weet niet eens wat voor bewijs zij tegen u heeft gevonden, maar het is genoeg om de rest van uw leven gevangen te zitten.

Wat een afgang.

395. De Klerk recht zijn rug en kijkt u met een afkeurende blik aan.

“Je bent bijna te min om tegen te vechten. Galina, lieverd, kan jij mij helpen om dit conflict te beslechten?”

De deur gaat wederom open, en dit keer stapt er een menselijke vrouw binnen met helderblauwe ogen. De man had duidelijk back-up geregeld voordat hij hiernaartoe ging! En deze vrouw, deze sterke vrouw, kijkt u nu vermaakt aan.

Als u bevriend bent met ridder Galina van Tiamat, dan schudt ze vervolgens haar hoofd, en stapt ze de ruimte weer uit, een briesende Klerk achterlatende. Anders voegt zij zich in het gevecht tegen u.

Kleinerende Klerk

Levens: 20

Aanval: 10 (x2 als Galina mee vecht)

Trefpunten: 1d6+2

Beveiliging Wapenrusting: 0

Moed: 10

Als u uw Rivaal heeft dwars gezeten, dan mag u zijn eerste aanval vervangen met de spreuk: HET IS BETER ALS JE VOOR EEUWIG ZWIJGT; JOUW GEZICHT IS WAAROM MIJN KIND NACHTMERRIES KRIJGT, waardoor u een proeve der Charisma moet maken. Als u die faalt, krijgt u 10 schade. Hier mag u uw Beveiliging Wapenrusting van aftrekken.

Als u uw Rivaal niet heeft geholpen, dan mag u zijn tweede aanval vervangen met de spreuk: JOUW INTELLIGENTIE STELT NIETS VOOR; JE KAN MAAR BETER DOOD ZIJN HOOR, waardoor u een proeve der Slimheid moet maken. Als u die faalt, krijgt u 10 schade. Ook hier mag u uw Beveiliging Wapenrusting van aftrekken.

Als u het gevecht wint, ga dan naar 400.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal geholpen, of niet dwars gezeten, ga dan naar 401.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal enkel dwars gezeten, dan wordt u door de Klerk zo erg gekleineerd dat u ineen zakt en niets anders kan doen dan huilen. U bent niet dood, maar u wenst ergens dat het lot wel zo genadig was geweest.

396. De Vurige Vrome pakt haar wapen erbij en wijst naar u.

“Ik ben degene die deze vrouw zal terugbrengen echt waar want ik ben een dienaar van het vuur en dienaren van het vuur willen helpen en ik ben aan het helpen en alleen een gerechtigde dienaar van het vuur kan goed helpen behalve natuurlijk als je een Wezen van Vuur bent, maar dan moet ik toch proberen om te helpen omdat ik heb aangeboden om te helpen maar dan doe ik niet zo mijn best want wezens van het vuur zijn ook goed dus ben jij een Wezen van Vuur?”

Als de Tempel van Vuur u als een Wezen van Vuur ziet, dan is de aanvalsscore, moedscore en trefpunten van de Vurige Vrome 2 lager, omdat ze u dan met meer bewondering dan dreiging te lijf gaat. Dit daalt met nogmaals 1 als u uw Rivaal heeft geholpen, want dat vindt ze wel lief van u.

Natuurlijk is het niet lief als u haar heeft dwars gezeten. Dus verhoog elk van die scores weer met 1 als u uw Rivaal heeft dwars gezeten.

Vurige Vrome

Levens: 8

Aanval: 12

Trefpunten: 2d6+4

Beveiliging Wapenrusting: 4

Moed: 11

Als u het gevecht wint, ga dan naar 400.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal geholpen, of niet dwars gezeten, ga dan naar 401.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal enkel dwars gezeten, dan krijgt u een preek van de Vurige Vrome die niet lijkt op te houden. Het houdt in feite niet op. U zal tot het einde van de tijden horen dat u absoluut geen lief persoon bent.

397. De Welbespraakte Waaghals glimlacht u tegemoet terwijl zij een paar drankjes tevoorschijn tovert.

“Een goed avonturier komt altijd voorbereid,” zegt ze helder, “En laten we wel wezen... dat ben ik.”

Ze drinkt elk van de drankjes op zonder te aarzelen, en lijkt er meteen van op te knappen.

Als u de Likeur van Lucht niet bemachtigd hebt gedurende het avontuur, dan begint ze op te stijgen, waardoor het lastiger wordt om haar te raken. Uw aanvalsscore is dan 2 minder dit gevecht!

Als u de Onovertroffen Onoverwinnelijkheid niet bemachtigd hebt gedurende het avontuur, dan begint ze zo hard als steen te worden. Haar beveiliging wapenrusting is dan 1 hoger.

Vervolgens pakt ze haar zweep erbij om u toe te takelen. Als u uw Rivaal heeft dwars gezeten, dan gaat

diezelfde zweep meteen in de hens, wat haar trefpunten met 2 verhoogt. Als u uw Rivaal heeft geholpen, dan lijkt ze echter te aarzelen, wat uw Moedscore tijdens dit gevecht met 5 verhoogt.

Welbespraakte Waaghals

Levens: 15

Aanval: 10

Trefpunten: 1d6+3

Beveiliging Wapenrusting: 3

Moed: 14

Als u het gevecht wint, ga dan naar 400.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal geholpen, of niet dwars gezeten, ga dan naar 401.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal enkel dwars gezeten, dan knakt de zweep door de lucht en laat het een lelijke striem achter op uw gezicht, die u niet alleen knock-out slaat, maar ook een lelijk litteken achter laat!

Als u de volgende dag wakker wordt leert u dat uw Rivaal al weg is met uw Doelwit, en daarnaast een verschrikkelijk verhaal over uw reputatie heeft achtergelaten! U zal niet zomaar ergens aan de bak kunnen komen.

Maar u leeft nog wel.

398. Pjotr pakt zijn zwaard erbij en wijst daarmee naar u.

“Jij schurk, jij hebt mij altijd dwars gezeten,” begint hij treurig. Heeft u dat? Als u hem inderdaad dwars heeft gezeten, en niet heeft geholpen, dan moet u zich schamen. Uw aanvalsscore wordt dan met 3 verminderd voor dit gevecht. Als u hem echter heeft geholpen en niet heeft dwars gezeten, dan moet de man niet zo zeuren. Uw aanvalsscore wordt dan met 3 verhoogt.

“Het is gewoon niet eerlijk,” mompelt hij vervolgens, “Ik ben een ridder van de Rijmvuurorde. En dit is *mijn* missie. De vrouw moet met mij mee!”

Hij stapt op u af... en struikelt nog geen moment later over zijn eigen voeten. U weet niet precies waarom... behalve als u uw Rivaal hebt laten vergiftigen door de kerk van Zehir! Als u dit heeft genoteerd, dan mag u Pjotr's aanvalsscore met 3 verminderen dit gevecht. Als u dit niet heeft genoteerd, dan is de man gewoon onhandig en heeft hij pech.

De man heeft echt altijd pech.

Pjotr

Levens: 20

Aanval: 10

Trefpunten: 1d6+5

Beveiliging Wapenrusting: 2

Moed: 9

Als u het gevecht wint, ga dan naar 400.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal geholpen, of niet dwars gezeten, ga dan naar 401.

Als u het gevecht verliest en u heeft uw Rivaal enkel dwars gezeten, dan struikelt Pjotr nog een laatste keer terwijl hij toeslaat, waardoor zijn zwaardpunt met zijn volle gewicht door uw lichaam wordt gereten.

U sterft, maar het was niet de bedoeling. Echt niet.

399. U begint volop te praten terwijl u een positie tussen u en uw Rivaal aan neemt. Uw Rivaal is daar alles behalve blij mee, en probeert daarom hetzelfde te doen.

Maak een proeve der Kracht. Verminder het resultaat met 3 als u de Vurige Vrome bent. Verhoog het resultaat met 3 als uw Rivaal dat is.

Als u slaagt, dan kijkt de vrouw u vermaakt aan terwijl u door tettert. Uw Rivaal weet er geen woord tussen te krijgen, en binnen de kortste keren hangt de vrouw aan uw lippen.

Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit.

Als u faalt, dan weet uw Rivaal u weg te drukken, en daarmee de aandacht van de vrouw te pakken. U zult echt met een ander plan moeten komen om de aandacht te trekken.

Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit.

Keer vervolgens terug naar 364.

400. Met een laatste slag van uw wapen weet u uw Rivaal neer te krijgen. U heeft gezegevierd, en de vrouw; uw doelwit, kan niets anders doen dan met u mee reizen.

Dat is dan ook wat u doet, want laten we wel wezen. Dat is waarom u uw reis überhaupt bent begonnen.

De reis terug door de woestenij is geen makkelijke, maar u reist tenminste niet alleen. De duivelsvrouwe met rode ogen weet zich snel neer te leggen bij de situatie, ongeacht de onstuimigheid van de wereld buiten Shimmering Peaks, waardoor u kan genieten van haar enerverende aanwezigheid. U belandt in een storm, wordt bijna geraakt door een bliksemschicht, maar al dat voelt lang niet zo schrikbarend aan nu. Voelende als een overwinnaar keert u daarom terug naar uw thuisstad... en de taverne waar dit allemaal begonnen was.

Jawel lieve lezer, het is nog steeds een taverne van lichte zeden.

Als Shana uw opdrachtgever is, ga dan naar 404.

Ga anders naar 405.

401. U verzet zich dapper tegen de overweldigende macht van uw Rivaal, maar moet uiteindelijk toch erkennen dat de overweldigende macht simpelweg... overweldigend is.

Er wordt een laatste aanval op u gedaan waarmee u knock-out wordt geslagen en dan is het zwart voor de ogen. U belandt in een roes. Een duisternis.

En zodra u wakker wordt is zowel uw Rivaal als de vrouw weg.

Er zit niets anders op dan terug te reizen naar uw thuisstad.

Ga naar 330.

402. U kucht kort, haalt diep adem, en begint dan uw pleidooi met de legendarische woorden:

“Laten we wel wezen...”

Maak een proeve der Charisma. Verminder het resultaat met 3 als u de Welbespraakte Waaghals bent. Verhoog het resultaat met 3 als uw Rivaal dat is.

Als u slaagt dan weet u duidelijk te maken waarom u de beste keuze bent en knikt de vrouw een enkele keer bedachtzaam.

Noteer dat u Geliefd bent bij uw Doelwit.

Als u faalt is uw pleidooi niets vergeleken met degene die uw Rivaal weet op te trommelen. U bent er bijna zelf van overtuigd om met deze persoon mee te gaan!

Noteer dat uw Rivaal Geliefd is bij uw Doelwit.

Keer vervolgens terug naar 364.

403. De vrouw kijkt u kwaad aan, en u ziet twee grote zwarte vleugels uit haar rug groeien. Haar rode

ogen gloeien, en een dolk verschijnt in haar hand als ze met een bittere glimlach uit:
“Ik. Ga. Niet. Met. Jou. Mee!” Het lijkt erop dat enige mogelijkheid om hier rustig uit te lopen verdwenen is.

Hellora

Levens: 11

Aanval: 14

Trefpunten: 1d6+1

Beveiliging Wapenrusting: 1

Moed: 16

Als u het gevecht van haar wint, dan springt uw Rivaal bij in het gevecht en zult u vervolgens ook met deze persoon moeten vechten. Ga dan naar 384.

Als u het gevecht verliest, dan vindt haar dolk uw hart. Niet alleen faalt u uw missie dan.

Maar uw avontuur eindigt dan ook met uw overlijden.

404. De patrones van de tavernen omhelst u als binnenkomt en u voelt zich als een ware held. U bent ook een ware held. En deze vrouw laat u zeker als dat voelen.

Uw Charismascore wordt permanent met 20 verhoogt.

“Dit zal die lomperik van een Mahrahr wel mores leren,” grijnst ze, “Goed gedaan. Beschouw al je biertjes hier in het vervolg gratis. En als je meer wilt, laat het me dan vooral horen hè~” De tilde in haar stem laat uw hart een paar keer stuiteren in uw lichaam.

Dan ziet u hoe Shana haar aandacht verlegt naar de vrouwe.

“Dus Hellora,” zegt ze verleidelijk, de duivelsvrouwe aan de arm meenemend, “Laat mij je de herberg eens zien. Want ik denk dat jij hier nog lang gaat werken.”

U heeft geen idee wat deze woorden betekenen, maar maakt dat uit? Er is immers niets meer dat uw goede dag kan verpesten.

Zelfs niet, of zeker niet, de komst van een nieuwe opdrachtgever...

405. Mahrahr stormt op u af en geeft u een bulderende klap tegen uw schouder, wat u voor eens helemaal niks uit maakt, zeker niet als u de Schransende Schildknaap bent.

“ZEHIRVERDOMME MAN,” lacht hij, “Je hebt het gewoon gedaan! Je hebt haar hier gebracht.”

Zijn houding verandert direct als hij de duivelsvrouwe aan kijkt. Zijn glimlach is zelfverzekerd, maar beheerst, en de duivelsvrouwe bloost zichtbaar bij de blik.

“Hellora schat, je bent nog steeds even mooi als de laatste keer dat ik je zag,” uit hij tevreden. Hij geeft een kus op haar hand, en u weet meteen dat u geen plek meer heeft in de groeiende spanning tussen de twee. Misschien is dat ook maar beter.

Maar nog voordat u weg stapt houdt hij u tegen en overhandigt u een flinke zak, dat gevuld lijkt te zijn met rinkelende goudstukken!

“Bestel een biertje voor jezelf, en voor enig ander,” grijnst Mahrahr, “Kordverdomme man. Je hebt het verdiend.”

U krijgt 1000 goudstukken.

Met die goudstukken stapt u zekerder weg, wetende dat niks meer uw goede dag kan verpesten.

Zelfs niet, of zeker niet, de komst van een nieuwe opdrachtgever...