DE MOORD OP BARON VON HENSING

Een mysterie-speurtocht
voor een groep van 16 tot 48 spelers
met minimaal 2 begeleiders

Colofon

De moord op Baron Von Hensing
Een mysterie-speurtocht
voor een grote groep spelers
Versie 1.2

Credits:
Tekst en illustratie:
Johan 'Foob' Wuyckens

Website:
www.foob.be/vreemdetijden
(zoek naar 'vreemde tijden rollenspel' via een zoekmachine, indien deze URL niet langer correct is)

Rechten:
Alle rechten zijn voorbehouden. De volledige inhoud (tekst en illustraties) is eigendom van Johan Wuyckens. Reproduceren van dit boek (inclusief plaatsen op het Internet), of delen ervan, is verboden zonder toestemming van de eigenaar. Als er de minste twijfel bestaat over wat u kan doen met dit boek, contacteer de eigenaar.

U mag dit PDF-bestand afdrukken voor eigen gebruik. U mag de prints verspreiden onder de personen van uw eigen spelersgroep, die zullen deelnemen aan het spel. Het is in alle geval echter ten zeerste verboden de prints met winst te verkopen. Dit boek is 'freeware', dus u mag er zelf ook geen winst uit halen.

Voorwoord

Voorgeschiedenis van dit spel
De moord op Baron Von Hensing werd in 1995 ontwikkeld voor 'Kamiel Bizaar, Landelijke jeugddienst voor creatieve expressie en kunstzinnige vorming, VZW' en werd bij wijze van avondactiviteit gespeeld tijdens meerdere vormingsweekends. Telkens met veel succes.

Kamiel Bizaar, een zotte bende waartoe ikzelf behoorde, samen met o.a. Stand-up-comedian in spé 'Piv Huvluv' en schrijfster in spé Hanneke Paauwe, bestaat ondertussen al lang niet meer, maar uit de overgebleven berg drukwerk, bestemd voor de brandstapel, heb ik gelukkig nog de laatste exemplaren van de boekjes 'Monsters & Magiërs' (M&M) en 'De Moord op Baron Von Hensing' gered.

Toen de enkele tientallen Von Hensing-boekjes uitverkocht waren, bleef de informatie over het boekje echter aanwezig op de Vreemde Tijden-website, met de vermelding dat ik het ooit terug zou beschikbaar maken.

In 2006, in een rustige periode tussen het uitbrengen van de testversie van het spel 'Vreemde Tijden' en de geboorte van mijn tweede telg, heb ik er eindelijk werk van gemaakt, maar ditmaal als gratis download, zoals dat in Vreemde Tijden-traditie hoort.

Veel plezier ermee.
Foob

Ben je een speler van gezelschapsspellen in het algemeen of rollenspellen in het bijzonder, ga dan zeker eens langs op de Vreemde Tidjen website voor hopen gratis downloads:
www.foob.be/vreemdetijden.

Inleiding

Een mysterie-zoektocht is een kruising tussen een speur- of bosspel en een RPG (role playing game) of rollenspel.

In de plaats van dat je, zoals bij een fantasy-RPG, rond tafel gaat zitten en je je alles in gedachten voorstelt, loop je nu écht rond op een terrein om bewijsstukken te verzamelen voor de oplossing van de misdaad.

Ik wens ook onderscheid te maken tussen deze mysterie-speurtocht en het zogenaamde LARP (live action role playing) of actie-rollenspel, waarbij je ook op een terrein rondloopt om allerlei spul te verzamelen. Een actie-rollenspel duurt in regel langer (meerdere dagen, zelfs) en vereist uitgebreid, professioneel voorbereidingswerk van een heel team, met tientallen ingehuurde tegenspelers en met een hele hoop props.

De mysterie-zoektocht is een stuk eenvoudiger (en minder realistisch) van opzet. Met een minimum van twee creatieve begeleiders kun je algauw een groep van 20 à 50 mensen bezighouden voor de beperkte duur van 2 à 4 uur. Nadeel is dan wel dat de deelnemers zelf voor een groot deel voor de sfeer moeten zorgen, terwijl je daar in een actie- rollenspel de ingehuurde figuranten voor hebt, die gestalte geven aan monsters, e.d.m.

Om je een idee te geven van hoe je dit spel uitbouwt, geven we bij wijze van voorbeeld in dit boek de volledig uitgewerkte speurtocht 'de moord op Baron Von Hensing'. Het is aan u om dit eens uit te proberen en om naderhand andere zoektochten te verzinnen.

Leeftijdscategorie: Het spel, zoals het in deze brochure wordt voorgesteld, is voor 18-plussers. Mits vereenvoudiging kan je de leeftijd verlagen.

Verklarende woordenlijst

Figuranten

De figuranten zijn de personages die door de begeleiders gespeeld worden. In dit spel zijn dat De Baron (FIGURANT Z), de vampier (FIGURANT X), die beiden door één begeleider gespeeld worden, en rechercheur Von Pfoedelstrudel (FIGURANT Y), die door de tweede begeleider gespeeld wordt.

Plaatsen

Plaatsen zijn de lokaties die in het spel betrokken worden. Dit kunnen kamers zijn in het gebouw, waar de groep spelers zich bevindt, maar dit kunnen ook plekken op het omliggende terrein zijn.

Objecten

Dit zijn voorwerpen die op de plaatsen liggen en die van belang zijn voor het plot. Niet alle objecten zijn even belangrijk en sommigen zijn zelfs bedoeld om de spelers op een verkeerd spoor te zetten.

We maken onderscheid tussen objecten met blauwe- en objecten met rode stickers. De **blauw gemerkte objecten** zïjn telkens in veelvoud aanwezig (even veel of zetls iets meer als er deelnemende ”families” zijn) en elke familie mag, indien ze zulk een object ontdekt, één ervan meenemen.

Van de **rood gemerkte objecten** is er slechts één aanwezig in het hele spel. Het gaat hier vooral om omvangrijke of dure dingen die moeilijk in veelvouden aan te maken zijn: het brandkoffertje, de cassetterecorder, het boek,... Deze objecten moeten door de families ter plekke onderzocht worden en mogen niet van hun plaats verdwijnen.

Familie

Eén groepje spelers dat samen optrekt en door de begeleider eigenlijk als één entiteit kan aanschouwd worden. Hoe meer deelnemers, hoe groter de families. Het aantal families is 8.

Karaktercfocument

Dit is een vel papier waarop de spelers de specificaties van hun familie kunnen aantreffen en waarop ze een paar dingen zelf moeten invullen voor ze aan het spel beginnen.

Familie-objecten

Het karakterdocument is één van de familie-objecten. Elke afzonderlïjke familie krijgt een grote enveloppe met hierin de karakterdocumenten (1 per familielied) in de specifieke kleur van hun familie en één vel met hierop **de afpraken van het spel**, zodat ze niet kunnen beweren een deel van de, door de begeleiders meegedeelde, afspraken vergeten te zijn. Ook steken er **naamplaatjes** in en een aantal **speldjes**. Op die naamkaartjes vullen ze eveneens de voornaam van hun familielid in en ze spelden dit dan op de borst, zodat de andere families weten hoe ze deze verre “verwanten” moeten aanspreken. Meer uitleg hierover volgt later.

Deel 1

Plot en verloop

A. Hetplot

De eerste stap is het verzinnen van een misdaadplot, zoals je het begin van een detectiveboek zou schrijven. Wat gebeurt er allemaal voordatde spelers ter plekke verschijnen en wat zal er gebeuren terwijl ze aan het speuren zijn? Je kan eventueel eerst het terrein verkennen en de mogelijkheden ervan in je plot verwerken.

De familiereünie

De Baron (FIGURANT Z) is schatrijk en iedereen aast op zijn fortuin. De spelers worden tot aanvewanten van de solitaire Baron gebombardeerd, voor de duur van het spel. Ze werden door hem uilgenodigd op een famileireünie en daarom bevindt iedereen zich in het daarvoor uitgekozen lokaal (PLAATS A), op een eerder afgesproken tijdstip. Hier houdt de Baron een receptie. Er is reeds drank (frisdrank,...) en snacks (chips,...) aanwezig.

De familieleden weten niet waarom de Baron dit eigenlijk doet, maar de Baron heeft er wel degelijk een goede reden voor. Hij wil deze avond iedere aanwezige in één klap vermoorden omdat hij weet hoe ze op zijn geld uit zjn. Hij vindt zijn hele familie een bende nietsnutten en daarom kiest hij voor deze drastische daad. Maar er loopt iets mis, waardoor de Baron zélf het leven verliest. Uiteraard weten de familieleden van niets en wellicht gaan ze elkaar verdenken.

Het verschrikkelijke geheim van de Baron

Von Hensing is een aanhanger van de duistere machten. Hij is reeds een aantal jaren op zoek naar een machtige spreuk waarmee hij vampieren kan oproepen en bevelen. Onlangs heeft hij de spreuk vervolledigd. De spreuk bestaat uit twee delen. **Het eerste deel** staat in een boek dat zich in zijn kamer bevindt. In het boek kan de speler een verwijzing vinden naar een bepaald, **groen kistje**, waarin zich het tweede deel van de spreuk bevindt.

Door middel van deze spreuk wenst Von Hensing een vampier op te roepen, die op de dag dat de hele familie samenkomt, iedereen moet vermoorden. In het boek staat ook vermeld dat, om zulke vampieren op te roepen, een magisch **pentagram** (of vijfpuntihge ster) moet getekend worden. Dit magisch pentagram heeft de Baron met krijt en houtskool getekend voor de familieleden arriveerden, ergens buiten de gebouwen, op een plaats (PLAATS B) die je op het eerste zicht niet kan zien en die je enkel kan ontdekken door een cryptische brief te ontcijferen, die in een van Von Hensing's zakken zit.

Von Hensing roept de vampier op en zegt hem wat te doen: *"Vermoord straks iedereen die zich in het lokaal bevindt, behalve degenen die een magisch teken op hun hand staan hebben. Wacht op mij in de toiletten (PLAATS C) totdat ik je het bevel kom geven en zorg ervoor dat niemand je ziet"*

Von Hensing tekent vervolgens een magisch teken op zijn hand (een pentagram in zwarte viltstift) en toont het aan de vampier. Deze verdwijnt dan naar de toiletten en wordt daar onzichtbaar (zodat de vampier nog niet echt dient te worden gespeeld door een van de twee begeleiders).

Dan is het moment gekomen waarop de volledige familie aankomt. Iedereen is aanwezig in het lokaal. De baron houdt zijn toespraak en verdwijnt even later naar de toiletten. Vanwege de spanning krijgt de baron onderweg spontaan een bloedneus. In de toiletten aangekomen blijkt dat de vampier opstandig is. Hij is ook in het geheel niet onder de indruk van de "magische krachten" van de Baron. De vampier bedreigt de baron. Deze begint in paniek beschermende tekens aan te brengen op een rol toiletpapier.

Hij smijt de, volgens hem, bezwerende rol dan in de richting van de vampier maar deze ondervindt hier hoegenaamd geen hinder van en bïjt de Baron in de hals. Hij zuigt de verlamde Baron leeg en deze sterft. Dan maakt de vampier zich uit de voeten en gaat op het terrein rondzwerven. Uiteraard dient deze scéne niet echt gespeeld te worden door de twee spelleiders want er is toch niemand om ze te aanschouwen.

De tweede begeleider, die al die tijd reeds in PLAATS A aanwezig was, gaat dan "toevallig" even naar het toilet om 10 seconden later opgewonden terug te keren: "De Baron werd vermoord! In de toiletten!".

B. Afspreken voor het spel begint

Voordat de Baron zijn toespraak houdt tot zijn familie maakt deze begeleider eerst een paar opmerkingen. Het gaat om de ahpraken die het spel vlot moeten helpen verlopen.

Algemene informatie
Deze deelt een van de begeleiders aan iedereen mee. Deze informatie staat nogmaals afgedrukt op een vel dat elke familie later zal krijgen in zijn map met FAMILIEOBJECTEN.

1. *"Jullie werden uitgenodigd op een receptie die wordt georganiseerd door Baron Von Hensing. Dit is een rijke vrijgezel bij wie je graag in de gunst staat. Hij heeft jou en je familie uitgenodigd om samen met nog zeven andere, verwante families, wat bij te praten. Sommigen van deze andere families zijn niet al te best bevriend met jouw familie maar je bent toch op de uitnodiging ingegaan omdat je de Baron niet voor het hoofd wil stoten. Je zou immers later graag een graantje meepikken van zijn uitgebreide erfenis."*

2. Zeg dan aan de deelnemers van zich zo snel mogelijk in acht gelïjke groepen verdelen. Elke groep stelt één van de acht aparte takken van de volledige familie voor.

3. Toon dan aan de deelnemers een karakterdocument en leg uit hoe ze dit straks moeten invullen. Dit karakterdocument bevat voor elke familie verschillende informatie die enkel die famile heeft. De ene familie mag de bladen van de andere dus nooit zien. Maak dit ook duidelijk.

Voomaam van het familielid wordt door de speler gekozen, evenals het geslacht en de leeftijd.

Straks moeten de familieleden afspreken wat hun onderlinge relatie is en wordt dit ingevuld bij 'Rol binnen de familie'. Hier vullen de spelers, bijvoorbeeld in: de jonge dochter, de oudste zoon, de kloeke moeder, de strenge vader, de seniele grootvader, de kribbige tante,...

Bij eigenaardigheid vullen de spelers iets in wat hun personage verder karakteriseert en het spel wat meer diepgang moet geven: ik lispel, ik ben hardhorig, ik ben zenuwziek, ik heb een grote bochel, ...

Maak ook duidelijk dat, eenmaal dit document werd ingevuld, ze moeten proberen zich allemaal zo goed mogelijk in de rol van hun zelf ingevulde personage in te leven. De personages mogen een beetje excentriek zijn maar moeten toch nog geloofwaardig overkomen bij de anderen. Indien de afspraak op voorhand is dat karikaturale personages ook mogen dan is dit echter geen probleem. Vele spelers vinden dit immers leuk.

C. Uitleg van het spel

Deel nu ook volgende dingen mee:
1. Dit spei valt en staat met de **fair-play**. Hinder de anderen niet door bewijsmateriaal te verduisteren of vals bewijsmateriaal te plaatsen. Het gaat er uiteindelijk niet om van als winnaar uit dit spel te komen. Hoofdzaak is dat je je amuseert

2. Klevers: Als je een hoopje bewijsstukken vindt met een **blauw klevertje** dan mag je hiervan één exemplaar meenemen. De overblijvende, identieke stukken laat je op die plek liggen voor de andere families. Als je een bewijsstuk vindt met een **rood klevertje** dan moet je dit stuk ter plekke onderzoeken en/of raadplegen en daarna terugleggen op de plaats en in de toestand waarin je het gevonden hebt zodat de andere families dit stuk hier ook kunnen onderzoeken. Dingen die **geen klevertje** hebben horen niet tot het spel. Ze moeten ter plaatse blijven en totaal genegeerd worden.

3. Maximaal **om het half uur** moet je volledige familie bij inspecteur Von Pfoedelstrudel verschijnen (materialiseren of gewoon binnenwandelen).

4. De **families opereren apart**. Jullie moeten zo weinig mogelijk met elkaar optrekken.

5. Je **verlaat het terrein niet** ook al wijzen de onderzoekingen misschien naar onbekende plaatsen buiten het terrein. Telefoneren naar buiten het terrein mag wél, indien het onderzoek tijdens het spel dit verlangt

6. Telkens je het lichaam of de kledlngsstukken van het **lichaam opnleuw wil onderzoeken** moet je eerst bij inspecteur "Johann Von Pfoedelstrudel" langsgaan.

7. Telkens je het lichaam of de kledingsstukken onderzocht hebt steek je alles wat je niet meeneemt of niet mag meenemen **terug in de zakken**, zodat de volgende familie niet alles over de vloer verspreid vindt

8. Zorg voor **notitiemateriaal** (papier en balpen). Je zult het nodig om je bevindingen en ideeën te noteren.

9. Het is niet de bedoeling het onderzoek zo snel mogelijk af te ronden. Ga **langzaam en accuraat** te werk. Uiteindelijk is het de bedoeling van een plausibele uitleg te geven aan de moord: motief van de dader(s), wie of wat de dader is, andere eigenaardigheden van de moordzaak. De snelheid waarmee je tot die bevindingen gekomen bent is van weinig belang. Elke uitleg die plausibel is is goed. Er kunnen meerdere oplossingen zijn van het mysterie. De inspecteur heeft echter zijn eigen idee over de zaak. Als jullie versie hiervan afwijkt is dit niet zo belangrijk.

10. Als Je denkt dat iemand van een **andere familie** de dader is mag je dit aan de inspecteur mededelen.

11. Telkens je bij de inspecteur komt zal hiJ een tipje van de sluier lichten van hoe de moord volgens hem in elkaar zit. Het is leuk als je hier tracht rekening mee te houden. Op het einde is het mogelijk dat iedereen dan min of meer hetzelfde verhaal te vertellen heeft. Jullie kunnen elkaars verhaal ook aanvullen.

12. Het spel **eindigt** ten laatste om .... uur. Vanaf ..... uur verlaat niemand nog het gebouw (tenzij met specifieke toestemming van de spelleiding en wordt er gewacht tot iedereen terug aanwezig is. Iedereen moet ten laatste om .....uur in het gebouw zijn want dan volgt de eindbespreking.

13. Geweld is uit den boze. Indien jullie in een conflictsituatie zitten is jullie enige goede uitweg de vlucht. Jullie mogen geen agressieve acties ondememen tegen eventuele "aanvallers" en indien jullie dit toch willen doen moeten jullie eerst bij de rechercheur langskomen om bïj hem (namaak)wapens te komen halen en meer te weten te komen over hoe

eventuele gevechtssituaties moeten worden opgelost. Dit moet immers gebeuren zonder dat er échte gewonden vallen. Maar let wel, jullie moeten een goede reden hebben om bij de rechercheur wapens te komen halen. Hij deelt ze niet zomaar uit en de voorraad is beperkt.

14. Indien iemand van de leiding ”**stoptijd**” roept mogen de aanwezige spelers niet meer bewegen. Zodra hij ”**speltijd**” roept gaat alles terug verder zoals voorheen.

15. Als je contact maakt met buitenaardse levensvormen, verwittig dan de nabije politiepost. Wees een heer in het verkeer en doe het nooit zonder!

D. Specifieke informatie per familie

De deelnemers hebben zich verdeeld in acht groepjes van min of meer hetzelfde aantal. Elk van deze groepen is één van de familietakken van Von Hensing. De FAMILIE-OBJECTEN worden nu verdeeld en om dit te doen neemt de begeleider elk groep even apart, zonder dat de anderen kunnen horen wat hij tegen hen zegt. De families moeten immers aan een aantal minimum voorwaarden voldoen, om het plot en de rolinleving wat op gang te brengen. Deze informatie wordt dus door de begeleider aan deze families apart meegedeeld.

1. De famllle Swissenhelmer-Aberdiehm: een van deze familieleden moet de rol van een jong kind spelen. De familie weet dat de Baron vaak oppas speelt voor dit kind en dat het regelmatig op vakantie komt op zijn landerijen. Van ”het kind” wordt een foto (OBJECT 12) genomen en deze wordt in de binnenzak van de Baron gestopt, zonder dat de familie hierover bijkomende uitleg krijgt. Reden: zonder dat deze familie dit weet houdt de Baron stiekem van het kind. Hij heeft namelijk zelf geen kinderen en hij heeft daarom steeds een foto van het jongste Swissenheimer-lid op zak. Hij beschouwt dit kind zo een beetje als het zijne. Bij elk lid van deze familietak moet de Baron ook, in zwarte viltstift, een vijfpuntige ster op de hand tekenen met de opmerking: ”Veeg het niet af. Het zal jullie vanavond beschermen tegen mogelijke gebeurtenissen.”

2. De familie Jubeltrubel-Heiterkeit moet een jonge vrouw in het gezelschap hebben (of in elk geval iemand die hiervoor wil doorgaan). De begeleider deelt aan deze speler mee dat zij straks, aan het begin van de receptie, een huwelijksaanzoek moet doen. Zij wil immers met de Baron trouwen om het fortuin van de Baron in haar tak van de familie te krijgen. De andere families moeten getuige zijn van dit huwelijksaanzoek. (de Baron zal geen antwoord geven op dit huwelijksaanzoek en enkel zeggen hier later nog op terug te zullen komen).

3. De familie Lorenzolaria-Von Ueberstahlhelme is deels Italiaans en kan eventueel met een licht Italiaans accent praten. Tijdens de receptie moeten ze tegen de Baron in verdekte termen zeggen dat ze vermoeden dat een bepaalde famile (hiermee de familie Appendickx bedoelend, maar zonder hen bij naam te noemen) zijn gebouwen wil bezitten voor verdachte doeleinden. lets in de stijl van: ”Heer Baaron, Nu gij moete luistere naare ons want wij weete dat er ene bepaalde familie is dat wil uwe oude gebouwe koope voor verdachte doeleinde. Gij niet mogen toegeve Baaron. Gij beter aan ons verkoope. Gij toch niet zoveele plaats noodig hebben en wij eene groote familie zijn.” De andere families moeten dit goed kunnen horen. De Baron zal echter niet verder op hun vraag of opmerking ingaan en zal weer zeggen dat hen daar wel later over zal aanspreken.

4. De familie Durchdouwer-Swiepstick moet tijdens de receptie, luid en duidelijk, vreemde waarschuwingen maken naar de Baron toe. Bijvoorbeeld: ’Wat jij doet is tegen de natuur. We zullen hier in het openbaar niet zeggen wàt u juist doet maar we willen u wel voor de laatste maal verzoeken ermee te stoppen, Zoniet gaat u nog de héle familie in het verderf storten.”

5. De familie Mc Penny-Ströhälme kan eventueel met een Schots of Engels accent praten. Ze moet zich tijdens de receptie ook heel vleierig gedragen tegenover de Baron en zeggen dat ze dat zaakje over het toiletpapier al làng vergeten zijn en dat ze terug op goede voet willen staan met hem.

6. De famille Pforzwbrster-Kurfust moet zich eveneens vleierig gedragen en vragen of "de Baron zijn mening niet zou willen herzien". Uiteraard weten de andere families niet wat de Pforzworsters hiermee bedoelen.

7. De famllie Appendickx-Von Anhengsel moet tijdens de receptie af en toe tegen de Baron de opmerking maken dat ze later op de avond met hem willen praten over een belangrijke transactie. Ze hebben het hier over het feit dat ze de gebouwen willen kopen omdat ze vermoeden dat er kostbare, archeologische vondsten in de kelders liggen, zonder dat de Baron dit weet. Maar dit detail vertellen ze uiteraard niet tegen de Baron of tegen andere families. Zoniet zullen de andere families ook interesse gaan tonen voor deze gebouwen. Ze weten wél dat de familie Langstrüdel eveneens geïnteresseerd is in de landerijen van de Baron en moeten proberen deze familie in een slecht daglicht te plaatsen zodat de Baron nooit aan hen zou verkopen.

8. De familie Langstrüdel-Reinstecher moet tegen de Baron zagerig doen over het verkopen van de landerijen. Ze willen er immers een pretpark op bouwen. Daarnaast moeten ze ingrijpen als het vrouwelijk lid van de familie Jubeltrubel deze avond een huwelijksaanzoek zou doen. De familie Langstrüdel wil immers niet dat dit huwelijk doorgaat en daarom zal ze tegen de Baron opmerkingen maken over het lelijke uiterlijk van de Jubeltrubels en het feit dat die hele familietak zenuwziek is.

Uit deze informatie, die u aan de spelers meedeelt, en ook uit de FAMILIEOBJECTEN die ze zullen toegestopt krijgen, blijkt dat elke familietak iets weet over minstens één andere familietak. Dit zorgt voor onderlinge spanningen tussen de verschillende families en de spelers worden geacht zich daar ook wat naar te gedragen. Dit is immers ook voor een deel een faniasie-rollenspel en rol-inleving is een belangrijk onderdeel daarvan.

Deel 2: Het Spel begint

De receptie

Iedereen heeft nu zijn karakterdocument ingevuld en de begeleider heeft elke familie apart gebrieft. Vanaf nu kan het spel écht beginnen.

De toespraak van Von Hensing

Vanaf nu stapt de begeleider in de rol van de Baron (FIGURANT Z) en verklaart het spel luidop voor begonnen. Hij zegt dat nu iedereen in zijn rol moet kruipen en voor de komende paar uurtjes zijn ware ego moet op non-acfief zetten. Dan begint hij zijn toespraak. Onderstaande toespraak is slechfs een voorbeeld.

"Geachte familieleden. Welkom allen. Ik heet ook mijn vriend Pfudelstrudel welkom (wijst naar FIGURANT X). Ik heb mijn volledige familie, zoals u ziet, uitgenodigd. Dat vindt u wellicht een vreemde zaak, vermits u weet dat de meesten onder jullie niet zo goed met mij overweg kunnen, en omgekeerd. Welnu, deze familiereunie is een poging om deze geschillen bij te leggen. Ik hoop dat jullie van deze gelegenheid gebruik maken om ook onderling te verbroederen want ik ben jullie geruzie beu. U kunt gerust wat drank en snacks nuttigen en straks wacht er jullie ook een grote verrassing. Tot zo ver mijn toespraak. Veel plezier verder, deze avond. Ik sta nu volledig ter uwer beschikking. Dus indien u me vragen te stellen hebt, kan dat."

Eenmaal FIGURANT Z het gevoel heeft dat de families min of meer alles gezegd hebben wat ze moeten zeggen (hooguit na 15 minuten) deelt hij mee dat hij even naar het toilet moet. Hij gaat dus naar PLAATS C waar hij zogezegd door de vampier vermoord wordt).

Nu heeft FIGURANT Z de gelegenheid om het toilet in gereedheid te brengen voor de ontdekking van zijn lichaam, vijf minuten later. Hij brengt wat namaakbloed aan op zijn bovenlip (de bloedneus) en twee rode punten in zijn hals en werpt de toiletrol en de vuilnisbak in een hoek. Zie ook 'de Objecten in plaats C' voor meer details.

De toespraak van Pfoedelstrudel

Een vijftal minuutjes nadat FIGURANT Z verdwenen is (en ondertussen het toilet heeft in orde gebracht) gaat FIGURANT X "toevallig" ook naar het toilet en treft er het lijk aan. Hij loopt onmiddellijk terug (hij mag niet te lang wegblijven want anders wordt hij zelf nog verdacht van de moord) om de moord aan de aanwezigen te melden.

De tweede begeleider (FIGURANT X) neemt dan (eventueel) iedereen even mee naar de toiletten (PLAATS C) om ze een blik te gunnen op de neerliggende Baron. Maar hij laat ze nog niet bij het lijk komen. Eerst houdt hij een toespraak. Ondershande tekst is een voorbeeld.

"Geachte aanwezigen. Mag ik mij voorstellen. Ik ben een goede vriend van Von Hensing en misschien wel de enige echte vriend die hij had. Mijn naam is Johann Pfoedelstrudel maar wat u nog niet weet, is dat ik van de kriminalpolozei ben. Ik verdenk op dit moment iedereen van jullie van het plegen van de moord. Misschien zag u kans het zeif te doen. Maar dat denk ik niet want ikzag niet veel personen deze ruimte verlaten. Ikzelfben ook niet de moordenaar want ik ben hooguit vijf seconden weg geweest. Dus verdenk ik een van de aanwezige families van het inhuren van een moordenaar en die heeft daamet, in de toiletten, de heer Von Hensing vermoord. Maar vermits wij ons in een verlaten streek bevinden en wij niet snel hulp kunnen verwacbten van de wet,stel ik voor det we dit onderzoek zelf voeren, onder mijn deskundige leiding.

Telkens gaan nu twee families met mij mee naar de plaats van de moord en twee leden van elke ven dte twee families mogen het lichaam onderzoeken gedurende maximaal 3 minuten. Indien zij bewijsmateriaal vinden mogen zij niet meer den drie verschillende objecten meenemen. Daarna moeten de families die het lichaam onderzochten, aan de hand van de door hen gevonden stukken, op het terrein op zoek gaan naar nog meer bewijsmateriaal. Maar let op, want ik vermoed det de dader nog steeds op het terrein rondloopt.

Indien jullie op een dood spoor zitten, keer dan terug naar mij en niet rechtstreeks naar het lijk en dan geef ik misschien toestemming om het lijk opnieuw te onderzoeken. Maar ik geef tevens een korte opdracht waarin jullie moeten bewijzen intelligent genoeg te zijn om het onderzoek verder uit te voeren. Ik verwacbt elke familie apart maxlmaal om het half uur terug hier, opdat ze verslag kunnen uitbrengen en opdat ik hun onderzoekingen misschien wat kan bijsturen. Hou dus uw horloges in het oog. Bovendien kunnen jullie tijdens dat bezoek aan mij meedelen welke personen of welke families jullie zelf verdenken. Dan zal ik die verdachte families ondervragen zodra die bij mij komen opdagen. Is daf allemaal duidelijk? Dan mogen nu de eerste twee families meekomen."

Het onderzoek van het lijk

Daarna neemt FIGURANT X telkens twee leden van twee verschillende familietakken mee en deze vier spelers mogen heel even het lichaam onderzoeken (de andere familieleden mogen eventueel ook mee maar mogen enkel vanop afstand toekijken, dit om te voorkomen dat er te veel volk in één keer in het toilet aanwezig is). De vier onderzoekers krijgen (samen) maximaal 3 minuten om het lichaam te inspecteren en mogen al diens zakken leeg maken. Ze mogen evenwel niet de Baron ontkleden omdat ze hier hoedanook geen tijd voor hebben.

De rechercheur onderbreekt de onderzoekende familieleden na de drie minuten en stuurt deze families op wandel. Zij moeten nu, aan de hand van de door hen vergaarde bewijsstukken, speurwerk verrichten op het terrein. De begeleider drukt er nogmaals op dat elke familie dit apart doet en dat de families niet samen mogen optrekken. Ze mogen elkaar wel ontmoeten maar niet langer dan een paar minuten in elkaars buurt vertoeven (bijvoorbeeld als ze toevallig dezelfde plaats onderzoeken).

Daarna is het de beurt aan de volgende vier onderzoekers, tot uiteindelijk iedere familie aan de beurt geweest is en iedereen op het terrein rondloopt

Als alle families vertrokken zijn

Zodra de laatste groep de deur uit is hebben de twee begeleiders de tijd om alles in orde te brengen voor de rest van het spel. Het moeilijkste deel is voor hen al achter de rug.

Nu iedereen weg is maken de twee begeleiders van deze "rustperiode" gebruik om in hun nieuwe rol te kruipen. Vermits de Baron dood is hoeft deze verder niet meer te worden gespeeld door de eerste begeleider. Dat zou immers te vervelend zijn. Hij kruipt nu in de huid van de vampier (FIGURANT Y) en gaat op het terrein rondlopen om de families de stuipen op het lijf te jagen.

Maar vooreerst tekenen de begeleiders, op de plaats waar het lichaam lag, in wit krijt het silhouet van het slachtoffer en in de buurt ervan leggen ze het vestje en de broek van de Baron, zodat de spelers hier ten allen fijde kunnen terugkeren om de zakken nogmaals te onderzoeken.

Variant: indien het toilet nog gebruikt moet worden door andere personen in het gebouw, maak het dan terug toonbaar. Verwijder alle bewijsmateriaal en rommel en breng deze over naar PLAATS A. Leg het vestje hier ergens zodat de spelers er gemakkelijk bij kunnen en

maak aan hen duidelijk dat het toilet niet meer bij het spel behoort.

Op de deur van het toilet (of bij het vestje in in PLAATS A) hang je OBJECT L1, waarop de rechercheur meedeelt dat het lichaam verwijderd werd maar dat de kledingsstukken er nog liggen (of op PLAATS A) voor verder onderzoek door de families.

Daarna richt FIGURANT X PLAATS A verder in als zijn kantoor. Hier ontvangt hij de families, die van tijd tot tijd verslag komen uitbrengen.

Als een familie langs komt

Maximaal om het half uur worden de aparte families geacht langs te komen bij de rechercheur. Ze moeten dit ookuit eigen beweging doen indien ze het vesfje nogmaals willen onderzoeken. De rechercheur, een nauwgezet man, gaat nu volgende vragen af.

1. Vertel mij hoe ver jullie onderzoek staat?

2. Hebben jullie al enig idee over dader en motief?

3. Welke voorwerpen hebben jullie al gevonden of wat hebben jullie al gezien?

Daarna mag de rechercheur een kleine tip van de sluier lichten van hoe hij denkt dat de vork in de steel zit. Bvb, *"dit papiertje verwijst misschien naar de nummering van een plaats op het terrein."* of *"Heb je nog geen blauwe sleutel gevonden? Volgens sommige andere families is dat nogal belangrijk."* of *"Heb je al eens in prullenmanden en vuilnisbakken gekeken? Ik heb ondervondendat je daar vaak waardevol material kan vinden"* of *"Dat nummer op die sleutel verwijst misschien naar een nummer van een kamer."*

Indien ze **wapens** vragen moeten ze de reden opgeven en als deze reden goed genoeg is mogen ze een wapen kiezen (zo lang de voorraad strekt. De beste reden is: "We werden bedreigd of aangevallen door een vreemde man (de vampier) en we voelen ons niet meer veilig".

Daama verduidelijkt de FIGURANT X de spelregels voor het gebruik van wapens mee.

Spelregels voor het gebruik van wapens: Ze zijn zeer eenvoudig vermits de vampier toch niet kan gekwetst worden door wapens. FIGURANT X deelt aan de familie mee dat degene die schiet gewoon PANG! moet roepen terwijl hij/zij met het wapen in de richting van de vampier wijst. Het is ook ALTIJD raak! (Maar helaas voor de spelers zal de vampier blijven naderen).

De vampier: De rechercheur moet, indien dit ter sprake komt, aanvankelijk ongelovig reageren (het hangt er ook een beetje van af hoe de familie dit ter sprake brengt) maar dan geeft hij toe ooit een gesprek gehad te hebben met Von Hensing waarin die het had over vreemde wezens, demonen genaamd, en dat deze wezens iemand kunnen doden of tot slaaf maken door een eenvoudige aanraking van de hand.

Indien ze het lichaam (m.a.w. de kleding ervan) nogmaals willen onderzoeken, moet de familie een raadseltje oplossen of een korte opdracht vervullen. Dit kan gaan van een klein gedachtenspelletje tot het verzinnen van een leuk verhaaltje met drie willekeurige, door de rechercheur opgegeven woorden, bvb: deur, neusvleugels en luchtventiel. Of misschien moeten ze een reden vinden waarom kamelen twee, en dromedarissen maar één bult hebben, of iets dergelijks. Ze krijgen hiervoor vijf minuten en daarna mogen ze het lichaam opnieuw onderzoeken, tenzij de oplossing van hun raadseltje of het verhaltje écht van weinig creativiteit getuigt. In dat geval moeten ze opnieuw proberen.

Deze raadseltjes zijn van belang indien de begeleider merkt dat het onderzoek te snel vordert en er gevaar bestaat dat

sommige families na korte tijd reeds niets meer te doen hebben. Vordert het onderzoek echter langzaam dan kunnen de raadseltjes achterwege gelaten worden.

Wat doet de vampier?

latex monstermasker kopen of huren of met schmink te werk gaan. Je kan, indien het idee van een vampier je niet aanstaat, deze figuur vervangen door een ander monster (wij hadden zelf een zombiemasker geleend van een aktie-rollenspelvereniging).

De vampier loopt nooitl Om gevaarlijk situaties (verstuikte enkels, valpartijen,...) te voorkomen doet hij géén snelle achtervolgingen! Hij nadert zijn slachtoffers onverwacht (vanuit een schuilplaats vlakbij) of komt rustig aanwandelen. Hij mag ook geen spelers in het nauw drijven waardoor ze misschien paniekerig gaan reageren, tenzij op voorhand duidelijk is dat het hier om al wat oudere deelnemers gaat die alles wat beter kunnen relativeren en die wéten dat ze, bvb., best niet van een hoge trap naar beneden springen of door een nauwe openingen kruipen, om te ontkomen.

De vampier gaat nlet blnnen in de gebouwen en dwaalt rond in de buurt van PLAATS B, waar het magisch pentagram is. Hij mag zich overal verdoken opstellen en onverwacht tevoorschijn komen en iemand **aanraken**. Zodra dit gebeurt roept hij 'stoptijd' en legt hij uit wat er gebeurd is: *"De persoon die ik nu heb aangeraakt is een deel van zijn/haar levenskracht kwijt. Als ik hem/haar een tweede maal aanraak zal hij/zij sterven".* Daama bindt de vampier zijn slachtoffer een reep stof om, zodat hij later kan zien dat deze persoon reeds door hem werd aangeraakt. Het is niet de bedoeling deze persoon voortaan te viseren om hem dood te krijgen. Het is immers niet leuk voor de deelnemers als hun personage overlijdt

Variant: Indien de vampier een doosje schmink of een paar extra maskers meedraagt kan hij in de plaats zeggen: *"De persoon die ik nu heb aangeraakt is onder mijn invloed. Jullie merken dat jullie familielid zijn/haar ogen dof worden en dat de gelaatskleur verandert (gebruik schmink of masker). Zodra ik terug 'speltijd' roep moeten jullie gaan vluchten want de angst is jullie om het hart geslagen. Maar jullie famililid blijft bij mij! 'Speltijd!'"*

Eigenlijk heeft de vampier nu een vampier van de **tweede generatie** gemaakt. Zodra de andere familieleden weg zijn deelt hij aan de speler mee wat een nieuwe vampier mag en niet mag, zoals zonet beschreven werd (geen gevaarlijke achtervolgingen, en zo) en wat zijn/haar krachten zijn. Voortaan heeft hij/zij de kracht om, bij aanraking, de helft van iemands levenskracht te verwijderen en is hij onkwetsbaar voor "kogels" of andere wapens (behalve voor de magische bol, zie volgende punt. Deze vampier van de tweede generatie bezit evenwel niet de kracht om vampieren bij te maken. Alleen de hoofdvampier kan dat. De vampieren van tweede generatie blijven altijd binnen een **straal van 20 meter** van de hoofdvampier.

Nog enkele opmerkingen: De hoofdvampier moet ervoor zorgen dat hij zich langzaamaan manifesteert. In het begin laat hij wat glimpen zien van zichzelf. Daarna moet hïj steeds vaker gesignaleerd worden en pas tegen het einde begint hij echt "gevaarlijk" te worden en mensen te "bijten". Dit is om te voorkomen dat er deelnemers zijn die te vroeg vampier worden of buiten het spel geraken omdat ze twee maal de helft van hun levenskracht verloren.

Het is ook aan te raden dat de hoofdvampier maar een beperkt aantal vampieren bijmaakt.

Spelers die "overlijden" komen gewoon terug tot leven met een andere naam of ze krijgen de rol van hulp van de rechercheur.

Bescherming tegen vampieren (de bollen)

In de doos met wapens, die de rechercheur in de kast van Von Hensing vond, zitten, naast gewone wapens (OBJECTEN 13), ook wat vreemde bolletjes (met zilverpapier omwikkelde tennisballen, OBJECTEN 14). Het enige wat de vampier op de vlucht kan drijven (maar niet kwetsen) is een magische bol. Indien hij hierdoor geraakt wordt moet hij naar zijn pentagram toe (op PLAATS B) (hij mag onderweg geen andere dingen doen). Zodra hij daar geweest is is de betovering over en is hij terug vrij om rond te lopen op het terrein.

Er zijn tussen de acht en de zestien bollen (1 à maximaal 2 per familie). Indien een familie, in plaats van een gewoon wapen een bol kiest, deelt de rechercheur het volgende mee: *"Ik weet niet wàt het is maar volgens Von Hensing was dit een speciaal ding. Maar het gaat wel maar één keer mee, heeft hij me verteld. En vraag me niet wat het doet, want ik weet het niet. Je mag er 1 (of maximaal 2) nemen als je wil, maar niet meer."*

Om de vampier te doden

Alle vampieren moeten, ongeveer een half uur voor het spel volledig eindigt, in de buurt van het pentagram blijven zodat, als de spelers ter plaatse de spreuk uitspreken (zie volgend punt), de vampier dit kan zien of horen en hij onmiddelijk naar het pentagram kan gaan.

De manier om de vampier te doden met de spreuk wordt min of meer beschreven op pagina 12 van het boek (OBJECT 1) dat op PLAATS D te vinden is. De enige manier is, van met tenminste een dozijn personen bij het pentagram te gaan staan en dan de volledige spreuk met zijn allen 3 maal uit te spreken. De vampier (en zijn vampieren van de 2e generatie) worden dan gedwongen van naar het pentagram te wandelen. De hoofdvampier probeert theatraal om aan deze kracht te weerstaan maar hij kan het niet Hij gaat in het midden van het pentagram staan en maakt ondertussen nog wat angstaanjagende geluiden. Maar dan valt hij dood ter aarde. De vampieren 2e generatie krijgen van de andere begeleider de mededeling dat ze zich terug normaal voelen. Het gevaar is geweken! De begeleider verklaart het spel voor gesloten en de nabespreking kan beginnen (eventueel ter plekke).

Maar opgelet! De spreuk werkt alleen als de vampier de volledige spreuk hoort. Deze bestaat uit het eerste deel (in het boek OBJECT 1) gevolgd door het tweede deel (het perkament: OBJECT 3 in het groene kistje). De vampier moet dus een spreuk horen die zowel begint als eindigt met 'KOLOKI'. Zoniet zal de vampier gewoon tevoorschijn komen en luidop zeggen: *"Jullie hebben de spreuk niet volledig uitgesproken. Jullie zijn nu onder mijn invloed en vanaf heden zijn jullie allen vampieren. Jullie blijven hier nu stokstijf staan voor de duur van 1 minuut."* En lachend verdwijnt hij om het hoekje, waar de begeleider zijn vampierenvermomming afwerpt en dan terugkomt om het spel gesloten te verklaren. De nabespreking kan beginnen.

Deel 3 : Voorbereiden van het materiaal

A. Familieobjecten

Neem acht grote enveloppes en schrijf hierop de namen van de acht families. Elke alzonderlijke familie krijgt zo een enveloppe, met hierin de zogenaamde 'familieobjecten': blad met afspraken, karakterdocumenten, naamkaartjes.

Blad met afspraken

Fotocopieer het in dit boek afgedrukte blad met afspraken en steek in elke enveloppe minstens één zulk blad.

Karakterdocumenten en naamkaartjes

Fotocopieer de in dit boek afgedrukte, blanco karakterdocumenten van de families op verschillend gekleurde papieren of karton. Versnijd de documenten op de stippelijntjes en steek ze in de enveloppes. Hetzelfde geldt voor de naamkaartjes. Steek er een aantal kleine veiligheidsspelden bij. Elk familielid moet één karakterdocument, één naamkaartje en één speldje krijgen.

B. Alle objecten tijdens het spel

Indien het een object betreft, waarvan vanwege omstandigheden slechts één exemplaar voor handen is, breng je er een rood klevertje op aan. Voortaan worden zulke objecten in de komende tekst **vet** aangeduid. Indien het een object betreft dat je gemakkelijk meerdere malen kan maken, breng er dan een blauw kleverlje op aan en vermenigvuldig het minimaal acht maal. Zulke objecten worden voortaan ***vet én cursief*** aangeduid.

C. Objecten op plaats A

Hier is niets bijzonders te vinden. Dit is de ruimte waar de familie toekomt. De spelleiding heeft wat drank, drinkbekertjes en snacks voorzien.

D. Objecten op plaats B

OBJECT 5: Hier brengt de spelleiding een grote, vijfpuntige ster in krijt (en/of eventueel houtskool) aan. Dit is de plaats waar de vampier vaak vertoeft.

E. Objecten in de zakken van Von Hensing op Plaats C

OBJECT 6: Een afgescheurd en verkreukeld papiertje, dat een geheugensteuntje was voor de vergeetachtige Baron, met hierop een kryptische omschrijving die de weg naar het magisch pentagram (PLAATS B) verraadt. Deze kryptische omschrïjving moet je zelf verzinnen. Op het terrein dat wij ter beschikking hadden stond een trap aan de achterkant van het hoofdgebouw. Voor die trap stonden vijf lampen op palen, waarvan drie links van de trap en twee rechts ervan. De lampen verlichtten een paadje dat naar de zijkant van een ander, egaal grijs gebouw leidde en daar hadden wij PLAATS B gekozen voor het pentagram. De kryptische omschrijving luidde als volgt: *Daar waar gij opwaarts stijgt, aan de achterzijde van dat groot blok, volgt gij den weg der drie sterren op staken tot aan het egaal grijs.*

OBJECT 7: Het teken op Von Hensing's hand. Dit is idenfiek aan het teken dat op de handen van de familie Swissenheimer staat. Het is een vijfpuntige ster, een verkleinde versie van de ster op PLAATS B.

OBJECT 9: De bloedneus van Von Hensing. Deze werd nagebootst met een rode waterstift.

OBJECT 10: Met dezelfde waterstift worden twee rode punten in de nek getekend (vampierenbeet).

OBJECT 11: De Baron houdt een propje (ongebruikt toiletpapier in zijn stijf toegeklemde vuist. Het is nog net zichtbaar. Dit is gewoon wat toiletpapier dat in zijn hand achterbleef toen hij het beschermende teken op de rol schreef.

OBJECT 12: dit is de foto die je maakt met de instantcamera, van het jongste lid van de familie Swissenheimer. Op de achterzijde schrijf je "Meine beliebte'. Sommige families zullen bij het ontdekken van deze foto vermoeden dat de Baron een pedofiel is. De waarheid is gelukkig een stuk onschuldiger.

OBJECT 15: Een memobriefje met hierop het krabbeltje: 'Audio-K7, KANT A: BLAUW' (Dit memobriefje verwijst naar de audiocassette die in de blauwe kist zit). Dit is uiteraard aan te passen als er geen cassette, maar een andere audiodrager gebruikt werd.

OBJECT 16: Een ander memobriefje met hierop: *'Voor RIFF: WENTELTEEFJE, tussen 20 en 21 uur'* en een telefoonnummer. Het telefoonnummer is dat van één van de begeleiders, of nog beter van iemand anders die hiervoor zijn medewerking wil verlenen. Indien iemand dan naar dit telefoonnummer belt en het codewoord *'Wentelteefjes'* zei, was de afspraak dat die persoon zich dan zou voordoen als een ruwe drughandelaar die handelt in 'RIFF'-pillen en die weet dat RIFF een zwaar oppeppend middel is, waardoor je geesteskracht verhoogt. Indien het codewoord NIET gezegd wordt zou de "handelaar" dan éénmaal de vraag stellen: *"Heb jij niets speciaals te zeggen?".* Indien de speler dan het codewoord nog steeds niet zegt verbreekt de drugsdealer de verbinding. Zonder het codewoord kom je als speler dus niet te weten dat dit een handelaar in RIFF is en kom je ook niet te weten wàt RIFF is.

OBJECT 17: Een doosje of kokertje met pilletjes (allemaal Smarties met dezelfde kleur). Op het kokertje staat het woord RIFF geschreven. Dit zijn de drugs die Von Hensing gebruikte om de vampier op te roepen. Indien iemand zo een pilletje eet, deelt de begeleider mee dat deze persoon zich heel vreemd voelt en plots een verscherpte waameming heeft.

OBJECT 18: Een blauwe sleutel (in blauw karton, bijvoorbeeld), met het opschrift *'dit stelt een echte sleutel voor, met een blauwe plastichuls eromheen'*. Deze sleutel moeten de spelers bij zich hebben indien zij het blauwe kistje op PLAATS D willen kunnen openen.

OBJECT 19: Een groene sleutel (in groen karton) met het opschrift *'dit stelt een echte sleutel voor, met een groene plastichuls eromheen'.* Deze sleutel moeten de spelers bij zich hebben om de groene kist op PLAATS D te kunnen openen.

OBJECT 20: Een oranje sleutel (in oranje karton) met het opschrift *'dit stelt een echte sleutel voor, met een oranje plastichuls eromheen'.* Deze sleutel moeten de spelers bij zich hebben willen ze de oranje kist op PLAATS D kunnen openen.

OBJECT 21 : Een voddenpop, doorboord met twee grote naalden. Von Hensing hield zich ook bezig met voodoo. De pop stelt iemand voor die hij hartsgrondelijk haatte.

OBJECT 22: Het nummer 666 staat op Von Hensing's andere hand geschreven (in zwarte balpen of viltstift). Dit verwijst eveneens naar zijn duistere praktijken. De begeleider vertelt erbij dat dit teken eigenlijk een tatouage is.

OBJECT 23: Een ongebruikt condoom (of eventueel een "gebruikt" condoom dat voor de gelegenheid gevuld is met "water en melk").

OBJECT 24: Een doosje lucifers. Eén lucifer is opgebrand en steekt er omgekeerd in. Op het doosje staat geschreven: *'Daar waar de aarde neerwaarts daalt'.* Dit is een kryptische omschrijving die de lokatie van PLAATS E verraadt (achteraan het domein was er immers een weg naar beneden en hier hadden wij PLAATS E ingericht). Indien PLAATS E in uw geval niet in een dal ligt zal uw kryptische omschrijving uiteraard anders zijn.

OBJECT 25: Een papiertje met hierop de afkortingen: *GEH 200, AARD 2KG, PEP 1 MAAL.* Dit is gewoon een boodschappenlijstje in de typisch ontoegenkalijke stijl van de Baron. Het belekent: Gehakt 200 gram, Aardappelen 2 KG en Peper 1 doosje.

OBJECT 39: Een kartonnen sleutel met een nummer. Dit verwijst naar de slaapkamer van een van de begeleiders (met hetzelfde deurnummer), die als PLAATS D werd ingericht. Object 39 moet gemakkelijk te vinden zijn.

ANDERE OBJECTEN: Je kan dit lijstje eventueel nog aanvullen met een paar extra, nietszeggende dingen die van geen of heel weinig belang zijn.

F. Andere Objecten op Plaats C

OBJECT 8: Een toiletrol met hierop een identiek teken als op OBJECT 7. De rol ligt in een hoek

OBJECT 26: Een omgevallen vuilnisbak. Op die vuilnisbak werden eveneens wat bloedsporen aangebracht. Het deksel ligt in de andere hoek. In de vuilnisbak ligt, naast wat andere snippers, OBJECT 27, nog net zichtbaar voor wie de moeite neemt eens in de vuilnisbak te kijken.

OBJECT 27: Dit ligt in Object 26. Het is het onderste stuk van een brief, dat niet gedateerd is en waarop alleen nog de laatste zin te lezen is: *'Daarom heb ik besloten deze familie van geldwolven te onterven. Zulk een laag bij de gronds, buitenlands volk, dat meer belang stelt in geld dan in mensen verdient mijn rijkdommen niet. Ondertekend: Baron Von Hensing* + Handtekening: (plaats hieronder de handtekening van Von Hensing). Helemaal onderaan staan nog de woorden: *De notaris.* De handtekening van die notaris staat er echter niet op. Het papier werd dus (nog) niet officieel gemaakt. Deze brief werd door Von Hensing opgesteld om de familie McPenny te onterven, maar hij is er nooit mee naar de notaris geweest omdat hij dan het lumineuze idee kreeg iedereen gewoon te vermoorden. Uit de brief blijkt tevens een xenofobe houding, die de Baron er blijkbaar op nahield.

G. Objecten op plaats D

Plaats D is een slaapkamer van iemand van de spelleiding.

OBJECT 1: Het belangrijkste object uit het hele spel! Het is een boek waarin gewag gemaakt wordt van magie en magische rituelen. Hiervoor hadden we gewoon een Engelstalig leesboek gepakt. Over de voorkaft kleefden we (met rubbercement) een nieuwe omslag (fotocopieer eventueel de omslag die je in dit boek aantreft naar de juiste grootte en kleef deze over de echte omslag. Verander tevens de rug van het boek). Op pagina 12 kleefden we een Engelstalige tekst (die eveneens in dit boek staat en die je ook kan fotocopiëren). Het boek plaatsten we vervolgens tussen een aantal andere boeken op de tafel (of op een boekenrek, indien aanwezig), zodat het niet onmiddelijk opviel.

Het is aangeraden de Engelstalige tekst te vervangen door een Nederlandstalige indien de spelers jong zijn, of van zeker en vast een Engels woordenboek in de buurt te leggen, ook indien het oudere spelers betreft.

De tekst verklaart hoe je demonen kan oproepen en vernietigen en verklapt de eerste helft van de spreuk om de vampier te doden. Het laatste woordje van dit stuk *'Cthulhu'* is tevens het eerste woordje dat op het vel papier staat, dat in de oranje doos te vinden is. Dit moet duidelijk maken hoe de twee stukken op elkaar aansluiten.

OBJECT 2: een groen kistje. Dit is een sigarenkist of schoendoos die groen geverfd is, of die een groen merkteken kreeg. Op het kistje kleeft een papiertje waarop staat: *'Dit kistje steft een metalen brandkoffertje voor. We doen beroep op uw fair play en vragen u dit kistje niet te openen (ook niet heel even) indien u de groene sleutel niet in uw bezit heeft'.*

OBJECT 3: dit is het tweede deel van de vemietigingsspreuk. Dit "oude perkament" steekt in OBJECT 2. De spreuk staat eveneens in dit boek en je kan hem gewoon fotocopieren op bruin papier. De randen kan je naderhand een beetje verschroeien, om ze het uiterlijk van een oud perkament te geven. Let op dat je dit niet doet in de buurt van brandbare dingen.

OBJECT 4: een blauw kistje. Dit kistje lijkt op het groene exemplaar. Alleen is dit kistje blauwgeverfd en heb je er een blauwe sleutel voor nodig.

OBJECT 28: Een audiocassette die in OBJECT 4 steekt. Op kant A staan de opnames van een aantal gesprekken. Dit zijn opnames die Von Hensing maakte om zijn gesprekspartners later eventueel in discrediet te kunnen brengen. Spijtig genoeg voor hem vergeet Von Hensing altijd op tijd de cassette af te zetten, waardoor er ook een hele hoop dingen op staan die hemzelf in problemen kunnen brengen, indien ze in de verkeerde handen vallen.

Het eerste gesprek is er een met een lid van de familie **Mc Penny.** Ze maken ruzie over de prijs van een levering toiletpapier en het gaat ongeveer als volgt:

V.H.: Ben je gek **Mc Penny**! Dat is toch een goede prijs? Waar heb je het toch over?
Mc P.: No, heer Baron. You heeft ons beloofd een levering van six toiletrollen voor de prijs van five.
V.H.: Wel? Dat heb ik toch gedaan?
Mc P.: No, heer Baron. You did not!. You are een oplichter, want op the factuur dat wij naderhand kregen moesten wij five rollen betalen voor de price of six!
V.H.: U beweert dus dat ik een oplichter ben?
Mc P.: Yes Baron. En that zal u nog zuur opbreken.

Vlak erna begint een tweede gesprek met zijn notaris.
V.H.: Wat? Zegt, u dat nog eens, meneer Johnson? U heeft een klein miljoen verduisterd uit de kassa en nu u bang bent dat men er achter gaat komen, komt u tot de spijtige vaststelling dat u alles reeds hebt opgebrast waardoor u het dus niet meer onopgemerkt kan terugleggen? Heb ik het zo correct samengevat?
Johnson: Helaas, ja. Ach, heer Baron. Ik ben al zo lang in uw dienst als notaris. Ik weet dat u een vermogend man bent Kunt u mij helpen?
V.H.: Ja, maar voor wat hoort wat.
J.: Alles! Zegt u het maar.
V.H.: Wat kan ik doen om mijn hele familie te onterven? Iedereen!
J.: U heeft geen eigen kinderen. Zet gewoon in uw testament dat u alles aan een liefdadigheidsdoel schenkt.
V.H.: Neen, dat wil ik ook niet. Ik heb met die doelen geen uitstaans. Alles moet naar één familietak gaan. Schept dat geen problemen?
J.: Ik denk het niet. En als dat wel zo mocht zijn, zorg ik er wel voor.
V.H.: Ik wil dat alles naar het jongste lid van defamilie Swissenheimer gaat. En al de anderen krijgen niks!
J.: Wie zijn die anderen dan wel?
V.H.: Och, die familie **Pforzwörzter**, bijvoorbeeld. Die doen't nu al in hun broek omdat ze denken dat ik hen ga onterven. Dus, waarom doe ik het niet meteen? Hun gevlei en hun suikerzoete opmerkingen komenme de strot uit. En de **Jubel-**

trubels met hun truttige dochter. Ze willen haar altijd aan mij uithuwelijken maar ik moet dat mens niet hebben. Ik zou haar nog liever een kogel door het hoofd jagen. Of de familie **Durchdouwer**. Die weten te veel over mijn geheime bezigheden. Eigenlijk véél te veel. En de gierige **Mc Penny**'s ook. En de **Lorenzolaria**'s en de **Langstrüdels**, die willen mijn domein alleen maar om er een pretpark van te maken. Die krijgen ook niks. En wat de **Appendickxen** willen, dat weet ik ook niet. Die willen mijn landerijen ook, of toch in elk geval de gebouwen, maar ze willen niet zeggen waarom. Volgens mij denken ze dat er een oliebron onder de grond ligt of zo. Wel, ze zullen ook niks krijgen. Niks! Niemendal! Nada! Nothing!
J.: Behalve het jongste lid van de **Swissenheimers**, dus. Die krijgt alles?
V.H.: Ja!
J.: Daar kan voor gezorgd worden.
V.H.: Hoe lang gaat dat duren?
J.: Ik weet het nog niet
V.H.: Niet te lang hoop ik, want anders gebruik ik drastischer maatregelen, hoor. Ik ken genoeg kneepjes om mijn zin te krijgen.

Dit beëindigt het tweede en laatste gesprek op deze cassette. Achter dit tweede gesprek volgt onmiddelijk de volgende mededeling: Dit is **een boodschap van de spelleiding**. Gelieve deze cassette terug te draaien naar het begin en ze terug te steken in het blauwe kistje. Dank U.

Als je **geen cassettenspeler** hebt, kan je dit object uiteraard vervangen door een dictafoon of een zelfgemaakte audio-CD. Vergeet dan echter niet de tekst van het object dat naar de cassette verwijst, aan te passen. Als je een dictafoon gebruikt, en het is een ingewikkeld model, is het ook geen slecht idee van de handleiding erbij te leggen.

OBJECT 29: een kistje, bijna identiek aan het groene kistje (OBJECT 2). Alleen is dit kistje oranje en heb je er een oranje sleutel voor nodig.

OBJECT 30: Een bijna lege prullenmand (met een rood stickertje) met hierin een verkreukeld notietieblaadje (OBJECT 31).

0BJECT 31: Een stuk uit een dagboek. Dit vel papier bevindt zich in OBJECT 30. Het papiertje is gedateerd op gisteren en verder staat erop geschreven: *'Volgens de passage op pagina 12 in het boek van Herr Procktor is het enige wat helpt het gebruik van bepaalde tekens. Dit zou helpen om het te controleren. Toch zal het gevaarlijk zijn als ik het morgen naar hier haal. Maar als het me lukt zal ik verlost zijn van iedereen die me ooit hinderde. Ik moet echter wel zorgen dat de Swissenheimers niets overkomt. Beneden (*) zal ik een vuur maken. Met een mengsel ven houtskool en krijt teken ik, zoals aangeduid in het boek, een pentagram op de plaats waar de lichten (*) de weg naar het grijze gebouw (*) verlichten. En dan is het zover!'* Dit vel staat in dit boek afgedrukt. Je kan het gewoon afprinten.
(*)= uiteraard zijn deze plaatsbeschrijvingen aan te passen aan de lokatie die bij uw spel in gebruik is.

OBJECT 32: Een cassetterecorder. Deze staat gewoon op tafel.

OBJECT 33: Een brief van de famile Langstrüdel. Hij is gedateerd op een willekeurige datum, ongeveer een maand geleden. Deze brief staat in dit boek afgedrukt en je kan hem gewoon afprinten voor gebruik. Hij steekt in het oranje kistje (OBJECT 29).

OBJECT34: Een brief van een lid van de familie Jubeltrubel. Hij is gedateerd op een willekeurige datum, ongeveer een maand geleden. Deze brief staat in dit boek af-gedrukt en je kan hem gewoon afprinten voor gebruik. Hij steekt in het oranje kistje (OBJECT 29).

OBJECT 35: Een brief van de familie Durchdouwer. Hij is gedateerd op een willekeurige datum, ongeveer twee weken geleden. Deze brief staat in dit boek afgedrukt en je kan hem gewoon afprinten voor gebruik. Hij steekt in het oranje kistje (OBJECT 29).

OBJECT 36: Een brief van de familie Appendickx. Hij is gedateerd op een willekeurige datum, ongeveer een maand geleden. Deze brief staat in dit boek afgedrukt en je kan hem gewoon afprinten voor gebruik. Hij steekt in het oranje kistje (OBJECT 29).

0BJECT 37: Een perkament (met een vreemde tekst, dat zich in OBJECT 4 bevindt. Dit is de tekst die Von Hensing gebruikte om de vampier op te roepen. Hij is niet bruikbaar om de vampier te vernietigen. Dus als de spelers in de overtuiging leven dat dit het tweede deel van de vemietigingsspreuk is, staat hun nog een verrassing te wachten. Dit perkament staat in dit boek afgedrukt en je kan het gewoon afprinten voor gebruik, op een gekleurd papier. Het perkament is (bij voorkeur) van een iets andere kleur dan het andere perkament, waarop het tweede deel van de vernietingingsspreuk staat.

H. Objecten op plaats E

OBJECT 38: De resten van een "kampvuur". We hebben geen echt vuur aangestoken maar gewoon wat takken verzameld en een gekleurde hoepel rond deze plek gelegd. Aan een rechtop gestoken stok hing een vel papier, waarop vermeld stond: *'Dit stelt een uitgedoofd vuur voor. U vindt hier ook wat voetspo-ren (maat 42)'.* (als de spelleider die Von Hensing speelde een andere schoenmaat had, moet je dit uiteraard aanpassen.)

I. Overige, losse objecten

Naast de verschillende voorwerpen, die hiervoor allemaal beschreven werden, zijn er nog een paar extra objecten die hun nut hebben in het spel:

OBJECT 13: De rechercheur houdt een kistje bij zich. Hij zegt dat in dit kistje wapens zïjn die hij in de kasten van Von Hensing vond. Om deze wapens voor te stellen werden een vijftal goedkope, plastic revolvertjes gekocht. Op = op! Er zijn niet genoeg wapens om elke familie van één te voorzien.

OBJECT 14: Dit zijn de magische bollen (in zilverpapier gewikkelde tennisballen) die de vampier tijdelijk kunnen verdrijven. De ballen zijn maar één maal bruikbaar (indien de spelers een bal gegooid hebben, moeten ze deze terug oprapen en bijhouden maar mogen ze hem geen tweede maal gebruiken. Of ze zich aan deze regel houden, hangt volledig af van hun gevoel voor fairplay.

OBJECT L1: Het blad dat je uit dit boek afprint en dat je in het toilet hangt (of bij het vestje), zodra het lichaam verwijderd werd.

Krijt: Om het silhouet van het verwijderde lichaam op de grond te tekenen en om het magisch pentagram te tekenen.

Houtskool: Idem

Viltstift: voor het aanbrengen van de tekens op de handen van de Baron en op de handen van de Swissenheimers.

Een alcoholstift: voor algemene doeleinden, waarvoor een gewone viltstift niet voldoet (bijvoorbeeld 'RIFF' schrïjven op het plastic potje met smarties).

Een instant foto-apparaat om een foto te nemen van het jongste lid van de familie Swissenheimer. (of een digitale camera en een fotoprinter).

Verkleedmateriaal voor de figuranten: een kostuum voor een Baron, een kostuum van een rechercheur en een vampierenvermomming.

Doosje schmink of latex maskers: Voor de vampier en de eventuele vampieren van tweede generatie. De hoofdvampier kan deze schmink of maskers bij zich dragen, of ergens bij hem in de buurt leggen.

Reepjes stof: Een dertigtal reepjes stof of kartonnen armbandjes van een lichte kleur, om aan te duiden wie reeds de helft van zijn levenskracht verloor. De vampier draagt steeds een aantal van deze reepjes met zich mee.

Een draagtasje of zakje, waarin de vampier de schmink, maskers en armbanden met zich kan meedragen. Hij verbergt dit zakje best onder zijn kleding.

Twee gelijkgestelde chrono's of horloges, zodat de begeleiders in het oog kunnen houden wanneer het spel bijna afgelopen is.

Notitiemateriaal: boekjes of vellen papier en een flink aantal potloden of balpennen voor de spelers die geen schrijfgerief mee hebben. Ook de rechercheur moet notities maken om te onthouden wie door de andere families beschuldigd werd, en wie hij dus (gewoon voor de sfeer) even moet ondervragen.

Rode verf: eventueel als namaakbloed voor de bloedneus en de wondjes in de nek.

Zaklampen: voor als het donker wordt en de verschillende objecten na het spel terug moeten worden verzameld.

Drank, snacks en drinkbekertjes voor de receptie aan het begin van het spel.

Een doosje Smarties of andere, gelijkaardige snoepjes en een plastic kokertje van een foto-rolletje om ze te bevatten. Dit zijn de Riff-pillen van de Baron.

Een aantal kaartjes met hierop beschrijvingen van korte opdrachten, waarmee de families aan de rechercheur hun creativiteit moeten bewijzen. Je kan ook ter plaatse opdrachten en raadsels verzinnen, maar ze op voorhand opschrijven is gemakkelijker.

Kleefband voor algemeen gebruik.

Blauwe en rode stickers om onderscheid te maken tussen meeneemobjecten en plaatsgebonden objecten.

Deel 4, Timing

Groepsindeling
het opsplitsen van de families, het uitdelen van de familiedocumenten, (+ eventueel verkleden indien er een verkleedkoffer aanwezig is) en het uitleggen van de bedoeling van het spel door een van de begeleiders: **20 minuten**.

De receptie
De families maken kennis met elkaar, maken wat "ruzie", vallen de Baron lastig met hun domme opmerkingen en verzoeken,... **5 tot 15 minuten**.

De afwezigheid van de Baron
5 minuten.

De ontdekkIng van de moord door Pfoedelstrudel
10 seconden.

Pfoedelstrudel neemt iedereen mee
Om eens naar het lichaam te gaan kijken. **Maximaal 2 minuten**.

De toespraak van Pfoedelstrudel
gevolgd door het **onderzoeken van het lichaam** door de verschillende families: **Maximaal 30 minuten**.

Het onderzoek op het terrein door de families
60 tot 90 minuten.

Het hoogtepunt
De vampier wordt naar het pentagram geroepen (hopelijk met de juiste spreuk) en minimaal 12 deelnemers herhalen deze spreuk 3 maal: **10 minuten**.

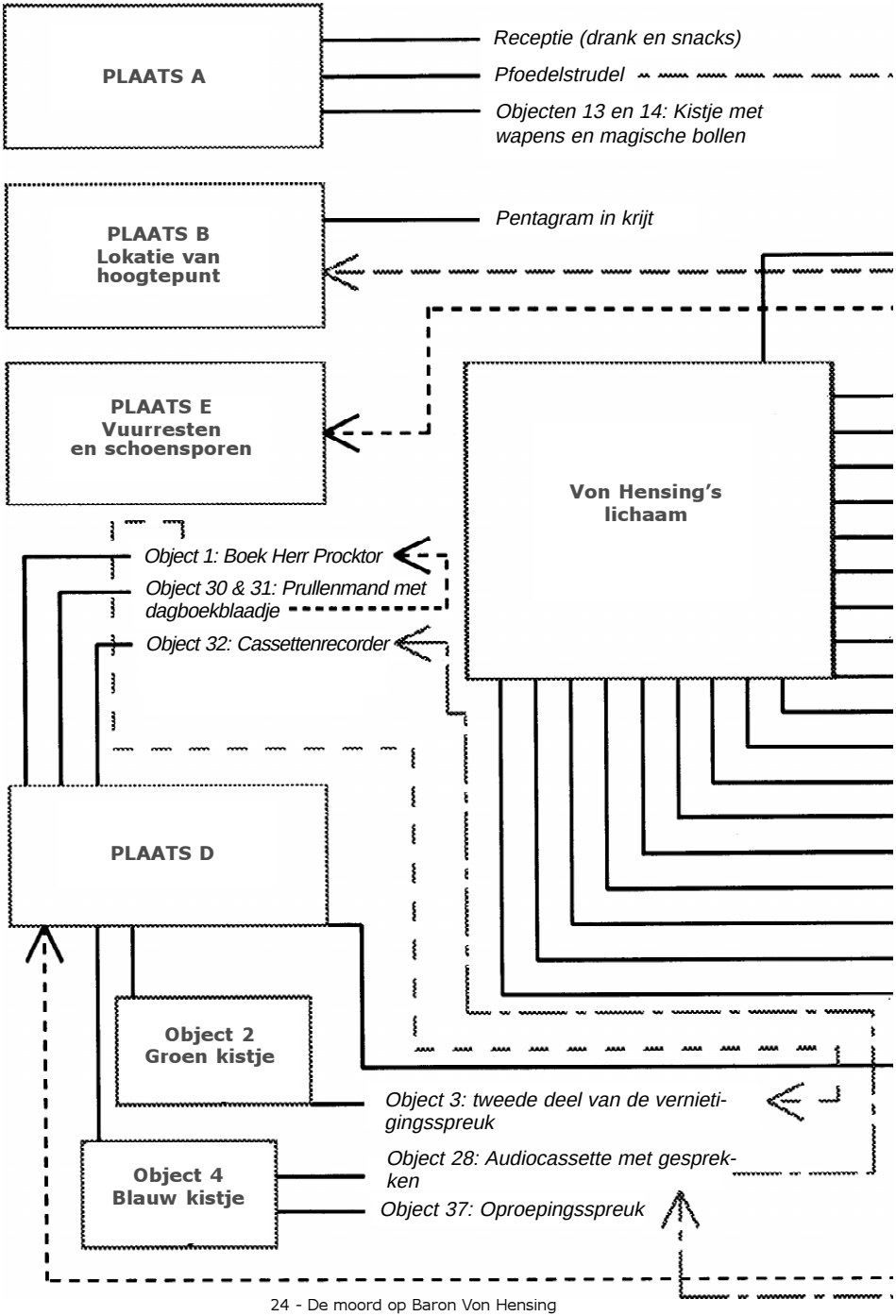
Hypotheses voorstellen
Elke familie delegeert één woordvoerder die voor zijn familie aan de anderen in het kort vertelt wat volgens hen het plot van het mysterie is. Elke spreker krijgt hiervoor maximaal 2 minuten: **20 minuten**.

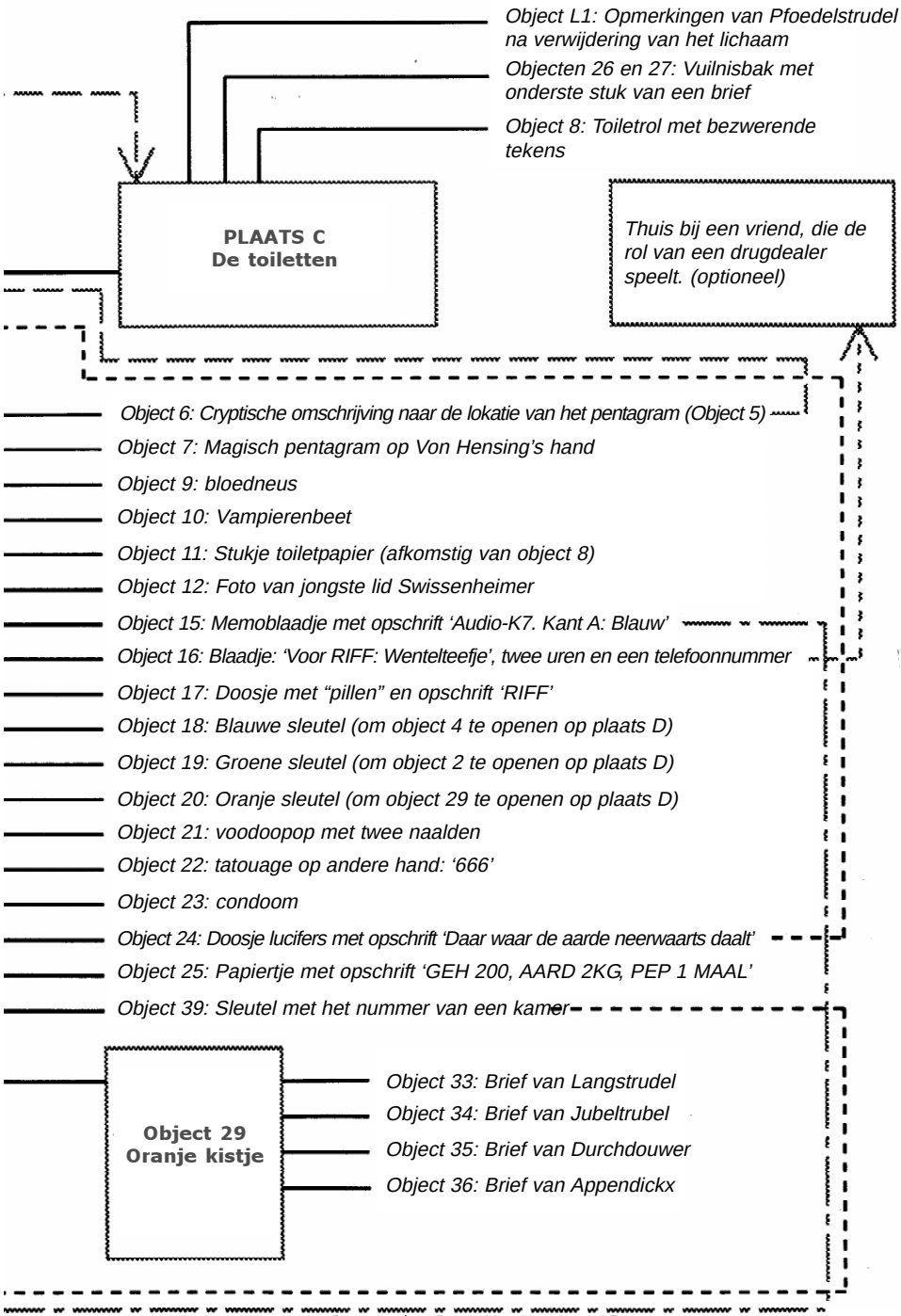
Korte nabespreking in groep
Uitleg van het plot, zoals dat volgens de begeleiders in elkaar zat. Hoe was de beleving? En eventueel bruikbaarheid? Wat zijn de criteria voor een goede mysteriezoektocht?: **10 minuten**.

Totaal
Tussen de 2 en de 3 uur.

Deel 5: De flowchart

Een flowchart is een onmisbaar hulpmiddel tijdens het samenstellen van het plot. Op de volgende pagina's staat de flowchart zoals die bij ons ontstond tijdens het brainstormen.


PLAATS A
Receptie (drank en snacks)
Pfoedelstrudel
Objecten 13 en 14: Kistje met wapens en magische bollen
PLAATS B
Lokatie van hoogtepunt
Pentagram in krijt
PLAATS E
Vuurresten en schoensporen
Von Hensing's lichaam
Object 1: Boek Herr Procktor
Object 30 & 31: Prullenmand met dagboekblaadje
Object 32: Cassettenrecorder
PLAATS D
Object 2
Groen kistje
Object 3: tweede deel van de vernietigingsspreuk
Object 4
Blauw kistje
Object 28: Audiocassette met gesprekken
Object 37: Oproepingsspreuk


Object L1: Opmerkingen van Pfoedelstrudel na verwijdering van het lichaam
Objecten 26 en 27: Vuilnisbak met onderste stuk van een brief
Object 8: Toiletrol met bezwerende tekens
PLAATS C
De toiletten
Thuis bij een vriend, die de rol van een drugdealer speelt. (optioneel)
Object 6: Cryptische omschrijving naar de lokatie van het pentagram (Object 5)
Object 7: Magisch pentagram op Von Hensing's hand
Object 9: bloedneus
Object 10: Vampierenbeet
Object 11: Stukje toiletpapier (afkomstig van object 8)
Object 12: Foto van jongste lid Swissenheimer
Object 15: Memoblaadje met opschrift 'Audio-K7. Kant A: Blauw'
Object 16: Blaadje: 'Voor RIFF: Wentelteefje', twee uren en een telefoonnummer
Object 17: Doosje met "pillen" en opschrift 'RIFF'
Object 18: Blauwe sleutel (om object 4 te openen op plaats D)
Object 19: Groene sleutel (om object 2 te openen op plaats D)
Object 20: Oranje sleutel (om object 29 te openen op plaats D)
Object 21: voodoopop met twee naalden
Object 22: tatouage op andere hand: '666'
Object 23: condoom
Object 24: Doosje lucifers met opschrift 'Daar waar de aarde neerwaarts daalt'
Object 25: Papiertje met opschrift 'GEH 200, AARD 2KG, PEP 1 MAAL'
Object 39: Sleutel met het nummer van een kamer
Object 29
Oranje kistje
Object 33: Brief van Langstrudel
Object 34: Brief van Jubeltrubel
Object 35: Brief van Durchdouwer
Object 36: Brief van Appendickx

Deel 6: Hints voor je eigen Zoektocht

Zorg ervoor dat je het spel ruim op voorhand plant en uitwerkt. Het is niet iets wat je op een paar uurtjes in elkaar bokst.

Indien het spel zich zal afspelen op een groot domein, waar nog andere mensen rondlopen, die niets met het spel te maken hebben, bestaat er gevaar dat die per ongeluk dingen meenemen omdat ze denken dat die daar werden vergeten. Daarom zet je bij de plaatsen en objecten, die je niet in het oog kan houden, een boodschap (een waarschuwing op een bordje): *'Laat deze voorwerpen a.u.b. op deze plaats. Ze worden momenteel gebruikt in een spel. Dank U.'*

Indien je kistjes of doosjes gebruikt, waarin andere objecten opgesloten zitten, maak dan niet de fout dit in échte brandkoffertjes te doen met échte sleutels. Er is dan immers meestal slechts één sleutel per kistje. Dit betekent dat er voor het totaal aantal deelnemers slechts één sleutel per kistjs is en dan zal haast niemand deze kistjes kunnen openen (tenzij je sleutels laat bijmaken, een dure oplossing).

Stop niet alles in één kistje, want dan staan de spelers elkaar te verdringen rond dit ene voorwerp. Verspreid je opgesloten objecten over meerdere kistjes (zoals wij deden met het groene, het blauwe en het oranje kistje).

Betrek niet te veel binnenruimten in het spel. Binnenin de gebouwen bestaat immers de kans dat jouw spelers andere aanwezigen storen.

Ontwikkel een plot waarin de spelers zich onmiddellijk betrokken voelen. Wij losten dit op door ze allemaal aanverwanten te maken van één man (de Baron) en door elke familie wat extra informatie te verschaflen over tenminste één andere familie.

Je kan ook verder gaan in je afspraken met bepaalde familieleden en deze personen verder in het plot betrekken. Stel je even voor dat je iemand van de spelers, of één gehele tak van de familie, écht tot dader van een moord of diefstal maakt.

Laatste veranderingen en opmerkingen

Bij de allerlaatste speltest zijn nog een paar dingen aan het licht gekomen.
De Dulitse namen geven aanleiding tot het gebruik van de Duitse taal. of een Duits accent. Dit is misschien grappig maar het bevordert de vlotheid van het spel niet. Daarom wordt iedereen aangeraden gewoon Nederlands te praten.

Bij navragen blijkt steeds dat er personen zijn die het spel te moeilijk en onoverzichtelijk vinden terwijl anderen (van dezelfde groep) het dan weer te gemakkelijk vinden. Deze verschillende reacties kan je niet vermijden. Je kunt geen spel ontwikkelen dat net ingewikkeld genoeg is voor iedereen.

Als spelleiding moet je steeds alert blijven en de spelers soms bijna de pap in de mond lepelen om ervoor te zorgen dat ze het mysterie binnen de gegeven tijd kunnen oplossen. Je moet durven veranderingen aan te brengen om het spel te versnellen of te vertragen. Zelfs als alles chaotisch verloopt is onze ervaring dat de spelers zich amuseren. Bovendien zijn ze in het algemeen geneigd blunders van de spelleiding door de vingers te zien. Hoera!

Ookhu Aashbaï

Soï See Na

Aerh hnohorho

Moratari Shio

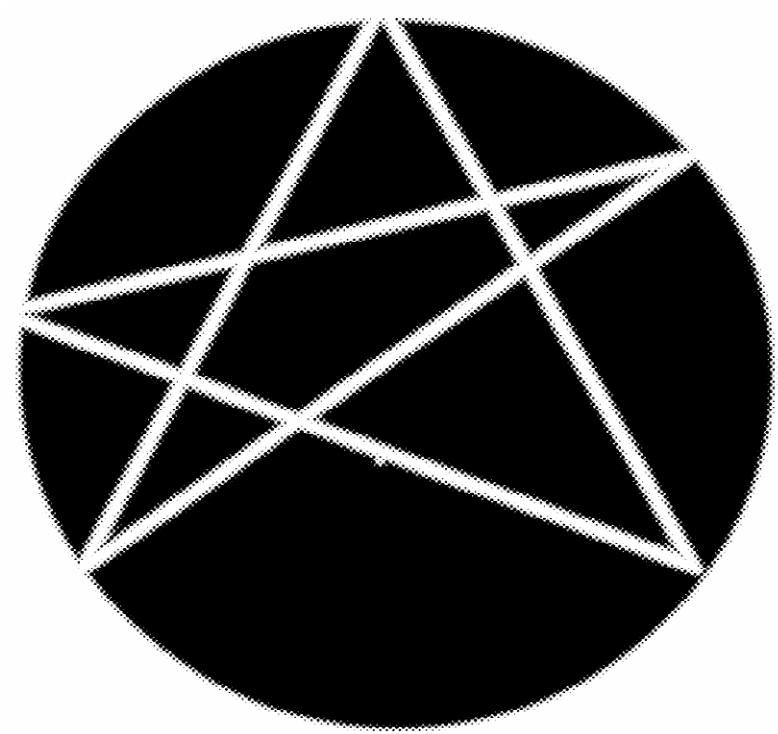
Tsoo Aäshtor

Urrhtsho

Object 37: De oproepingsspreuk

Herr Procktor

How to Summon Demons



De omslag van Object 1: Opkleven op een bestaand boek. Rugzijde eveneens aanpassen.

Eerst en vooral moet de oproeper trachten contact te maken via de oproepingsspreuk, die ik reeds behandelde in mijn ander boek. De demon van de andere zijde zal dan verschijnen in het midden van het donker pentagram. Nadat dit gebeurd is zal het creatuur in ons realiteitsveld vertoeven tot zonsopgang alvorens onstabiel te worden en terug te keren naar zijn eigen realiteitsveld. Binnen die paar uren kan het creatuur ongekende pijnen overdragen op, en dodelijke wonden toebrengen aan de mensen in zijn buurt opdat zij transformeren en één worden met hem. Een eenvoudige aanraking met de hand is reeds voldoende om iemand in deze verdoemde staat te brengen.
Edoch, de eerste die voor zijn leven moet vrezen is de oproeper zelf vermits het creatuur zal trachten zijn ziel te stelen. Maar zo het wezen kan bedwongen worden is het een machtige maar willoze slaaf. Om het te bedwingen is echter een eeuwenoude spreuk nodig waarvan nog slechts de helft teruggevonden werd. De andere helft bevindt zich op een geheime plek. Meerdere malen werden zoektochten ondernomen maar zonder succes. Misschien is de tweede helft wel gewoon vernietigd en zal ze dus nooit ontdekt worden.
Onderstaande paar regels zijn het eerste deel van de spreuk.

Koloki
Aerhuchai
Lloigor
Aerhuchai
Dhraahl
CthuLhu
...

Het enige wat verder helpt om het wezen af te weren zijn de vreemde zilveren ballen waarover ik reeds schreef in een ander boek (voor elk normaal wapen is het immers onkwetsbaar). Maar het effect hiervan is slechts van korte duur. Om het creatuur definitief te vemietigen moeten ten minste 12 personen een cirkel rond het pentagram maken en de volledige bedwingingsspreuk minstens 3 maal samen voorlezen. Indien de spreuk onvolledig of verkeerd is zijn de gevolgen niet te overzien. Indien de spreuk correct werd uitgesproken betekent dit niet enkel de dood van het wezen maar ook de redding van zijn willoze slachtoffers.

Drugs
Sommige drugs werden in de Middeleeuwen gebruikt om de geest open te maken voor het contact met de geestenwereld. Men gebruikte de natuurlijke extracten van bepaalde planten. Sommige synthetische, hedendaagse drugs hebben hetzelfde effect.

Pagina 12 van Object 1 (Nederlandstalige variant) (Inkleven in het bestaande boek)
De Engelstalige versie staat op pagina 40.

Scheur af op de stippenlijn

Daarom heb ik besloten deze familie van geldwolven te onterven. Zulk een laag bij de gronds gepeupel, dat meer belang stelt in geld dan in mensen, verdient mijn rijkdommen niet.

Ondertekend: Baron Von Hensing
handtekening: Von Hensing

De Notaris: A. J.
handtekening:

OBJECT 27: Stuk brief in vuilnisbak

Scheur af op de stippenlijn

CTHULHU
BRÖÖL ZHUUL
SAMHAÏL
BRUUHL GRHAAL
ANOKOJOOK
FLYPPYHFLOHP
URMAËL
URMAËL ZKUUL
KOLOKI

OBJECT 3: Tweede helft van de vernietigingsspreuk (onderste stuk van een perkament)

Dit stelt de asse van een vuur voor. Het lijkt een paar uur oud. U vindt hier enkel wat voetsporen (schoen-maat .....) en een paar opgebrande lucifers.

Bericht aan de toeval-lige, voorbijgangers: Gelieve deze objecten hier te laten. Ze worden momenteel gebruikt in een spel. Dank U.

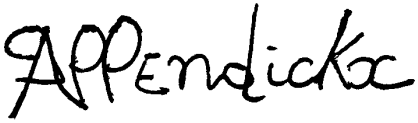
Boodschap voor spelers en voorbijgangers op plaats E. Schoenmaat is nog in te vullen.

Datum:

Geachte heer Von Hensing,

Ik richt nog één maal het woord rechtstreeks tot u in een laatste poging u ertoe te bewegen van uw woonst te verkopen. De prijs die wij u bieden ligt duidelijk boven de marktwaarde. Ons aanbod blijft gelden tot volgende maand. We beloven u bovendien van de omliggende gronden in dezelfde staat te bewaren, want u heeft gelijk, het is een mooi natuurgebied.

Karl Appendicxk,

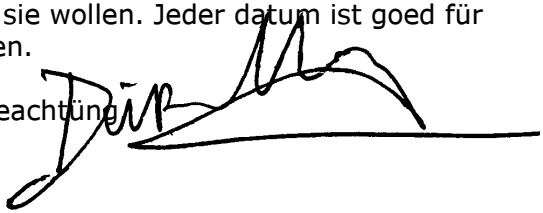


OBJECT 36: Brief van Appendickx

D atum:

Sehr geehrte Herr Von Hensing
Wir wissen was sie doen. Jaja, wir wissen es. Sind sie nicht auf die hoogte van das feit das der Herr nicht mit sich sollen lasst? Nein? Du bist ein abfallige, herr Von Hensing. Do solst gestrabt worden von hoherhand. Wir konnen dich hilfen Herr Baron. Es ist nicht zu spät. Lasst das alles sijn und kommt zuruck in das licht. Wir wollen dich sprechen über das feit. Wenn sie wollen. Jeder datum ist goed für uns. Auf Wiedersehen.

Mit die hoogste höheachtüng
Durchdouwer

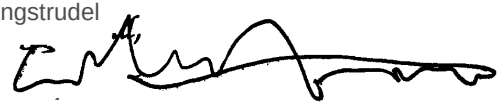


OBJECT 35: Brief van Durchdouwer

Datum:

Heer Von Hensing,
Wij blijven geïnteresseerd in uw landerijen. We zijn er vast van overtuigd dat we van uw gronden iets nuttigers kunnen maken dan nu het geval is. Ik bedoel maar, het zijn gewoon wat bossen en velden. De enigen die er plezier aan beleven zijn een paar slaperige wandelaars en dat terwijl we zo veel meer mensen gelukkig kunnen maken. Ja, ik weet het, we hebben deze discussie reeds eerder gevoerd. We zijn er echter van overtuigd dat u mettertijd het gezonde van ons standpunt zal inzien. Vooral nadat u heeft vernomen wat wij van plan zijn voor uw landerijen te betalen. Maar laten we daarover een vergadering plannen. Deelt u ons uw datum mee.

Hoogachtend,
Langstrudel

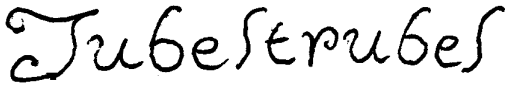


OBJECT 33: Brief van Langstrudel

Datum:

Liefste Baron ik ben het, Mvr. Jubeltrubel. Zou het mogelijk zijn dat ik en mijn man en mijn schat van een dochter volgende maand eens langs komen voor een gezellig vriendschapsbezoekje ? Ik denk dat onze dochter u al fel gemist heeft. Doei, Baron.
,

Tot zienezienezienetjes. Da-aag.



Jouw Jubelietrubelietje

OBJECT 34: Brief van Jubeltrubel

Audio K7
Kant A

Blanco

Object 15: In Von Hensing's zakken: verwijzing naar audiocassette

Riff
"Wentelteefje"
(.../... ... ...)
Tussen
... en .... uur

Object 16. In Von Hensing's zakken: verwijzing naar de drugsdealer (telefoonnummer en uren nog in te vullen)

Dag:..... Maand:.....

Volgens de passage op pagina 12 in het boek van Herr Procktor is het enige wat helpt het gebruik van bepaalde tekens. Dit zou helpen om het te controleren. Toch zal het gevaarlijk zijn als ik het morgen naar hier haal. Maar als het me lukt zal ik verlost zijn van iedereen die me ooit hinderde. Ik moet echter wel zorgen dat de Swissenheimers niets overkomt.

Beneden zal ik een vuur maken. Met een mengsel van houtskool en krijt teken ik, zoals aangeduid in het boek, een pentagram, op de plaats waar de lichten de weg naar het grijze gebouw verlichten. En dan is het zo ver!

V.H.

Object 31: Papiertje in prullenmand (object 30) op plaats D

Opgelet!

We doen een beroep op uw eerlijkheid.

Dit stelt een groen brandkoffertje voor. Om het te openen moet u in het bezit zijn van een "groene sleutel". Indien u deze niet bij u hebt, mag u de inhoud van deze "koffer" niet bekijken. Indien u wél de sleutel bij u hebt, gelieve dan, nadat u met dit brandkoffertje klaar bent, het terug te sluiten. Dank U.

Opgelet!

We doen een beroep op uw eerlijkheid.

Dit stelt een blauw brandkoffertje voor. Om het te openen moet u in het bezit zijn van een "blauwe sleutel". Indien u deze niet bij u hebt, mag u de inhoud van deze "koffer" niet bekijken. Indien u wél de sleutel bij u hebt, gelieve dan, nadat u met dit brandkoffertje klaar bent, het terug te sluiten. Dank U.

Opgelet!

We doen een beroep op uw eerlijkheid.

Dit stelt een oranje brandkoffertje voor. Om het te openen moet u in het bezit zijn van een "oranje sleutel". Indien u deze niet bij u hebt, mag u de inhoud van deze "koffer" niet bekijken. Indien u wél de sleutel bij u hebt, gelieve dan, nadat u met dit brandkoffertje klaar bent, het terug te sluiten. Dank U.

Opschriften voor op de drie kistjes (Objecten 2, 4 en 29)

Geh 200
Aard 2KG
Pep. 1 X

Object 25. In Von Hensing's zakken: boodschappenlijstje

Object ?: Voorbeeld van een onbelangrijk object.

BESTEL NU!

Ja, ook u kan spieren ontwikkelen ter grootte van een luchtmatras door de Dokter Balduroque-kuur. Via speciaal ontwikkelde poedertjes kan u nu gespierd worden met een minimum aan inspanning. U hoeft enkel 16.000 Bfr. te storten op onderstaand banknummer met de vermelding "sterke mens".

Stort nu: 000-12345678-90 t.a.v. Balduroque Laferment.

JA! OOK U HEEFT HET IN U!!!

Object ?: Voorbeeld van een onbelangrijk object.

Beste onderzoekers!

Ik ben zo vrij geweest het lichaam te verwijderen voor een autopsie. Om u ter wille te zijn heb ik echter het vestje hier gelaten. Er zitten misschien nog een paar dingen in die je over het hoofd gezien hebt. Verder heb ik zelf de omgeving eens onderzocht en zo zijn volgende, eventueel nieuwe elementen aan het licht gekomen.

1. Twee kleine wondjes in de hals
2. De schoenen waren vuil (zand).
3. Het slachtoffer had schoenmaat 42.
4. Een vijfpuntige ster was op het slachtoffer aangebracht.
5. Zo eveneens het nummer '666'.
6. De rechtersok van de overledene was versleten.
7. De overledene had houtskool en krijt onder zijn nagels.
8. Hij had een verse splinter in zijn rechterduim.
9. Hij had een rotte kies.
10. Hij had een bloedneus, maar geen kneuzingen aan de neus die hadden kunnen duiden op geweld.
11. Er waren een paar bloedspatten op de vloer.
12. Het lichaam bevatte nog zeer weinig bloed. Een hypothese met een maniak of huurmoordenaar die zijn slachtoffers bloed aftapt (bij wijze van persoonlijke stijl) lijkt me niet onmogelijk.
13. Het slachtoffer droeg sexy, rood vrouwenlingerie.

Met hoogachting, Herr Pfoedelstrudel

Voor je deze ruimte of het vestje opnieuw onderzoekt moet je bij Pfoedelstrudel langs. Dank U.

Object L1: Berichtje op plaats C, na de veerwijdering van het lichaam

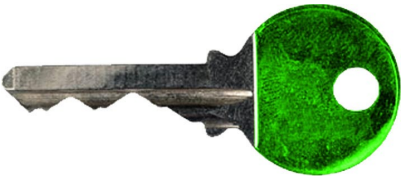
Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een blauwe plastichuls eromheen.

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een blauwe plastichuls eromheen.

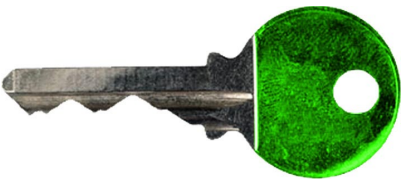
Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een blauwe plastichuls eromheen.

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een blauwe plastichuls eromheen.

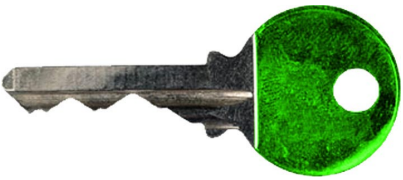
Object 18. Een blauwe sleutel



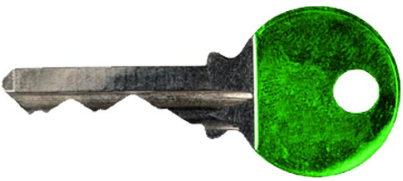
Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een groene plastichuls eromheen.



Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een groene plastichuls eromheen.



Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een groene plastichuls eromheen.



Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een groene plastichuls eromheen.

Object 19. Een groene sleutel

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een oranje plastichuls eromheen.

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een oranje plastichuls eromheen.

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een oranje plastichuls eromheen.

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor, met een oranje plastichuls eromheen.

Object 20. Een oranje sleutel

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor. Er kleeft een etiket met een nummer op.

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor. Er kleeft een etiket met een nummer op.

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor. Er kleeft een etiket met een nummer op.

Opgelet: Dit stelt een echte sleutel voor. Er kleeft een etiket met een nummer op.

Object 39: sleutel op plaats D. Kamernummer nog in te vullen

First of all the summoner has to use the summoning spell. The demon from beyond will then appear in the middle of the dark pentagram. After this is done the creature will remain in our realm unti1 dawn before becoming unstable and disappearing into it's own plain. In those few hours the doomed creature can inflict severe pain and mortal wounds to all humans in the vicinity and it can infect people and turn them into doomed ones. It can do so by simply touching the victim. And the first one to fear for his or her life (and afterlife) is the summoner of the creature for it will try to steal his (her) soul. But if it can be restrained the creature wi1 be a willing slave and do whatever the summoner pleases. However, to restrain it, potent signs are to be used. And as it is invulnerable to human attacks the only way to be safe is to use one of the strange, silver balls. For one reason or another the demon has to flee to his pentagram for a short while when he has been hit by such a silver ball. But if these balls do not have any effect or if the signs do not hold the creature back the summoner is lost. However, there is a destruction spell which is able to capture and kill such creatures, but for all I know that spell may be lost. We only have this first part left of it. The second part was never found.

Koloki
Aerhuchai
Lloigor
Aerhuchai
Dhraahl
CthuLhu
--

To destroy the creature at least twelve people have to make a circle around the pentagram and chant the complete spe11 three times. If this is done the demon will die immediately and all his victims will return to normal. But as I said, the second part of the spel1 was never found and thus there is nothing that will stop this creature, once summoned.

Drugs
It is known that some drugs widen the spiritual awareness of the summoner towards the other plains of existance. In order to summon the creature one has to take these drugs just before the summoning. In medieval times one used the powers inherent to some plants.

Pagina 12 van Object 1 (Engelstalige versie) (Inkleven in het bestaande boek)

Opmerkingen voor de vampieren of zombies van tweede generatie

1. Om gevaarlijke situaties te vermijden mag je NIET lopen of je slachtoffers in het nauw drijven. Je mag wel rustig op je slachtoffers toewandelen. Je bent toch onkwetsbaar (zie punt 3)! Je gaat ook nooit binnen in gebouwen of op andere plaatsen waar fel licht is.

2. Je mag je verdoken opstellen en onverhoeds iemand aanraken. Zodra je iemand aanraakt roep je ”stoptijd” en moeten de spelers stilstaan. De speler die door jou werd aangeraakt verliest nu de helft van zijn levenskracht. Je vertelt dit aan deze speler en vermeldt erbij dat hij/zij ”overlijdt” indien een vampier of zombie hem/haar een tweede maal aanraakt. Is dit het geval dan moet deze speler zich bij de spelleider aanmelden.

3. Je bent onkwetsbaar voor elke normale, menselijke aanval (met of zonder wapens). Je kan dus rustig op je slachtoffers blijven toewandelen, ook al wordt er op je geschoten.

4. Indien je word aangeraakt door een magische bol moet je je naar het magische pentagram begeven. Zodra je in het midden hiervan bent gaan staan is de betovering verbroken en kan je terug vrij rondlopen. Indien je dit pentagram nog niet weet liggen moet je aan de hoofdvampier of -zombie vragen waar je dit kan vinden.

5. Je blijft altijd binnen een straal van 20 meter van de hoofdvampier. Je mag deze regel enkel overtreden als je door een bol geraakt werd en je naar het pantagram toe moet.

6. Je volgt alle bevelen van de hoofdvampier (of -zombie) blindelings op.

Blaadje dat de hoofdvampier eventveel overhandigt aan zïjn gebeten slachtoffer, indien het de bedoeling is dat dit slachtoffer ook vampier wordt.

Afspraken en spelregels (deel 1)

1. Dit spel valt en staat met de **fair-play**. Hinder de anderen niet door bewijsmateriaal te verduisteren of vals bewijsmateriaal te plaatsen. Het gaat er uiteindelijk niet om van als winnaar uit dit spel te komen. Hoofdzaak is dat je je amuseert.

2. Klevers: Als je een aantal identieke bewijsstuk vindt waarop een **blauw** klevertje zit dan mag je hiervan één exemplaar meenemen. De overblijvende identieke stukken laat je op die plek liggen voor de andere families. Als je een bewijsstuk vindt waarop een **rood** klevertje zit dan moet je dit stuk ter plekke onderzoeken en/of raadplegen en daarna terugleggen op de plaats en in de toestand waarin je het gevonden hebt zodat de andere families dit stuk hier ook kunnen onderzoeken. Dingen die **geen klevertje** hebben horen niet tot het spel. Ze moeten genegeerd worden.

3. Maximaal om het half uur moet je volledige familie bij inspecteur Von Pfoedelstrudel verschijnen.

4. Zorg voor notitiemateriaal (papier en balpen). Noteer je bevindingen en ideeën.

5. Het is niet de bedoeling het onderzoek zo snel mogelijk af te ronden. Ga langzaam en accuraat te werk. Uiteindelijk is het de bedoeling van een **plausibele uitleg** te geven voor de moord: motief van de dader(s), wie of wat de dader is, andere eigenaardigheden van de moordzaak,... Elke uitleg die plausibel is is goed. Er kunnen meerdere oplossingen zijn voor het mysterie. De inspecteur heeft echter jijn eigen idee over de zaak. Als jullie versie hiervan afwijkt is dat geen probleem.

6. Als je denkt dat iemand van de andere familie de dader is mag je dit aan de inspecteur mededelen. Hij zal dan dit personage het vuur aan de schenen leggen.

7. Telkens je bij de inspecteur komt zal hij een tipje van de sluier lichten van hoe de moord volgens hem in elkaar zit. Het is leuk als je hier tracht rekening mee te houden.

8. Geweld is uit den boze. Jullie mogen geen agressieve acties ondernemen tegen eventuele aanvallers en indien jullie dit toch willen doen moeten jullie eerst bij de rechercheur langskomen om bij hem (namaak)**wapens** te komen halen en meer te weten te komen over hoe eventuele gevechtssituaties moeten worden opgelost. Dit moet immers gebeuren zonder dat er echte gewonden vallen. Maar let wel, jullie moeten een goede reden hebben om bij de rechercheur wapens te komen halen. Hij deelt ze niet zomaar uit en de voorraad is beperkt.

Vel met afspraken, te overhandigen aan de families.

Afspraken en spelregels (deel 2)

9. Indien iemand van de leiding '**Stoptijd**' roept mogen de aanwezige spelers niet meer van hun plaats bewegen. Dit is omdat er tijdens het spel soms dingen gebeuren die ter plekke verder moeten worden verduidelijkt door degene die de Stoptijd afkondigt. Zodra hij "**Speltijd**" roept gaat alles terug verder.

10. Je **verlaat het terrein niet** ook al wijzen bepaalde onderzoekingen misschien naar onbekende plaatsen buiten het terrein.

11. Telkens je het **lichaam** of de kledingsstukken van het lichaam opnieuw wil onderzoeken moet je eerst bij inspecteur Pfoedelstrudel langsgaan.

12. Het spel **eindigt** ten laatste om ..... uur. Vanaf ..... uur verlaat niemand nog het gebouw waat het spel begon (tenzij met specifieke toestemming van de spelleiding) en wordt er gewacht tat iedereen terug aanwezig is. Iedereen moet ten laatste om ..... uur in het startlokaal zijn want dan volgt de eindbespreking.

13: Hieronder zie je een ingevuld karakterdocument.

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Badedasz - Semteckx

Voornaam van het familielid: Maurice
Geslacht: **M** / V / O
Leeftijd: 38
Rol binnen de familie: De oudste broer
Eigenaardigheid (eventueel) : Jean-Pierre heeft een gespleten persoonlijkheid. Soms denkt hij dat hij de paus is.
Wat je weet over je eigen familie: Jullie zijn op zoek naar de gouden tanden van Herr Vlad Tepesz. Dat is een zeer waardevol relikwie. Jullie vermoeden dat de Baron het in zijn bezit heeft en dat hij het bewaart in een klein, groen kistje. Wat je weet over de familie Mannheim: Deze familie is met de Baron in een dispuut gewikkeld aangaande een transactie waarin de verkoop van een perceel grond het middelpunt vormt. De grond zou waardeloos zijn, ondanks de beloften van de Baron.
Wat je weet over de andere families: Zowel de familie Limmerick als de familie Apfelschwetzer wil de gebouwen en/of landerijen van de Baron kopen.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Vel met afspraken, te overhandigen aan de families.

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Appendickx - Von Anhengsel

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Jullie weten dankzij een oud perkament dat het gebouw van Von Hensing gebouwd is op de fundamenten van een oud kasteel. Jullie vermoeden dat in de onderaardse gewelven grote, archeologische vondsten te doen zijn. Daarom zouden jullie maar al te graag een zoektocht houden in de catacomben. Maar om dit te kunnen moeten jullie zijn landerijen in jullie bezit krijgen.

Wat je weet over de andere families: De **Mc.Penny**'s zijn gierigaards. De **Pförtzwörsters** gaan misschien onterfd worden door de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Appendickx - Von Anhengsel

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Jullie weten dankzij een oud perkament dat het gebouw van Von Hensing gebouwd is op de fundamenten van een oud kasteel. Jullie vermoeden dat in de onderaardse gewelven grote, archeologische vondsten te doen zijn. Daarom zouden jullie maar al te graag een zoektocht houden in de catacomben. Maar om dit te kunnen moeten jullie zijn landerijen in jullie bezit krijgen.

Wat je weet over de andere families: De **Mc.Penny**'s zijn gierigaards. De **Pförtzwörsters** gaan misschien onterfd worden door de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Lege karakterdocumenten van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Appendickx - Von Anhengsel

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Jullie weten dankzij een oud perkament dat het gebouw van Von Hensing gebouwd is op de fundamenten van een oud kasteel. Jullie vermoeden dat in de onderaardse gewelven grote, archeologische vondsten te doen zijn. Daarom zouden jullie maar al te graag een zoektocht houden in de catacomben. Maar om dit te kunnen moeten jullie zijn landerijen in jullie bezit krijgen.

Wat je weet over de andere families: De **Mc.Penny**'s zijn gierigaards. De **Pförtzwörsters** gaan misschien onterfd worden door de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Naam: **Appendickx**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Appendickx**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Appendickx**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Leeg karakterdocument en naamkaartjes van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Jubeltrubel - Heiterkeit

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: je familie wil een van de jonge, vrouwelijke leden uithuwelijken aan Von Hensing om zo aan zijn geld te komen.

Wat je weet over de andere families: De **Lorenzolaria**'s zijn waarschijnlijk misdadigers. Maffiosi! Ze zullen wel in het drugsmilieu zitten, ook. De Baron heeft een verdachte irrteresse voor het jongste lid van de familie **Swissenheimer**. De **Appendickx**en hebben iets belangrijks ontdekt over de gebouwen van de Baron, waardoor ze deze willen kopen. Ze vermoeden dat er ergens iets waardevols te vinden.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Jubeltrubel - Heiterkeit

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: je familie wil een van de jonge, vrouwelijke leden uithuwelijken aan Von Hensing om zo aan zijn geld te komen.

Wat je weet over de andere families: De **Lorenzolaria**'s zijn waarschijnlijk misdadigers. Maffiosi! Ze zullen wel in het drugsmilieu zitten, ook. De Baron heeft een verdachte irrteresse voor het jongste lid van de familie **Swissenheimer**. De **Appendickx**en hebben iets belangrijks ontdekt over de gebouwen van de Baron, waardoor ze deze willen kopen. Ze vermoeden dat er ergens iets waardevols te vinden.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Lege karakterdocumenten van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Jubeltrubel - Heiterkeit

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: je familie wil een van de jonge, vrouwelijke leden uithuwelijken aan Von Hensing om zo aan zijn geld te komen.

Wat je weet over de andere families: De **Lorenzolaria**'s zijn waarschijnlijk misdadigers. Maffiosi! Ze zullen wel in het drugsmilieu zitten, ook. De Baron heeft een verdachte irrteresse voor het jongste lid van de familie **Swissenheimer**. De **Appendickx**en hebben iets belangrijks ontdekt over de gebouwen van de Baron, waardoor ze deze willen kopen. Ze vermoeden dat er ergens iets waardevols te vinden.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Naam: **Jubeltrubel**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Jubeltrubel**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Jubeltrubel**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Leeg karakterdocument en naamkaartjes van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Langstrüdel - Reinstecher

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie wil de landerijen van Von Hensing kopen omdat jullie er een pretpark willen bouwen. Maar Von Hensing blijft weigeren.

Wat je weet over de andere families: De **Jübeltrubel**s willen hun lelijke dochter uithuwelijken aan Von Hensing om op die manier aan zijn geld te komen. Dit mag in geen geval gebeuren! Wat je weet over de andere families: De Baron speelt vaak babysit voor het jongste lid van de **Swissenheimer**s. De **Pförzwörster**s gaan waarschijnlijk onterfd worden door de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Langstrüdel - Reinstecher

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie wil de landerijen van Von Hensing kopen omdat jullie er een pretpark willen bouwen. Maar Von Hensing blijft weigeren.

Wat je weet over de andere families: De **Jübeltrubel**s willen hun lelijke dochter uithuwelijken aan Von Hensing om op die manier aan zijn geld te komen. Dit mag in geen geval gebeuren! Wat je weet over de andere families: De Baron speelt vaak babysit voor het jongste lid van de **Swissenheimer**s. De **Pförzwörster**s gaan waarschijnlijk onterfd worden door de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Lege karakterdocumenten van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Langstrüdel - Reinstecher

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie wil de landerijen van Von Hensing kopen omdat jullie er een pretpark willen bouwen. Maar Von Hensing blijft weigeren.

Wat je weet over de andere families: De **Jübeltrubel**s willen hun lelijke dochter uithuwelijken aan Von Hensing om op die manier aan zijn geld te komen. Dit mag in geen geval gebeuren! Wat je weet over de andere families: De Baron speelt vaak babysit voor het jongste lid van de **Swissenheimer**s. De **Pförzwörster**s gaan waarschijnlijk onterfd worden door de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Naam: **Langstrudel**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Langstrudel**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Langstrudel**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Leeg karakterdocument en naamkaartjes van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Lorenzolaria - Von Ueberstahlhelme

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie stamt af van echte, Italiaanse mafiosi. Jullie Duitse tak van deze familie is echter zuiver op de graat. Jullie spreken (eventueel) met een licht Italiaans accent.

Wat je weet over de andere families: de familie **Appendickx** vertoont een verdachte interesse in het gebouw van Von Hensing. Hopen ze er iets te vinden wat anderen over het hoofd zagen? De **Durchdouwer**s zijn bijgelovige mensen. Ze vrezen de 'duistere machten'. De dochter van de **Jubeltrubel**s doet altijd vlijerig tegen de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Lorenzolaria - Von Ueberstahlhelme

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie stamt af van echte, Italiaanse mafiosi. Jullie Duitse tak van deze familie is echter zuiver op de graat. Jullie spreken (eventueel) met een licht Italiaans accent.

Wat je weet over de andere families: de familie **Appendickx** vertoont een verdachte interesse in het gebouw van Von Hensing. Hopen ze er iets te vinden wat anderen over het hoofd zagen? De **Durchdouwer**s zijn bijgelovige mensen. Ze vrezen de 'duistere machten'. De dochter van de **Jubeltrubel**s doet altijd vlijerig tegen de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Lege karakterdocumenten van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Lorenzolaria - Von Ueberstahlhelme

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie stamt af van echte, Italiaanse mafiosi. Jullie Duitse tak van deze familie is echter zuiver op de graat. Jullie spreken (eventueel) met een licht Italiaans accent.

Wat je weet over de andere families: de familie **Appendickx** vertoont een verdachte interesse in het gebouw van Von Hensing. Hopen ze er iets te vinden wat anderen over het hoofd zagen? De **Durchdouwer**s zijn bijgelovige mensen. Ze vrezen de 'duistere machten'. De dochter van de **Jubeltrubel**s doet altijd vlijerig tegen de Baron.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Naam: **Lorenzolaria**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Lorenzolaria**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Lorenzolaria**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Leeg karakterdocument en naamkaartjes van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie McPenny- Strohälme

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie is zich zeer bewust van de waarde van geld en zal er alles aan doen om zich te verrijken. Je weet ook dat je familie ooit werd opgelicht door baron Von Hensing in een, van jullie kant, eerlijke handelstransactie aangaande een aantal toiletrollen. Jullie haten Von Hensing hier nog steeds om maar sinds dat conflict is jullie taal verzoenend. Jullie willen immers niet onterfd worden. Jullie praten (eventueel) met een licht Schots of Engels accent.

Wat je weet over de andere families: Jullie vermoeden dat Von Hensing intieme contacten onderhoudt met het jonste lid van de familie **Swissenheimer**. Je weet niet of die familie hier zelf van op de hoogte is. De **Durchdouwer**s geloven in de Duivel en zien duistere praktijken in alles en iedereen. De **Lorenzolaria**'s zijn deels Italiaans en onderhouden misschien wel banden met de maffia.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie McPenny- Strohälme

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie is zich zeer bewust van de waarde van geld en zal er alles aan doen om zich te verrijken. Je weet ook dat je familie ooit werd opgelicht door baron Von Hensing in een, van jullie kant, eerlijke handelstransactie aangaande een aantal toiletrollen. Jullie haten Von Hensing hier nog steeds om maar sinds dat conflict is jullie taal verzoenend. Jullie willen immers niet onterfd worden. Jullie praten (eventueel) met een licht Schots of Engels accent.

Wat je weet over de andere families: Jullie vermoeden dat Von Hensing intieme contacten onderhoudt met het jonste lid van de familie **Swissenheimer**. Je weet niet of die familie hier zelf van op de hoogte is. De **Durchdouwer**s geloven in de Duivel en zien duistere praktijken in alles en iedereen. De **Lorenzolaria**'s zijn deels Italiaans en onderhouden misschien wel banden met de maffia.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Lege karakterdocumenten van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie McPenny- Strohälme

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie is zich zeer bewust van de waarde van geld en zal er alles aan doen om zich te verrijken. Je weet ook dat je familie ooit werd opgelicht door baron Von Hensing in een, van jullie kant, eerlijke handelstransactie aangaande een aantal toiletrollen. Jullie haten Von Hensing hier nog steeds om maar sinds dat conflict is jullie taal verzoenend. Jullie willen immers niet onterfd worden. Jullie praten (eventueel) met een licht Schots of Engels accent.

Wat je weet over de andere families: Jullie vermoeden dat Von Hensing intieme contacten onderhoudt met het jonste lid van de familie **Swissenheimer**. Je weet niet of die familie hier zelf van op de hoogte is. De **Durchdouwer**s geloven in de Duivel en zien duistere praktijken in alles en iedereen. De **Lorenzolaria**'s zijn deels Italiaans en onderhouden misschien wel banden met de maffia.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Naam: **Mc.Penny**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Mc.Penny**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Mc.Penny**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Leeg karakterdocument en naamkaartjes van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Pförzwörster - Kurfust

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: je familie is bang om onterfd te worden door Von Hensing. Het heeft iets te maken met een oud dispuut. Jullie oudste familielid had in een opvlieging de Baron ooit een ouwe, gierigaard genoemd. Jullie proberen dit nu goed te maken.

Wat je weet over de andere families: de familie **Durchdouwer** zijn diepgelovige Lutheranen. Ze geloven in God en in de Duivel als intelligente entiteiten en beschuldigen de Baron van ketterij. De **Appendickx**en willen de gebouwen van de Baron kopen. De **Langstrudel**s willen de Baron zijn landerijen kopen.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Pförzwörster - Kurfust

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: je familie is bang om onterfd te worden door Von Hensing. Het heeft iets te maken met een oud dispuut. Jullie oudste familielid had in een opvlieging de Baron ooit een ouwe, gierigaard genoemd. Jullie proberen dit nu goed te maken.

Wat je weet over de andere families: de familie **Durchdouwer** zijn diepgelovige Lutheranen. Ze geloven in God en in de Duivel als intelligente entiteiten en beschuldigen de Baron van ketterij. De **Appendickx**en willen de gebouwen van de Baron kopen. De **Langstrudel**s willen de Baron zijn landerijen kopen.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Lege karakterdocumenten van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Pförzwörster - Kurfust

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: je familie is bang om onterfd te worden door Von Hensing. Het heeft iets te maken met een oud dispuut. Jullie oudste familielid had in een opvlieging de Baron ooit een ouwe, gierigaard genoemd. Jullie proberen dit nu goed te maken.

Wat je weet over de andere families: de familie **Durchdouwer** zijn diepgelovige Lutheranen. Ze geloven in God en in de Duivel als intelligente entiteiten en beschuldigen de Baron van ketterij. De **Appendickx**en willen de gebouwen van de Baron kopen. De **Langstrudel**s willen de Baron zijn landerijen kopen.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Naam: **Pförzwörster**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Pförzwörster**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Pförzwörster**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Leeg karakterdocument en naamkaartjes van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Swissenheimer - Aberdiehm

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie bestaat momenteel op een labiele basis. Het vlot niet al te best tussen vader en moeder. Verder verdenkt je familie Baron Von Hensing van het verhandelen van verdovende middelen. Maar je weet niet zo goed hoe je deze situatie moet oplossen want hij is wel een vriendelijk man die af en toe zelfs op jullie jongste familielid past terwijl jullie ergens anders een bezoek afleggen.

Wat je weet over de andere families: de familie **Pförzwörster** is bang om onterfd te worden door baron Von Hensing. Het vlot niet zo goed tussen de baron en deze familie. De **Jubeltrubel**s hebben een dochter, die niet van de zijde van de Baron weg te slagen is. De **Lorenzolaria**'s zijn deels Italiaans. De Italiaanse zijde van de familie onderhield vroeger naar 't schijnt contacten met de maffia,

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Swissenheimer - Aberdiehm

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie bestaat momenteel op een labiele basis. Het vlot niet al te best tussen vader en moeder. Verder verdenkt je familie Baron Von Hensing van het verhandelen van verdovende middelen. Maar je weet niet zo goed hoe je deze situatie moet oplossen want hij is wel een vriendelijk man die af en toe zelfs op jullie jongste familielid past terwijl jullie ergens anders een bezoek afleggen.

Wat je weet over de andere families: de familie **Pförzwörster** is bang om onterfd te worden door baron Von Hensing. Het vlot niet zo goed tussen de baron en deze familie. De **Jubeltrubel**s hebben een dochter, die niet van de zijde van de Baron weg te slagen is. De **Lorenzolaria**'s zijn deels Italiaans. De Italiaanse zijde van de familie onderhield vroeger naar 't schijnt contacten met de maffia,

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Lege karakterdocumenten van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Swissenheimer - Aberdiehm

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Je familie bestaat momenteel op een labiele basis. Het vlot niet al te best tussen vader en moeder. Verder verdenkt je familie Baron Von Hensing van het verhandelen van verdovende middelen. Maar je weet niet zo goed hoe je deze situatie moet oplossen want hij is wel een vriendelijk man die af en toe zelfs op jullie jongste familielid past terwijl jullie ergens anders een bezoek afleggen.

Wat je weet over de andere families: de familie **Pförzwörster** is bang om onterfd te worden door baron Von Hensing. Het vlot niet zo goed tussen de baron en deze familie. De **Jubeltrubel**s hebben een dochter, die niet van de zijde van de Baron weg te slagen is. De **Lorenzolaria**'s zijn deels Italiaans. De Italiaanse zijde van de familie onderhield vroeger naar 't schijnt contacten met de maffia,

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Naam: **Swissenheimer**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Swissenheimer**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Swissenheimer**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Leeg karakterdocument en naamkaartjes van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Durchdouwer - Swiepstick

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Jullie zijn diepgelovige Lutheranen, die rotsvast in het bestaan van de Duivel geloven. Jullie zijn te weten gekomen via de tuinman van de Baron dat hij met magie bezig is en dat hij contacten onderhoudt met het kwade. Maar jullie hadden uiteraard al langer door dat er met de Baron iets aan de hand was. Het kwade zit immers overal!

Wat je weet over de andere families: de gierige **Mc.Penny**'s zijn met de Baron in een dispuut gewikkeld aangaande een transactie waarin toiletrollen het middelpunt zijn. De Baron zou hen vier toiletrollen verkocht hebben voor de prijs van vijf, terwijl hij het omgekeerde beloofd had. Zowel de familie **Langstrüdel** als de familie **Appendickx** wil de gebouwen en/of landerijen van de Baron kopen.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Durchdouwer - Swiepstick

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Jullie zijn diepgelovige Lutheranen, die rotsvast in het bestaan van de Duivel geloven. Jullie zijn te weten gekomen via de tuinman van de Baron dat hij met magie bezig is en dat hij contacten onderhoudt met het kwade. Maar jullie hadden uiteraard al langer door dat er met de Baron iets aan de hand was. Het kwade zit immers overal!

Wat je weet over de andere families: de gierige **Mc.Penny**'s zijn met de Baron in een dispuut gewikkeld aangaande een transactie waarin toiletrollen het middelpunt zijn. De Baron zou hen vier toiletrollen verkocht hebben voor de prijs van vijf, terwijl hij het omgekeerde beloofd had. Zowel de familie **Langstrüdel** als de familie **Appendickx** wil de gebouwen en/of landerijen van de Baron kopen.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Lege karakterdocumenten van één van de families

DE MOORD OP BARON VON HENSING

Lid van de familie Durchdouwer - Swiepstick

Voornaam van het familielid:
Geslacht: M / V / O
Leeftijd:
Rol binnen de familie:
Eigenaardigheid (eventueel) :

Wat je weet over je eigen familie: Jullie zijn diepgelovige Lutheranen, die rotsvast in het bestaan van de Duivel geloven. Jullie zijn te weten gekomen via de tuinman van de Baron dat hij met magie bezig is en dat hij contacten onderhoudt met het kwade. Maar jullie hadden uiteraard al langer door dat er met de Baron iets aan de hand was. Het kwade zit immers overal!

Wat je weet over de andere families: de gierige **Mc.Penny**'s zijn met de Baron in een dispuut gewikkeld aangaande een transactie waarin toiletrollen het middelpunt zijn. De Baron zou hen vier toiletrollen verkocht hebben voor de prijs van vijf, terwijl hij het omgekeerde beloofd had. Zowel de familie **Langstrüdel** als de familie **Appendickx** wil de gebouwen en/of landerijen van de Baron kopen.

Gratis Fantasy-rollenspellen: www.foob.be/vreemdetijden

Naam: **Durchdouwer**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Durchdouwer**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Naam: **Durchdouwer**
Voornaam:.....
Geslacht:.....
Rol binnen familie:.....
Leeftijd:.....

Leeg karakterdocument en naamkaartjes van één van de families

Meer van dat?

Monsters & Magiërs
Mogelijk het eenvoudigste Fantasy-rollenspel ter wereld, voor spelers die graag snel een avontuur willen beleven, zonder rekening te moeten houden met ingewikkelde spelregels. Tevens uitermate geschikt als instaprollenspel voor jonge spelers. Monsters & Magiërs is een volledig spel, inclusief uitknipbare magiekaartjes en een speelklaar scenario.

Schimmen & Schaduwen
België's oudste Fantasy-rollenspel, heruitgebracht in PDF-formaat en gratis te downloaden van de website, inclusief een uitgebreid aantal andere boeken en extra's. Schimmen & Schaduwen bevat uitgebreide spelregels voor de echte fanaten, die graag beschikken over een flink arsenaal aan spelregels. Maar vergeet vooral die uitmuntende, speelklare scenario's niet. Een selectie van de beste scenario's, die ooit voor dit spel in boekvorm in de speelgoedwinkels lagen, is nu ook in gratis PDF-bestanden getransformeerd.

Vreemde Tijden
Naar rollenspelmaatstaven heeft Vreemde Tijden zeer vlotte spelregels, maar ze bieden je toch genoeg houvast om aan bijna elke situatie, die de spelers ook kunnen bedenken, het hoofd te bieden. Vreemde Tijden bestaat in twee versies: 'Vreemde Tijden - Tempo' bevat een kleinere en eenvoudiger set spelregels dan 'Vreemde Tijden - Expert'. Vind je de ene versie te licht of te ingewikkeld, dan neem je gewoon de andere. Het voordeel is dat de scenario's zo geschreven zijn, dat ze met de twee versies kunnen gespeeld worden. Scenario's zijn er genoeg om je maanden of misschien zelfs jaren zoet te houden, want onder andere alle scenario's die ooit voor Schimmen & Schaduwen verschenen zijn, werden herwerkt voor Vreemde Tijden en in (gratis) PDF-formaat gegoten.

De Moord op Baron Von Hensing
Dit is geen rollenspel, maar een griezelige en leuke, eenmalige mysterie-speurtocht voor een relatief grote groep spelers. Dit spel werd oorspronkelijk ontwikkeld voor een jeugddienst en is meermaals met succes gespeeld tijdens vormingsweek-ends, e.d.m..

En meer...
Langzaam maar zeker breidt het aantal spellen en scenario's uit. Kom dus eens langs op de website:
www.foob.be/vreemdetijden
en download het spel dat je het meeste ligt.

Live action rollenspel

Oneiros
Heb je misschien eens zin om een rollenspel niet rond een tafel te spelen, maar om aan den lijve te ondervinden wat het is om een elf, een magiër of een krijger te zijn, ga dan ook eens langs op www.oneiros.org. Je kan er alle informatie vinden om een professioneel live actierollenspel-weekend mee te maken.

Stuur je eigen mysterie-speurtocht

Heeft 'De Moord op Baron Von Hensing' je geïnspireerd om zelf zo een spel in elkaar te steken, en is dat met succes verlopen? Waarom het niet naar me opsturen, zodat anderen het ook kunnen spelen. Ik zorg wel voor de conversie naar PDF en voor de webspace. Neem contact met me op via de Vreemde Tijden-website.