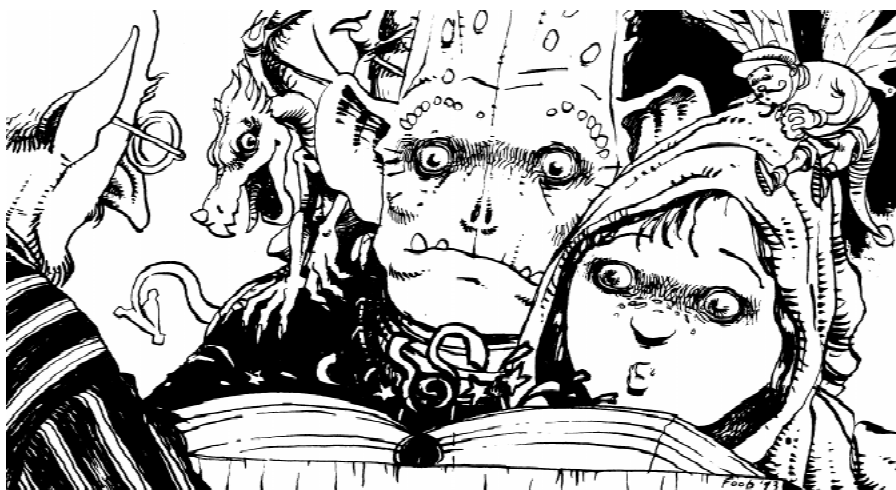


Vreemde tijden



Het kwam uit de ruimte

Speelklaar, absurd scenario voor Vreemde Tijden (Tempo en Expert-versies)
NEDERLANDSTALIG FANTASY-ROLLENSPEL

Colofon

Het kwam uit de ruimte (Tempo- en Expert versies) Testversie 0.1

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.

Korte samenvatting van dit scenario

Een meteoriet bevat een levende pruik, die de bevolking van de nabijgelegen stad tot zijn zombieleger wil maken, door middel van Elvispruiken. De helden moeten ontdekken waarom iedereen kaal wordt, de bron van het kwaad opsporen en de pruik uitschakelen met een kosmische kappersschaar.

Speltechnische informatie

Dit scenario is voor gebruik in combinatie met de 'Absurde gids', die je van de website kan downloaden.

Situering: de absurde Middeleeuwen.

Planeet: Korstje

Dit scenario speel je waarschijnlijk uit op 2 avonden.

Opmerking voor spelers van 'Vreemde Tijden - Tempo':

Vermits de 'Expert'-versie van 'Vreemde Tijden' meer spelregels heeft dan de 'Tempo'-versie, zal je soms dingen en scores tegenkomen, die je niet herkent. Het zijn de stukken tekst die cursief staan. Het volstaat ze gewoon te negeren.

Losse, vermelde scores en M-graden

Als er bijvoorbeeld staat : **INT- of Aardrijkskunde (M20)**, dan betekent dit dat je, om een bepaald aardrijkskundig feit op te diepen uit je kennis, een INT-proef moet rollen tegen een M-graad van 20.

3D6 ?

Als er bvb. '3D6' staat, is dit hetzelfde als 3D.

hoofdstuk 1. Inleiding

1.1. Waarom?

Er bestaan reeds tientallen Fantasy-scenario's voor het gratis rollenspel 'Vreemde Tijden', maar dit is het eerste absurde scenario dat geschreven werd. Aanleiding voor het schrijven van dit scenario, is het bestaan van de zogenaamde 'Absurde gids', en het feit dat er toch minstens één scenario moest bestaan, om die absurde gids nuttig te kunnen gebruiken. Het is ook bedoeld om spelers een idee te geven van hoe een absurd scenario er zou kunnen uitzien, mochten ze zelf zulke scenario's willen verzinnen.

1.2. Overeenkomsten met Fantasy-scenario's

Wat spelmeesters van 'Vreemde Tijden' zal opvallen, is dat een absurd scenario in weze gewoon een klassiek Fantasy-scenario is, maar met wat B-film-achtige elementen erin verwerkt. Het is dus qua opbouw voor de ervaren spelmeester zeker herkenbaar en zal vermoedelijk even gemakkelijk te leiden zijn als een klassiek scenario. Er is alleen een sprong nodig in de ingesteldheid waarmee een spelmeester een absurd scenario leidt. Hij mag nog steeds een mysterieuze en/of griezelige sfeer proberen te creëren. De spanning mag als vanouds opgebouwd worden. Detectivewerk blijft belangrijk voor de spelers en de opdracht blijft: los een mysterie op door met de lokale bevolking te interageren, door aanwijzingen te verzamelen en lokaties te doorzoeken en voorkom zo uiteindelijk één of ander groot kwaad. De mentale sprong die de spelmeester moet maken, is alleen van zich op een andere manier in te leven in de personages die hij speelt (de figuranten), en die de helden van de spelers zullen ontmoeten tijdens het avontuur, en van de omgeving waarin het scenario zich afspeelt waar mogelijk op een enigszins lachwekkende manier in te kleden.

De figuranten die rondlopen in een absurd scenario hebben andere beweegredenen voor hun handelingen dan die in Fantasy-scena-

rio's. Zo zal een magiër geen demon proberen op te roepen om macht te verwerven, maar zal hij bijvoorbeeld een demonische feestneus oproepen, bij wijze van vormomming voor op het nakende dorpsfeest. Helaas blijkt die neus dan natuurlijk oncontroleerbaar te zijn, eet hij wel eens mensen op en zal hij proberen de lokale bevolking in snorren te veranderen met behulp van een magische object in de vorm van een zakdoek. Die zakdoek blijkt, na enig onderzoek door de spelers, honderd jaar geleden door een neus,- keel- en oren helingsmagiër gemaakt te zijn geweest, maar is reeds lang geleden op geheimzinnige wijze verloren gegaan, omdat de poedel hem had ingeslikt. Het wordt dus een race tegen de tijd, omdat zowel de demonenneus als de helden achter de zakdoek aanmoeten (waarvoor eerst de poedel terug tot leven moet gewekt worden).

Dit is slechts één voorbeeld van het kernidee van een absurd scenario. Je kan als spelmeester onverwachte richtingen uit met een absurd scenario. Laat je voor de sfeer en voor de personages eventueel inspireren door humorseries en films ('League of Gentlemen', Monty Python's 'Jabberwocky',...), door boeken ('De schijfwereld-romans' van Terry Pratchett,...), maar vooral door zeer slechte B-films (bv. 'Bad Taste' van Peter Jackson en zowat alles van het 'Troma'-filmhuis). En, nee, het moet niet van een hoog niveau zijn. Goede humor is een optie, zeker geen must. Het is bovendien bijna onmogelijk constant grappig te zijn. Het mag dus ook gewoon een bizar scenario zijn.

Een ronduit idioot scenario werkt even goed als een eloquent geschreven en slim in elkaar gestoken scenario, zeker als het gespeeld wordt met met de juiste ingesteldheid. Kortom, benader het rollenspel eens van zijn minst ernstige kant.

1.3. Stuur me je absurde scenario's

Spelmeesters die een absurd scenario geleid hebben, moedig ik aan van het gespeelde scenario in te tippen (lees eventueel de tips voor scenaristen in het basisboek en bekijk de bestaande Fantasy-scenario's en vooral dit absurd scenario als voorbeelden van opbouw), en het me te bezorgen, samen met zelf getekende plattegronden van de lokaties.

Als dat zeer eenvoudige lokaties zijn, met slechts een paar kamers, dan is een plattegrond zelfs niet nodig (zoals in dit scenario het geval is, bijvoorbeeld).

Vermits er in vergelijking met het aantal Fantasy-scenario's nog zeer weinig absurde scenario's voor handen zijn, is elk absurd scenario dat mijn richting uitkomt méér dan welkom.

Zo, dat was het dan voor wat deze algemene inleiding betreft. Nu volgt het echte scenario. Succes ermee!

1.4 Opmerking i.v.m. vermelde data en jaartallen

In dit scenario, worden er data en jaartallen vermeld, omdat dit o.a. het overzicht van de chronologische gebeurtenissen gemakkelijker maakt. Passen deze jaartallen niet in de tijdslijn van een voorheen door jou gespeeld scenario, dan kan je de in dit scenario vermelde jaartallen uiteraard aanpassen.

Hoofdstuk 2: het scenario

2.1. Kort overzicht van het verloop van het spel

De helden zien een vallende meteor, die neerkomt op ongeveer 1 dag reisafstand. De meteoriet bevat een oud kwaad: een "Elvispruik" met bijbehorende bakkebaarden, die prompt bezit neemt van een lokale man.

De man (zijn naam is Maurice), nu getooid met zijn prachtige kapsel, gaat op zoek naar kale hoogwaardigheidsbekleders en magiërs, die ook "bezeten" worden door Elvis-pruiken. Deze zijn het nageslacht van de originele Elvis-pruik. Ze zijn te jong om eitjes te produceren, dus het is aan de oerpruik om zelf zo veel mogelijk mensen te "besmetten". Daarom kiest ze haar eerste slachtoffers met zorg, in de hoop dat er zich via één van hen een situatie voordoet, waardoor ze hele delen van de bevolking op een vlotte manier kan besmetten. En die situatie doet zich inderdaad voor. Eén van de bezetenen is immers een schaduwmagiër, die een vloek over de stad uitspreekt, waardoor iedereen kaal wordt. Om zich te laten genezen, moeten de plots kaal geworden stedelingen zich natuurlijk laten "behandelen" door de magiër, hetgeen niets meer is dan een dekmantel om iedereen op korte tijd te besmetten met pruiken-eitjes.

De helden, die ook hun haar kwijt zijn, moeten uitvissen waarom iedereen kaal wordt, ze moeten gaandeweg tot de ontdekking komen dat de Elviskapsels die ze in de plaats krijgen meer zijn dan alleen maar pruiken. De helden moeten de meteoriet onderzoeken. Ze zullen er een geheime opslagruimte vinden met hierin een videoschijfje, die tonen hoe de originele pruik kan vernietigd worden. Met deze machtige kappersschaar moeten ze, door een bezoek te brengen aan het hospitaal waar Maurice verbleef, en daarna aan zijn huis, ontdekken waar hij momenteel verblijft en de pruik op zijn hoofd vernietigen. Zodra dit gebeurd is, sterven alle pruiken en krijgen de mensen hun eigen wil en langzamerhand ook hun normale haar terug.

Om een en ander minder rechtlijnig te maken, zijn er ook nog subplots en dubbelzinnige verwijzingen naar andere "harige" onderwerpen, die op de een of andere manier verbonden lijken met het hoofdplot, maar dat totaal niet zijn.

2.2. Chronologische gebeurtenissen

2.2.1. gisteren (06/06/1006)

Gisteren kwam er een meteor op Korstje neer, op een heuvel, enkele kilometers buiten het stadje 'Kwoonier' (de helden zijn maar op 1 dag reisafstand van het stadje, en kunnen de meteor ook zien vallen in de verte).

Reeds bij het neerkomen maakte het rotsblok al een eerste slachtoffer door van het hoofd van de langharige haarkapper Rollo Neusvlucht en zijn onmiddellijke omgeving een vijf meter diepe en twintig meter wijde krater te maken. Rollo liet enkel wat stukken verkoold bot, zijn neus, zijn ring en een stukje hoofd-huid met een streng lang haar achter. De vrijgekomen energie en de explosie was hoorbaar tot in Kwoonier en veel verder.

Nieuwsgierigen gingen op zoek naar de oorsprong van de explosie. Het was de vrijgezel Maurice Chuibeau die als eerste ter plekke was, een prematuur kalende nietsnut met een belachelijk poltoodsnorretje en de dwangmatige gewoonte van belangrijke gebeurtenissen te noteren in zijn notaboekje. Toen hij de krater vond, schreef hij dit op in zijn notaboekje (zie uitreiksel 1) en daalde dan af in de hoop iets te ontdekken waarvoor hij naderhand veel geld kon vragen. In tegenstelling tot de verwachtingen, was de meteoriet niet gloeiend heet, maar integendeel ijskoud. Vriezende dampen kringelden op vreemde, trage wijze de lucht in.

Maurice kon het niet laten, natuurlijk. Voorzichtig legde hij zijn hand op de rots. Maar zodra hij dit deed, was er plots een laag, pulserend geluid te horen. Beseffend dat hier iets abnormaals aan de hand was, wou Maurice de krater terug verlaten, maar in zijn paniek strompelde hij en viel achterover, terug de krater in en tegen de meteoriet aan. Hij verloor het bewustzijn.

Maurice's aanraking had een mechanisme in werking gezet binnenin de meteoriet. Het was immers geen meteoriet, maar het gecamoufleerde ruimteschip van een onbekende levensvorm, die nu op het punt stond te ontwaken uit een duizend jaar oude slaap. Bovenaan schroefde een cirkelvormig stuk van de meteoriet zich los met een onheilsspelend, schrapend geluid. Een lichtgevende opening werd zichtbaar en het wezen kwam eruit. Een afschuwelijke, amorfe bos halflang haar. En het had maar één doel: Korstje veroveren en iedereen tot slaaf maken van hem en zijn nageslacht.

Om dit te verwezenlijken had het monster om te beginnen een gastheer nodig. Wat handig dat Maurice daar lag, bewusteloos en dus niet bij machte zich te verweren tegen ongewenste intimiteiten. Het eindresultaat was dat Maurice voortaan een weelderige, golvende, gestroomlijnde hardos had van een oogverblindende smakeloosheid. Even later werd Maurice gevonden en naar het lokale ziekenhuis gebracht, waar hij onverwijd in een aparte kamer werd geplaatst.

2.2.2. Dag 1. (07/06/1006)

Een onderzoeksteam komt de krater af en vindt enkele overblijfselen van Rolo (maar zijn ring en stukje hoofd-huid vinden ze niet. Die zullen de helden later eventueel wel ontdekken). Aan de meteoriet vinden ze niets bijzonders, en ze laten de krater voor wat het is.

De helden komen toe in Kwoonier, misschien gelokt door hun nieuwsgierigheid naar de gevallen meteor, misschien omdat ze toevallig op doortocht zijn, of eventueel om een vriend te bezoeken. Algauw horen ze dat de meteor hier overal het onderwerp van gesprek is. Als je wil, kan je hen ook al laten opvangen, misschien na enig rondvragen of misschien omdat ze de stedelijke nieuwslezer gehoord hebben, dat er een man bij de meteoriet gevonden was.

Maurice ontwaakt in zijn kamer in het ziekenhuis. En hij is in een euforische stemming, want er is een mirakel gebeurd. Zijn glanzende schedel heeft plaatsgemaakt voor een dikke, gitzwarte hardos. Het onverzorgde, half-lange haar ziet er in zijn ogen prachtig uit en hij is ervan overtuigd dat zijn dagen als vrijgezel nu snel zullen voorbij zijn. Maar eerst

moet hij krachten opdoen en eten. Véél eten. Nooit eerder heeft het ziekenhuispersoneel iemand zo veel appreciatie zien opbrengen voor de vale drab, die moet doorgaan voor een maaltijd. Hij eet genoeg voor wel tien man, of één man en een buitenaards nekta-pijt.

Het nieuws op dag 1:

Op het stadsplein is een groep mensen verzameld. Elke dag om klokslag 12 uur, verschijnen daar op een podium de stadsnieuwslezer (een dikke, kale man) en zijn assistent. Ze worden voorafgegaan door een muzikant, die een kort nieuwsthema speelt op zijn trompet.

De nieuwslezer leest voor van een perkament, dat door zijn assistent wordt vastgehouden:

"Hooft hier, hooft hier, stadsgenoten. Vooraan in het nieuws staan vandaag de ongegronde geruchten over de vermeende liefdesrelatie tussen stadsjonker 'Dieu-Donné Patrimoine' en zijn schaap 'Bijou Verelst' en het neerkomen van een lichtend object benoorden de stad. ... Stadsjonker Dieu-Donné Patrimoine, heeft gisteren te kennen gegeven dat hij klacht zal indienen tegen onbekende gluurders voor het verspreiden van geruchten aangaande zijn activiteiten met zijn schaap 'Bijou Verelst'. Hij herhaalt dat het schaap per ongeluk in het ondergoed van een vriendin gekropen was, op zoek naar een wortel, en dat hij, Dieu-Donné, bij het uit zijn bad komen over een stuk zeep uitgeleden was en daarbij bovenop het schaap was terechtgekomen. De jonker zal daarom klacht indienen tegen onbekenden, voor het verspreiden van ongegronde geruchten, en hij zou ook willen dat het genniffel achter zijn rug ophoudt. Wie nog gniffelachtige geluiden maakt of een blatent schaap nabootst, zal eveneens aangeklaagd worden, voor het verstoren van de openbare orde en het schenden van de persoonlijke integriteit van een rechtschapen, en dit is geen woordspeling, ... van een rechtschapen en met hoge, morale waarden behept man als de jonker. Boetes kunnen oplopen tot enkele duizend Dukaten. ... Benoorden de stad, op de heuvel die de ouderen nog zullen kennen als 'de grafheuvel', is de voorbije nacht een lichtend object neergekomen. De officiële instanties laten weten dat er geen reden tot paniek is. Het betreft hier niets meer dan een ruimteteen, zoals er wel vaker ons luchtruim doorkruisen. De steen heeft een krater geslagen in de heuvel en daarbij klaarblijkelijk een slachtof-

fer gemaakt. Er werden resten gevonden van een man of vrouw met groene en bruine kleding. Mocht iemand een familielid kwijt zijn met zulke kleding, laat hem dan voorwaarts komen, zodat we de identiteit van het slachtoffer kunnen vastleggen. De stad betoont zijn solidariteit met de familie en deelt mee de kosten te zullen dragen van de begrafenisceremonie. ... Tot slot nog een dienstmededeling voor de inwoners van de wijk 'Kwoonier Noordrand': de rattenplaag lijkt te zijn bedwongen sinds het inschakelen van stadsmagier 'Gorgo Vruchtgebruyck'. Er is op dit moment van de ratten niet veel meer over dan hun uitgedroogde, harige karkassen en die worden momenteel opgeruimd door de riooldwerger van de dienst afwateringszaken en ongediertebestrijding. ... Tot morgen, zelfde uur, zelfde plaats."

Laat de helden getuige zijn van deze toespraak. Het is belangrijk dat de spelers beseffen dat er op het stadsplein elke dag om 12 uur informatie te rapen is.

2.2.3. Dag 1 (nacht):

Het is rustig in het ziekenhuis. Er is één nachtzuster aanwezig op de afdeling, die om het half uur een ronde doet en de rest van de tijd prentjes van kaaskroketten en van paarden inkleeft in een fotoalbum.

Maurice slaapt en dit is het moment waarop zijn pruik zich van zijn hoofd losmaakt. Ze sluipt naar buiten en vindt enkele nieuwe slachtoffers onder de andere patiënten. Het zijn allen kalende mannen, waarvan sommigen alle indruk geven het niet al te lang meer te zullen rekken. De pruik injecteert een "eitje" onder de hoofdhuid van de slapende klets koppen. Daarna keert ze ongezien terug naar Maurice.

2.2.4. Dag 2: (08/06/1006)

Maurice wordt in de voormiddag uit het ziekenhuis ontslagen, want hij mankeert eigenlijk niets. Zijn eetlust is weer niet te stillen. Op weg naar huis eet hij een half dozijn hamburgers. Thuis begint hij zich klaar te maken voor een dagje en een avondje uit. Hij kiest er zijn meest opvallende kledingsstukken uit en kan nauwelijks wachten om met zijn nieuwe ik in de chique buurt te gaan flaneren. Zijn haar laat hij uitvoerig behan-

delen in de kapperszaak 'Tres & Bles' in de Noorderstraat. Uit hun catalogus kiest hij een kapsel, dat we op Aarde zouden bestempelen als een Rock 'n' Roll-kapsel met een overdosis haargel.

Maurice bekijkt zichzelf in de spiegel en is best tevreden met het resultaat. Zijn openstaand, goudkleurig hemd toont zijn gespierde, behaarde borstkast, waarop nu een "sierlijk", gouden hangertje rust. Zijn broek is strak, en zo ook de manlijke protrusie die ze maar net vermag te verhullen. Maar het echte pronkstuk vind je bovenaan, want op zijn hoofd staat er nu iets dat lijkt op een blinkende, overslaande oceaan golf, waarin je met enige verbeelding de wind kan horen fluiten. Inderdaad. De vrouwen mogen op hun tellen passen, want er is een nieuw roofdier in de stad, stijf van de testosteron en high van zelfvertrouwen. Dames, hier komt Maurice, het antwoord op al uw verzuchtingen.

In het ziekenhuis is iets onverwachts gebeurd. Een aantal patiënten, zelfs de terminaal zieke, zijn mirakuleus aan de beterhand en zijn flink beginnen eten. Wat niemand is opgevallen is dat er op hun biljartballen van hoofden plukjes haar beginnen groeien zijn.

De Haari Haari's komen

De helden worden benaderd door twee kale figuren (een man en een vrouw), gekleed in groene pijpen, en met een bloedworst op hun hoofd vastgebonden. Het zijn de Haari Haari's (zie subplots). Ze komen dansend op de helden af, terwijl ze zingen:

"Haari, Haari, Haari, Haari,
Haari, Haari. Dirk-Jan Verzwam.
Haari, Haari, Haari, Haari,
Haari, Haari. Dirk-Jan Verzwam.
O, goddelijke worst,
zo vol van bloed,
een lekkernij.
Dirk-Jan Verzam
Vereren wij"

Eén van hen zegt dan: "Edele lieden. Jullie zijn nieuw in dit ketters oord. Zeg ons, is iemand van jullie bij machte ons informatie te verschaffen over onze nakende maanreis, opdat wij de machtige god Dirk-Jan Verzwam gunstig stemmen kunnen. Zo ja, dan zijn jullie waarlijk door hem gezonden en kunnen wij eindelijk en onverwijld onze devotie tonen voor Dirk-Jan Verzwam en zijn heerlijke worst."

Als de helden duidelijk maken dat ze niet begripen waarover het tweetal het heeft, geven ze hen het adres van hun tempel, met de woorden: "Bevrijd u van uw ketterse gedachten. Wie de worst van Dirk-Jan Verzwam wil ontvangen, samen met zijn heerlijkheid, is altijd welkom in onze tempel voor meer informatie. Maar ontvang in afwachting deze folder." (overhandig uittreksel 3).

Hun onnozel liedje zingend en springerig dansend, verdwijnen de Harri Haari's daarop in het volksgewoel. Mochten de helden op het idee komen aan een steding te vragen of ze ene Dirk-Jan Verzwam kennen, dan zal deze zeggen dat dat de slager in de Noorderstraat is.

Het nieuws op dag 2:

Daar is de stadsnieuwslezer weer (nog altijd even kaal), samen met zijn assistent en de trompettist:

"Hooft hier, hooft hier, stadsgenoten. Vooraan in het nieuws staan vandaag weer de ongegronde geruchten over de vermeende liefdesrelatie tussen stadsjonker 'Dieu-Donné Patrimoine' en zijn schaap 'Bijou Verelst', en de diefstal van de pruik van 'madame de Clignotante'. ... Stadsjonker Dieu-Donné Patrimoine, heeft gisteren meegedeeld dat de eventuele boete, waarvan gisteren sprake was, met name het bedrag dat kon oplopen tot enkele duizenden Dukaten voor het maken van gniffelachtige- of blatende geluiden, ook zou kunnen voldaan worden in een equivalente waarde in schapen of pluimvee. ... Gisteravond is de peperdruuk van 'madame de Clignotante' uit haar woonst gestolen door onbekenden. De vermaarde pruikenmakers 'Siméon Le Toupette en zonen' werken momenteel al aan een vervangpruik, die eveneens zal doorweven zijn met gouddraad en bezet met diamanten en parels. De geschatte kostprijs van de pruik zou meer dan 25.000 Dukaten bedragen. ... In het kader van het identificeren van de man of vrouw die werd geveld door de ruimtsteen, vraagt de stad nog steeds dat eventuele familieleden of vrienden voorwaarts komen. ... Tot slot nog een dienstmededeling voor de inwoners van de wijk 'Kwoonier Noordrand': de rattenplaag is nu officieel als onderdrukt bestempeld. Stadsmagiër Gorgo Vruchtgebryck heeft laten weten dat zijn levenszoevende blik geen grote aantallen van het harige ongedierte meer waarneemt. ... Tot morgen, zelfde uur, zelfde plaats."

2.2.5. Dag 2 (namiddag):

Maurice verlaat het huis, maar in plaats van terrasjes te gaan doen, heeft hij plots het plan opgevat eens te gaan kijken welke van de hoogwaardigheidsbekleders, stadsmagiers en andere autoriteitsfiguren kalende zijn. Hij bespioneert hun huizen en kantoren of probeert via secretaresses en familieleden te weten te komen wie er al dan niet kaal is. Een vreemde bezigheid, maar minder vreemd als je beseft dat zijn plannen smedend kapsel op zoek is naar geschikte gastheren om 's nachts eitjes bij te injecteren, en het zijn gedachten beïnvloedt. Het is de bedoeling van de pruik van zo veel mogelijk kale notabelen te bedenken met hun eigen haarexplisie. Van elke kale belangrijke schrijft de nog altijd even dwangmatige Maurice naar "goede" gewoonte de naam en het adres op in zijn notaboekje. Eén van de namen is die van Gorgo Vruchtgebruyck, de lokale schaduwmagier.

Enkele van de miraculeus genezen patiënten, verlaten het ziekenhuis. Ze gaan hun nieuwe kapsel fatsoeneren en lopen algauw, net als Maurice, rond met een gedraaid kapsel en dikke bakkebaarden. Daarna proppen ze zich nog eens vol en gaan op zoek naar adressen van kale stadsgenoten. Ze doen m.a.w. aan kletsop-prospectie voor hun "mama". Eén van deze mannen, spreekt toevallig de helden aan, met de vraag of één van hen misschien kaal is. Een vraag die bij de helden waarschijnlijk zal overkomen als op zijn minst bizar.

2.2.6. Dag 2 (avond en nacht)

Van zijn nachte uit, komt niets meer in huis. Maurice eet nog eens goed en voelt zich dan plots zeer moe. Zodra hij slaapt, verlaat zijn pruik zijn hoofd en gaat ze op weg naar de kale notabelen, die Maurice overdag heeft bespioneerd. De pruik slaagt erin bij de meeste van hen (waaronder Gorgo Vruchtgebruyck en de nieuwslezer) een eitje te injecteren en keert terug naar Maurice.

Als de helden zich 's avonds nog over de straat begeven, kunnen ze de pruik zien wegkruipen (ZIN-proef, M22) in de schaduw van een steegje. Ze verdwijnt in de riolen via een traliwerk op de straat. Vertel de spelers niet dat het een pruik is, maar dat het leek op een langharig rat.

Als de helden de nodige informatie gesproken hebben bij de waard van 't Cabaret, zijn ze vanaf nu op de hoogte van het feit dat er een man bij de krater gevonden was, en dat hij werd meegenomen naar het ziekenhuis. Het ziekenhuis is echter pas vanaf de volgende ochtend open voor bezoekers.

2.2.7. Dag 3 (09/06/1006) (ochtend en voormiddag)

Maurice wordt zeer vroeg wakker, fatsoeneert zijn verwaide kapsel, en voelt een sterke drang om een bezoek te brengen aan Gorgo, hoewel hij deze man alleen maar kent van in de nieuwsberichten. Ook Gorgo is reeds wakker en geniet van een potje aardbeienyoghurt als hij het gebons op de deur hoort. Van zodra hij, met een belachelijk naar omhoog krullend toefje haar op zijn hoofd, de deur opent voor Maurice, heeft hij het gevoel deze man reeds zeer lang te kennen. Hij laat hem dan ook binnen zonder vragen te stellen. De reden van deze ontmoeting is dat de oerpruik vlakbij Gorgo wil zijn, omdat deze man moeilijker te controleren is dan gewone stervelingen en omdat hij wellicht de nuttigste pion zal worden in de veroveringsplannen van de pruik.

Maurice suggereert Gorgo van een spreuk te verzinnen, waarmee hij de harige rattenlijken allemaal in één keer kan doen verdwijnen, zodat de riooldwergen dit vervelende werkje niet meer moeten doen. Het is een idee dat Gorgo met zeer veel enthousiasme onthaalt, en hij begint onmiddellijk wat ingrediënten te verzamelen om een nieuwe spreuk te verzinnen. Maurice stelt voor hem een handje te helpen. Om de spreuk te activeren, moet de magiër een potje met een bijtende substantie in een potje met rattenhaar leeggieten. In de plaats geeft Maurice hem uit zijn collectie vreemde potjes en kolfjes een potje met mensenhaar en het potje met aardbeienyoghurt. Van zodra Gorgo de spreuk uitspreekt, verandert het haar van alle stedelingen in aardbeienyoghurt. Paniek breekt uit in de stad. Mensen lopen gillend op straat.

Als de helden bij het kriecken van de dag het hospitaal bezocht hebben, hebben ze daar van een loslippige verpleger (zie ook: lokaties) kunnen vernemen waar Maurice woont. Mogelijk zitten ze dus al snel in diens huis rond te snuffelen, maar dat gebeurt op een

moment dat Maurice al bij Gorgo zit (zie eerder), dus ze zullen hem hier nog niet ontmoeten.

Als de helden zich in de voormiddag in de stad of in de buurt van de stad bevinden (ook "de grafheuvel" valt nog binnen het bereik van de spreuk), zullen ook zij plots iets kleverigs en kouds op hun hoofd voelen, op het moment dat hun haar in yoghurt verandert. Beschrijf het niet als yoghurt, maar als een roze substantie. Pas als ze eraan ruiken, of ervan proeven, kunnen ze zelf ontdekken wat het is.

Algauw vormt er zich een volkstoeloop aan de voordeur van Gorgo. Mensen smeken hem deze vreemde vloek ongedaan te maken en hen terug haar te bezorgen. Gorgo merkt nu pas dat er iets is misgelopen, maar voelt zich niet erg schuldig en doet alsof zijn neus bloedt. Hij belooft dat hij een remedie zal zoeken, op voorwaarde dat men hem volledig ongestoord laat werken. Enkele kale stadswachters, onder leiding van een kapitein met een toefje haar, posteren zich voor de deur, om stedelingen op een afstand te houden. Maar Gorgo kent de remedie reeds. Hij zal zo veel mogelijk stedelingen één voor één "behandelen" door even het prachtige haar van Maurice op hun hoofd te plaatsen. Dat dit een totaal onlogische en zelfs belachelijke remedie is, is hij niet langer bij machte zich te realiseren. Hij stuurt reeds na enkele tientallen minuten één van de soldaten naar de stadsjonker met de vermelding dat hij de remedie gevonden heeft en met verdere instructies voor het goede verloop van de behandeling (zie hieronder: het nieuws op dag 3).

Het nieuws op dag 3:

Het stadsplein heeft nog nooit zo vol gestaan met mensen die nieuws hopen op te vangen over de vreemde ziekte die hun hoofd aangetast heeft. Daar is de nieuwslezer weer. Niet langer kaal, maar met een rechtopstaande haarkrul op zijn hoofd, een feit dat bij sommige niet onopgemerkt blijft: "Hé. Wij zijn allemaal ons haar kwijt, maar de nieuwslezer heeft plots haar, terwijl hij er vroeger nooit gehad heeft" (als de helden op het plein zijn, zullen ze iemand deze opmerking horen maken, hetgeen de nieuwslezer in hun ogen misschien verdacht zal maken).

De nieuwslezer zegt:

"Hoor hier, hoor hier, stadsgenoten. Er is maar één hoofdpunt in het nieuws vandaag, met name de geheimzinnige vloek die nog slechts enkele uren geleden een wijdverspreide kaalheid veroorzaakte en de remedie die reeds door stadsmagier Gorgo Vruchtgebruick gevonden is. ... Zoals u allen wellicht zult gemerkt hebben, zijn ons aller geliefde follikeluitwassen tot een roze massa verworpen, hetgeen een wijd verspreide paniek veroorzaakte in de hele stad. Edoch, waarde stadsgenoten, ons aller stadsmagier Gorgo Vruchtgebruick, heeft reeds een remedie gevonden, die onze kapsels in hun voormalige glorie zal herstellen. Het is de bedoeling dat we ons allen één voor één door hem laten behandelen. Om dit in goede banen te leiden zal dit gebeuren in alfabetische volgorde, te beginnen met de 'P' van 'Patrimoine'. Gezien de omvang van de stadspopulatie, zal dit een proces zijn dat meerdere dagen kan in beslag nemen. Alle personen, wiens naam begint met een 'P', worden reeds hedennamiddag om 13 uur verwacht aan de voordeur van de woning van de stadsmagier. De behandeling is gratis en garandeert u de terugkeer van een prachtig kapsel, dat zo mogelijk nog mooier zal zijn dat datgene dat u voordien had. Ook zij die nooit haar gehad hebben, zijn bijgevolg welkom. Dat geldt zowel voor stedelingen als bezoekers aan onze stad, die voorrang krijgen. Men brenge lectuur mee want de wachtrijen zullen lang zijn. Tussen 15 en 16 uur, zal er wel een onderbreking van de activiteiten zijn, teneinde de magier toe te laten op krachten te komen."

2.2.8. Dag 3 (namiddag en avond)

Gorgo opent zijn deuren. Een geblindeerde koets rijdt voor en een gemaskerde figuur stap uit. Het is de stadsjonker, die als eerste aan de beurt wil zijn. Hij wordt naar binnen geleid, waar hem wordt gevraagd plaats te nemen op een eenvoudige voetkruk. Gorgo zet hem de oerpruik op (Maurice ligt ondertussen verdoofd te slapen in een zetel, elders in het huis), die de jonker onmiddellijk injecteert met een eitje. De hele procedure neemt nog geen minuut in beslag. Als de jonker het huis verlaat, kan het verdere bandwerk beginnen. De mensen staan te trappelen om zich te laten behandelen, niet beseffend dat ze daarmee hun vrije wil zullen opgeven.

Opgelet: als ook de helden besluiten gebruik te maken van de behandeling van de magiër, is het verhaal in weze reeds afgelopen. Ze zijn nu de slaven van de pruik geworden en de spelers zijn er niet in geslaagd dit scenario tot een goed einde te brengen.

De laatste confrontatie

Tussen 15 en 16 uur, neemt de pruik een rustpauze op het hoofd van Maurice, om haar eierzak aan te vullen. Dit is het beste moment voor de helden (als ze zich niet laten behandelen hebben) om hun slag te slaan en het huis van de magiër langs een openstaand dakvenster aan de achterzijde van het huis binnen te dringen. Wat er zich tijdens die confrontatie afspeelt, en hoe de helden er uiteindelijk in slagen de oerpruik te kortwieken, is vanaf hier volledig aan de spelers. Het "enige" wat de spelmeester moet doen, is van dit laatste gevecht een apotheose te maken, want de pruik is natuurlijk niet machteloos, en bovendien kan ze rekenen op de steun van een machtig magiër.

Maar mogelijk zullen ze de magiër en de nu constant bij hem verblijvende Maurice pas de volgende dag (of 's nachts) lastigvallen. Dit verandert eigenlijk niets aan de hierboven beschreven confrontatie, alleen dat ze op een andere tijdstip plaatsgrijpt.

Hoe de helden dit laatste gevecht ook afhandelen, het is van belang dat ze dit doet zonder dodelijke slachtoffers te maken. De magiër en Maurice zijn immers slechts willoze pionnen.

Zodra de pruik verslagen is (details over hoe je dit kan doen, tref je aan in de hoofdstukken 'Figuranten' en 'Afronding en epiloog'), verdorren de pruiken en krijgen de slachtoffers hun vrije wil terug. Ze herinneren zich wel wat ze de voorbije dagen gedaan hebben, maar hebben het gevoel dat ze het allemaal hebben meegemaakt als toeschouwers.

Hoofdstuk 3. Subplots

Om het vrij magere hoofdplot wat aan te dikken, volgen hieronder enkele kleine subplots en losse ideeën, waarvan de spelmeester naar eigen inzicht gebruik kan maken. Al naargelang de helden een of ander subplot verder proberen te onderzoeken, kan je het desnoods al improviserend uitbreiden. Het hoofddoel van deze subplots is van aan de spelers de indruk te geven dat er in Kwoonier een kluwen van gebeurtenissen is. Sommige subplots zullen ze in connectie brengen met het hoofdplot, hetgeen het onderscheiden van hoofd- en bijzaak een stuk uitdagender maakt.

Het staat je als spelmeester natuurlijk vrij van extra subplots bij te verzinnen, of van de bestaande subplots verder uit te werken, maar zorg er ten allen tijde voor dat je zelf ook nog een overzicht bewaart.

Een te klein "rookgordijn" zorgt voor een te snel opgelost scenario, maar een bosbrand moet het ook niet worden, want anders krijgen de spelers de indruk dat alles rondom hen gebeurt, zonder dat ze vat krijgen op de situatie, en krijgen ze het gevoel dat ze niet goed bezig zijn.

3.1. De Haari Haari's

Deze tweemans-secte bestaat uit de kaalgeschoren randfiguren 'Tom Kruis' en 'Wendy Streep' en vereert de lokale godheid 'Dirk-Jan Verzwam'. 'Lokaal' moet je letterlijk nemen, want Dirk-Jan is de beenhouwer van de Noordstraat, die het grote stadsplein verbindt met de noorderpoort van de stad. Het is niet de eerste keer dat Dirk-Jan door deze onnozele tweemans-secte lastiggevallen wordt met de beweringen dat zij in een visioen gezien hebben dat hij een god is. "Het enige goddelijke aan mij, is mijn worst", zei Dirk-Jan hen dan telkens gekscherend. Hiermee doelt hij op zijn eersteklas bloedworst met geheim ingrediënt, die aan 9,9 Dukaten per kilo verkocht wordt. Het "geheim ingrediënt" is niet meer dan een perfect geproportioneerde verhouding van zout, peper en vermalen nootjes.

Maar na een tijdje was de lol er voor Dirk-Jan wel af. Als de Haari-Haari's hem voor de zoveelste keer in zijn winkel probeerden te komen vereren, met hun liedjes, hun handgeklap en hun springerige dansjes, heeft hij hen de deur gewezen en ze verboden zijn winkel ooit nog te betreden. Toen de Haari Haari's hem dan vroegen, wat ze dan moesten doen, zei hij "voor mijn part vliegen jullie naar de Maan". Sindsdien zijn de Haari Haari's op zoek naar wetenschappers en magiërs, die hen kunnen helpen dit doel te bereiken. Daarom zullen ze op een gegeven moment ook de helden aanspreken (zie dag 2).

Als de helden de secteleden ondervragen, zullen ze maar al te graag vertellen over hun God, zijn heerlijke worst en de opdracht die hij hen gegeven heeft. Ze zullen ondertussen ook de helden trachten te bekeren tot hun geloof.

Dirk-Jan Verzwam en zijn slagerij

Mochten de helden denken dat er toch iets verdachts zit achter die verering van Dirk-Jan, dan komen ze wellicht vroeg of laat in diens winkel terecht. Het is een doorsnee slagerij, waar niets verdachts te vinden is. Alleen het bordje bij de bloedworst, waarop geschreven staat 'heerlijke bloedworst met geheim ingrediënt', zal misschien hun aandacht trekken, maar zoals eerder vermeld, is er ook met deze worst niets aan de hand. Dirk-Jan zal de eventuele vragen van de helden zo goed mogelijk beantwoorden, maar hij weet niet meer dan de andere stedelingen. Over de Haari Haari's, antwoordt hij naar waarheid dat ze een waanidee hebben dat hij een godheid is, en dat hij niet begrijpt hoe ze erop gekomen zijn.

Opmerking: de Haari Haari's zijn zowat de enige personen in Kwoonier, die geen hinder ondervinden van de haarperikelen, omdat ze voor de oerpruik oninteressante randfiguren zijn, en omdat ze niet geïnteresseerd zijn in het verwerven van een weelderige haarbos, en dus niet ingaan op het "genezings-aanbod" van Gorgo Vruchtgebruycck.

Tip: wil je aan het einde van dit scenario nog een onverwachte, supplementaire epiloog breien, dan zou je nog kunnen beslissen dat Dirk-Jan écht een god is, die bij wijze van tijdverdrijf een slagerij uitbaat op Korstje. Je zou dan op het einde nog een scène kunnen verzinnen, waarbij de helden getuige zijn van

de ter-hemel-stijging van Dirk-Jan, die zijn twee trouwe volgelingen in de armen sluit, en hen in een stralend licht meeneemt.

3.2. De pruik van Madame de Clignottante

Dit is een ordinair geval van diefstal. Een dief is op het idee gekomen deze dure pruik van eigenaar te doen wisselen. Als je wil, kan je dit idee verder uitwerken, door van een medewerker van pruikenmakerij 'Siméon Le Toupette en Zonen' de dief te maken. Op die manier slaan ze twee vliegen in één klap. Ze kunnen de pruik ontdoen van zijn kostbaarheden en deze hergebruiken in de nieuwe pruik, die door madame de Clignotante besteld wordt.

3.3. Rollo Neusvlucht

Rollo Neusvlucht's stoffelijke resten zijn er om de helden aanvankelijk op een verkeerd spoor te zetten. Als de helden zijn gegraveerde ring en zijn restje haar vinden, zullen ze denken dat dit iets te maken heeft met de gebeurtenissen in de stad en er allerlei theorieën over ontwikkelen.

3.4. De rattenplaag

De ratten worden gebruikt om verarring te zaaien over de aard van het rondkruipend ongedierte, dat de pruik is. Telkens de helden een van de pruiken zien wegkruipen, is het gemakkelijk van te denken dat het om een rat gaat. Pas als de helden beseffen dat datgene waarachter ze zoeken een pruik (of meerdere pruiken) zijn, zullen ze deze in het donker rondsluipende "ratten" herkennen voor wat ze echt zijn.

Hoofdstuk 4. Lokaties

4.1. De stad

Kwoonier is een rustig stadje met ongeveer 12.000 inwoners. Het is er proper en saai, met houten huisjes die in vrolijke kleuren geschilderd zijn. Aan alle ramen hangen bakken met vriendelijk wuivende bloemen en de straatlantaarns zijn versierd met ingewikkelde krullen. Kortom, alles ademt een sfeer van kneuterigheid en kitsch uit.

Er zijn in de stad een aantal belangrijke gebouwen. Ze spelen echter geen grote rol van betekenis in dit scenario en worden hieronder vermeld, zodat je een vluchtige indruk kan geven aan de spelers van wat hun helden zoal kunnen waarnemen in de stad.

4.1.1. Het badhuis

Het 'badhuis' is eigenlijk een ontmoetingsplaats voor mannen van alle slag (vrouwen zijn er niet toegelaten). Stadsjonker Patrimoine is er een vaak geziene gast. Het is hier, in één van de privé-badkamers, dat hij door een andere badgast in een compromitterende pose werd waargenomen met een schaap.

Het badhuis ziet eruit als een klassieke tempel, met versierde zuilen en een fronton, waarop dansende, naakte mannen afgebeeld staan. Wie goed kijkt, kan in de rechterhoek ook een schaap zien.

4.1.2. De ring van vuur

Deze kerk is eigenlijk een zelfhulpgroep voor mensen met aambeien en is enkel toegankelijk voor mensen met aambeien. Het is een streng ogend, grijs gebouw, met op de nok van het dak een donut-achtige vorm. Deze donut is de god die door de volgelingen van deze kerk aanbeden wordt. Helaas is het voor de leden van deze secte, vanwege de vorm van hun godheid, verboden van op donut-achtige objecten te gaan zitten, anders waren hun erediensten een stuk prettiger geweest. Het zogenaamd "heilig zalfsel" (dat

toevallig gemaakt wordt door Gorgo Vruchtgebruick), speelt in die mysterieuze eredienst een belangrijke rol. Wie de kerk wil betreden, moet voorbij de buitenwipper, die aan iedere onbekende dezelfde vraag stelt: "wilde gôoe et ôdeleg zalfsel? Ieêst aa drôëve lôte zeen."

Op verschillende plaatsen in de stad, kunnen pamfletten gevonden worden die uitleggen wat deze man bedoelt. Hem ondervragen heeft geen zin, want hij doet snel de deur van de kerk dicht, en op slot.

Het is nochtans eenvoudig. Men moet kunnen bewijzen dat men aambeien heeft. Een doktersattest is hiervoor gelukkig niet vereist.

4.1.3. De winkeltjes

Kwoonier kent één belangrijke winkelstraat. Dit is de Noorderstraat, die het stadsplein verbindt met de Noorderpoort. Ze is ongeveer 500 meter lang en het aanbod aan producten is er zeer gevarieerd: etenswaren (o.a. de slagerij van Dirk-Jan Verzwam), rookwaren, pruiken (de winkel van Siméon Le Toupette en zonen), wapens, vrijetijdskledij (in de winkel 'Rob's plezierstek', vind je o.a. leren slipjes, leren petjes, schapenkostuums en rijlaarzen), antiek, bloemen,...

4.2. Het stadsplein

Rond het stadsplein staan het stadhuis, de woning van de stadsjonker, enkele herbergen, een bescheiden pruikenmuseum (hier is niets bijzonders te vinden, behalve een honderdtal pruiken, waarvan een groot deel als maker 'Siméon Le Toupette en zonen' vermeldt. Eén van de pruiken lijkt op het kapsel van Maurice, maar dit is slechts toeval. Er is ook een replica van de pruik van Madame de Calignottante, maar alle edelmetaal en edelstenen is vervangen door namaak) en het ziekenhuis. In het midden van het plein staat een verhoog, waarop elke dag om 12 uur de stadsnieuwslezer zijn nieuws komt brengen.

4.3. De herberg

Doorheen de stad, zijn er een aantal herbergen verspreid. De eerste herberg die de helden binnenstappen heet 't Cabaret'. Het is een verzorgde zaak, maar wel zeer opzichtig ingericht, met heel wat scharlakenrode wandbekleding, stoelen en zetels met tijgermotief en portretten van verschillende, bekende musical-artiesten.

Mocht iemand eraan denken de toiletten te gaan bekijken, dan kan men daar enkele pamfletten (uitreiksel 4) ontdekken, waarop gedrukt staat: "Toon ons uw druiven, en wij tonen u de weg naar verlossing. Verlicht uw lasten, middels het heilig zalfsel, ons geschonken door onze God, wiens naam niet kan worden vernoemd. Komt naar de kerk van de Ring van Vuur. Dreefstraat 28." Dit pamflet is hier achtergelaten door een volging van 'de Ring van Vuur'.

Zodra men er binnenkomt, hoor je overal in de gelagzaal gezang. Klaarblijkelijk gebeurt elke interactie met de waard of met zijn personeel al zingend. Wie gewoon met hen probeert te praten, wordt genegeerd. Zodra de helden binnenkomen, zingt de waard hen toe: "Willkommen, bienvenue, welcome! Hoe kan ik u van dienste zijn, o gij die komt van ver." Als de helden hier al zingend op reageren, kunnen ze niet alleen een goed maal en een kamer vastkrijgen aan redelijke prijzen, maar ook informatie. Een herberg is immers een plaats waar heel wat volk komt en gaat, en de oren van de waard staan niet op zijn achterwerk. De door de waard verstrekte informatie is vrij essentieel voor het opsporen van Maurice en dient als aanvulling op wat de helden van de nieuwslezer te horen krijgen. Mochten ze op een bepaalde dag de toespraak van de lezer gemist hebben, dan kan ook de informatie die normaal gezien door hem gegeven werd, alsnog door de spelmeester via de herbergier verstrekt worden. Hou er rekening mee dat de helden deze informatie alleen krijgen als ze specifieke vragen stellen, i.v.m. de desbetreffende onderwerpen.

Informatie op dag 1 (te verstrekken op zingende wijze):

Over de jonker:

"De jonker houdt van dieren, ik weet het wis en waar, van een vriend van mij die werkt, in het badhuis aldaar. En als dat nog maar alles was, edoch ik zeg u maar, die jonker is niet snik, hij praat en doet zo raar."

Hiermee bedoelt de waard gewoon dat de jonker een schertsfiguur is, die er vreemde hobbies op nahoudt.

Over de meteoriet:

"Waar eens de grafheuvel was, is nu een gat zo rond, geslagen door een ruimtsteen, dat maakt van ontij kond. De slechtste speurders van het land, de stadswacht zocht maar vond slechts zand. Ze hebben raars gehoord en hebben vreemds geroken. Hun speurtocht werd dus dapper en kordaat snel onderbroken. Wel was daar een man. Men nam hem mee, maar 'k weet niet waar. Misschien weet ik dat morgen wel, dus vraag het later maar."

Hiermee bedoelt de waard, dat hij vernomen heeft dat de inslagkrater niet grondig onderzocht werd, omdat de stadswachten de koude rillingen kregen van de omgeving. Hij weet ook dat de stadswachten er een man gevonden hebben. Hij weet niet wie de man is, en waar ze hem naartoe brachten, maar het betreft natuurlijk Maurice. De waard weet niet dat de grafheuvel eigenlijk geen grafheuvel is (zie lokaties).

Over de ring van vuur:

"Welke druiven hebben baat bij zalf, zo vraagt gij u. O, ge weet het al? Dat is dan sterk. Maar toon ze liefst niet nu, want ze hangen uit uw achterwerk."

Bijkomende informatie vanaf de avond van dag 2:

Over de man, die bij de meteoriet ontdekt was:

"Zijn naam bleef voor mij geheim, maar zonder het gedraai, hen anders O zo eigen, bracht de stadswacht hem gezwind, naar het hospitaal".

Nu weten de helden dat ze het ziekenhuis met een bezoekje moeten vereren. Daar zullen ze kunnen praten met enkele loslippige personeelsleden (maar pas vanaf de ochtend van dag 3, want er wordt 's avonds geen bezoek meer binnengelaten) en op die manier komen ze de naam van Maurice te weten, en waar hij woont. Waarschijnlijk zullen ze daarna zo snel mogelijk het huis van Maurice willen doorzoeken, maar vanaf dag 3, is die daar al niet meer aanwezig. Hij zit immers bij Gorgo, waar de haar-yoghurt-transformatie voorbereid wordt.

4.4. Het ziekenhuis

Vanaf de ochtend van dag drie, kunnen de helden in dit functionele gebouw terecht om de identiteit van Maurice te weten te komen. Ze kunnen dit doen door te praten met een loslippige verpleger. Hij beschrijft Maurice als een dandy van een jaar of dertig met een reusachtig, worstvormige kapsel en met een onstiltbare honger. Hij geeft hen ook, tegen betaling, het adres. De verpleger voegt er tot slot aan toe dat er de laatste tijd vreemde dingen gebeuren in het ziekenhuis: terminale patiënten, die plots wakker worden en als bezetenen beginnen te eten en kale patiënten, die plots terug haargroei vertonen.

4.5. De inslagkrater

4.5.1. De grafheuvel

Deze wordt zo genoemd omdat deze geïsoleerde heuvel lijkt op een tumulus, is helemaal niets bijzonders. Er liggen zeker geen oude lichamen begraven, maar vanwege de naam zijn er wel veel mensen die dit denken. De "meteoriet" sloeg een krater in de zuidelijke zijwand van de heuvel. In de buurt van de heuvel kunnen de helden nog wat onderdelen van Rollo Neusvlucht ontdekken (enke-

le ZIN- of spoorzoeken-proeven zijn op hun plaats): zijn neus, enkele groene reepjes stof, een stukje scalp met een streng lang haar en een vergulde ring (10 Dkt.), met daarin de initialen R.N. gegift en het opschrift 'haar is kunst'.

4.5.2. De krater

Deze is twintig meter doormeter en vier meter diep. In het midden ligt de meteoriet. Helden met een goed gehoor (ZIN- of *luisteren*-proef, M25), kunnen een vaag, bijna subtonaal, ritmisch gezoem horen. Het komt van de meteoriet.

4.5.3. De meteoriet

De steen is op het eerste zicht niets bijzonders. Ze is ruwweg 2 meter in doormeter en is gemaakt van een donker, ruw gesteente met microscopisch kleine, glinsterende stukjes van een of ander mineraal. Bij aanraking, voelt de steen abnormaal koud aan. Wie er zijn oor tegenaan legt, hoort duidelijk het ritmisch gezoem. Als iemand met een hard voorwerp tegen de meteoriet aanklopt, kan je horen dat de steen hol is. Nergens is er echter een mechanisme te bespeuren, waarmee de steen open kan. Maar als er hard genoeg op geklopt wordt, gaat de steen vanzelf open. Bovenaan schroeft een stuk los, en een lichtgevende, cirkelvormige opening wordt zichtbaar. Dampen kringelen naar buiten en kruipen over de meteoriet heen naar de grond, waar ze de voeten van de helden doen verkleumen.

Wie de koude trotseert en naar binnen kijkt, ziet allerlei vreemde machinerieën, die duidelijk niet op Korstje thuishoren. Er zijn doorzichtige kabeltjes, waardoorheen groene vloeistoffen stromen en er is een soort van ondoorzichtig raam (een "TV-scherm").

Ligkuip

In het midden van deze kleine ruimte (waarin met moeite één mens kan staan) staat een kuipje te grootte van een helm (de "zetel" van de pruijk), waarbovenop een soort van glazen stolp staat. De stolp is gebroken en er is een gat in, groot genoeg om een vuist in te steken. (zie ook 'De schaar')

Handschoenenkastje

In de ruimte is ook nog een soort van handschoenenkastje. Met een eenvoudige druk op een discreet knopje, gaat het kastje open. Erin vind je een flesje met een prettig geurende vloeistof (shampoo) en een borstel (het persoonlijke verzorgingsapparaat van de pruike).

Scherf

Onder het scherm staan 3 knoppen. De grootste knop is ongeveer 1 centimeter doormeter. Als je erop drukt, flitst het scherm aan en toont het een wit scherm. Als men een filmschijfje (zie later) in de gleuf zou steken, zouden de twee andere knoppen dienen om snel voor- en achterwaarts te spoelen.

Naast de drie knoppen, is er een gleufje, groot genoeg om een Dukaat in te steken. Een dukaat (of ander klein object) erin steken, zou wel een slecht idee zijn, want dan komt die vast te zitten, en blokkeert hij het gleufje. Pas na flink wat pruts- en breekwerk, kan de Dukaat er terug met een scherp object uitgepuurd worden. Elke ronde mag de held een nieuwe HAN-proef doen (M23) om de Dukaat er terug uit te krijgen. Helaas, vanwege de koude van de omgeving, loopt hij ook elke ronde 1D6-3 (V1D6) schade op, dus het is van belang dat de held zo snel mogelijk erin slaagt de gleuf terug vrij te maken.

Rode knop en videoschijfjes

Tot slot is er nog een sokkel, met daarbovenop een bijzonder grote, rode knop. Als je hierop drukt, gaat de sokkel open, en komt er een collectie zilverkleurige schijfjes tevoorschijn (zie uitreiksel 2), met op elke schijfje een andere kleurencombinatie (= het schrift van de pruiken, onleesbaar voor de helden). Deze schijfjes bevatten elk een reeks films, die begint te spelen zodra je het schijfje in het gleufje onder het scherm steekt.

Het scherm is het entertainment-center van de pruike. De schijfjes zijn dan ook gevuld met verschillende filmgenres, hetgeen de verschillende opschriften op de schijfjes verklaart. Er zijn actiefilms, romantische films, humorseries, duiding, erotiek, enzovoort. maar de hoofdrolspelers zijn allemaal harige, vormeloze massa's (dit zijn de pruiken in niet door menselijke kappers gemodelleerde toestand). Voor een mens, zien al deze films er onbegrijpelijk uit. Hij ziet harige dingen, die

nog het best kunnen omschreven worden als toupetjes, die over het scherm heen en weer flitsen en ondertussen piepende geluiden maken. De erotiek is bijzonder oninteressant (wild op en neer springende haarballen), maar het hoogtepunt van saaiheid is wel de reeks van praatprogramma's. Ze tonen twee toupetjes die elk in een kuipje liggen (vergelijkbaar met de centrale kuip in de meteoriet) en die om de beurt piepen. Een ander schijfje toont een reeks griezelfilms, en dit is zeer belangrijk, want het toont de helden met welk wapen de pruiken kunnen gedood worden. Er is een film bij van een hand, die gewapend met een schaar achter geagiteerd piepende toupetjes aanloopt. Telkens een toupetje erin slaagt zichzelf in een hoek te manoeuvreren, wordt ze luid piepend door de schaar geknipt. Dan wordt de toupet stil en slap, en even later lijkt ze te verdorren en valt ze tot as.

De schaar

Wie de ligkuip onderzoekt (de speler moet specifiek vermelden dat hij de kuip onderzoekt), kan in de zijkant van het liggedeelte een gleuf ontdekken. Door er met een vingernagel achter ter haken, komt er een compartiment vrij, waarin een schaar ligt. Het is het voor pruiken dodelijk wapen waarmee de pruike zichzelf verdedigt tegen andere pruiken (dat deze schaar dodelijk is voor pruiken, wordt getoond in de horrorfilm).

Het is belangrijk dat de helden beslissen deze schaar mee te nemen, want alleen hiermee kan de pruike gedood worden. Voor normale scharen en menselijke wapens en magische aanvallen is ze immuun.

4.6. De kapperszaak 'Tres & Bles'

Deze zaak heeft als onderschrift 'Haar is kunst' op het uithangbord staan, samen met een gekruiste schaar en kam in een stralend aureool. Rollo Neusvlucht, één van de medewerkers van de zaak, is sinds enkele dagen niet meer komen opdagen, maar het is de eerste keer niet dat de wispelturige Rollo een tijdje van de zaak wegblijft, en zijn collega's maken zich dus nog niet al te veel zorgen. In de kapperszaak staan een aantal grote spiegels met stoelen ervoor, waarin het haar geknipt wordt. Tegen de muur staan er nog wat stoelen, met achterop elke stoel een warme-

lucht-demon. Deze heeft een grote mond, die warme lucht kan blazen om het haar van de bezoekers versneld te drogen. In een wacht-hoekje ligt er tot slot een catalogus met illustraties van verschillende soorten kapsels (waaronder het kapsel van Maurice).

4.7. Het huisje van Maurice

Het grondplan van dit huis is zeer eenvoudig. Het bestaat uit niet meer dan drie ruimtes. Maurice Chuibeau kan zich niets beters veroorloven, en zelfs de huur van dit krot kost hem moeite, vermits hij er nooit in slaagt een job langer dan enkele weken vol te houden. Het huis ligt in chaos. Overal liggen prullen, papier, onafgewaste borden, lege flessen, vuile kleding: onderbroeken die langs vier kanten bevekt zijn en sokken die zo fel ruiken, dat ze als chemisch wapentuig kunnen beschouwd worden (wie de sokken onderzoekt, loopt 1D6-3 schade op).

4.7.1. De woonkamer / keuken

Hier staan een eenvoudig keukentje (niet bijzonder te ontdekken, tenzij je interesse zou uitgaan naar stapels onafgewassen borden), een tafel met 1 stoel en een half hoge kast, waarin enkele boeken liggen (voornamelijk idiote fantasy-verhaaltjes), een stapel pikante tekeningen, een pakje rookstokken van het merk 'Langleven' en een foto-album met foto's gemaakt door de Ilfordius Snel-schilder (in weze een magisch fototoestel, zie ook Fantasy-gids), die naast het foto-album ligt. In het album heeft Maurice zijn meest memorabele momenten vastgelegd. Er zijn maar een tiental foto's. Onder elke foto staat een onderschrift.

De foto's

- Een foto van de blonde, bepuiste Maurice, die een opgerold perkament vasthoudt. "Laatste schooljaar, Opleiding in rioolbeheer en afvalverwerking, uitreiking diploma, 16 jaar, 30/06/94"
- Een foto van een zongebruinde, blonde, maar minder bepuiste Maurice, met op de achtergrond een piramide. Een belachelijk potloodsnorretje duikt hier voor het eerst op. Het blijft aanwezig doorheen alle volgende foto's. "Reis, 25/05/96"

- Een foto van de blonde, zongebruinde, bepotloodsnorde Maurice, maar ditmaal overdekt met blauwe plekken.

"Reis, 26/05/96, bewijs van mishandeling door de broer van een lokale schone"

- Een foto van een kalende Maurice, in het uniform van een schoonmaakbedrijf. In de linkerhand houdt hij een bezem vast, en met de rechter maakt hij een saluerend gebaar. "Eerste werkdag bij 'de propere wervelwind', 18/03/97"

- Een foto van de kalende Maurice, met een gezwollen onderlip. "Dag van plotseling en totaal ongegrond ontslag, 12/06/96, bewijs van mishandeling door de geit van de directeur"

Zo zijn er nog enkele foto's, die het beeld schetsen van een mislukking zonder vrienden (er staan nooit andere personen dan Maurice op de foto's), die er niet in slaagt lang dezelfde job te houden, en die vaak ontslagen wordt voor allerlei redenen. Over de loop der jaren zie je Maurice ook steeds kaler worden, behalve op de laatste foto:

- Een foto van Maurice, gekleed in een goudkleurig hemd, met ontblote borst en gouden hangertje. Op zijn hoofd staat een groot, zwart kapsel, dat de zwaartekracht lijkt te tarten.

"1 dag na mirakeldag. Start van een nieuw leven. 08/06/06"

Op de tafel liggen enkele prenten van nonnen en geiten, een catalogus van leren laarzen, een klein, zwart maskertje (net groot genoeg om de ogen te verbergen) en enkele menukaarten van verschillende herbergen, waaronder één van herberg 't Cabaret'.

4.7.2. Slaapkamer

Dit vunzig ruikend kamertje, met de vuile lakens en de vele sokken en vuil ondergoed, is waarlijk een voorgeborgte van de hel. Deze ruimte onderzoeken, doe je beter zo snel mogelijk, als je niet wil het bewustzijn verliezen. Het belangrijkste voorwerp ligt gelukkig open en bloot op het bed. Het is Maurice's notaboekje. Het begint met een datumvermelding van ongeveer een maand geleden en de opmerking "Verhuisd na brand. Kleiner, goedkoper. Moet job zoeken".

De notaboekjes, die Maurice voordien volkribbelde, zijn verloren gegaan in zijn vorige huisje, dat in vlammen opging.

Maurice's handschrift is zeer klein en moeilijk leesbaar en bovendien gaat alles over banale dingen. Het is dus niet erg aantrekkelijk van het hele notaboekje na te lezen. Maar de passages op de laatste pagina's zijn wél interessant (uitreiksel 1):

"06/06/06: Ruimtesteen! Als eerste op site. Daal af."

"07/06/06: Hospitaal. Geen herinnering aan gisteren na het geluid van de steen. Maar ook goud nieuws. Haargroei!!!!!!! Dank u, God"

"08/06/06: Bles & Tres. Prachtig kapsel.

- Milfor Zaksluiting, nieuwslezer, geen
- Gorgo Vruchtgebruycck, stadsmagiër, geen
- stadsj. Patrimoine, haar
- Monsieur de Clignottante, haar
- Madame de C., geen
- Plorza Konknie, beheerder riolering, ?
- Albère Sinusverlaetincq, kapt. stadsw., geen
- Diederik Wandelen, serg. stadsw. district noord, ?
- Rizzo Pizzae, hofleverancier zuivelproducten, haar
- Siméon Le Toupette, ?"

Dit zijn de namen van enkele personen, die Maurice bespionneerd heeft om te weten te komen of ze al dan niet haar hebben. 'geen' betekent dat ze kaal zijn, 'haar' dat ze haar hebben en '?' dat het nog geweten is of ze haar hebben of niet. Het is het laatste wat Maurice heeft opgeschreven, want de controle van de pruik op zijn daden en gedachten werd ondertussen steeds sterker, en hierdoor verloor hij de interesse voor zijn notaboekje.

De naam van Gorgo is onderstreept, omdat hij het interessantste doelwit vormt. Dit kan de helden naar het huis van Gorgo leiden. Ze moeten maar vragen aan de man in de straat wie Gorgo is, en ze weten wie hij is, en waar hij woont (op het stadsplein).

4.7.3. Het toilet

Het ruikt hier frisser dan in de slaapkamer, dus dat zegt iets over de slaapkamer. De toiletpot heeft lange tijd geen borstel of schoonmaakproduct meer gezien.

4.8. Het huis van Gorgo

Dit rijkelijk met guirlandes versierde huis is naar Kwoonierse normen vrij groot. Het staat op het stadsplein, vlak naast de woning van de jonker. De magiër heeft een praktijk in zijn huis, een beetje zoals een dokterspraktijk, waar hij tegen betaling stedelingen helpt met kleine spreuken en met het diagnosticeren van ziektes. Hier mengt hij ook allerlei poedertjes en pijnverzachtende zalfjes (o.a. het zogenaamde 'heilig zalfsel' van de secte van 'De ring van vuur' is van hier afkomstig).

Op de benedenverdieping is alleen de praktijkruimte van belang. De andere ruimtes worden slechts oppervlakkig beschreven. Op de bovenverdieping is er eigenlijk helemaal niets te vinden. Alleen de zolder is verder nog van enig belang, omdat dit de plek is waarlangs de helden ongezien het huis kunnen binnendringen.

De nachtwaker:

Als de helden proberen 's nachts binnen te dringen, hebben ze pech. Eens het donker wordt activeert de magiër een bewaker, die doorheen het hele huis patrouilleert. Het is een reusachtige pinguïn met gloeiend rode ogen die stralen schieten.

Reuzeninguïn scores

REF 4, BEH 0, HAN -, ZIN 4, INT -, KRA 9, BEW 2 (15 zwemmend), VEK 3, PV 10, AV 17, GR 2,50, KG 250, BP 0, LK 80, LW 80, GK -, GW -

Taal:

Wapens:

Bek: 2D6+9 (V0)

Laserstraal: 5D6 (V0), 1 schot per 1 actie, Trefzekere afstand 25 meter.

Normaal gezien, zou het gevecht met de pinguïn de magiër en Maurice moeten wekken, maar ze slapen in verdoofde toestand, wachtend op de terugkeer van hun pruiken, die momenteel een nachtelijke verkenningstocht maken.

4.8.1. Wachtkamer (gelijkvloers)

Een kamertje van 3 op 3 meter, met stoelen aan de zijwanden en een tafeltje in het midden. Op het tafeltje liggen allerlei boeken, een beetje speelgoed en enkele papiertjes

(uitreiksel 4), waarop gedrukt staat: "Toon ons uw druiven, en wij tonen u de weg naar verlossing. Verlicht uw lasten, middels het heilig zalfsel, ons geschonken door onze God, wiens naam niet kan worden vernoemd. Komt naar de kerk van de Ring van Vuur. Dreefstraat 28." Dit pamflet is hier achtergelaten door een volgeling van 'de Ring van Vuur', op één van zijn 'Heilig zalfsel'-afhalingen.

4.8.2. Patiëntentoilet (gelijkvloers)

Zeer proper. Ernaast staat een fles met een afbeelding van een kale matroos-achtige persoon, die zijn biceps spant. Als je de fles opent, komt er een kleine wervelwind uit, waaruit de afgebeelde matroos tevoorschijn stapt. Hij houdt een toiletborstel in de hand, waarmee hij het toilet grondig kuist, alvorens in een wervelwind weer in de fles te verdwijnen.

4.8.3. Rustkamer (gelijkvloers)

Hier staat een ligzetel en niets anders. Op het moment dat de helden hier binnensluipen, is er een grote kans dat hier de verdoofde (en misschien pruijkloze, afhankelijk van het tijdstip) Maurice ligt.

4.8.4. Praktijkkamer (gelijkvloers)

Hier ontvangt de magiër zijn klanten en mengt hij ook allerlei poedertjes en pijnverzachtende zalfjes (o.a. het zogenaamde 'heilig zalfsel' van de secte van 'De ring van vuur' is van hier afkomstig).

Overdag tref je hier Gorgo (en eventueel ook Maurice) aan. 's Nachts is hier niemand. Vanaf dag 3, worden hier (overdag) aan de lopende band haarloze patiënten "behandeld" met de pruijk, behalve tussen 15 en 16 uur, als de pruijk een rustpauze houdt op het hoofd van de slapende Maurice (in de rustkamer).

Open rek: hier staan allerlei potjes, gevuld met ingrediënten, die de magiër gebruikt om experimenten uit te voeren en nieuwe spreuken te verzinnen. Er staan potjes gevuld met gedroogde kikkers, ogen, kevers, rattenhaar, mensenhaar, mensennagels, bijtend zuur, enz... Op één van de potten staat 'slangenpotten', maar de pot is leeg. Op een andere

pot, die een beetje apart staat, kleeft een etiket met 'Heilig zalfsel'. Dit is de volgende levering voor de kerk van 'de Ring van Vuur'.

Bureau: Op het bureau staat een pot, waarop geschreven staat 'magische bollen'. Dit zijn gewoon snoepjes voor flinke kindjes. De bollen proeven afwisselend zoet en zuur, en veranderen verschillende keren van kleur terwijl je erop zuigt. Verder ligt er een boek met notities. Hierin noteert Gorgo de effecten van zijn spreuken.

Het bureau heeft ook een ladegedeelte, maar als je dat opent, komt er een tentakel uit, die onmiddellijk aanvalt. Dit is een door de magiër geïnstalleerd bewakingssysteem om eventuele dieven af te schrikken.

Bureautentakel scores

REF 2, BEH -, HAN -5, ZIN 0, INT -, KRA 12, BEW -, VEK 3, PV 10, AV 17, GR 4 (lengte), KG 300, BP 2, LK 100, LW -, GK -, GW -

Taal: -

Wapens:

Slag: 2D6+12 (V2D6+12)

Het notaboek van Gorgo: Wie het boek op het bureau onderzoekt, merkt op dat de laatste spreuk waaraan de magiër werkte, een spreuk was om rattenlijken te verwijderen en dat men daarvoor rattenhaar en bijtend zuur nodig had. Op het bureau staan geen potten rattenhaar en bijtend zuur, maar wel een pot waarop 'mensenhaar' staat, met daarin haar en een roze substantie. Ernaast staat een leeg potje aardbijenyoghurt.

Kristallen bol: Dit is het ontvangende gedeelte van het oog in de slaapkamer (zie later).

4.8.5. Badkamer (bovenverdieping)

Centraal staat een grote, houten badkuip, met eraan een tafeltje, waarop allerlei kolfjes en klompjes zeep liggen. Er zijn in totaal 5 kolfjes, die netjes op een rij staan. Elk kolfje is gevuld met een doorschijnende, gele of oranje, stroperige vloeistof. De geur van elk flesje is bloemig, maar het derde flesje ruikt scherp en zuur. Het is een hallicunogene vloeistof, waarvan de dampen enkele minuten later hun onvloed beginnen te krijgen. Is er dus een held, die aan het derde kolfje geroken, heeft, onthoud dit dan en laat deze held enige tijd later (zeker niet terwijl ze nog

de badkamer aan het onderzoeken zijn, maar pakweg twee ruimtes later) waarnemen wat hieronder beschreven staat. Om ervoor te zorgen dat de speler denkt dat het hier om een normale waarneming gaat, laat je alle spelers op dat moment één voor één een geheime ZIN-proef rollen (d.w.z. je zegt niet wat de M-graad is). Voor elke speler rol jij achter je scherm ook eens (voor niets) met de dobbelstenen, zodat de spelers misschien denken dat je een vergelijkingsproef aan het rollen bent voor elk van hen. Maar de enige held die "slaagt" in deze onechte proef, is de gene die aan het kolfje gedronken heeft.

Je stuurt de andere spelers even buiten (zodat ze niet weten wat de bewuste held waarneemt) en beschrijft het volgende tafereel aan de overblijvende speler:

"Je ziet dat de andere helden allemaal plots lederhosen aan hebben en kleine groene petjes met een pluim ingestoken. Ze hebben dikke buiken, harige navels en dito ruggen. Kortom, het is het afgrijselijkste wat je ooit gezien hebt (ANGST 24). Je merkt ook dat ze geheimzinnig naar je staren, terwijl ze langzaam hun wapens grijpen: reusachtige, bijzonder gevaarlijk ogende worsten. Wat doe je?"

Wacht op de speler zijn beschrijving van wat zijn held doet. Stuur hem dan naar buiten en roep de anderen binnen. Beschrijf aan hen wat de speler jou verteld heeft, en geef hen nu de kans zelf te reageren op de door de hallucinerende held gestelde actie. Misschien is de held in de aanval gegaan, en begrijpen de andere helden niet waarom hij hen aanvalt, terwijl ze zich noodgedwongen verdedigen. Misschien is hij op de vlucht geslagen en moeten ze beslissen wat ze hiermee aanmoeten. Alles is mogelijk.

Zodra ze gezegd hebben, wat hun helden nu doen, roep je de andere speler terug binnen en vertelt hem wat de andere helden doen. Je geeft hem de kans te reageren op hun reactie, maar hij mag ondertussen ook een INT-proef rollen (M22), en vanaf nu elke ronde opnieuw, terwijl de situatie zich almaar verder ontwikkelt.

hoef je vanaf nu niemand meer buiten sturen. Laat de interactie tussen de helden doorlopen, tot er zich een door de spelmeester verzonden deus ex machina aandient, om de situatie te redden of tot de INT-proef van de held lukt, want op dat moment beseft de

held dat wat hij ziet eigenlijk absurd is en dus niet echt. Dat is het moment dat zijn hallucinatie stopt en hij zijn reisgenoten terug ziet in hun ware gedaante.

4.8.6. Gorgo's slaapkamer (bovenverdieping)

Kast: Hier hangt en ligt allerlei kleding. Het merendeel is typische tovenaarskleding (lange gewaden met magische symbolen, e.d.m.), maar er hangt ook een roze tangaslip en een paar netkousen in. Bizar.

Nachtkastje: Op het nachtkastje staat en glas water, waarin een oog rondzwemt. Het drijft niet, het zwémt, als een bovenmaats kikkervisje uit een griezelboek. Dit oog is het equivalent van een camera. Alles wat zich voor zijn netvlies afspeelt, kan op de benedenverdieping gezien worden in een kristallen bol. Als Gorgo beneden aan het werk is, zal hij dit zien en dus gealarmeerd zijn.

Bed: Een gewoon bed, met beddengoed, waarover niets bijzonders te vertellen is, behalve dat het spint zoals een kat (is rustgevend). Onder het bed staat een pispot. Wie deze vastpakt, hoort wind waaien in de pot. Hij staat in verbinding met een parallelle wereld, zodat om het even wat klein genoeg is om door de opening te geraken, permanent verdwijnt van Korstje. Als je door de opening kijkt, zie je een ver bovenaanzicht van een stuk land met landerijen, een kringelende rivier en bossen. Je kan met het blote oog geen kleinere details, zoals eventuele huizen of mensen waarnemen.

4.8.6. Gastenkamer (bovenverdieping) Leeg.

4.8.7. Toilet (bovenverdieping)

Beschrijving identiek aan het toilet op het gelijkvloers, alleen is het privétollet van Gorgo voorzien van het laatste nieuwe snuffje. Onderin ligt namelijk een grote, roze tong, die toiletpapier overbodig maakt.

4.8.9. Zolder

Aan de achterkant van het huis is een steegje, waar je een zolderraam kan zien openstaan. Het bevindt zich op een hoogte van 10 meter, dus er zal moeten geklommen worden (zie basisboek voor de klimmen-spelregels), wil je langs daar het huis binnendringen. Op de zolder staan enkele kisten, gevuld met het soort van rommel dat je normaal gezien op een zolder aantreft: oude boeken, oude kleren, een afgehakte hand, een fitnessstoestel, e.d.m. (de hand is van rubber, trouwens). In één kist vind je een afgedankte haarverzorgingsset met een kam, een snorkammetje, een schaar en een spiegeltje. De schaar is niet de schaar die de helden nodig hebben om de pruik te vernietigen. De juiste schaar bevindt zich in de meteoriet.

4.9. De tempel van de Haari Haari's

Dit is een kamertje in een bouwvallig kraakpand in een straatje dat de 'Keuterdreef' heet. Het is er donker en vuil en overal hangen er prenten van Dirk-Jan Verzwam, met een aureool van worsten.

4.10. De slagerij van Dirk-Jan Verzwam

Zie subplot 3.1. De Haari Haari's.

Hoofdstuk 5. Figuranten

5.1. Maurice en de oerpruik

Maurice Chuibeau is een slappe mislukkeling zonder geld en zonder vrienden. Hij is ook kaal, dus als hij de gastheer wordt voor de "moederpruik" is hij aanvankelijk erg in zijn nopjes, temeer omdat hij nu niet alleen een haardos heeft om 'U' tegen te zeggen, maar ook omdat hij fysiek sterker geworden is. Gaandeweg wordt de controle van de pruik op Maurice's daden echter steeds sterker (zie 'Chronologische gebeurtenissen'), zodat, als de helden Maurice eindelijk ontmoeten, hij eigenlijk een soort van zombie is.

's Nachts ligt hij te slapen in de rustkamer van Gorgo's huis, terwijl de pruik door de stad dwaalt. Overdag ligt hij (tussen 15 en 16 uur) op dezelfde plek mét de pruik, ofwel is hij in de praktijk van Gorgo, waar hij helpt met het "behandelen" van de kale stedelingen.

Hoedanook, als de helden Maurice overdag ontmoeten, is de pruik alert, en zal ze er, door gebruik te maken van Maurice's onnatuurlijke lichaamskracht, alles aan doen om de indringers te doden. Zie ook: 'Afhandeling en epiloog'. Maar dit doet ze pas als ze merkt dat ze voorzien werd. Zo lang de helden gewoon vragen stellen aan aan Maurice, zal de pruik, bij monde van Maurice, gewoon antwoorden en proberen hun aandacht naar andere personen af te leiden. Zo kan hij eventueel zeggen dat hij vermoedt dat de secte van de Haari Haari's er misschien voor iets tussenzit dat iedereen plots zijn haar kwijt was, omdat die Haari Haari's zelf al jaren hun haar afscheren, en ze altijd al wilden dat iedereen wordt als zij. Pas als de helden duidelijk blijik geven van hun intentie de pruik uit te schakelen, valt Maurice aan.

Uitrusting: Maurice's openstaand, goudkleurig hemd toont zijn gespierde, behaarde borstkast, waarop een "sierlijk", gouden hangertje rust. Zijn broek is strak, en zo ook de manlijke protrusie die ze maar net vermag te verhullen. Maar het echte pronkstuk vind je bovenaan, want op zijn hoofd staat er een kapsel dat lijkt op een blinkende, overslaan-

de oceanogolf, waarin je met enige verbeelding de wind kan horen fluiten.

Maurice scores (met pruik)

REF 5, BEH 5, HAN 3, ZIN 4, INT 5, KRA 10, BEW 6, VEK 5, PV 10, AV 20, GR 1,75 (lengte), KG 91, BP 0, LK 60, LW 40, GK -, GW -

Taal: standaard en pruiks

Wapens:

Vuisten: 1D6+7 (V1D6+7)

Meubelstuk: 2D6+10 (V2D6+10)

Bij een gevecht zal de bepruikte Maurice een tafelpoot van een tafel trekken, of een ander stuk meubilair gebruiken, en zich hiermee verdedigen zoals met een knots.

Maurice scores (zonder pruik)

REF 2, BEH 2, HAN 1, ZIN 2, INT 2, KRA 3, BEW 3, VEK 2, PV 10, AV 18, GR 1,75 (lengte), KG 90, BP 0, LK 40, LW 30, GK 30, GW -

Taal: standaard

Wapens:

Vuisten: 1D6 (V1D6)

De onbepruikte Maurice kan normaal gezien alleen maar in verdoofde (slapende) toestand ontmoet worden. Hij is dan met geen stokken wakker te krijgen. De scores hierboven zijn voor een wakkere Maurice.

Pruik (zonder Maurice)

REF 5, BEH 5, HAN -5, ZIN 4, INT 5, KRA -5, BEW 5, VEK 2, PV 14, AV 22, GR 0,4 (haarlengte), KG 1, BP 0, LK 20, LW 20, GK 50, GW -

Taal: pruiks

Wapens:

Beet: 2D6-8 (V0)

Menscontrole: speciaal

Speciale eigenschap: immuun voor alle vormen van schade, behalve schade door de schaar uit de meteoriet.

De Mauriceloze pruik is maar een zwak wesen, maar is spijtig genoeg onkwetsbaar. Het enige wat haar kan kwetsen is de kapperschaar uit de meteoriet (zie later). Als de pruik Mauriceloos is, zal ze onmiddellijk proberen een andere kletskep te bespringen, om zich op diens hoofd te zetten. Om hierin te slagen, moet ze slagen in een VEK-proef, zoals bij een gewone aanval. Lukt deze, dan zit ze op het hoofd van het slachtoffer (natuurlijk lukt dit alleen als de persoon geen hoofddekseel op heeft) en neemt ze onmiddellijk de

controle over diens lichaam over. Het slachtoffer mag wel eerst proberen deze aanval af te weren of te ontwijken. Zodra de pruik op het hoofd zit vindt er een fysieke transformatie plaats. Het slachtoffer wordt gespierd, krijgt een zeer harige borst en heeft constant de neiging om op zeer manlijke wijze "yeah, baby" te zeggen en met een kam door zijn nieuwe haar te gaan. De scores van het personage gaan op dat moment omhoog: REF+3, BEH+3, HAN+2, ZIN+2, KRA +7, BEW+3, VEK+3, AV+2, KG+10 (meer spieren), LK+20, LW+20, GK wordt onbestaande.

5.2. Gorgo Vrachtgebruyck

De 50-jarige Gorgo is een volleerd magiër. Hij draagt de typische magiërskleding (lang gewaad, punthoed, tijgerslip,...) en verbergt een dolk in zijn kousenband.

Evenals MAurice zal hij proberen zich zo normaal mogelijk voor te doen, en de helden ervan te overtuigen dat hij niets te maken heeft met de recente gebeurtenissen. Pas als de helden duidelijk laten blijken dat ze zijn misdadige praktijken willen stoppen, wordt Gorgo door zijn pruik tot agressie aangezet.

Gorgo scores (met pruik)

REF 2, BEH 2, HAN 3, ZIN 3, INT 5, KRA 2, BEW 3, VEK 2, PV 10, AV 18, GR 1,75 (lengte), KG 66, BP 0, LK 40, LW 30, GK -, GW 50

Taal: standaard en pruiks

Wapens:

Vuisten: 1D6+4 (V1D6-4)

Dolk: 2D6+2 (V0)

Magie: Enkele absurde spreuken (zie absurde gids)

Bij een gevecht zal de magiër eerst absurde magiespreuken gebruiken en dan overschakelen op zijn dolk.

Gorgo scores (zonder pruik)

Identiek aan hierboven, behalve KG 65 en GK 40

2de-generatie-pruik (zonder Gorgo)

REF 5, BEH 5, HAN -5, ZIN 4, INT 2, KRA -6, BEW 5, VEK 2, PV 14, AV 22, GR 0,4 (haarlengte), KG 1, BP 0, LK 10, LW 10, GK 30, GW -

Taal: pruiks

Wapens:

Beet: 2D6-9 (V0)

Menscontrole: speciaal

De Gorgoloze pruik is maar een zwak wezen. In tegenstelling tot de moeder-pruik, is ze wel kwetsbaar voor normale aanvallen. Als de pruik Gorgoloos is, zal ze onmiddellijk proberen een andere kletskep te bespringen, om zich op diens hoofd te zetten. Om hierin te slagen, moet ze slagen in een VEK-proef, zoals bij een gewone aanval. Lukt deze, dan zit ze op het hoofd van het slachtoffer (natuurlijk lukt dit alleen als de persoon geen hoofdedksel op heeft) en neemt ze onmiddellijk de controle over diens lichaam over. Het slachtoffer mag wel eerst proberen deze aanval af te weren of te ontwijken. Zodra de pruik op het hoofd zit veranderen de volgende scores: KG+1 (pruik), GK wordt onbestaande.

5.3. stedelingen en stadswachten

REF 3, BEH 3, HAN 3, ZIN 3, INT 3, KRA 3, BEW 3, VEK 3, PV 12, AV 18, GR 1,75, KG 1, BP 0, LK 400, LW 30, GK 40, GW -

Taal: standaard

Wapens:

Vuist: 1D6 (V0)

Zwaard: 5D6+3 (V0) (alleen stadswachten)

Stedelingen en stadswachten die onder de invloed staan van een pruik, hebben identieke scores, behalve KG +1 en GK -

De dorpelingen en stadswachten weten eigenlijk niet meer dan wat ze van de nieuwslezer vernemen.

Hoofdstuk 6. Afronding en epiloog

6.1. De pruik overwinnen

Indien de pruik tijdens de finale confrontatie merkt dat de situatie uitzichtloos is, zal ze trachten weg te vluchten. Dit zou een goede manier zijn om de helden het leven te redden, als ze de schaar uit de meteoriet niet bij zich hebben. Ze kunnen dan later de pruik terug opsporen, want ze zal zeker op zoek gaan naar een nieuwe gastheer. Hoe dit in zijn werk gaat, en wie de gastheer wel mag zijn, is een kwestie van improvisatie. Je laat de pruik best een personage opzoeken, waarover de helden al gehoord hebben, bvb. de jonker. Vermits de jonker de controle heeft over de stadswacht, kan hij het de helden bovendien zeer lastig maken.

Hebben de helden wel de schaar bij, geef hen dan zeker een aantal kansen om de vluchtende pruik de weg te versperren, of van op een andere manier ervoor te zorgen dat ze kan afgemaakt worden. Als de spelers niet met goede ideeën afkomen en zich onefficiënt gedragen, is het desnoods Maurice zelf (als hij niet dood is), die even terug bij bewustzijn komt en die zich bovenop de pruik werpt om ze ter plekke te houden.

6.2. De pruiken raken

Zodra de helden beseffen dat de pruiken de oorzaak van alle kwaad zijn, zullen ze natuurlijk proberen de pruiken te raken, zonder de bepruikten te kwetsen. Omdat de pruik een kleiner doelwit is is de AV (Actieve Verdediging) natuurlijk hoger, en is ze dus moeilijker te raken. Mislukt de VEK-proef daardoor, dan is er 50% kans dat de bepruikte geraakt wordt, i.p.v. de pruik en 50% kans dat er gewoon een gat in de lucht geslagen wordt, zonder schade tot gevolg.

6.3. Alternatief einde:

Als je er niets mee inzit dat de helden geconfronteerd worden met buitenkorstige technologie, is het nu volgende beschreven einde een aanrader. Het is een einde dat zowel de idee van pruiken, kapsels en wezens van een andere planeet samenvoegt tot één afsluitend geheel.

Je zou in het heetst van de strijd een UFO boven het huis kunnen laten verschijnen, die het huis in een felle lichtgloed zet. Deze UFO heeft de vorm van een haardroger of ander kappersgereedschap en is gezonden door de Intergalactische Kappersfederatie, hetgeen een versterkte stem ook meedeelt: "Gegroet Korstlingen. Wij zijn een misdadigers-opsporingsteam van de Intergalactische Kappersfederatie. Wij zijn gekomen om uw planeetschijf te ontdoen van de boosaardige misdadiger, die zich momenteel in uw huis bevindt. Bereid u voor op de opzuiging van bewust misdadiger en de ontvangst van een cadeau voor het verrichten van uw dappere opsporingsdad en ongediertebstrijding. Wij zeggen u dank en hopen u te kunnen verwelkomen in één van onze fijne kapperszaken in uw stellaire omgeving."

De kappers zuigen de levensgevaarlijke pruik dan met een groene straal op naar de UFO, samen met de schaar uit de meteoriet. Tegelijkertijd explodeert in de verte de meteoriet in duizend stukken. De nazaten van de pruik vervallen op dat moment ook allemaal tot as, hetgeen iedereen weer kaal maakt maar hen ook weer de controle over hun lichaam teruggeeft.

Er dalen ook enkele objecten naar beneden. Ze zweven naar de helden. Het zijn flesjes, waarop te lezen staat 'anti-roos shampoo'. Er kleeft ook een bon aan voor een gratis knipbeurt bij 'Chez Jean-Pierre' op 'Proxima Follikulis'.

Er dalen na het opzuigen van de pruik vanuit de UFO enkele grote kisten naar beneden op het stadsplein. Deze bevatten flesjes met haargroei middel van het merk 'Zwettekop'. Er is genoeg haargroei middel voor de hele stad. Op de kisten staat het opschrift 'Met de complimenten van Intergalactische Kappersfederatie en met onze excuses voor de overlast'.

6.4. Scoreverhogingen of ervaringspunten

Deze zijn door de Spelmeester toe te kennen naar eigen inzicht, rekening houdend met de volgende elementen:

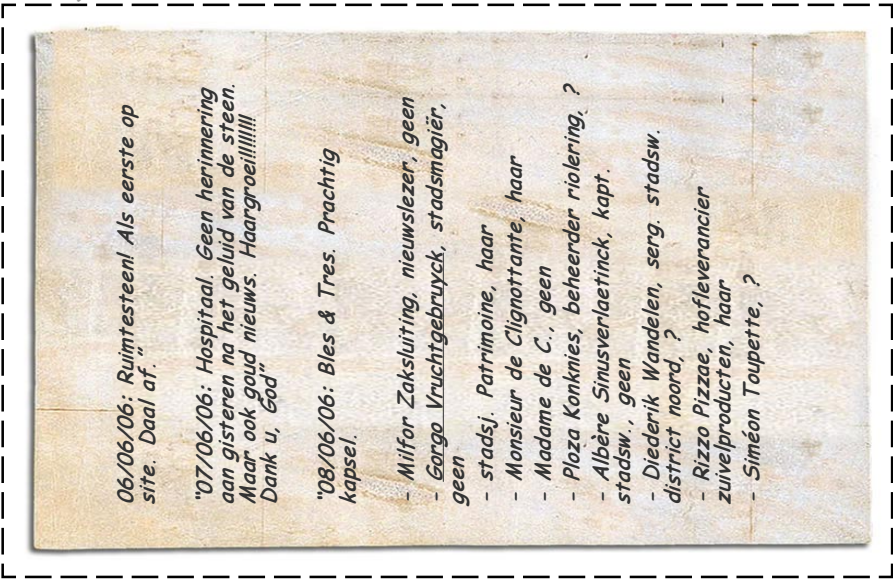
- Het doorzien van het feit dat de moederpruik eigenlijk een wezen van een andere planeet is, en dat zij mensen kan controleren door op hun hoofd te gaan zitten.
- Het opsporen van de moederpruik en het vernietigen (of bijna vernietigen, in het geval van het alternatief einde) ervan met de schaar uit de meteoriet.
- Het doorlopen van het avontuur met een zo klein mogelijk aantal onschuldige slachtoffers tot gevolg. Ook Maurice en Gorgo zijn in weze onschuldig.
- Het zich goed inleven in de rol van een absurd personage en het bijdragen (d.m.v. uitspraken en ideeën) tot de atmosfeer van absurditeit.

Hoofdstuk 7: Speciale objecten

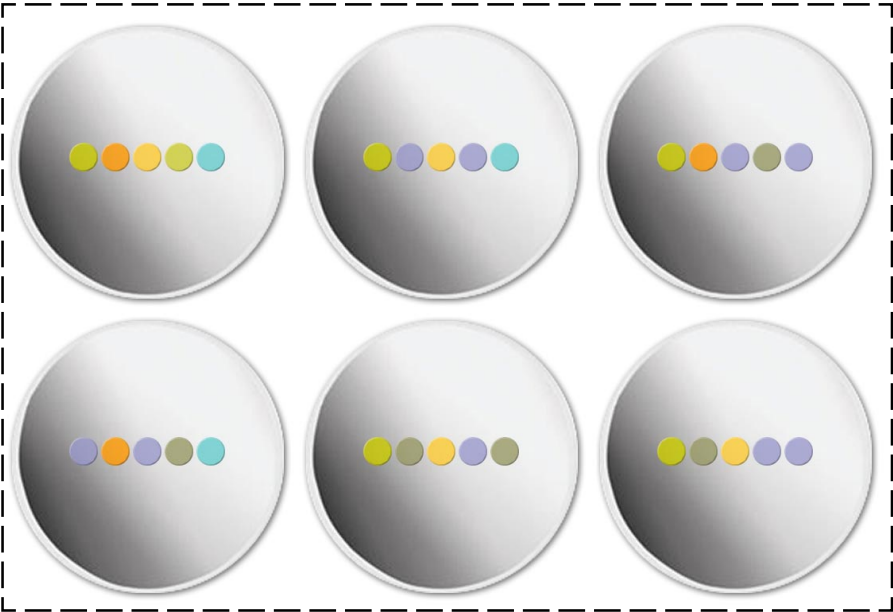
8.1. De kappersschaar

De kapperschaar doet alleen schade aan de pruiken. Ze doet 1D6 (V0) schade, hetgeen niet veel is, maar vermits de pruiken zulke zwakke wezens zijn, volstaat dit om ze reeds na enkele schaar aanvallen uit te schakelen.

Hoofdstuk 8. Uitreiksel



Uitrekseel 1: uittrekseel uit het notaboekje van Maurice



Uitrekseel 2: videoschijfjes in de meteoriet

Zing met ons mee:

*Haari, Haari, Haari, Haari,
Haari, Haari. Dirk-Jan
Verzwam.*

*Haari, Haari, Haari, Haari,
Haari, Haari. Dirk-Jan
Verzwam.*

*O, goddelijke worst,
zo vol van bloed,
een lekkernij.*

*Dirk-Jan Verzam
Vereren wij.*

Komt naar de kerk van Dirk-Jan Verzwam en ontvang de heerlijkheid van Dirk-Jan. Zijn worst is uitstekend. Vergewis u desgewenst van de kwaliteit ervan in de Noorderstraat.

Ons adres:
Keuterdreef 13, kamer 5
Kwoonier

Uitreiksel 3: Het foldertje van de Haari Haari's.

Toon ons uw druiven, en wij tonen u de weg naar verlossing. Verlicht uw lasten, middels het heilig zalfsel, ons geschonken door onze God, wiens naam niet kan worden vernoemd. Komt naar de kerk van de Ring van Vuur. Dreefstraat 28.

Uitreiksel 4: foldertje van de kerk van 'de Ring van Vuur'.

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 instap-rollenspel 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 arse-naal aan spelregels. Maar vergeet vooral die uitmuntende, speelklare scenario's niet. Een se-lectie 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 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 jeugdienst 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 scenario's

Denk je dat je zelf ook zo een scenario kan verzinnen en uitwerken? Bezorg me je scenario en ik zet het online, zodat andere spelers ook kunnen genieten van je creativiteit. Dit heb ik nodig:

Een goed gestructureerd scenario in txt-, rtf-, of doc-formaat. Scores van belangrijke figuren en monsters zijn bij voorkeur aanwezig in het scenario.

Als er belangrijke lokaties zijn, bezorg me dan van die lokaties de plattegronden. Deze plattegronden zijn best meer dan gewoon wat losse schetsen. Ik zal ze immers rechtstreeks in het PDF-bestand plaatsen. Het moeten geen kunstwerken zijn, maar de spelers moeten wel goed kunnen zien wat er op deze lokaties te zien is. De schetsen kan je inscannen en opsturen in GIF-formaat (als het pure zwart-wit-tekeningen zijn, zoals pentekeningen), of in JPG-formaat (als er grijswaarden inzitten). Inscannen op een voldoende hoge resolutie, aub.

Als je een beetje kan tekenen, mag je je tekeningen van je monsters, figuren, e.d.m. ook inscannen.

Het momenteel van kracht zijnde email-adres, vind je op de website. Misschien tot later!