

INTO THE TOWER

Een kies-je-eigen-avontuur-boek

Hari Conner

Met illustraties van Hari Conner,
Tiffany Baxter, Anine Bösenberg, Alexander Chacón,
Kateřina Čupová, Shazleen Khan, Ashley McCammon,
Rowan MacColl, Felix Miall, Sajan Rai, Faye Stacey,
Danielle Taphanel, Korinna Mei Veropoulou,
Peter Violini, Letty Wilson en Val / Bishop Wise



GOUDA, MMXXV

INSTRUCTIES

Dit boek vertelt je hoe het spel werkt en wat je moet doen. Het enige wat je nodig hebt is een potlood. Het boek is bedoeld om meerdere malen gespeeld te worden – er zijn veel verschillende paden en eindscenario's die nieuwe delen van het verhaal zullen onthullen.

SNELLE START

- **Personage-sheets** vind je op **pagina 306**, of online op uitgeverijmus.nl/downloads-bij-uitgaven. Je kunt deze pagina's uitscheuren, afdrukken of je kunt een eigen versie maken.

Er zijn vier personages met elk hun eigen vaardigheden, die je toegang geven tot verschillende routes door de toren. Elk personage heeft ten minste twee unieke eindscenario's. Op **pagina 310** vind je een checklist met *achievements* waarop je kunt bijhouden welke je hebt vrijgespeeld.

- **Als je uithoudingsvermogen 0 bereikt of 'je avontuur eindigt hier', is het game over.** Ga terug naar het startpunt en probeer het nog eens of begin opnieuw met een ander personage.
- **Als je een voorwerp of een 'status' vrijspeelt, noteer dit dan op je personage-sheet.** Met de 'statussen' houd je bij wat je al hebt gedaan of wat je hebt meegemaakt. Deze kunnen het verloop van je verhaal of eindscenario beïnvloeden.

Vaardigheden

Je personage heeft tot nu toe in het leven verscheidene vaardigheden verworven, bewust dan wel onbewust, maar slechts een paar daarvan zullen relevant zijn voor jouw tocht door de toren. Op je personage-sheet vind je:

Kracht	Je vermogen om zware voorwerpen op te tillen, deuren te forceren of een wezen te overmeesteren.
Behendigheid	Je vermogen om iets te ontwijken, door een menigte heen te glippen, je loft voort te bewegen of ongemerkt iemands zakken te rollen.
Charisma	Je vermogen om iemand te overtuigen of charmeren, om te liegen of te acteren. <i>Een lage charisma-score kan betekenen dat je personage verlegen is, de sociale regels van de toren niet goed kent, of niet bereid is om te liegen of diens gedrag aan te passen om aantrekkelijker over te komen.</i>
Logica	Je vermogen om puzzels op te lossen, risico's in te schatten of je dingen die je gelezen of gehoord hebt te herinneren en toe te passen. <i>Een lage logica-score kan betekenen dat je personage eerder intuïtieve keuzes maakt op basis van een onderbuikgevoel of emotie, of niet bekend is met de achtergrond, cultuur of het soort magie die binnen de toren gangbaar is.</i>

Uithoudingsvermogen

Je vermogen om door te gaan of weer op te staan na een klap (wat ze bij sommige spellen 'levens' of 'gezondheidspunten' noemen). Als je uithoudingsvermogen 0 bereikt, kun je niet verder en eindigt je avontuur.

CHEATS BIJ DIT BOEK

Het verhaal vertelt je wat je moet doen en welke kant je op moet, maar het is uiteindelijk maar een boek. Jij blijft de baas. Als je voor het eerst speelt, kun je het misschien beter spelen zoals het bij 'Instructies' beschreven staat, maar er is geen goed of fout – zolang jij er maar plezier aan beleeft. Dat gezegd hebbende, als je gaat sleutelen aan de vaardigheids-punten van je personage of het boek leest alsof het een roman is, zul je het volledige verhaal waarschijnlijk niet op een logische manier meekrijgen. Hieronder vind je de aanbevolen manieren om de speelwijze af te stemmen op jouw voorkeuren:

STORY MODE: het avontuur beleven zonder opnieuw te hoeven beginnen

Maak aantekeningen: je ontdekt een boek vol aanwijzingen dat een andere reiziger heeft achtergelaten.

Maak gedurende je eerste spel veel aantekeningen, zodat je deze kunt gebruiken op een ander pad of met een ander personage. Zo kun je de beste scenario's ontdekken of een vreselijk lot vermijden.

Tussentijds je spel opslaan: Je bent in het bezit van een magisch mechaniek waarmee je de tijd kunt terugspoelen.

Als je bij elke beslissing het paginanummer noteert, kun je wanneer er iets misgaat, 'terugspoelen' naar dat punt en een andere weg kiezen.

Extra leven: je begint het spel met een aantal gezondheidsdrankjes.

Als je lekker in het spel zit en graag wilt dat je personage het overleeft, geef jezelf dan met een levensdrankje +1 uithoudingsvermogen als je totaal op 0 komt te staan. Je kunt ook het spel beginnen met een superdrankje dat op elk moment kan worden ingenomen om je personage +5 uithoudingsvermogen te geven.

HARD MODE: voor wie wel van een uitdaging houdt

Maak het moeilijker: Je kunt in de toekomst kijken en bent op zoek naar je lotsbestemming. Zie het kopje 'achievements' achterin (pagina 310) voor meer doelen om na te streven in dit spel, zoals een dramatische dood of het einde van de wereld. Probeer ze allemaal te volbrengen.

Er kan van alles gebeuren: je wordt bezeten door chaosmagie.

- Gooi voor je begint met een zeszijdige dobbelsteen om je uithoudingsvermogen voor dit spel te bepalen.
- In plaats van je personage vaste vaardigheidspunten te geven, gooi je elke keer als het boek vraagt om een vaardigheid (kracht, behendigheid, charisma of logica) met een zeszijdige dobbelsteen. Zo hebben je vaardigheden steeds een andere waarde.
- Als je instructies krijgt voor een permanente toe- of afname van je vaardigheidspunten, schrijf die dan op en pas deze steeds toe op de score van je dobbelsteen.

Bijvoorbeeld, 'je behendigheid neemt toe met 2 punten': noteer +2 bij 'behendigheid' en tel steeds twee punten op bij elke gooi voor je behendigheid.

Van het pad af: creëer je eigen personage.

Ga naar pagina 311 om je eigen personage te creëren als je de meeste personages uit het boek hebt (uit)gespeeld. Als dit de eerste keer is dat je het spel speelt, sla dan de pagina om en begin met lezen.

HET BEGINT

De poort van de Gesloten Veste gaat maar eens in de tien jaar open. Vanavond, de avond van het gemaskerde bal, is jouw enige kans om naar binnen te glippen en te vinden wat je zoekt.

Hoog boven de stad, in de schaduw van de bergen, ligt een kasteel. De binnenplaats en voorburcht zijn omsloten met dikke en ogenschijnlijk ondoordringbare muren.

De deuren waardoor het personeel van het kasteel naar binnen mag, worden bewaakt door zwaarbewapende wachters en in de gaten gehouden door gemaskerde inquisiteurs – meedogenloze dienaren van de kroon, van wie wordt beweerd dat ze over vreemde krachten beschikken.

Hoog boven de Gesloten Veste, op de centrale binnenplaats, reikt de toren van de spreukenstrikkende prinses tot aan de hemel. Er wordt gezegd dat, zelfs al zou iemand de toren weten te bereiken, diegene de weg versperd wordt door magische vallen, hindernissen en barrières van generaties koninklijke spreukenstrickers. Er zijn talloze verhalen over degenen die naar binnen probeerden te dringen – maar geen enkel verhaal waarin iemand succesvol de toren weer wist te verlaten.

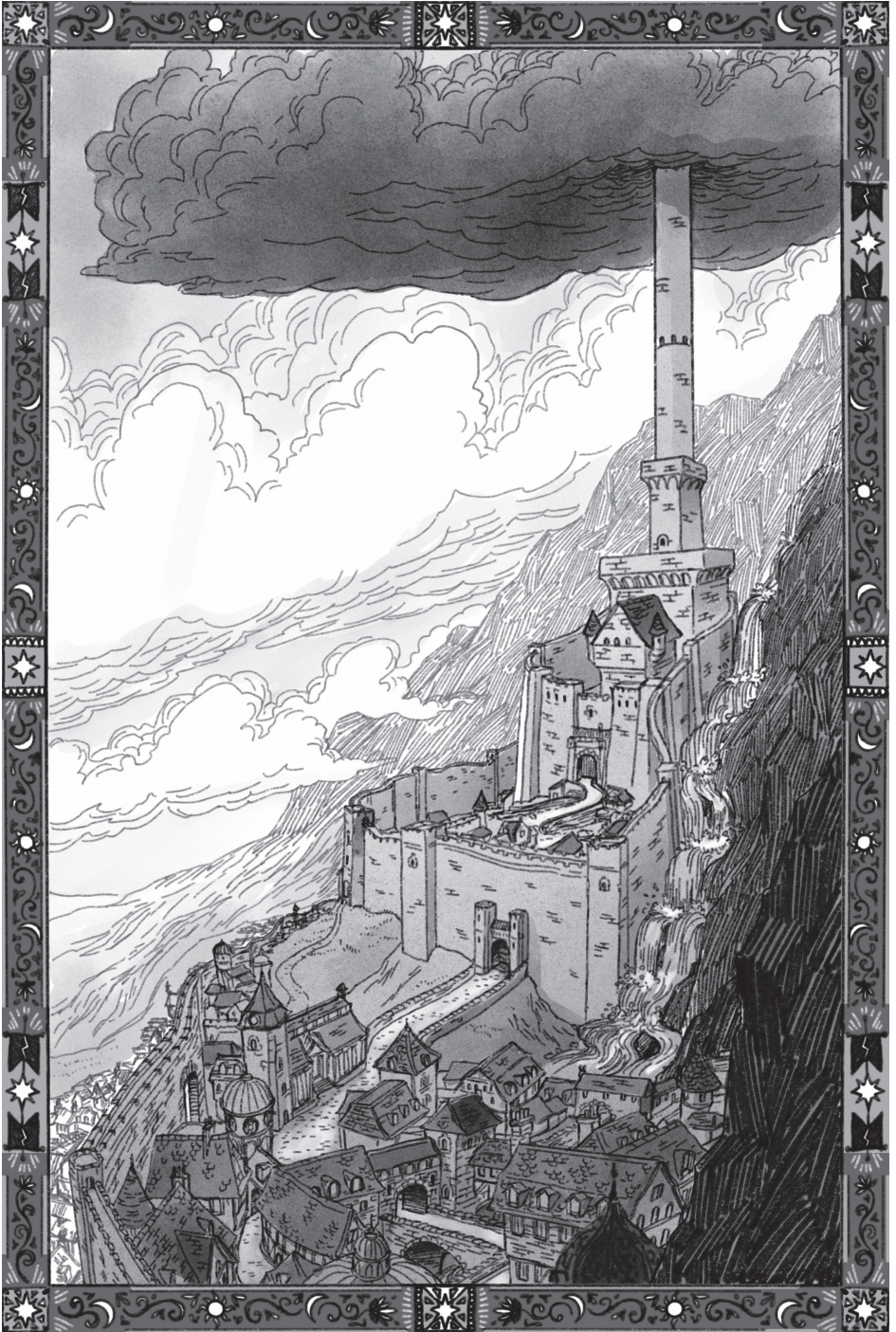
Helemaal boven in de toren bevindt zich de befaamde ‘confiscatiekamer’: een opslagplaats voor de enorme verzameling van zogenaamd gevaarlijke voorwerpen die door de koninklijke inquisiteurs in beslag zijn genomen.

Beneden in de stad fluistert men over de toenemende vrijpostigheid van de inquisiteurs. Ooit namen zij enkel de krachtigste magische artefacten in beslag, om te voorkomen dat deze in de verkeerde handen vielen. Maar sinds de laatste keer dat de mysterieuze prinses in het openbaar is verschenen, ruim tien jaar geleden, zijn de inquisiteurs steeds strenger geworden. Over de prinses is bijna niets bekend, hoewel men beweert dat de magische voorwerpen worden geconfisqueerd om haar van een eindeloze voorraad materiaal te voorzien om te testen, analyseren en uit elkaar te halen om bij haar eigen spreuken te gebruiken.

Je weet alleen dat er in de confiscatiekamer allerlei magische snuisterijen, mislukte experimenten van wijsgeren, gevaarlijke documenten, geheimen en eeuwenoude schatten liggen, en te midden van dat alles ... iets waar je wanhopig naar op zoek bent. Je zult er alles aan doen om het in handen te krijgen – en vanavond is je enige kans.

Alleen de speciale genodigden en de bedienden die helpen met de voorbereidingen voor het bal worden door de wachters doorgelaten. Enkel en alleen vanavond. Maar toch: uiteindelijk zal de poort van het kasteel wagenwijd openstaan, en zullen de binnenplaatsen zich vullen met vreemdelingen en lawaai, bedrijvigheid en consternatie. De tocht zal niet makkelijk zijn, vreemd en vol gevaren. Maar als er ooit een kans is om in de toren te komen, dan is het deze. Je moet en zal hem dan ook grijpen.

Ga naar pagina 6.



DE LIBERTIJN BEREIDT ZICH VOOR

Je drinkt je laatste fles walgelijke wijn op en zakt weg in een welverdiend middagdutje. Als je uit je mijmerende slaap wakker wordt, voel je je beroerd. Beroerd én baldadig. Je situatie kan er eigenlijk niet op achteruit gaan. Je hebt niets meer te verliezen.

Bovendien, als íemand die toren binnen kan komen, ben jij het wel. Het kost je immers nooit veel moeite om precies te krijgen wat je wilt. Waarom zou dit geval een uitzondering zijn?

Een soort plan-de-campagne is waarschijnlijk wel handig. Je graaft door het zielige zakje spulletjes dat een lakei je ouderlijk huis uit heeft weten te smokkelen. Er zit een fraaie dolk tussen waar je altijd je oog al op had, maar je had nooit eerder de kans om deze te gebruiken. Je laat je handen over je beste tuniek gaan, gekreukt maar nog altijd geschikt voor een bal. Waarschijnlijk zullen er zo veel vreemden rondlopen dat jij, met je (enorme) charme en vlotte babbel, met gemak ongemerkt naar binnen kunt glijpen.

Voeg toe aan je inventaris:

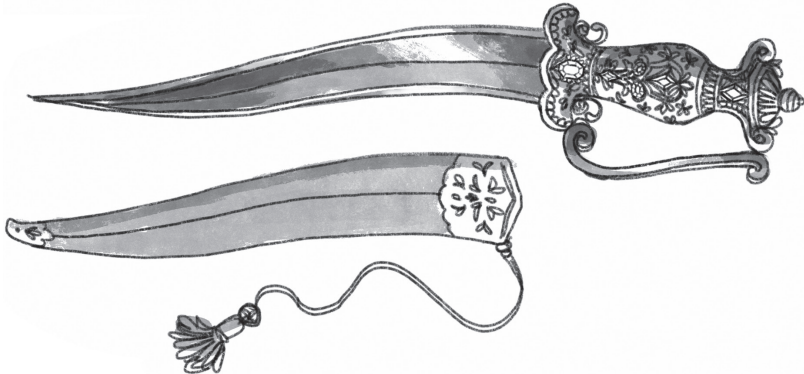
+ **Elegante hofkleding**

Kies zelf of je toevoegt:

+ **Een met edelstenen bezette dolk (wapen)**

Een eenvoudig rijtuig – om zo min mogelijk op te vallen, want zo slim ben je, en het is natuurlijk puur toeval dat het de enige was die je je met je laatste centen kon veroorloven – zet je op de avond van het bal nabij de poort van de veste af. Nu hoef je alleen nog maar een weg naar binnen te vinden.

Ga naar pagina 24.



HANDELAAR IN GLAZEN BLOEMEN

De man glimlacht breed wanneer hij je ziet komen. ‘U wilt een kijkje nemen, zeker?’ zegt hij, en zonder op antwoord te wachten opent hij de wagen. De fonkeling van de tere glazen bloemen die het zonlicht in alle kleuren weerkaatsen komt je tegemoet. De bloemen staan in enorme boeketten bij elkaar gepakt, omwikkeld met brede linten of in sierlijke vazen.

‘Deze zullen straks de tafels van alle aristocraten, generaals, spreukenstrikkers en hogere adel sieren,’ zegt hij zalvend. Dan leunt hij met een knipoog dichterbij: ‘Maar u mag ze gratis bewonderen. Voor slechts vijf kronen per stuk, mag u zelfs een bloem meenemen – eentje zullen die edelen toch niet missen. Gaat u zelf naar het bal?’

Het lijkt je wel veilig om hem te vertellen dat je wel zou willen, maar geen uitnodiging hebt. Hierop klikt hij met zijn tong en maakt een wegwijsend gebaar met zijn hand, alsof dat niets uit zou moeten maken.

‘Dit is een bal als alle andere, vertier voor de fraaie figuren uit deze stad en de gewesten. En u,’ hij glimlacht naar je en werpt een vlugge blik op het geld in je hand, ‘komt me voor als een zeer fraaie figuur. Ik zal u onze speciale voorraad even laten zien.’

Hij klimt de wagen in en wenkt je, gebarend naar een hoek waar je van buitenaf niet te zien bent en opent dan een grote kast waar enorme papieren bloemen in staan. Hij pakt een van de achterste en biedt deze met een zweriger zwaai aan zodat je duidelijk het dikke, crèmekleurig papier in het midden kunt ontwaren – een uitnodiging voor het bal.

‘Een glazen bloem mag u meenemen voor vijf kronen, maar u heeft smaak zie ik, dus misschien bent u meer geïnteresseerd in dit prachtexemplaar voor dertig kronen.’

- **Heb je 30 kronen**, dan kun je een uitnodiging van hem kopen.
Ga naar [pagina 53](#).

- **Zo niet:**

> **Spreek de vrouw met de magische goederen aan.** Ga naar [pagina 49](#).

> Ga richting de enige doorgang die naar het kasteel leidt en **probeer je aan te sluiten bij een groep bedienden die naar binnen lopen.** Ga naar [pagina 46](#).



DE WAARHEID DUURT HET LANGST

Je vertelt de gevangene dat je probeert in te breken in de toren om iets uit de confiscatiekamer terug te halen.

Bij het horen van dat woord bevriest je celgenoot plotseling, maar gebaart dat je door moet vertellen.

Je begint de situatie gedetailleerder uit te leggen, maar zodra je het voorwerp dat je zoekt hebt beschreven, lijkt die niet meer te luisteren.

De naam is Venny, vertelt die, en begint een rood kistje te beschrijven dat ook in beslag is genomen. Venny laat alle pretentie en beleefdheid varen en spreekt je met urgentie toe. ‘Het doosje kan extreem gevaarlijk zijn en mag absoluut niet in het bezit van de spreukenstrijkende prinses blijven,’ vertelt die met wat klinkt als ongeveinsde, rauwe emotie. Ik vrees echter dat mijn verblijf hier me te zeer heeft verzwakt om het zelf te gaan halen.’ De woorden klinken bitter, alsof gevangengenomen en geslagen worden persoonlijke tekortkomingen zijn.

De gevangene zegt een plan te hebben waarmee jullie beiden kunnen ontsnappen. Venny staat er echter op dat die je alleen helpt als je zweert het kistje mee te nemen uit de confiscatiekamer – als je die tenminste weet te bereiken. Als je vraagt wat het kistje precies is, luidt het antwoord enkel: ‘Magie’. Het woord hangt dreigend in de duisternis tussen jullie in. Venny belooft je rijkelijk te belonen als je uit de toren weet te ontsnappen en jullie spreken af waar en wanneer je het kistje zult overhandigen.

‘En als dat niet lukt,’ zegt je celgenoot – in diens donkere ogen fonkelt bij het zwakke licht van de fakkels iets dat angst zou kunnen zijn – ‘of als je me niet kunt vinden, als ik niet op de afgesproken plaats ben, móét je het kistje vernietigen. Houd het verborgen en werp het in de diepste krochten van de zee, zodat niemand het ooit nog zal vinden – ook jij zelf niet. *Ik smeeek het je.*’

De urgentie in diens stem is bijna tastbaar, dus je stemt ermee in om te helpen.

Je krijgt de status: *Venny’s missie: rendez-vous.*

Ga naar [pagina 87](#).



UIT HET GULDENRIJK

Op weg terug naar de ruimte met het schilderij wordt elke stap die je zet een beetje makkelijker. Je ledematen voelen nog zwaar aan, maar je slaagt erin je voorover de lijst in te storten, waar de vertrouwde wereld wacht.

Plotseling sta je weer in een kale, ongemeubileerde zaal, afgezien van drie schilderijen die achter je aan de muur hangen. Je kijkt niet naar ze om terwijl je haastig maakt dat je wegkomt, de deur trek je met een klap achter je dicht.

Eenmaal terug in de gang hoor je dat het bal – het gewone, echte bal – nog steeds in volle gang is. Door de deuropening zie je mensen lopen. Er lijkt geen tijd verstreken te zijn.

Terwijl je je vastberaden omkeert naar de trap die naar de toren moet leiden, vervagen je herinneringen aan het gouden zonlicht tot weinig meer dan een droom.

Ga naar pagina 146.

DE GROT

Als een gapende muil ligt de grot voor je opengesperd. Het glinsterende stof onder je voeten heeft plaatsgemaakt voor ruw steen met gladde, glanzende oppervlakken.

De obsidiaan-glans van de rots lijkt zijn eigen zwakke schijnsel te creëren. Behoedzaam ga je de grot binnen, de uitgestrekte tunnel in, die in een neerwaartse spiraal loopt. Op sommige plekken kun je rustig lopen en op andere is de tunnel zo steil dat je omlaag moet klauteren. Bovenin zijn er natuurlijke spelonken, sommige te smal om je er doorheen te wurmen, maar de hoofdtunnel is overal breed en goed begaanbaar, bijna alsof iets of iemand deze heeft uitgehold.

Dieper de grot in, bij de vreemde, vage gloed van het zwakke schijnsel, zie je dat de tunnel opeens in een scherpe bocht omlaag draait. Pas als je heel dichtbij bent kun je zien wat zich daar beneden ophoudt – te laat om nog iets anders te doen dan vol afschuw staren naar het ding dat je tegemoet treedt.

Het wezen is een langgerekte, glanzende massa, een warboel van glinsterende tanden en trillende pezen. Het vreemde, veelmondige lichaam van vochtige bulten en kronkels pulseert zachtjes en vult de gehele breedte van de grot. In het midden zit iets wat de kop zou kunnen zijn – een vlezige massa aan kraakbeenen en kaken in een brede, kolkende bek die haast lijkt te glimlachen.



> **Heb je de status 'begiftigde', ga dan direct naar [pagina 186](#)**, ongeacht welke status(sen) je eventueel nog meer hebt.

> **Heb je de status 'koudmaker', dan ruikt het wezen onmiddellijk dat de dood aan je kleeft. Het wil je in zich opnemen. Ga naar [pagina 188](#).**

> **In elk ander geval: ga naar [pagina 187](#).**