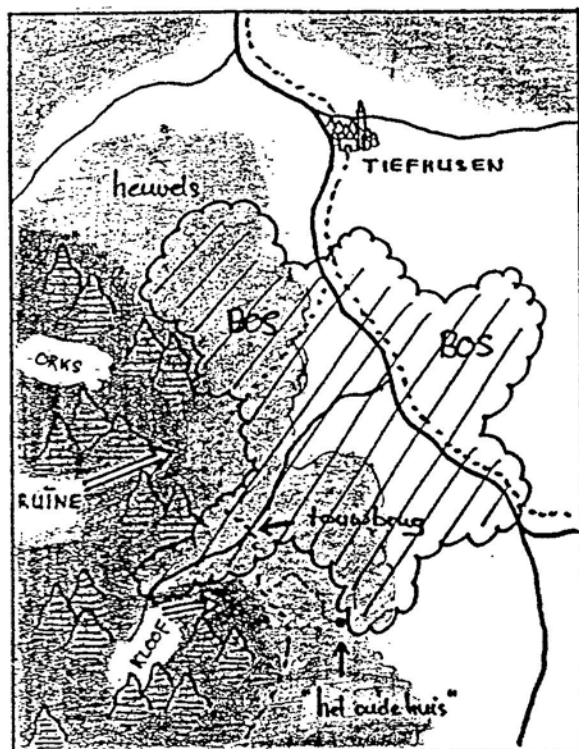


Avontuuridee:

DE TOCHT NAAR HET OUDE HUIS

Coffewel: een zwarte kat brengt niet altijd ongeluk



Het nu volgende avontuur moest helaas weer drastisch ingekort worden om plaats te besparen. Dit uit zich voornamelijk in de zeer beknopte beschrijving van het stadje Tiefhusen en de summier uitgewerkte gebouwen die een rol (kunnen) spelen in het avontuur. Het staat iedereen natuurlijk vrij om het avontuur uit te breiden met eigen vindingen, maar hou wel de achtergrondgeschiedenis van het gebied in het oog! Deze maakt het wel zeer onwaarschijnlijk dat er nog schatten in het gebied zijn achtergebleven.

INLEIDING

Het avontuur start in Tiefhusen, een stadje van rond de 1400 inwoners dat echter redelijk versterkt is. Het is de maan van Efferd (September) en de jaarmarkt is net begonnen. Tiefhusen is een centrum van kruidenhandel (alleen noordelijke kruiden), de prijzen zullen de helden meevallen! Al snel zullen de helden benaderd worden door een vrouw ($\pm$ 30 jaar oud) die ondanks haar onopvallende kleding een uitstraling heeft die bij de mannelijke helden de nodige

onrust veroorzaakt (laat alle mannelijke helden met D20 gooien, bij een 17-19 is hun gedrag opdringerig, bij een 20 kunnen ze hun handen maar moeilijk bij zich houden....). Ze vraagt of de helden belangstelling hebben voor een wat vreemde opdracht die niet oneervol is en wel wat dukaten oplevert. Als de helden enige belangstelling tonen, nodigt zij hen uit om ergens wat te drinken en de zaak door te nemen - ze stelt zich nu ook voor als Staraja Manja (stellen de helden zich ook voor?). Het blijkt dat haar (pikzwarte) kater ontvoerd is (jawel!) en blijkbaar heeft zij 100 dukaten voor haar kat over. Ze is al te weten gekomen waar haar liefste huisdier vastgehouden wordt (snif), maar is zelf niet in staat om hem te bevrijden: het gebied is te gevaarlijk en ze heeft dringende bezigheden in de stad. Voelen de helden er misschien wat voor? Staraja laat weinig los over haar bezigheden in de stad en zegt ook liever niet wat de losprijs is (die is: heksenalf) zie elders in dit blad bij de beschrijving van de Heks). Als de helden aandringen wil ze wel zeggen dat ene Mentar de aanstichter is. Deze Mentar is een al oudere koopman in re-traite die half verlamd is en waarvan achter de hand gefluisterd wordt dat de verlamming zijn verstand ook al een beetje aangetast heeft. Hij heeft onder andere last van vervolgingswaan en beschikt daardoor over een lijfwacht die de kracht van de heldengroep verre overtreft. Wat betreft de losprijs tracht Staraja de helden in te palmen door te suggereren dat Mentar verliefd op haar is en met de kat als chantage-middel een huwelijk probeert af te dwingen.

Als de helden de opdracht aannemen, zullen ze informatie krijgen over het gebied ten zuiden van de stad (maak een mengeling van de voorkomende gevaren en de geschiedenis). Als ze goed hun best doen, kunnen ze eventueel een voorschot ontvangen van maximaal 20 dukaten en krijgen ze te horen waar de kater vastgehouden wordt. Dat blijkt "Het Oude Huis" te zijn, een overgebleven gebouw uit de tijd dat het gebied daar nog bewoond werd. Geef de helden nu ook een

landkaart van het gebied (hoeft niet al te nauwkeurig) waarop de ruïne en de kloof weggelaten zijn en de plaats van het oude huis alleen bij benadering op is aangegeven.

De helden zullen nu inkopen (eten e.d.) moeten doen en overleggen over de te volgen route. Laat als meester doorschemeren dat het pad door het bos (langs de bergen) nog redelijk begaanbaar is en tracht ze via die weg het avontuur in te sturen. Als de helden over andere routes beginnen te praten moet dat op een subtiele manier verhindert worden - opmerkingen als "Nu geen gedonder, als je die weg neemt valt mijn hele avontuur in het water!" dienen zoveel mogelijk vermeden te worden. Staraja geeft geen verblijfsplaats op, ze zegt dat ze de helden zal vinden als ze terugkomen. Mochten de helden in Tiefhusen naar Staraja informeren, zullen zij opmerken dat velen (meestal mannen) haar van gezicht kennen, maar dat eigenlijk niemand iets naders van haar weet. In het gunstigste geval ervaren ze dat Staraja ergens in een hutje buiten de stad woont, en dat haar vader vermoedelijk een Druïde was. Het staat de meester hierbij vrij, op deze plaats enige misleidende geruchten toe te voegen.

Nu volgt het eigenlijke avontuur. De benodigde informatie wordt in verschillende hoofdstukken besproken om het overzicht te bewaren. Lees deze van te voren grondig door en verander ze als dat nodig lijkt. Achtereenvolgens worden beschreven: De geschiedenis van het gebied, de Tabel van toevallige ontmoetingen, de roversbende, de touwbrug, Het Oude Huis, de bedoeling van het avontuur en de eigenschappen van de meesterpersonen.

De Geschiedenis:

Enkele eeuwen geleden, toen de Orks nog minder vaak over de bergen kwamen, bestond er ten zuidoosten van Tiefhusen een baronie. Een klein, maar strategisch sterk gelegen kasteel bewaakte en beschermde enkele dorpen waarvan de bewoners leefden van de landbouw en de jacht. Er kwamen echter steeds meer Orks die grote overlast veroorzaakten en uiteindelijk de gehele bevolking dwongen, verder naar het oosten te verhuizen. De Orks verstoorden elke activiteit en legden zo het hele leven lam.

Sinds die tijd (300 jaar) is het bos ten zuiden van Tiefhusen een plaats voor rovers, Orks en andere gevaren. Slechts een enkele jager durft nog ten westen van de Sveltt te komen. De handelsweg naar Lowangen (ten oosten van de Sveltt) wordt nog steeds gebruikt, alhoewel de meeste goederen over de rivier zelf worden vervoerd. Voor zover bekend, zijn alle sporen van bebouwing in de loop der eeuwen verdwenen; "het Oude Huis" vormt één van de weinige bewijzen van de vroegere bewoning.

De Tabel Toevallige Ontmoetingen:

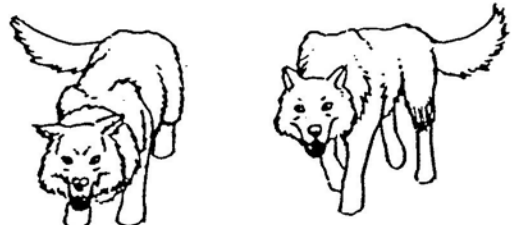
Zodra de helden het bos betreden moet de meester 1x per uur met D6 gooien. Bij een 1 is er sprake van een ontmoeting. 's Nachts moet 4x met D6 gegooid worden. Als er sprake is van een ontmoeting bepaalt D20 het soort:

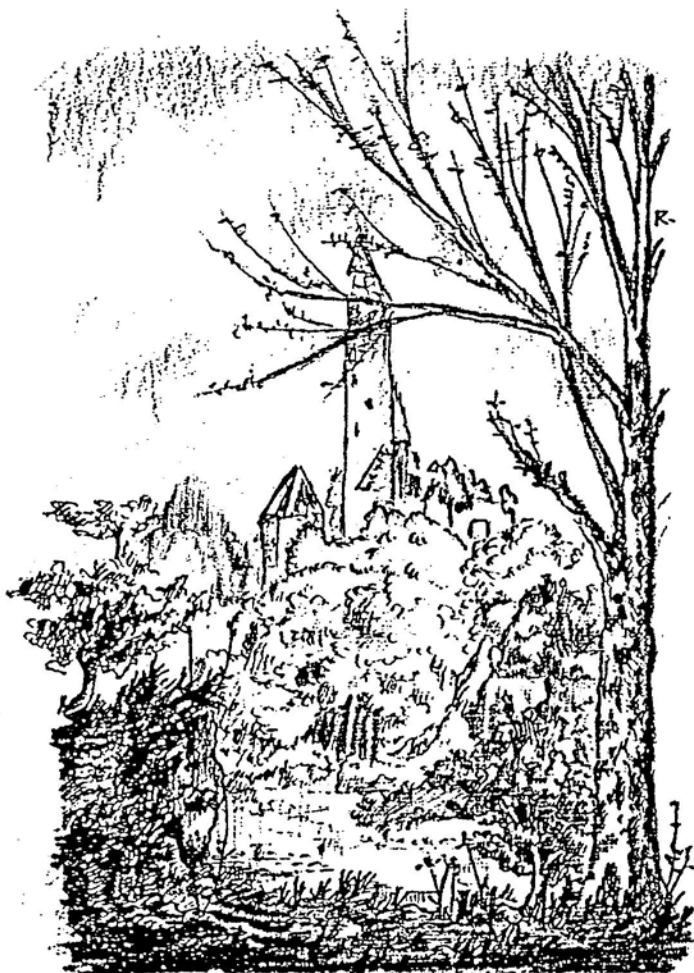
- D20
- | | |
|---|--|
| 1: Heks * | |
| 2: Wandelwortel ** ('s nachts) | |
| 3: Natuurlijke val *** | |
| 4: Veelvraat ** | |
| 5-6: Orks (uit Orkland, dus slecht uitgerust) 4-7 | |
| 7: Beer (eigenschappen als Hole-beer) 1 | |
| 8-9: Goblins 4-8 | |
| 10: Trol 1 | |
| 11-12: Wolven 4-6 | |
| 13: Boomdraak 1 | |
| 14-15: Wilde zwijnen 4-6 | |
| 16: Jager uit Tiefhusen (nogal achterdochtig) 1 | |
| 17-18: Rovers 2-4 | |
| 19: Jachtwild (groot) | |
| 20: Ogers (man/vrouw) 2 | |

* De Heks (Staraja) tracht de helden in het oog te houden. In geval van een ontmoeting zien de helden haar in "onschuldige gedaante" (overdag) of op haar bezem ('s nachts).

** Zie bij "Monsters en Uitrustingsstukken"

*** Onder een natuurlijke val verstaan we onder andere: - een gemene kuil
- noodweer
- omvallende boom





De Roversbende:

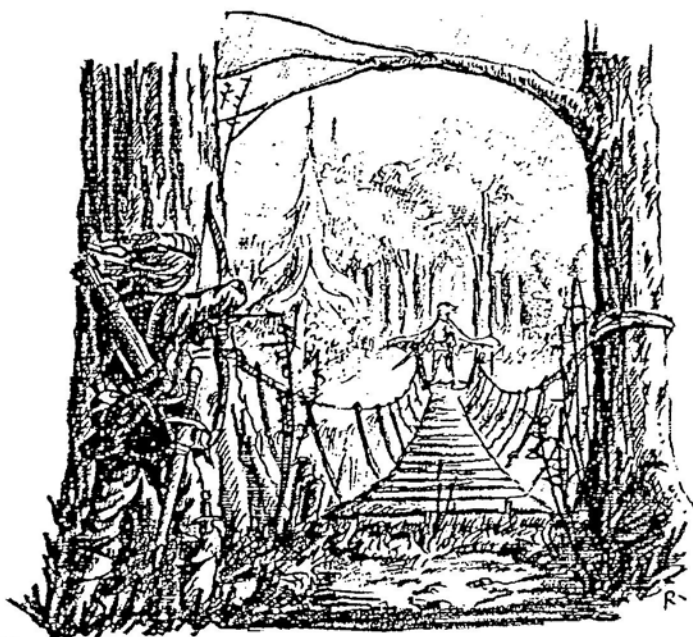
Rob "de Hoeder" en zijn bende roven van de rijkelui en ontzien de armen. Helaas voor de helden denken zij dat de heldengroep tegen hen ingezet is - en met gevaarlijke vijanden hebben ze geen medelijden. Zodra het duidelijk wordt dat de helden een ander doel hebben zullen de aanvallen gestaakt worden. Het hoofdkwartier van de bende is gelegen in een kloof (zie meesterkaart), en dus lijkt het inderdaad net alsof de helden daarnaar op weg zijn. De tactiek van de bende is simpel en afdoende: vanuit een veilige dekking bij verrassing aanvallen met de lange boog en weer vluchten als het te gevaarlijk wordt. Op deze manier slopen ze de krachten van de tegenstander langzaam maar zeker terwijl ze zelf weinig gevaar lopen. De elite van de bende komt zelden ten noorden van de touwbrug, zodat het bij de eerste ontmoetingen om "gewone" rovers gaat - de "groene" rovers zullen de touwbrug verdedigen. De helden zullen pas opgemerkt worden als zij via de tabel een aantal rovers ontmoeten of als zij de ruïne passeren. In de ruïne bevinden zich altijd twee gewone rovers die vanuit de enige overgebleven toren de omgeving in de gaten houden (als ze de helden zien, sturen ze per postduif

bericht naar het hoofdkwartier). In de toren bevindt zich weinig van waarde; de eventuele buit bestaat uit voedsel, gereedschap en pijlen. Let er wel op dat de rovers zich altijd goed gedekt houden en dat zij een bijzonder sterke positie bemannen! Zonder krachtige magie kunnen ze lang standhouden.

P.S.: Door hun nogal idealistische instelling hebben de rovers verhoudingsgewijs weinig buit. Op het hoofd van Rob staat wel een beloning van 75 dukaten.

De Touwbrug:

Deze brug overspant een snelstromende zijrivier van de Svelit (8 m. breed, 1½ m. diep) en bestaat geheel uit touw. Oplettende helden zullen opmerken dat het touwwerk zelfs nog verrassend nieuw is. Om de brug over te steken zijn 2 minuten nodig (1 minuut na BH+4 proeve, 10 GR na BH+9 proeve) Deze brug is een ernstig hindernis voor de helden aangezien er op de andere oever vier groene rovers klaarstaan om (prijs) te schieten op een heldengroep! Deze rovers houden stand zolang ze kunnen (heel lang) of tot de pijlen (20 per persoon) op zijn. Wegens de zeer nadelige omstandigheden voor de helden krijgen die een avontuurpunt voor elke LP die ze de rovers afnemen (geldt niet in nabijgevecht) - er zijn hier sowieso veel AP te verdienen! Als helden de rivier over willen zwemmen, lopen ze grote kans op verdrinking of tenminste enige verwondingen en/of verlies van uitrusting! Men moet hierbij uitgaan van een zwemproeve +5 of BH+11! (slechts een onverbeterlijke optimist gaat zwemmen in een ijskoude en snelstromende rivier.



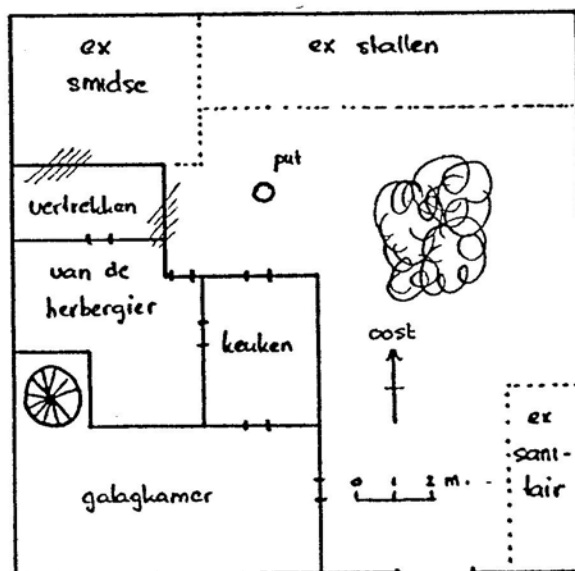
Het Oude Huis:

Dit was de naam van een bekende versterkte herberg die de tand des tijds verrassend goed heeft doorstaan. De oorspronkelijk 5.5 meter hoge muren zijn nog vrijwel intact, alleen de grote poortdeuren zijn verdwenen. Binnen de muren zijn de bijgebouwen vrijwel vergaan, maar het hoofdgebouw zelf is nog steeds bruikbaar. De indeling en afmetingen kunnen van de plattegronden afgelezen worden - op plaatsen waar de tekening gearceerd is, heeft de tand des tijds wel toegeslagen. Het Oude Huis wordt tegenwoordig door LaChiffe (de Goblinvriend) en zijn goblinbende bewoond (zie bij "Monsters & Uitrustingsstukken"). De eigenschappen en aantallen staan vermeld in het laatste hoofdstuk, maar niet alle Goblins zijn altijd aanwezig: ook Goblins moeten eten en dus zijn er meestal 4-5 gewone Goblins op jacht. De gewone Goblins leven in de gelagkamer, de ervaren Goblins in de keuken en LaChiffe leeft in de oude woonkamer van de herbergier. De rest van het gebouw bevindt zich zacht uitgedrukt in een tamelijke staat van vervuiling. De kater is te vinden in de ruimte van LaChiffe en valt iedereen aan die de kamer betreedt. Als de helden niet oppassen, zal de kater ontsnappen..... In deze kamer zijn ook de enige dingen van waarde te vinden; een aantal kruiden, een beetje goedkoop gif (pijlgif-archnae), D20 +10 Zilveren Daalders en D20 x50 Stuivers.

PS: De poezen die gebruikt werden bij de ontvoering van Primo zijn vrijwel direkt daarna in de kookpot verdwenen (Goblins zijn niet kieskeurig).

De Bedoeling van het Avontuur:

Gezien het feit dat het om een heel simpel avontuur gaat, hoeven er maar weinig opmerkingen gemaakt te worden. Wel dient nog het één en ander gezegd te worden over de heks en de roversbende: Staraja zal nooit toegeven dat ze een heks is en de meester moet haar ook zó zien te spelen dat de helden niet te veel vermoedens in die richting krijgen. Ze is zeer sterk aan haar kater (diervriend!) gehecht, maar kan de losprijs niet betalen (heksenzalf)! Deze zalf wordt namelijk slechts twee keer per jaar tijdens de Heksensabbath gemaakt en dan direkt gebruikt.... Mentar zal deze verklaring in zijn huidige staat echter als belachelijk van de hand wijzen. Hij heeft de door hem in-



De boom is een oude Eik wiens kruin een groot deel van de binnenplaats beslaat. De put geeft nog steeds water. De gearceerde gedeeltes geven de instortingen aan. Het dak van het hoofdgebouw is ingezakt, zodat de bovenverdieping zo goed als onbruikbaar is. De weergangen van de muren zijn van steen en kunnen daardoor voor bewakingsdoeleinden worden gebruikt.

gehuurde LaChiffe dan ook de opdracht gegeven, om na 14 dagen de staart van Primo naar Staraja te sturen (met de boodschap dat er nog meer onderdelen zullen volgen, als zij niet inwilligt). Primo wordt door LaChiffe met behulp van twijfelachtige magie en kruiden in bedwang gehouden, iets wat het humeur van de kat geen goed doet. Zodra de kater dan ook de kans krijgt zal hij trachten te ontsnappen om zelf de weg terug te vinden. In dat geval krijgen de helden hun beloning alleen als ze zich goed gedragen hebben tegenover Staraja.

De rovers zijn bepaald geen "hakvoer" voor de helden! Ze moeten zo ingezet worden dat hun kennis van het terrein en boogschutterskunde optimaal tot hun recht komen. De gebruikte guerillatactiek staat garant voor een succesvol optreden van hun kant (en de nodige frustraties bij de helden).

De eigenschappen:

Staraja Manja, heks 7e graad:

MO: 13 SL: 14 CH: 13 BE: 14 LK: 10
AV: 12 AW: 13 BW: 1 LE: 36 ASP: 34
TP: 1D+1 (4 dolken, in de stad 1 dolk)

Primo, diervriend/kater 3e graad:

MO: 6 SL: 7 BE: 15 LK: 7 LE: 14
BW: 1 AV: 12 AW: 8 MK: 8 SNELH: 8
TP: 4SP ASP: 5

Rob de Hoeder, bendeleider

→ vecht alleen ter verdediging van het kamp

MO: 13 SL: 12 CH: 10 BE: 12 LK: 15
AV: 14 AW: 11 BW: 4 (maliën) LE: 55
TP: zwaard (1D+6) MK: 30

Groene rover (4)

MO: 12 SL: 12 CH: 10 BE: 15 LK: 9
AV: 12 AW: 11 BW: 1 LE: 46 MK: 22
TP: 1D+4 lange boog; 1D+2 kortzwaard

Rover (8)

MO: 12 SL: 10 CH: 9 BE: 13 LK: 13
AV: 11 AW: 10 BW: 3 (leer) LE: 38
MK: 16 TP: 1D+4 l.boog; 1D+5 zwaard



LaChiffe, Goblinvriend/Elf 5e graad

MO: 12 SL: 13 CH: 12 BE: 13 LK: 11
AV: 12 AW: 11 BW: 3 (leer) LE: 29
MK: 25 ASP: 33# TP: 1D+3 degen; 1D+4 lange boog

Getrainde Goblin (6)

MO: 8 BE: 12 LK: 9 LE: 19 MK: 8
AV: 9 AW: 8 BW: 2/3 (diverse kledingsstukken) TP: 1D+3 sabel/k.boog

Andere Goblin (12)

MO: 5 BE: 10 LK: 7 LE: 12 MK: 5
AV: 7 AW: 6 BW: 2 (diverse kledingsstukken) TP: 1D+2 knots of houten speer.

Om zijn goblinbende in de hand te houden, gebruikt LaChiffe regelmatig magie om wat respect af te dwingen. Trek daarom 1D20+5 van zijn maximale ASP-score af om dit weer te geven.

N.B.: De Goblins zien LaChiffe als een soort "god" en hebben een verbazingwekkend hoog moreel → het zijn waardige tegenstanders bij wie de kans op vluchten pas aan bod komt als meer dan de helft gesneuveld is of wanneer LaChiffe zelf vlucht.

Monsters en Uitrustingsstukken

De Veelvraat

Ko = Koed	AV = Aanval	SR = Spelronde
LE = Levensenergie	AV = Afweer	GR = Gerechtsronde
BV = Beveiliging	TP = Trefpunten	BE = Beëindigheid
Vapeuistrusting	SP = Schadepunten	LK = Lichaamskracht
Snelh. = Snelheid	MK = Konsterklasse	UI = Uithoudingsvermogen

De Veelvraat is een middelgroot roofdier dat thuis is in alle bossen, steppen en hooglanden van Aventurië. Zijn maximale lengte zal de 1,30 meter zelden overschrijden, maar ondanks zijn relatief geringe formaat moet men zijn gevaarlijkheid niet onderschatten. Niet alleen zijn vraatzucht, maar vooral zijn bliksemsnelle reflexen en zijn taaiheid maken hem tot een geduchte tegenstander. Veelvraten hebben een zeer snelle verbanding; vandaar dat zij de hele dag op allerlei soorten prooien jagen en daarbij een legendarische eetlust ten toon spreiden. Zelfs volwassen Karu's zijn voor hen niet zeker, maar als uitstekende klimmers versmaden zij evenmin vogels en hun eieren. Veelvraten leven alleen of samen met hun partner. Een mens zullen zij niet uit zichzelf aanvallen, tenzij hij zijn

prooi bedreigt. In zo'n geval valt hij krijsend aan, en er zijn gevallen bekend dat hij in zijn razernij tot de dood doorvecht. Zijn klauwen en vooral zijn krachtige gebit kunnen dan tot zware verwondingen leiden.

MO : 14 AV : 15
LE : 35 AW : 5
BW : 4/3* TP : 1D+4 (gebit)
Snelh. : 12 2x1D+2 (klauwen)
MK : 25 UI : 40

* = Tot 10 LE: BW 4; zakt de LE daaronder BW 3.

NB: Om zijn snelheid en onberekenbaarheid weer te geven kan men de Veelvraat om de paar GR twee aanvallen in dezelfde ronde toestaan.

De Wandelwortel

Merkwaardig plantensoort, dat in groepen wordt aangetroffen in sommige bossen van Noord-Aventurië, vooral in de omgeving van de Salamanderstenen. Overdag ziet de Wandelwortel er uit als een afgehakte boomstam met daaromheen een wild woekerend wortelstelsel. Hij bezit slechts enkele grote en langwerpige bladeren die aan dunne sprietten boven uit de stam steken. De Wandelwortels hebben een voorkeur voor bosrijke gebieden. Daar staan zij in groepjes verspreid op de weinige open plekken, waar zij hun relatief kleine aantal bladeren in de richting van de zon keren.

's Nachts wordt de Wandelwortel actief, trekt zijn toch al niet diep verankerde wortels los en begeeft zich naar de dichtsbijzijnde (meestal dezelfde) waterplaats. Daar vult hij zijn watertekort aan en keert vóór het ochtend wordt weer naar "zijn" plekje terug. Bij een eventuele overbevolking wil hij overigens wel eens naar een andere plek verhuizen.

Als plant kent de Wandelwortel geen agressiviteit. Staat men hem echter in de weg (vooral bij zijn nachtelijke gang naar de waterplaats), zal hij dit "hindernis" met zijn lange wortels omstrengelen en opzijschuiven. Aangezien de wortels beter kunnen samentrekken dan ontspannen, zal hij dit object in de praktijk enige tijd met zich meeslepen. Mocht het hindernis zich verweren, werpt de Wandelwortel alle wortels in de strijd en probeert het obstakel zo vast mogelijk geklemd te houden. De ervaring heeft hem geleerd, dat zo'n "levend hindernis" dan vanzelf ophoudt te bewegen... Het onvrijwillige slachtoffer van deze gebeurtenis loopt overigens niet alleen de kans om gewurgd te worden: de scherpe wortelpunten kunnen diepe wonden veroorzaken, vooral wanneer zij door de spleten tussen de kleding en wapenuitrusting onderhuids kunnen binnendringen.

Helaas, ook het op zich vreedzame volk der Wandelwortels kent zijn eigen misdadige elementen. Ongeveer één op de zes Wandelwortels is door mutatie en/of voedselgebrek uitgegroeid tot een z.g. Moordwortel, welke 's nachts zijn kargere menu op kosten van de plaatselijke flora en fauna aanvult. Dit soort heeft daartoe extra lange en puntige "vang"-wortels ontwikkeld. Het oriënteert zich

aan de trillingen die een prooi veroorzaakt. De beste methode om een Moordwortel te ontwijken is dus om ook voor een plant te spelen: het Kruidje-roerme-niet leent zich hier erg goed voor.

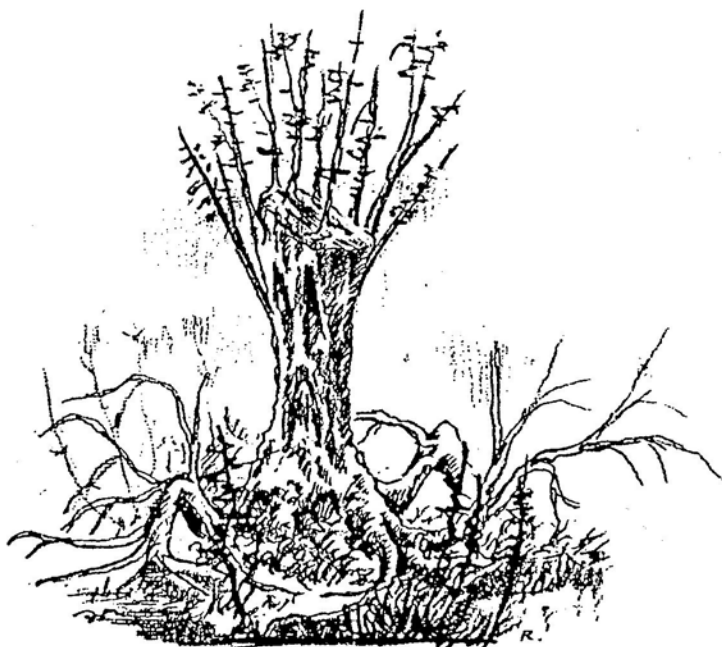
Scores:

MO	: --	AV	: 10/13 *
LE	: 15/20 stam	AW	: 0
	/wortel	TP	: 1e Gr 1D6 SP
BW	: 5/3 stam		2e GR 2D6 SP
	/wortel		enz.
Snelh.	: 2		1D+1 (wortel-
UI	: 300		punten) #
MK	: 15/20		

* = Wandelwortel/Moordwortel

= Het effect van de wortelpunten kan pas in werking treden wanneer het slachtoffer al minstens 1 GR omstrengeld is.

Door het taaie, houtige materiaal waaruit Wandelwortels voor een groot deel bestaan, leveren steekwapens slechts een kwart, stompe slagwapens slechts de helft van de gedobbelde TP.



Een Wandelwortel in beweging. Volwassen exemplaren kunnen een hoogte van 2 meter en een diameter van 65 cm. bereiken.