

# Orkentroep

Alle begin is moeilijk  
Aangepaste versie

*Geschreven door Daniel Krüger*

*Een avontuur voor graad 1  
voor de Meester en 3-5 Helden*

## **Een dankbetuiging en opdracht**

*Grootse dank gaat uit naar mijn „kleine & bescheiden“ groep van helden, die na een maandenlange, eindeloos lijkende wachttijd weer besloten hadden, door Daare te zwerven. Ook dank aan alle meesters en helden in het wereldwijde datalimbus, die mijn avonturen enorm de hoogte in prezen, ten minste tot nu toe.: -)*

**Nu ook online – Jadrafurt-Online:**

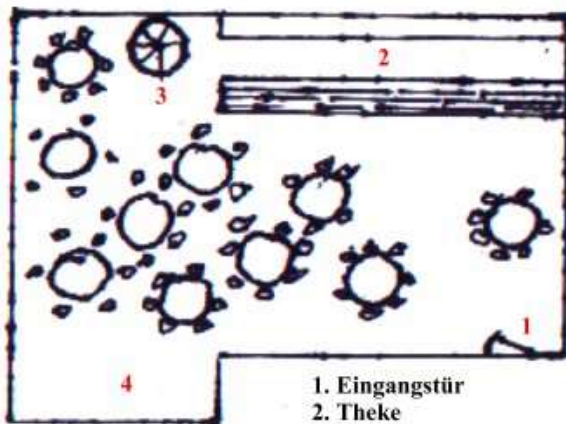
<http://www.jadrafurt.de.vu>

[Hesindian.Redo@web.de](mailto:Hesindian.Redo@web.de)

Kom eens langs.

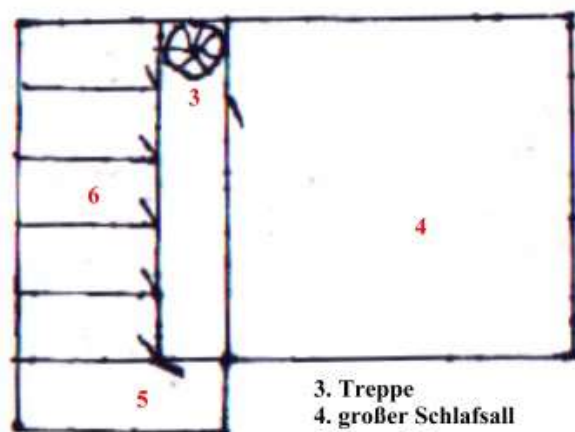
<b>Inhoud</b>	<b>Pagina</b>
Een woord vooraf (meester- en vereiste spelersinformatie) _____	3
Proloog _____	4
Het Avontuur (Entree) _____	5
Inleiding _____	5
De Gulden Gans _____	5
De Opdracht _____	8
Hoog Bezoek _____	8
Onderweg _____	9
Een Nacht in de Wildernis _____	10
Wolfsgehuil _____	10
Het Landhuis _____	11
De Aankomst van de helden _____	11
De Begane Grond _____	11
De Kelder _____	12
Het Gevecht _____	12
Het Einde _____	13
Grote Dank _____	13
Nog iets ter Afsluiting _____	13
Dramatis Personae _____	14
Bijlage _____	15

Gasthof "Göldene Gans"



1. Eingangstür
2. Theke
3. Treppe
4. 'Spielwiese'

Herberg "De Gulden Gans"



3. Treppe
4. großer Schlafsall
5. Doppelzimmer
6. Einzelzimmer

[De Opdracht](#) \_\_\_\_\_ 7

## **Een woord vooraf (meester- en vereiste spelersinformatie)**

---

Zoals men al op de eerste pagina kan zien, is dit avontuur eigenlijk alleen maar voor helden van de eerste graad bedoeld. Men kan het natuurlijk ook met iets ervarener helden spelen, alhoewel de tegenstanders dan enigszins aangepast dienen te worden. Bij het ontwerpen van het avontuur heb ik veel waarde gehecht aan interactie tussen de helden. De helden moeten elkaar goed leren kennen, aangezien ze nog vele avonden samen avonturen zullen beleven. Het begin in de taveerne biedt veel ruimte voor allerlei mogelijkheden, waardoor de groep helden heerlijk door elkaar kan aanrommelen. Op de weg naar het landhuis kan een goed onderdeel zijn voor alle helden die zich meer in PERaine's armen thuis voelen dan in de dorpen of steden der mensen. Ik hoop dat mij dat gelukt is.

Aan heldentypen zijn noch magiërs, noch gewijden, noch krijgers, etc. noodzakelijk. Het avontuur zou voor iedere avonturiergroep speelbaar moeten zijn (bevinden zich echter alleen schelmen in de groep, dan zal dit wel een zwaar avontuur worden).

Ook voor de meester zou dit avontuur eenvoudig te leiden moeten zijn, aangezien het lineair opgebouwd is. (Dit betekent natuurlijk niet dat een meester geen extra ontmoetingen in de omgeving mag bedenken.)

Dit alles gezegd hebbende kan ik maar op één manier afsluiten:  
**veel plezier met het avontuur!**

## Proloog

---

Wild veegt de morgenwind over jouw dunne hoofdhaar en met dichtgeknepen ogen kijk je tegen de rode zonsopgang in. Onder je ligt het dal, dat één van je voorouders bewoonden. Weer steekt de behuizing van de gladhuiden in jouw duistere blik en met een volledige hunkering denk je aan jouw kindertijd terug, waar nog alles zo onbezorgd en eenvoudig was. Het was een tijd van vrede en welvaart voor jouw nu sterk gedecimeerde clan. Jouw gevoel zegt je echter dat de dag van de afrekening aangebroken is. Nu zul je

jezelf verrijken aan de rijkdom van de gladhuiden, net zoals de gladhuiden zich verrijkt hebben aan jouw rijkdom, door jouw land in te nemen. Lang moest je wachten, lang werd je in twijfel getrokken, nu echter ben je onomstreden. Je hebt meer dan eens jouw kracht en wijsheid bewezen. Je heft je hoofd in de wind en voelt het intuïtief aan:

**Tairach is met mij!**

## Het Avontuur (Entree)

---

### Inleiding

---

#### *Algemene Informatie:*

Veel heb je van Avonturië nog niet gezien. Edoch wat je tot nu toe gezien hebt, zeg je, dat je beslissing de juiste was.

Ook wanneer jouw queeste tot nu toe niet veel overeenkomsten heeft met de eer en roem, die je nog hoopt te vinden. Nou ja, die oude dame haar geldbuidel terugbezorgen van enkele dieven, of die oude man over het beekje helpen bezorgde nauwelijks enige lokale glorie, toch kijk je uit naar grotere uitdagingen. Je voelt gewoon dat je ervoor geschapen bent en dat je binnenkort de juiste weg in zult slaan. Dan is het slechts nog een klein sprongetje tot aan heldendom en de dukaten zullen hun weg vinden naar jouw platte buidel.

Je weet echter ook dat alle begin moeilijk is en de wegen der goden ondoorgrondelijk zijn. Waarom jouw weg naar dit slapende gehucht (een paar dagen reizen ten noorden van Gareth) leidt, weet misschien alleen Nandus in al zijn wijsheid.

Wie je ook bent, als je op de rustige, maar idyllische markt in het laatste PRAioslicht om je heen kijkt, ontdek je het symbool van TRAVIA op de poort van een huis.

Als je dichterbij treedt, zie je een groot uithangbord met een geelkleurige gans met grote zwarte letters boven de deur hangen (De Gulden Gans). Eindelijk een herberg, welke balsem voor je vermoeide voeten zal zijn.

#### *Meesterinformatie:*

Natuurlijk kan de held nu ook iets anders doen dan binnentreden, maar dan zal de held moeten wachten tot het volgende hoofdstuk. Verder is er in het dorp weinig te beleven, behalve misschien de één of andere sikkeneurige boer.

### De Gulden Gans

---

#### *Algemene Informatie:*

Zodra je een voet zet in de herberg, herken je gelijk de geur en het lawaai. Je blik wandelt door deze behoorlijk grote plek, waar zowel inwoners als reizigers een gezellige avond kunnen doorbrengen. Reden voor de goede atmosfeer komt waarschijnlijk door de ligging aan de handelsstraat tussen Gareth en Baliho. Moeizaam wring je jezelf door de mensenmassa en kijkt uit naar een vrije plek. Na een tijdje word je het zat en ziet nog net een vrije kruk aan een tafel, waaraan een groep mensen zit, die er zowaar avontuurlijk uitzien. Ja, ze lijken uit dezelfde klei als jou getrokken te zijn om de paden van Daare te bewandelen..., om een held te worden.

#### *Speciale Informatie:*

De herberg heeft gasten van verschillende standen en komaf, alhoewel de hoogste adel ontbreekt. De sfeer is gezellig en vrolijk, een plaats waar men zich op zijn plek voelt.

#### *Meesterinformatie:*

Dit is het punt waar de helden eigenlijk beginnen te rollenspelen, vanaf nu hebben ze alle vrijheid. Het begin kan tot nu toe ook een veel individueler karakter hebben, door niet voor te lezen. Maar dat is aan u, oh waarde meester. :-)

Hieronder volgen nog enige beschrijvingen van personen, waarmee de helden zich kunnen bezighouden, totdat de goden (oftewel de meester) besluit met het volgende hoofdstuk verder te gaan. Natuurlijk ligt het aan het oordeel van de spelleider of er nog meerdere ontmoetingen bijbedacht worden, bestaande veranderd of verwijderd worden. De beschreven personen zijn echter niet relevant voor de rest van het eigenlijke avontuur.

## De Handelaren

### *Algemene Informatie:*

Men kan al aan hun zware leren mantels, stevige schoeisel en hun accent merken, dat dit typische bornlandse handelaren zijn. De zes waarde heren zitten gezellig bij elkaar en genieten duidelijk van hun gerstenat. Op een gesprek met anderen lijken ze niet te zitten wachten.

### *Speciale Informatie:*

De zes verdiepen zich momenteel in een „financiële discussie“ (hoe men zijn overbuur het beste af kan zetten).

Als ze aangesproken worden, zijn ze eerst mopperig, veranderen echter snel van hun mening en bieden een geluksspel aan (het avonturijnse dobbelspel).

Hun namen zijn: Beor, Tjaluf, Redor, Saliām, Farok & Gerald.

### *Meesterinformatie:*

De zes zijn behoorlijk goede valsspelers en dat is de enige reden waarom ze met iemand praten. Goud is het enige wat hun hart sneller laat kloppen.

De TaW van de zes voor Valsspelen:  
MO: 12, CH: 15, VV 13, TaW: 5



## De TRAvia-gewijde

### *Algemene Informatie:*

In een hoek heeft zich een kleine groep om een gewijde – klaarblijkelijk van TRAvia – geschaard. Blijkbaar vertelt ze een verhaal met hartstocht. Jullie zitten echter te ver weg, zodat het rumoer in de herberg haar stem overtreft en jullie niets verstaan.

### *Speciale Informatie:*

Traviana, zo heet de nog erg jonge gewijde van de godin der gastvrijheid, vertelt kennelijk iets over de aard van haar moeder. Verbazingwekkend bij haar toespraak is, dat zij van de rust van een BORon-gewijde tot aan de stormachtige articulatie van een RONdra-geweide in haar betoog hanteert. Haar donkere haar heeft zij onder een capuchon verstopt, dat echter op enige plekken zichtbaar is. (Je kunt de helden ook het volgende voorlezen):

„In den beginne was Daare leeg, en de kinderen van Sumus trokken rusteloos door de Verveling. Dit kon de milde TRAvia niet verduren, en ze gaf eenieder van hen een thuis en toevlucht.

Want ieder wezen, of het nou een dier is, of een mens of een god, heeft een plek nodig, waar zij zich zeker, geborgen en thuis voelt. Deze plek, het thuis, is heilig en het samenleven van alle wezens berust op dit heiligdom. Heilig is ook de plaats, waar een wezen in grote nood naartoe vlucht, en het is de plicht van eenieder, de vreemdeling gastvrijheid en toevlucht in zijn huis en haard aan te bieden. De wet der gastvrijheid gebiedt echter ook de gast, zijn waard te eerbiedigen en hem en zijn thuis geen schade te berokkenen. Degene die echter de geboden van de milde en zachtmoedige godin overtreedt, zal de toorn van de godin beleven. Zij vergeeft nooit een lasteraar en vervolgt alle overtreders met een genadeloze hardnekkigheid.

In het bijzonder geldt dit voor het gemeenschappelijke thuis van de familie, alsook de echtelijke band, dat dierlijke, menselijke en goddelijke paren verbindt in

ieders heiligdom, waarin het leven elkaar vindt en vernieuwt.“

**Meesterinformatie:**

Traviana is eigenlijk nog erg jong (namelijk 17) en nu al gewijde. De reden daarvoor is, dat zij als vondeling door gewijden van TRAVia groot gebracht is en zeer snel alles over de kerk van TRAVia leerde, zodat zij nu reeds als gewijde door het land trekt om TRAVia's liturgie overal te prediken.



**Het Entertainment**

**Algemene Informatie:**

In de zuidwestelijke hoek van de herberg is het meeste lawaai te horen en als jullie je door de menigte wurmen, zien jullie ook waarom, hier wordt geworsteld en messen geworpen, en dat klaarblijkelijk om geld.

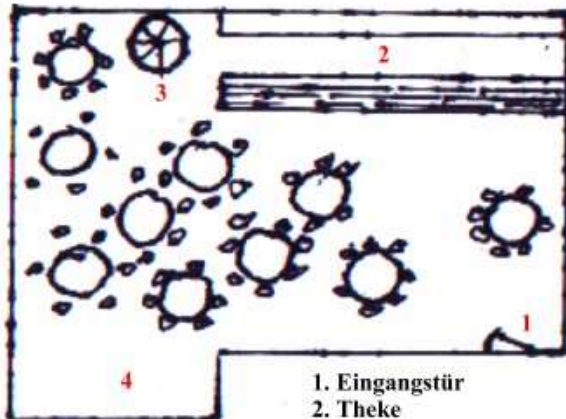
**Speciale Informatie:**

Hier kunnen de helden ook hun geluk of vaardigheid testen. Ofwel door in te zetten, ofwel door zelf mee te doen.

**Meesterinformatie:**

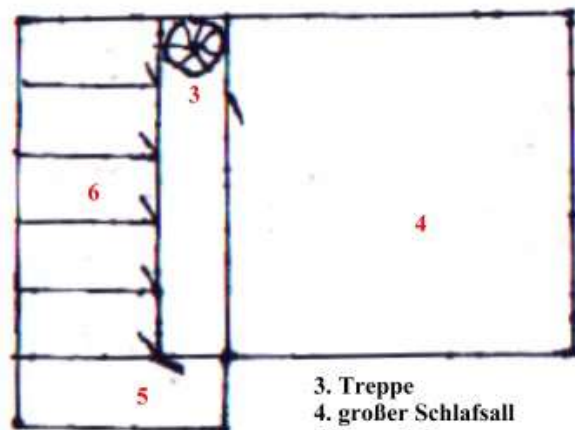
De tegenstanders bij de wedstrijden zullen niet te sterk zijn, ga er maar van uit dat ze ongeveer even sterk zijn als de gemiddelde held.

Gasthof "Guldene Gans"



- 1. Eingangstür
- 2. Theke
- 3. Treppe
- 4. 'Spielwiese'

Herberg "De Gulden Gans"



- 3. Treppe
- 4. großer Schlafsall
- 5. Doppelzimmer
- 6. Einzelzimmer

## De Opdracht

---

### Hoog Bezoek

---

#### *Algemene Informatie:*

Het is reeds laat in de avond en de gelagkamer is al aardig leeg, als nog twee gasten binnenkomen. Een forse krijger in maliënkolder met een kostbaar zwaard, die een meisje van omstreeks 16 godslopen begeleid, Het meisje is duidelijk van de hoge stand. Ze gaan naar de waard en de krijger onderhandelt met de waard over een kamer, terwijl het meisje zich netjes op de achtergrond houdt. Ook zonder veel mensenkennis ziet men, dat beiden teneergeslagen zijn.

#### *Speciale Informatie:*

Als de helden één van hen aanspreekt, wimpelt de krijger hen af. Het meisje grijpt echter in en vraagt de helden om hulp.

#### *Meesterinformatie:*

Verdere informatie over de krijger (kapitein d'Arnise) en het meisje (edele Arnika Burgrijer) zijn te vinden onder "Dramatis Personae". Als de helden niet vanuit zichzelf op hen beiden afstappen, dan zal Arnika de kapitein op hen afsturen, met het verzoek tot een gesprek.

### Het Hulpverzoek

#### *Algemene Informatie:*

„Weest gegroet, ik ben edele Arnika Burgrijer. Jullie zien er als huurlingen uit, en precies zulke diensten heb ik momenteel meer nodig dan ooit. Het zal zeker voor jullie lonen, niet alleen voor jullie buidels, maar ook voor jullie roem. Het is een zware opgave, maar ik ben hoopval dat jullie die kunnen overmeesteren. Zijn jullie geïnteresseerd?“

#### *Speciale Informatie:*

Als de helden geïnteresseerd zijn, lees dan het volgende voor: „Het gaat om mijn ouders. Ze werden op de meest gemene en achterbakse manier door een troep orken overvallen. Het gebeurde in ons landhuis,

waar we niet veel bewapende wachters in de buurt hadden. We hebben allen tot aan onze dood gevochten, echter beval mijn vader kapitein d'Arnise mij in veiligheid te brengen en zo vluchtten we tot we hier aankwamen. Het laatste wat wij zagen, is dat mijn ouders door de orken overmand werden en in kettingen geklonken werden. PRAios zij dank hadden wij paarden, zodat wij ons in zekerheid konden brengen en om hulp konden gaan vragen aan het hof van de hertog. Edoch is het nog een dagrit tot daar en waarschijnlijk komen we dan te laat. Daarom vraag ik jullie om deze zaak aan te nemen, om mijn ouders te bevrijden. Het landhuis is ongeveer twee dagmarsen ten westen van hier in een dal, jullie kunnen het bijna niet missen. Ik smeeek jullie bij de goden, helpt ons!“

#### *Meesterinformatie:*

Natuurlijk zullen de helden nog vragen hebben, maar beiden kunnen de mesten niet beantwoorden, aangezien ze verrast werden. Als de helden om paarden vragen, worden ze teleurgesteld. De twee die ze bezitten zullen ze in ieder geval houden om naar de hertog in Baliho te rijden, aangezien ze niet in het succes van de helden geloven en het dorp zelf biedt ook geen paarden. Als beloning worden de helden met tien gouden dukaten per persoon lekker gemaakt.

Onderhandelingen hierover zouden ongepast zijn. Dus als de helden besluiten de opdracht aan te nemen, zullen ze de volgende morgen moeten pakken, aangezien het een inspannende reis zal worden. Ook kapitein d'Arise en Arnika zullen aanraden, goed bevoorraad op pad te gaan. Verder zal het nog mogelijk zijn, om de volgende morgen bij een kraampje langs te gaan, aangezien de helden vast nog enkele uitrustingsstukken willen aanschaffen. Natuurlijk heeft de marskramer geen grote keuze, zoals de winkels in de grote steden, maar het hoogstnodige voor de reis zal wel te vinden zijn.



## Onderweg

---

### Op Weg

#### **Algemene Informatie:**

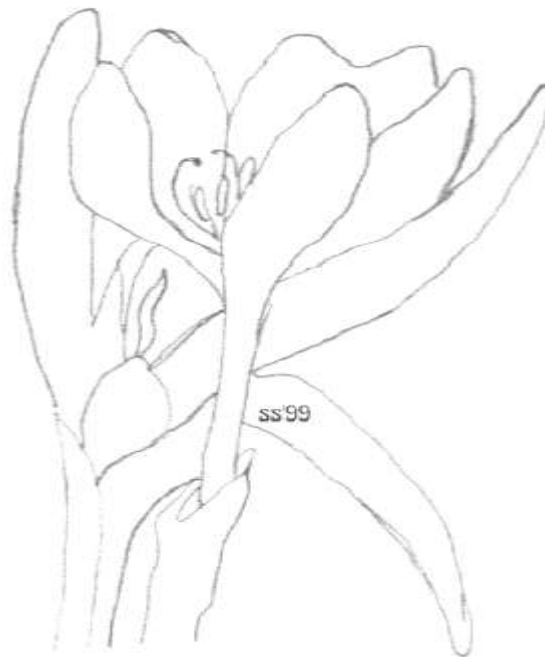
Een sprankelende morgen begroet jullie op jullie weg naar het westen. Zacht aait FIRun's adem en verwarmt PRAios' stralen jullie, nog ietwat vermoeide, knoken. Links en rechts van de weg wiegt het gras in de wind heen en weer en zo nu en dan hoor je een vogel kwetteren. Ook de vlinders dansen vol vreugde door het mooie weer naast en om jullie heen. Met dit goede weer komen jullie goed vooruit en is zelfs de zwaarste mars niet erg.

#### **Speciale Informatie:**

Onderweg kunnen de helden eigenlijk niet veel doen, ze hebben tenslotte haast. Desondanks kan een opmerkelijke held met een gelukte Plantkundeproef +8 twee Wirselukiden langs de wegrand.

#### **Meesterinformatie:**

Natuurlijk kunnen de helden van mening zijn, dat het nuttig zou kunnen zijn, om grote zoekacties naar kruiden te houden of zelfs op jacht te gaan. Dat kun je het beste als meester proberen te vermijden, door de helden te doordringen van de haast die ze behoren te hebben. Alleen de goden weten hoe lang de ouders van Arnika nog in leven gehouden worden. Als de helden zich toch niet willen schikken naar de haast die geboden is, kan de meester natuurlijk het verdere avontuur zodanig veranderen, dat ze de ouders niet levend bevrijden en ook geen avontuurpunten verdienen. Ik geloof echter dat dit niet nodig zal zijn.



### Verder Op Weg

#### **Algemene Informatie:**

Al spoedig is het laat in de namiddag en langzaam maar zeker verlaat de PRAioswagen de hemel. Ook het landschap verandert. Waar jullie hiervoor nog door steppe heen marcheerden, komen jullie nu aan bij een typisch uitgestrekt bos. Hoge naaldbomen laten nog maar weinig licht door. Desondanks maken jullie op dit karrenpad nog rasse schreden en kunnen jullie voor het vallen van de avond nog twee of drie mijlen afleggen.

#### **Meesterinformatie:**

Natuurlijk kunnen de helden langs de bosrand een kampeerplek zoeken, of nog verder trekken. Laat deze beslissing aan de helden, maar laat ze er wel even bij stilstaan. Discussies die hieruit volgen bevorderen over het algemeen het rollenspel. Sowieso zullen ze een ontmoeting met de wolven hebben. Om een goede kampeerplek te vinden moet een held een Wildernislevenproef +2 succesvol afleggen. Tijdens het opzetten van het kamp is een ideale gelegenheid om te jagen en kruiden te zoeken.

## **Een Nacht in de Wildernis**

---

### ***Algemene Informatie:***

De kampeerplek die jullie uitgezocht hebben lijkt het beste te zijn, wat er in de buurt te vinden is. Een kleine open plek met mos begroeid garandeert een aangename en zachte nachtrust.

### ***Speciale Informatie:***

Droog hout voor een kampvuur vindt men genoeg en ook een korte jacht ziet er veelbelovend uit, zo vindt men vast een fazant in de buurt (sluipen: 30 pas, vluchten: 15 pas), welke het menu voor de avond wat zal verbeteren zal.

Ook een Plantkundeproef +8 levert een Belmart kruid op met 3 bladeren.

### ***Meesterinformatie:***

Laat je precies beschrijven, hoe de helden zich voorbereiden op de komende nacht, of en hoe ze op wacht gaan staan en wat voor voorzorgsmaatregelen ze nemen.

Deste beter ze zich voorbereiden, deste meer gevechtsronden ze zullen hebben voordat de wolven hen bereiken.

Is de Wildernisleven-proef mislukt, dan zullen de wolven de helden verrassen, dat betekent dat de wacht als eerste aangevallen wordt voordat hij kan reageren. Maximaal zullen de helden maar 3 GVR hebben voordat de wolven hen bereiken.

## **Wolfsgehuil**

---

### ***Algemene Informatie:***

Zilver schijnen enige stralen van de Madamal op de grond tussen je voeten en je verheugd je zojuist over de schoonheid van Daare, zelfs bij nacht, als je plots door knappende geluiden opgeschrikt wordt.

### ***Speciale Informatie:***

Afhankelijk van hoe goed de helden voorbereidingen hebben getroffen, staat de wacht tegenover (aantal helden -1) grimwolven, die kennelijk zo uitgehongerd zijn dat ze zich vrijwel tot de laatste wolf laten afslachten.

### ***Meesterinformatie:***

*De waarde van de grimwolven:*

<b>MO:</b> 9	<b>AV:</b> 9	<b>AW:</b> 4	
<b>LE:</b> 15	<b>BW:</b> 2	<b>TP:</b> 1W+1	
<b>SN:</b> 12	<b>UV:</b> 80	<b>MW:</b> 0	<b>MK:</b> 6

*Elke gevechtsronde valt er een wolf aan, welke eerst bedreigende tegenstanders aanvallen. Ze komen uit het bos, waardoor schietwapens een verzwaring van +2 krijgen. Als hun levenspunten onder de 4 komen slaan ze op de vlucht bij het mislukken van een Moedproef. Het enige van waarde wat ze hebben zijn hun pelsen. Deze zijn slechts enkele zilverstukken waard.*

## Het Landhuis

---

### De Aankomst van de helden

---

#### *Algemene Informatie:*

Aan het begin van de avond bereiken jullie de bosrand en tussen de laatste bomen heen zien jullie het landhuis, dat Arnika jullie beschreven heeft. Jullie zijn nog ongeveer honderd passen van het gebouw verwijderd. Om het te bereiken moeten jullie een weide met kniehoog gras oversteken, waarop enige struiken groeien.

#### *Speciale Informatie:*

Het landhuis heeft alleen maar een benedenverdieping en meet ongeveer 9 x 6 pas. Aan alle zijden zitten ramen en aan de oostzijde heeft het een zware eiken deur (die niet op slot zit). De ramen zijn van duur glas voorzien en door gietijzer extra beveiligd. Al met al zou het een idyllische plek zijn, ware het niet dat er twee menselijke lijken bij de ingang liggen. Van de orken is niets te zien.

#### *Meesterinformatie:*

Het maakt niet uit hoeveel herrie de helden maken als zij zich buiten het landhuis bevinden, de orken zullen er niets van merken. Alleen als zij in het huis herrie maken, horen de orken ze, welke zich in de kelder bevinden. De twee lijken zijn met hellebaarden bewapend en dragen lichte lederen wapenrustingen. In het aanhangsel staat een kaart van het landhuis.

### De Begane Grond

---

#### De Hoofdrimte

#### *Algemene Informatie:*

Voorzichtig openen jullie de deur, maar er is geen ork in velden of wegen te zien. Jullie zien een ruimte waarin het midden een grote houten tafel met zes stoelen staan. Een grote kast staat tegen de oostwand. In de westmuur zitten twee deuren en in de zuidmuur zitten drie deuren, die allemaal gesloten zijn.

Aan de muur hangen kleine wandtapijten met jachtaferelen.

#### *Speciale Informatie:*

De grote kast werd kennelijk al doorzocht en bevat buiten serviesgoed, alleen een korte boog met een dozijn pijlen.

#### *Meesterinformatie:*

Vanaf nu moeten de helden zich zachtjes voortbewegen, anders zullen ze gehoord worden door de orken in de kelder en zullen de orken het verrassingselement aan hun kant hebben.

### De Slaapkamer van de Ouders

#### *Algemene Informatie:*

Jullie zien een kamer, waarin een tweepersoonsbed en een kast staan. Licht komt door het raam in de oostwand. Er is hier niemand aanwezig.

#### *Speciale Informatie:*

Het bed is met zachte katoenen lakens gedekt. In de kast ligt en hangt winterkledij, alsook sneeuwschoenen. De kleding is voor zwaarlijvige personen (eenmaal mannelijk, eenmaal vrouwelijk).

#### *Meesterinformatie:*

In de bodem van de kast is een plank los, welke eruit genomen kan worden. In het kleine vakje eronder bevindt zich een kleine buidel met twintig gouden dukaten. De helden zullen moeten overleggen, of zij iets meenemen. Mochten ze de ouders bevrijden, dan zal hun dank drastisch kunnen dalen als zij merken dat de helden hen net beroofd hebben.

### Arnika's Slaapkamer

#### *Algemene Informatie:*

In deze kamer staat een bed met zachte lakens van katoen, alsook een kast. Licht dringt door een klein raampje in de zuidwand naar binnen.

**Speciale Informatie:**

Ook in deze kast ligt en hangt winterkledij, voor een jong meisje, alsook een paar sneeuwschoenen.

**Meesterinformatie:**

Ook hier geldt weer, dat de helden beter alles op zijn plek laten liggen.

**Slaapkamer van de Wachters**

**Algemene Informatie:**

In de schijn van het licht, dat door het raam in de zuidwand valt, zijn er drie stromatten alsook een kast te zien. Kennelijk is dit de slaapkamer van de wachters.

**Speciale Informatie:**

In de kast ligt en hangt winterkledij alsook sneeuwschoenen voor 3 personen.

**De Bergruimte**

**Algemene Informatie:**

De ruimte is aan drie zijden met rekken volgebouwd, waarin kleine vaten en zakken geplaatst zijn.

**Speciale Informatie:**

In de grond zit een valluik, die de helden opvalt door een geslaagde Waarnemenproef -3. Het luik leidt naar de kelder en is zonder problemen te openen. In de vaten en zakken zit alleen maar gedroogd en gepekeld voedsel.

**De Keuken**

**Algemene Informatie:**

Jullie zien een typische keuken die door een raam in de westwand verlicht wordt. Voor het raam staat een tafel met allerlei keukengerei. In de noordwand is een fornuis ingebouwd, die ook als verwarming voor het huis gebruikt wordt.

**Speciale Informatie:**

Hier zal niets interessants voor de helden aanwezig zijn, behalve misschien een paar oude keukenmessen en oude etensresten, die nog net te eten zijn.

**De Kelder**

---

**Algemene Informatie:**

Voorzichtig open je het luik, terwijl je op je hoede blijft om uit te wijken voor een houw. Er gebeurt echter niets. Als je naar beneden kijkt herken je in het schijnsel van een enkele fakkel, een ladder welke naar een kleine gang leidt. In de oostwand bevindt zich een oude deur. Buiten een kleine spin op de ladder is in de ruimte niets te ontdekken.

**Speciale Informatie:**

De ruimte meet ongeveer 1x6 passen en zal voor alle helden net genoeg plek bieden. Met een Waarnemenproef -2 hoort men stemmen vanachter de deur komen. Een proef +1 verraad dat het hier kennelijk om (aantal helden) orken gaat, alsook twee menselijke (een vrouwelijke en een manlijke) die jammeren.

**Het Gevecht**

---

**Algemene Informatie:**

Voorzichtig open je de deur en ziet juist hoe twee orken een dikke man en een dikke vrouw folteren. In totaal zijn er (aantal helden) orken in de 6x6 pas grote kelder.

**Speciale Informatie:**

De orken vallen natuurlijk direct de helden aan, maar ook de twee gemartelde. De ouders van Arnikas zijn aan vaten geketend en kunnen niet meevechten. De orken zijn met roestige sabels bewapend en dragen bontlumpen. In de ruimte staan alleen vaten en kisten, waarin pijlen en bouten voor bogen en kruisbogen liggen.

**Meesterinformatie:**

Waarom in de kisten en vaten pijlen en bouten liggen zullen de helden in dit avontuur niet achterkomen. Baljuw Buran en zijn vrouw zwijgen hierover als het graf. De orken vechten tot de dood.

**De Waarde van de orken:**

MO: 11	AV: 10	AW: 7
LE: 25	BW: 2	TP: 1W+3 (sabel)
GS: 1	UV: 35	MW: -4      MK:16

## Het Einde

---

### Grote Dank

---

#### *Algemene Informatie:*

Verheugd bedanken de twee gevangenen voor de bevrijding van de orken en stellen zich voor als baljuw Buran en zijn vrouw Eva. Opgelucht begeven zij zich in jullie begeleiding naar de vrijheid, waar jullie allen tezamen van de laatste PRAiosstralen genieten. Aan de bosrand zien jullie een groep ruiters, die kapitein d'Arnise en Arnika in begeleiding van een dozijn soldaten blijken te zijn. Verheugd over haar levende ouders valt Arnika in hun armen en uiteindelijk in die van jullie om eenieder haar dank persoonlijk te geven. Nog tot laat in de nacht zitten jullie aan het kampvuur met de soldaten, waar ook Arnika zich uiteindelijk bij jullie gezelschap voegt. Ze verontschuldigt haar ouders, die in hun eigen tent verblijven, aangezien zij zich niet met ruw zwerfvolk willen vereenzelvigen. Als dank voor het redden van haar ouders drukt Arnika eenieder van jullie een buidel met klinkende munten in de hand.

#### *Meesterinformatie:*

Natuurlijk hadden de helden waarschijnlijk meer van de baljuw verwacht, maar zo is nu eenmaal de aristocratie. In ieders buidel zitten 10 gouden dukaten, maar 2 als de helden spullen uit het huis hebben meegenomen. Daar zal dan ook naar gerefereerd worden door kapitein d'Arnise en men ziet af van een aanklacht uit

dankbaarheid. In ieder geval zou iedere held 35 avontuurpunten moeten krijgen, 5 extra, als hij zich in de herberg goed geamuseerd heeft, oftewel goed rollenspel heeft verricht, 6 AP per verslagen wolf en 16 per ork.

### **Nog iets ter Afsluiting**

---

Dit avontuur heeft niet veel om het lijf. Het is kort en bevat veel “basingrediënten”. Het is echter ideaal om geheel nieuwe rollenspelers en oude rotten die het een tijdje niet meer hebben gedaan, te (her)introduceren in Avonturië. Er is expres niet ingegaan op de pijlen en bouten in de kelder. Men zou kunnen verzinnen, dat de baljuw (van een klein stadje) samen met wat burgers en huurlingen in opstand willen komen om zo een aardige baron te doden en zijn positie in te nemen. Ook kan het juist een voorbereiden zijn om zich juist tegen een kwaadaardige baron te beschermen. Dit zullen scenario's kunnen zijn voor meesters die van intriges houden. Het kan echter ook een simpelere reden hebben. Om bijvoorbeeld de grote hoeveelheid orken te verkleinen of een grootscheeps boogschutterstoernooi, wat een verrassing voor de baron moet blijven. Je ziet het al, je kunt er nog alle kanten mee op. Het belangrijkste blijft:

### **Fantaseer ze!**

## Dramatis Personae

---

### Edele Arnika Burgrijer

Anders dan de naam doet vermoeden, is Arnika een schoonheid in haar prille leeftijd van 16. Ze heeft lang bruin haar en een mooi slank lichaam. Anders dan haar ouders, heeft ze het niet zo op de adelstand, zodat ze zich ook met het gewone en boerenvolk ophoudt. Buiten haar dankbaarheid laat ze elke held die een toenaderingspoging onderneemt, zonder meer toe. Wel dient die held actief mee te helpen haar ouders te bevrijden van de orkentroep.

Arnika's waarden:

MO:	9	BG:	3	GR:	1	Geboren:	?
SL:	11	HV:	5	MW:	1	Grootte:	171 hv
IN:	12	RV:	3	LE:	32	Haar:	bruin
CH:	13	DA:	5	AE/KE:			
VV:	11	NG:	6	AV/AW:	6/7	Ogen:	bruin
BE:	10	HZ:	4	BW:	1		
LK:	8	HH:	4	Wapen:	Sierdolk 1D		

Belangrijke talenten: Bekeran/overtuigen: 5

### Arnika's Ouders

Baljuw Buran en zijn vrouw Eva zijn nog zeer sterk met de oude adelstand verbonden en tonen dit ook. Zelfs na de bevrijding zullen zij hun redders „alleen

maar“ een beloning geven welke naar hun stand gerechtvaardigd is. Beide zijn ongeveer 1,7 pas groot, hebben bruin haar en bruine ogen en zijn volslank.

### Kapitein d'Arnise

De kapitein komt uit het Lieflijke Veld en is trots op zijn afkomst en zijn eer. Hij zal zijn „heer“ normaal gesproken nooit in de steek laten. Hij heeft echter baljuw Buran moeten zweren Arnika in zekerheid te brengen en bij haar te blijven. Het liefste zou hij de helden op hun reddingsmissie willen begeleiden, maar dan zou hij zijn woord breken. Hij draagt een maliënkolder en draagt zijn zwaard altijd bij zich.

Waarde van de kapitein:

MO:	15	BG:	2	GR:	6	Geboren:	?
SL:	11	HV:	3	MW:	2	Grootte:	181 hv
IN:	12	RV:	3	LE:	49	Haar:	blond
CH:	12	DA:	4	AE/KE:			
VV:	13	NG:	3	AV/AW:	13/12	Ogen:	blauw
BE:	14	HZ:	1	BW:	4		
LK:	15	HH:	5	Wapen:	Zwaard 1D+5		

Belangrijke talenten: Bekeran/overtuigen: 5

αυχη δερ λαενγστε ωεγ βεγινντ μιτ δεμ ερστεν σχηριττ

## Bijlage

