

Het Bos

Voorwoord voor de meester

Dit avontuur is geschreven voor 3-7 helden van de eerste of tweede graad. Het is wel bedoeld voor veteranen die met nieuwe karakters spelen, zodat de helden op een relatief veilige manier aan hun nieuwe ik kunnen wennen. Geef daarom veel extra punten voor goed rollenspel. Neem niet alles serieus en steek er gerust wat meer toevalsontmoetingen in.

Het verhaal

(Enkel voor wie het iets minder spannend maar wel duidelijk wil weten)

Het verhaal speelt zich af in een bos vol met verschillende wezens: er is een grote gemeenschap woudelfen, die al enkele honderden jaren bijna geen contact hebben gehad met de buitenwereld, er leven enkele solitaire boskobolden, waarvan Rotax de machtigste is en hij is ook diegene die in dit verhaal het meest met de helden in contact komt, en tot slot is er ook nog een kleine orkbende die 'toevallig' de streek onveilig maakt.

Een tijdje voor het avontuur begon heeft Rotax geprobeerd een grap uit te halen met de elfen, maar die is redelijk serieus mislukt. De elfen vereren namelijk 2 goden: Nurti en Zerzal, en de woudelfen hebben voor allebei een gelijkaardig tempeltje gebouwd. Ze hebben ook een magische rituele kelk (de Dauwkelk) die met een processie elke zomer naar de Nurti- en elke winter naar de Zerzaltempel gedragen wordt. Rotax dacht van die elfen eens te laten schrikken en sprak een ingewikkelde zelfverzonnen spreuk uit over de kelk, zodat die, zodra de elfen in de buurt zouden komen met heel hun potsierlijke processie, naar de andere tempel geteletransporteerd zou worden. Zijn spreuk is zeer geslaagd en hij en alle andere boskobolden hebben bijna een volle week niet kunnen bewegen van het lachen, want de spreuk bleef zelfs sterker te zijn: elke keer dat iemand in de buurt van de tempel met de kelk kwam, werd die naar de andere tempel getransporteerd. De elfen kunnen hier echter helemaal niet mee lachen, ze weten zelfs niet eens dat het om een grap gaat (doordat kobolden magisch sterker zijn dan elfen weten zij amper dat er serieus wat van die kobolden in het bos rondlopen). Ze verdenken één of andere kwaadaardige menselijke magiër van deze ketterse daad, en daarmee ook de bewoners van de

Walroderhoeve. (Dit heeft niets te maken met het neerschieten van de kleine en licht geestelijk gestoorde Robart Walroder meer dan een jaar geleden, dat was een ongeluk). Daar komt nog bij dat de orkbende in de buurt ook op zoek is naar de kelk (die van puur elfs zilver is en zeer fijn gesmeed).

Het is nu voor de helden in de eerste plaats de bedoeling om een beetje duidelijkheid in deze soep te brengen, en dan vooral voor de elfen en de Walroders. Ze kunnen langs zeer veel verschillende wegen aan inlichtingen komen (elfen, Walroders, kobolden, Elevina, orks, ... ze hebben allemaal wel een beetje informatie). Daarna zouden ze een manier moeten vinden om de kelk terug tot bij de elfen te krijgen zonder de kobolden tegen zich in het harnas te jagen, en uiteindelijk zal er nog moeten worden afgerekend met de orks.

De Dauwkelk

is een zeer magiegevoelig voorwerp en mede daarom van groot belang voor de woudelfen. Het werd eeuwen geleden gesmeed door een groep machtige elf-smeden en is sindsdien zeer vaak behangen met extra bezweringen die het moesten beschermen, schoon houden en alle andere mogelijke bezweringen die men erop kon leggen. Doordat niet alle spreuken op de kelk van dezelfde discipline zijn en de kelk uit zichzelf al licht magiewerend is, zijn alle performante bezweringen constant met elkaar in strijd om invloed over de kelk te krijgen. Dit geeft de kelk een magisch lichtend aura en zorgt ervoor dat het zilver voortdurend van temperatuur en glans verandert.

Om dit in het spel te verwerken, mag je als GM allerlei neveneffecten oproepen voor spreuken die in de buurt van de kelk worden uitgesproken. Bijvoorbeeld dat de kelk lichtpijlen en vuurballen aantrekt en enkele minuten later weer met verdubbelde kracht uitspuwt, of, wanneer men magiedetectie in de buurt doet, dat de ongelukkige magiër verblind wordt, de spreuk afbreekt en de eerste 5 minuten niets meer kan zien. Magische voorwerpen in de buurt van de kelk brengen heeft hetzelfde effect.

Uiteindelijk mag je als GM de spelers wel meedelen dat de elfen hier ook het fijne niet van weten, maar wel altijd oppassen met het gebruik van magie in de buurt van de kelk.

Inleiding

Het is het begin van de winter en de helden komen platzak in de Noordoostelijke boslanden

terecht. Het was hun bedoeling om de herfst daar door te brengen en te overwinteren in het zuiden (klanten betalen enkel goed als de zon schijnt), maar dat viel tegen. Ze hadden in Paavi wat problemen met de autoriteiten en hebben een maand lang moeten onderduiken omdat er werd gezocht naar een groepje raar uitzijnde kermisartiesten die een aanslag hadden gepleegd op de hertog. In werkelijkheid vond één van de helden niets leuker dan het paard van de hertog in een optocht aan het schrikken maakte zodat diens haarstukje afviel en zijn onderdanen merkten dat er niet veel overschoot van zijne koninklijke haardos. Doorluchtig is waarschijnlijk het juiste woord.

Toen de adellijke woede recht evenredig aan de temperaturen begon te koelen, konden de helden platzak maar held, naar het zuiden trekken. Maar onderweg, en daar ben je held voor, zijn ze semi-verdwaald geraakt en terechtgekomen in de dichte bossen ten noorden van Notmark. De streek daar is verlaten en bar koud in deze tijd van het jaar. Toch zullen de helden hier moeten overwinteren en dus een gastvrije bosbewoner moeten vinden, maar dat is al het eerste probleem. In de verre omgeving staan namelijk tamelijk veel ambachtelijke boerderijen, maar blijkbaar is er geen enkele van bewoond. En natuurlijk hangt er over het bos een mysterisch aura. Alle zesde zintuigen van de helden worden bovendien voortdurend geprikkeld en mensen met een hoog gevareninstinct zijn bijzonder zenuwachtig.

Tocht naar de Walroderhoeve

Het avontuur begint in de late namiddag wanneer de helden even van een korte maar welverdiende rustpauze genieten. Op het moment dat ze hun weledelhooggeboren zitvlakken ter gronde richten komt er een grote zwarte haarbal, ook wel hond, aangesloft. Als de helden het niet direct opmerken kun je hen best eens suggereren dat bij een goed verzorgde rashond ook een goedverzorgende boer of iets dergelijks hoort. Laat de helden maar gerust wat dollen en de hond met veel charismaproeven allerlei dingen proberen, de hond is bijzonder afhankelijk aan één van de helden (naar keuze van de meester) en zal diens zijde niet snel verlaten.

De enige manier om de hond huiswaarts te doen keren is hem weg te jagen. Vanaf dat moment zal het dier beginnen rennen alsof zijn leven ervan afhangt en zullen alle helden bijzonder goed moeten gooien om hem niet kwijt te raken. De meester beslist nu eenmaal anders en zonder een

goede spoorzoeker zullen ze het spoor al vlug niet meer kunnen volgen. Na een tijdje, wanneer het donker begint te worden, horen ze gekraak uit het kreupelhout naast de bospaadjes die hen zo stilaan de keel beginnen uit te hangen. Het is de hond, met op zijn hielen een woeste horde everzwijnen. Ze zijn met 2D6 en zullen hun aanvallen concentreren op de hond. Hun scores: **MO:** 15 **LE:** 20 **BW:** 3 **AV/AW:** 8/4 **TP:** 2D+3 **MK:** 7. Hun aanvallen kunnen enkel ontweken worden.

Als de hond dit gevecht overleeft en de helden helpen het diertje, zal die hen zonder dralen naar de Walroderhoeve begeleiden.

Als de hond dit gevecht niet overleeft, zul je als meester een mooi stukje mogen improviseren om hen uiteindelijk aan een hoeve te laten aankomen. Hier mag je een D6 werpen: bij 1-4 is het de Walroderhoeve en bij 5-6 kan je het toneeltje met de achterdochtige kinderen afspelen (verlaten hoeve).

De Walroderhoeve

Wanneer de helden hier voor het eerst aankomen, is het waarschijnlijk nogal laat en zien ze dus al vanuit de verte de lichtjes aan de ramen. De Walroderhoeve wordt (hoe kan het ook anders) bewoond door de Walroders. Het is altijd al een familie van doorzetters geweest en gezinshoofd Wolfried is daar een bijzonder goed voorbeeld van. Dat wordt direct duidelijk als je het huis ziet, zowel van binnen als van buiten: alles is bijzonder functioneel en straalt oerfamiliale gezelligheid uit.

Het huis bestaat uit 2 verdiepingen: de onderste bevat de woonkamer, een bijzonder ruime keuken (de Walroders zijn in staat ongelooflijke hoeveelheden voedsel binnen te schuiven en wederom is Wolfried hier een bijzonder goed voorbeeld van), een washok (niet al te groot, weer een familietrekje) en een voorraadkamer (nogal immens). De bovenverdieping besaakt uit een 6-tal slaapkamers, allemaal zeer ruim, en een gezellige zitkamer (beneden is er enkel een zithoek en de Walroders beschouwen zitten als een van de 7 deugden). Naast het huis staat een ruime schuur die ruwweg in 3 afdelingen is onderverdeeld: één voor al het grote materieel, één voor de 2 boereknollen en één die dienstdoet als werkplaats.

Het gezin op zijn beurt bestaat ook uit een flinke portie functioneel vlees.

Wolfried Walroder (38)

Wolfried is een bijzonder vriendelijke man. Hij mag dan wel idealist, flauwe grappenmaker en veeleisend vader zijn, maar als je zijn tientallen

stopwoordjes wegdenkt heeft hij een hart van goud dat rust in een reusachtige bierbuik. Deze bierbuik is, evenals zijn kinderen, zijn boerderij en zijn werk, zijn grootste trots; als één van deze pijlers zou wegvallen, zou hij een gebroken man zijn. Hij ziet de boerderij nogal groot en is blij dat de helden komen helpen deze winter, want hij is van plan uit te breiden, en zelfs met al zijn kinderen tezamen zou het veel te lang duren om een goed stuk bos plat te leggen. Hij zal de helden graag betalen voor de bewezen diensten en belooft 5 zilveren daalders per man per dag, wat een zeer eerlijk loon is. Wolfried ziet geen problemen in het bos of daarrond en begrijpt niet waarom de andere boeren van hun hoeven zijn weggevlucht. Hij gelooft dus niet dat het er spookt en zegt dat de zoon die hij in het bos is verloren door de pijn van een onvoorzichtige jager of een boosaardige stroper getroffen zou zijn. Hij heeft wel heel af en toe last van vreselijk ochtendhumeur dat niet noodzakelijk in de ochtend plaatsheeft (maar dit hoeft niet meer dan één keer voor te komen). Speel hem als de goedlachse boer, die overal waar hij kan de helden wil helpen, en als het kan met een flauwe mop erbij.

Winja Walroder (36)

Winja is het evenbeeld van haar man, ze is bijna even functioneel, ze is zo mogelijk nog bezorgder om hun welzijn en ze is blij met de komst van de helden die haar hopelijk eens op een andere vorm van humor dan die van haar man trakteren. Ze zit eveneens goed in het vlees en heeft een tijd als vrijwilligster bij de Orde der Helers als assistent-verpleegster gewerkt. Daardoor en door het feit dat ze al jaren in dit bos woont, weet ze bijzonder veel van gezond eten af. Het is de helden niet aangeraden hier met iemand van het gezin over te beginnen, want Winja zal er uren over vertellen, terwijl de andere gezinsleden de helden op enkele gespeelde oprispingen en wat binnensmonds gevloek zullen trakteren. Zijzelf is echter altijd goed geluimd en het grootste deel van de tijd bezig met eten klaarmaken, eten inmaken en eten opmaken. Ze laat zich echter zeker niet in een hoekje dringen door haar man, maar speelt soms toneel om haar man in de waan te laten dat hij alles in handen houdt. In feiten vullen de twee elkaar perfect aan en houden zij zo elkaar en de kinderen in de hand.

Pettar Walroder-Ulmski (37)

Deze man is een verre neef van Wolfried en bierbrouwer van beroep. Hij brouwt het geprezen Walroders Blondje al vanaf zijn twaalfde en is daardoor één van de meest gerespecteerde familieleden. Hij komt om de drie maanden enkele

vaten bier bij zijn neef afzetten en de avond dat de helden aankomen is er zoenen. Pettar is een nors man die zich vooral toegelegd heeft op de biersector en heeft geen interesse voor wat de helden allemaal vertellen, als ze echter over bier beginnen, kan hij jarenlang verdertellen over de geschiedenis en de smaaknuance van zijn Walroders Blondje. Hij zal de helden van weinig nut zijn, tenzij de helden op het idee komen van hem de weg naar het dorp te vragen als ze daarheen zouden willen of iets dergelijks. Pettar blijft die nacht overnachten en vertrekt de volgende ochtend al, na een stevig ontbijt en nadat Wolfried zijn kar hersteld heeft.

Bernjan Walroder (19) "Beertje"

Bernjan is de oudste zoon van Wolfried en een zeer gesloten jongeman. Hij is niet zo verzot op het boerenleven en zou veel liever naar school gegaan zijn dan hier op de boerderij zich moe te maken. Zijn intelligentie zou dat wel hebben toegestaan, maar zijn vader deed dat niet. Die vindt hem veel te sterk en te handig om van dat kler(k)ewerk te doen. Voor de rest is hij stevig gebouwd, en niet onknop. Hij is één van de 2 enige van het gezin die iets afweten van de woudelfen aangezien hij er een vriendin heeft zitten. Hij zal de helden er dus ook niets over vertellen. Hij ligt regelmatig overhoop met zijn vader omdat hij 'staat te dromen' of wanneer hij veel te laat terugkomt van het veld. Hij komt zeer goed overeen met zijn zus Gritte, maar heeft een hekel aan zijn andere zus Frinja.

Gritte Walroder (17)

Gritte is de tweelingzus van Frinja, en zij moeten dus samen hun moeder helpen in het huishouden. Gritte werkt vaak echter ook mee op het land omdat ze nogal sterk is en bijzonder volwassen voor haar leeftijd. Ze is ook bijzonder knap en de familie heeft geluk dat ze zo in een verlaten bos wonen, anders zou er bijzonder veel volk de deuren proberen te passeren. Ze is heel vergevingsgezind en lijkt qua karakter op haar moeder. Ze heeft ook veel verstand van kruiden en wordt er daarom vaak alleen op uit gestuurd om planten te gaan zoeken om in de kruidentuin te zetten. In werkelijkheid gaat ze dan meestal praten met de elfen of met de heks die diep in het woud woont. Niemand weet hiervan en ze houdt het ook goed verborgen. Ze heeft een duidelijk wereldbeeld, is lang niet zo naïef als haar zuster en is zeer wijs en zelfs licht magisch begaafd door haar gesprekken met de Elevina de heks.

Frinja Walroder (17)

Frinja is in alle opzichten de tegenpool van haar zus en benijd haar om de schoonheid die zijzelf absoluut niet heeft. Ze is vreselijk jaloers, naïef en heeft veel gebrek aan een 'vriendin' om eens goed tegen te roddelen. Dat manifesteert zich zo dat ze allerlei roddels bij haar ouders ophangt over haar broers en zussen. Ze vermoedt dat Bernjan een vriendinnetje heeft maar durft het bos niet in om dat te onderzoeken. Ze haatte haar seniele broer (die in het bos is omgekomen) vreselijk en vond het jammer dat hij stierf en er niemand meer overschoot om haar frustraties op bot te vieren. Eigenlijk is ze gewoon *slecht*.

Pettar Walroder (12)

Deze jongen is zeer behulpzaam maar nog jong van geest en zelfs een beetje simpel. Hij weet echter zeer goed wat hij wil: bierbrouwer worden. Ondanks zijn jonge leeftijd heeft hij al heel wat afgedronken, waarschijnlijk heeft alcohol geen invloed op hem. Zelfs beruchte drinkers als Beorn Eilifson of Duglim, zoon van Ogrim zouden hem in een duel niet kunnen verslaan. Hij droomt er later van even beroemd te worden als de Dwergse brouwers. Zijn moeder ergert zich echter mateloos aan het drinkgedrag van haar zoon, maar Pettar, die niet zó dom is als hij eruitziet, heeft de gewoonte pas om bier te vragen wanneer zijn moeder zelf ook al wat op heeft. Dit mondt dan uit in de gerenomeerde drinkfestijnen die de helden minstens éénmaal zullen meemaken. Hij is zeer gehecht aan zijn hond maar laat hem bij de helden.

Lari (6) en Jelena (7)

Deze twee zijn de jongsten van het gezin en doen die titel eer aan. Ze zijn constant bezig het huis overhoop te halen en staan erop dat de helden elk verhaal dat ze te vertellen hebben uitbeelden en daarbij één van de oerdegelijke eikehouten meubelen aan diggelen slaan. Van hen zullen de helden waarschijnlijk niet veel wijzer worden, tenzij dat ze uit deze conversaties zullen leren vooral niet te vroeg aan kinderen te beginnen.

Bardo

Bardo is de hond van de familie Walroder, hij is, zoals eerder vermeld, zeer aanhankelijk tegenover één van de helden, hij zal dan ook altijd aan diens zijde vechten. Eigenlijk is de hond van Pettar, maar die vindt het niet erg dat zijn hond met de helden speelt. Zijn scores: **MO:** 17 **LE:** 20 **BW:** 1 **AV/AW:** 10/12 **TP:** 1D+1.

De helden worden aangeraden met alle gezinsleden eens op een aangepaste wijze te converseren om zo zoveel mogelijk inlichtingen te verzamelen, maar ook om niet te veel onrust te stoken want als alles echt in het honderd loopt, kun je het scenario wat aanpassen zodat alles een dramatisch tintje krijgt. Frinja zou eerst haar zus of broer (met of zonder succes) kunnen vermoorden en daarna zelfmoord plegen.

De Verlaten Hoeve

Dit is een kort tussenstukje dat enkel voorkomt wanneer de helden helemaal verkeerd lopen of de hond niet volgen. In één van die hopeloze gevallen komen de helden 's avonds aan een verlaten en vervallen hoeve aan. Vertel hen wat over een mysterieus gebouw dat onregelmatig afsteekt tegen de donkere winternacht en een spookachtig lichtfe binnenin. In feite zijn het gewoon Bernjan en Pettar die een eind van de hoeve vandaan op prospectie zijn geweest en in een vervallen hoeve overnachten. Als de helden de hoeve niet op een normale manier benaderen, zullen Bernjan en Pettar denken dat het rovers of zo zijn, en zelfs als de helden zeer vriendelijk zijn, is er nog steeds veel goed rollenspel nodig om hun achterdocht te doen verdwijnen. Als ze echter hun vertrouwen gewonnen hebben brengen ze hen de volgende dag rechtstreeks naar de Walroderhoeve. Begin dan halfweg Dag 1.

Wat er zich aan uitrusting in de boerderij bevindt, moet je als meester maar bepalen, maar messen, knuppels, eenvoudige bijlen en dolken zouden ze zonder problemen moeten kunnen krijgen. Ieder krijgt ook een houthakkersbijl om de velden te gaan ontginnen.

Wat er zich in de dagen na hun aankomst afspeelt volgt nu:

Dag 1

De eerste dag dat ze aankomen, moeten de helden nog niet aan hun werk beginnen, ze kunnen echter al wat informatie inwinnen of gewoon wandelen in het bos. Voor wandelen in het bos geldt de volgende tabel voor toevalsontmoetingen:

Bosrand en-paden: Gooi een D6: bij een 1: gooi D6
1: gooi een D20 en kijk bij 'diep bos'
2-3: Wilde zwijnen, ze zijn met 2D6. Hun scores: **MO:** 15 **LE:** 20 **BW:** 3 **AV/AW:** 8/4 **TP:** 2D+3 **MK:** 7. Hun aanvallen kunnen enkel ontweken worden.

4-6: Wolven, Ze zijn met 2D6+2. Hun scores: **MO: 9 LE: 15 BW: 2 AV/AW: 9/4 TP: 1D+5 MK: 6.**

Dieper in het bos: gooi een D6: 1-3: gooi een D20:
1: De helden komen Elevina tegen
2: Eén van de helden krijgt een elfenpijl in zijn arm (TP: 2D+5) terwijl ze een hert bespieden, eventueel komt het tot een ontmoeting
3-4: De helden horen in de verte de ork-patrouille naderen (de eerste ork die zich stil kan voortbewegen moet nog geboren worden) raad de helden af om direct een open confrontatie aan te gaan. goede schutters-sprinters mogen wel een kansje wagen
5-8: Wilde zwijnen, ze zijn met 2D6. Hun scores: **MO: 15 LE: 20 BW: 3 AV/AW: 8/4 TP: 2D+3 MK: 7.** Hun aanvallen kunnen enkel ontweken worden.
9: Een boskobold komt de helden tegen: haal 1 grap met de helden uit en kijk of het logisch is dat het tot een ontmoeting komt
10: de helden komen een boskobold tegen: gooi een D6: 1: Rotax; 2: een kobold die met de orks heult; 3-6: neutrale kobold
11-16: Wolven, Ze zijn met 2D6+2. Hun scores: **MO: 9 LE: 15 BW: 2 AV/AW: 9/4 TP: 1D+5 MK: 6.**
17: De helden komen bij de Nurti-tempel
18: De helden komen bij de Zerzal-tempel
19: De helden worden bemerkt door en/of bemerken een elfenpatrouille, een CH-proef (door de meester te dobbelen) wijst uit of ze vriendelijk gezind zijn.
20: De helden hebben geluk: zij zien een woudelf die hen niet ziet.

Deze ontmoetingen komen later aan bod. Nu eerst:

Dag 2

De tweede dag moeten de helden op prospectie met Bernjan. Ze zullen een stuk grond moeten zoeken om pas later plat te leggen. Gooi een D6 voor toevalsontmoetingen: bij een 1-3 raadpleeg je de tabel voor bosranden. Niet veel later komen ze aan een minder dicht stuk bos. Nu moeten ze nog wel testen of de bomen omkapbaar zijn: laat de twee sterkste helden een LK-proef afleggen: lukt die voor allebei, dan kunnen ze naar huis en moeten de volgende dagen telkens naar hier terugkeren. Lukt die niet voor allebei, dan moeten ze verder, de tweede keer moet je nog dobbelen voor bosrand (1-3), maar daarna voor diep bos. Bij de vierde keer dat de helden proberen, kapt

Bernjan mee (LK: 15), er moeten dan maar 2 van de drie proeven slagen.

Als de helden na de eerste keer al terugkomen, mag je de handigste van hen laten meehelpen met het herstellen van de brouwerskar. Hiermee verdienen ze 10 GD. Ook wanneer ze pas na de tweede keer terugkomen, is Wolfried zeer tevreden dat hij een stuk land dichtbij kan ontginnen.

Als de helden echter in het diepe bos moeten gaan kappen, zal hij wat nors reageren en iets mompelen over dat vervloekte bos.

's Nachts kunnen de helden 2D6 helen door te slapen, en indien nodig 10 extra LE door de goede zorgen van Winja en Gritte. In dat geval zal hij de volgende dag echter braaf binnen moeten blijven in het gezelschap van Gritte, waar de meeste mannelijke helden niets op tegen zouden mogen hebben.

Dag 3-5

Gedurende de volgende dagen moeten de helden bomen kappen. Het is bijzonder zwaar werk, en er zijn aangepaste ontmoetingen voorzien: werp voor elke tocht en elke halve dag verblijf een D6: voor een tocht raadpleeg je de tabel voor bosrand (eender in welk deel van het bos je je bevindt) en voor het verblijf hangt het ervan af: aan de bosrand zijn zowel de elfen als de dieren te schuw om iets te ondernemen, maar voor diep bos moet je wel dobbelen: gooi een D6: 1-3: gooi een D12:

1-2: Aanval van wolven: Ze zijn met 2D6+2. Hun scores: **MO: 9 LE: 15 BW: 2 AV/AW: 9/4 TP: 1D+5 MK: 6.**

3-4: Een elfenpatrouille van 6 komt hen aanvallen. Zie ook bij de ontmoetingen

5-6: De helden horen in de verte de ork-patrouille naderen (de eerste ork die zich stil kan voortbewegen moet nog geboren worden) raad de helden af om direct een open confrontatie aan te gaan. goede schutters-sprinters mogen wel een kansje wagen

7-12: Er valt een boom in de verkeerde richting: onder het luide "Timber"-geschreeuw moet één van de helden onmiddellijk een BE+4 doen. Mislukt die, dan krijgt de held 5D6 SP

Dag 6

Zoals de vorige dagen, maar 's avonds is er een klein feestje: Lari wordt 7 en dat moet gevierd worden: eerst is er een overvloedige maaltijd (en dat naar Walroderse maatstaven) en daarna worden de helden vriendelijk gevraagd om eens een optreden te verzorgen. Achteraf wordt er tot de

jongsten naar bed moeten, een dobbelspel gespeeld: er wordt met krijt een lijn over de tafel getrokken en men werpt de Scatter Dice en een D6. Als de pijl naar boven (t.o.v. de lijn) wijst, krijg je de D6 aan punten bij, anders gaan die eraf, bij een Hit gebeurt er niets, tenzij je Hit en 6 tegelijk gooit: dan mag je de Drakensteen rollen. Punten kunnen onder nul gaan. Maar zodra je een positief veelvoud van 5 bereikt, moet je de Drakensteen (Dragondice) rollen: een klauw: -3 punten; een stuk staart: +3 punten; buik: volgende beurt overslaan; kop: -10 punten; vuuradem: de speler valt uit (of moet een opdracht uitvoeren); kist: gewonnen!! Dit spel, "Drakenrollen" genaamd, is het favoriete gezelschapsspel van de Walroders en het zou bijzonder onvriendelijk zijn om niet mee te doen. Men kan de lijn ook een andere vorm geven (een stompe hoek of zo) zodat er minder lage punten gegoid worden

Wanneer de kinderen naar bed zijn, veranderen de regels: wanneer je een drakenrol doet moet je allereerst een lege bierpul hebben (en dat is moeilijk want die worden constant bijgevuld) en de rolresultaten veranderen: klauw: blijft -3 punten; staart: blijft +3 punten; kop: een goede mop tappen of -10 (de favoriete worp van Wolfried); de schat: de speler mag van zijn medespelers een groepsopdracht vragen; de buik: een buikdansje op de tafel of zoiets; de vuuradem: een of andere opdracht.

Dag 7

Stevige kater. Voor de rest zoals dag 3-5.

Dag 8

Zoals de eerste dagen, enkel is het niet meer nodig te rollen om te zien of men iets tegenkomt, men moet enkel gooien om *wat* men tegenkomt.

Als de helden iets bepaald moeten tegenkomen, mag je als meester altijd de tabellen aanpassen.

Ontmoetingen:

Helden kunnen zonder elfengids nooit hun weg vinden in het bos, alle gebouwen e.d. worden toevallig gevonden.

Elevina

Elevina is een zeer wijze, oude en machtige heks. Als de helden haar met de nodige vriendelijkheid en respect behandelen (eventueel

kan Gritte hierbij helpen), zal ze zowat alle vragen van de helden beantwoorden, maar ook niet meer dan dat. Als er echter een heks bij het gezelschap is (ze gebruikt bij onbekenden altijd de spreuk *Heks herkennen*), zal ze tegenover haar/hem uitzonderlijk vriendelijk doen en eventueel zelfs een extra spreuk aanleren met uiteraard een hoge BTV (Elevina is van de 17^{de} graad).

Zoals je aan de ontmoetingstabel kon merken is er maar weinig kans dat de helden haar tegenkomen. Als het avontuur echt niet wilt vlotten kun je ergens proberen in te passen dat Gritte (al dan niet per ongeluk) hen tot bij Elevina brengt (Frinja achtervolgt Gritte en de helden achtervolgen Frinja...)

De elfen

De elfen zijn een groep woudelfen die jarenlang compleet afgesloten leefden van de buitenwereld, en daardoor (en natuurlijk ook door de verdwijning van de kelk) zijn ze de mensen als vijanden gaan beschouwen. De helden zullen dus op één of andere manier het vertrouwen van de elfen moeten winnen. Na hun eerste ontmoeting met de elfen (die waarschijnlijk op een gevecht (de elfen vermijden doden) en de gevangenneming van de helden zal uitdraaien, als Bernjan niet tussenbeide kan komen) zouden ze voor Adolas, de elfenheer van het bos, gebracht worden om hun daden te verantwoorden. Als de helden hier echt geen overtuigend rollenspel kunnen leveren en het er wat hachelijk begint uit te zien kun je altijd een ork-aanval op het dorp ensceneren en hen dan een belangrijke elf laten redden of zoiets.

Uiteindelijk zouden de elfen eerst de helden moeten verwijten dat ze de kelk hebben vervloekt, en als ze dat ontkend hebben, zouden ze op vraag van de elfen die kelk moeten gaan terugzoeken (ga naar het hoofdstuk 'het terugvinden van de Dauwkelk')

De scores van de gemiddelde elfen: **MO:** 12, **LE:** 30, **BW:** 2, **AV/AW:** 11/9, **TP:** 2D+3 (speer) 2D+5 (boog met TW 18)

De orks

De helden kunnen de orks op veel verschillende manieren tegenkomen, maar het is hen afgeraden van ze zelf zomaar aan te vallen. Er loopt namelijk een bende van 11 zwaarbewapende orks rond die alles willen proberen om de Dauwkelk eerst terug te vinden. Zorg wel dat, in het geval van een gevecht, er wel een paar orks ontsnappen (die dan

versterkingen of zo kunnen gaan halen) omdat zij nog nodig zijn op het einde van het avontuur.

Hun gemiddelde scores: **MO:** 10, **LE:** 32, **BW:** 4, **AV/AW:** 12/8, **TP:** 2D+4 (sabel)

Hun leider is een grote sterke ork en kampioen orkworstelen van de streek (bij het orkworstelen is het de bedoeling om de nek van de tegenstander te breken, er zijn geen regels en het is dan ook niet te verwonderen dat de laatste tijd meer en meer worstelende orks eerst door pijlen geperforeerd worden voor hun nek gebroken wordt). Zijn scores: **MO:** 14, **LE:** 44, **BW:** 3, **AV/AW:** 13/11, **TP:** 2D+5 (breedbladige speer), 2D+5 (boog met TW 18)

Deze ork heeft tijdens zijn laatste gevecht ook een magische zwaardschede buitgemaakt, die hij nu als pijlenkoker gebruikt. Als de helden deze zeer mooi versierde schede ontdekken en meenemen bestaat de mogelijkheid dat ze er ooit achter komen dat deze schede ook magische capaciteiten heeft. Het zwaard dat in deze schede zit blijft altijd verbazend scherp en zal nooit op niet magische wijze breken (onbreekbaar tijdens gevecht e.d. en TP +2). Zeer leuk zullen de helden zeggen, tot ze tot de vaststelling komen dat het zwaard dat erin past niet groter dan 80 halfvingers (TP: 2D+4) mag zijn en zeer smal moet zijn. Zo'n stukje maatwerk kost op z'n minst 25 dukaten en voor een chiquere uitvoering (die bij de schede past) mogen de helden minstens het dubbele neertellen.

Kobolden

De kobolden in het bos (die zeer bang zijn van de elfen, maar wel nieuwsgierig naar de helden) zijn constant bezig met het verzinnen van nieuwe grappen om met de helden uit te halen. Als het dus op een gegeven moment te saai begint te worden, let dan wel op uit welk kamp de kobold komt (zie ontmoetingstabel)

De meeste kobolden zijn neutraal, en halen dus met iedereen grappen uit. Ze zijn niet bang van de orks, integendeel: ze zijn juist dol op deze domme wezens, die werkelijk in elke domme grap of val trappen. In sommige gevallen zullen ze zelfs samen met de helden (als zij dat idee op de juiste manier verwerken) een val voor de orks willen opstellen. Ze willen wel in geen geval de helden helpen bij het zoeken van de kelk, omdat ze allergisch aan de elfse magie zijn.

Sommige kobolden heulen echter samen met de orks. Ze hebben enkele 'geschenken' van de orks gekregen en zijn nu overhaald om hen te helpen bij de zoektocht naar de kelk. Ze zijn zeer geslepen en zullen met plezier de helden misleiden,

enkel meer kado's (en dan nog niet altijd) kunnen hen overhalen.

Rotax is een geval apart: na zijn zeer geslaagde grap met de kelk werd hij algemeen als de leukste kobold van het ganse bos beschouwd, maar nu is er toch wat misgelopen. Rotax dacht erover om zijn mop nog geslaagder te maken door hem wat uit te breiden (een kelk die in een kwakende pimpelmees verandert zou subliem zijn), maar dat is schromelijk mislukt: de magisch krachten van de kelk hebben al de zijne verteert en zijn vroeger enorme macht (GR 15) komt slechts met mondjesmaat terug: op dit moment is hij amper in staat een denneappel van de boom boven de helden te laten vallen. Alles tesamen is Rotax op dit moment een zielig kereltje met een enorm zelfmedelijden.

De tempeltjes

Over de twee elftempeltjes valt weinig te vertellen, enerzijds is het niet de gewoonte hun pagodetempels rijkelijk te versieren en anderzijds zitten ze in een religieus verval (zoals wij uit de realiteit menen te kennen). Als de helden een tempeltje naderen is er 1 kans op 2 dat de Dauwkelk zich er bevindt.

Wat nu ?

Er zijn verschillende manieren om de kelk in handen te krijgen, maar laat het maar aan de helden over om er één te vinden. Enkele voorbeelden: de groep helden in 2 splitsen en elk op hetzelfde moment aan één van de 2 tempeltjes komen. In dat geval teletransporteert de kelk zich automatisch richting Rotax en die twijfelt aan wie hij de kelk zou geven, maar waarschijnlijk worden dat de orks.

Alle vormen van magie op de kelk gebruiken is uit den boze, lees het hoofdstukje over de kelk dan nog maar eens door (uitzondering: zeer sterke magie van hogere-huismagiërs).

Als de helden echt niet op ideeën komen om de kelk terug te krijgen, kun je altijd de kelk door de orks gevonden laten worden. Vergeet ook niet telkens aan de helden te vragen wat ze 's avonds doen: de familie Walroder zou ongerust kunnen worden.

(Toch) gelukt ...

Als het de helden uiteindelijk toch lukt om zonder het bos in brand te steken de elfen gelukkig te maken met hun bekertje, zijn deze de helden zeer dankbaar (geen beloningen, dankbaarheid is al meer dan genoeg waard, is het niet?). Als ze er bovendien nog in slagen om boer Walroder uit de problemen te helpen zonder de huiselijke vrede daar te verstoren, krijgen ze hun loon (5 ZD/dag) en een bonus van 10 GD als ze het raadsel van het bos kunnen oplossen op een manier die hem voordeel biedt.

Avontuurpunten uitdelen naargelang de ideeën van de helden om de kelk terug te krijgen en de orks uit te schakelen (want dat moet ook gebeuren, anders ensceneer je maar een ork-aanval tijdens de dankplechtigheid van de elfen). Ook genoeg extra AP geven voor goed rollenspel. Uiteindelijk zou iedere held minstens 100 AP moeten krijgen om naar de 2^{de} graad te mogen verhuizen, maar helden kunnen enkel krijgen wat ze verdienen.

NOOT: helden die klagen over weinig schatten in dit avontuur krijgen nog minder AP, als je dat als GM ook vindt, laat hen dan maar gerust een collectie magische drakendoders in de garage van de Walroders vinden (of zoiets).

©Duglim, all rights reserved 1998