

WINTERFEEST OP SINT AURELIA

EEN I'JIF AVONTUUR



5E COMPATIBLE

Na de gevaarlijke Zielensteler te hebben vernietigd, is het tijd voor ontspanning! Een one-shot avontuur voor 3-5 spelers van level 5 voor de 5th edition van 's werelds grootste roleplaying game!

INHOUDSOPGAVE

INHOUDSOPGAVE	2
WINTERFEEST OP SINT AURELIA	3
INTRODUCTIE	3
OVER DE AUTEURS	3
LEGAL DISCLAIMER	3
INLEIDING	4
HET AVONTUUR BEGINNEN	4
De Doodsvloek	4
Het verhaal in het kort	4
Het avontuur leiden	4
ACTE 1: PROLOOG	5
MOTIVATIE	5
HET AVONTUUR STARTEN	5
De Lachbrug	5
Gapend Gat	5
Het Heiligdom van I'Jif	5
ACTE 2: DE VALLENDE	
PRAELWACHTER	6
DE CREW	6
KAPITEIN TESS GOEDHART	6
HET VERZOEK VAN TESS	6
VONDSTEN OP HET SCHIP	6
ACTE 3: DE THROMSPILL	7
DE THROMSPILL	7
bewaking	7
Grutti, de Baas van de Reuzen	7
ACTE 4: DE GROT VAN DE T-REX	8
EEN GROTE T-REX	8
DE GLIBBERIGE BEWAKERS	8
APPENDIX A: MONSTERS	9
APPENDIX B: MAGISCHE	
VOORWERPEN	12

WINTERFEEST OP SINT AURELIA

INTRODUCTIE

Winterfeest op Sint Aurelia is onderdeel van de 2024 avonturenreeks van Tvenaars van de Rijn, genaamd Avonturen in I'Jif. De avonturenreeks is in 2024 afgesloten met het evenement De Vervloekte Tombe: Stop de Vloek, Red Smalvoet. Het avontuur is gemaakt voor 3-5 level 5 personages. Als je een grotere of kleinere groep hebt, kan je makkelijk de moeilijkheid van het avontuur aanpassen door de hoeveelheid vijanden omhoog of omlaag te schroeven of de moeilijkheidsgraad van worpen te verhogen of te verlagen.

OVER DE AUTEURS

[Tvenaars van de Rijn](#) is een organisatie met als hoofddoel een gemeenschap opbouwen rondom onze favoriete hobby: Dungeons & Dragons. Elk van ons brengt zijn eigen expertise en creatieve input mee. Met een schat aan ervaring in het creëren van verhalen, het organiseren van evenementen, en spelen voor diverse groepen, zetten we ons hartstochtelijk in voor deze missie. Ons streven? Het bouwen van een open en hechte gemeenschap waarin iedereen welkom is. Laten we de dobbelstenen rollen en ons avontuur beginnen!



LEGAL DISCLAIMER

This series of connected stories is an unofficial fan creation inspired by the Tomb of Annihilation campaign setting originally published by Wizards of the Coast. It is created in compliance with Wizards of the Coast's Fan Content Policy and is intended for personal enjoyment and non-commercial use.

All references to Dungeons & Dragons, Tomb of Annihilation, and other related trademarks are the property of Wizards of the Coast LLC. Wizards of the Coast does not sponsor, endorse, or approve this content. For official Dungeons & Dragons resources, please visit dnd.wizards.com.

This product is compatible with the fifth edition of the world's oldest fantasy roleplaying game, published by Wizards of the Coast, Inc. It is licensed under the Open Game License Version 1.0a Copyright © 2000, Wizards of the Coast, Inc. It utilizes the System Reference Document 5.1 Copyright © 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. The full text of the Open Gaming License Version 1.0a can be found at the back of this book.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

Geen enkel deel van deze publicatie mag worden gekopieerd of gepubliceerd via druk, fotokopie, microfilm of welk ander proces dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Tvenaars van de Rijn.

Copyright ©2024 Tvenaars van de Rijn

INLEIDING

HET AVONTUUR BEGINNEN

Het avontuur speelt zich af op **Sint Aurelia**, het gouden eiland. Dit eiland wordt momenteel gekoloniseerd door de mysterieuze **Orde der Verlichting**, een religieuze groepering die de god Lumos aanhangt. Hun doel als missionarissen is het verlichten van de lokale bevolking. Die bestaat vooral uit handelaren, vissers en boeren die in de grote nederzetting **Praelhaven** wonen, aan de Baai van de Gouden Zon.

De lokale bevolking noemt het eiland **I'jif**, naar de god die ze aanbidden. Hun voormalig hoofdstad in het midden van de jungle heet ook I'jif. Praelhaven noemen zij Aurum Oram, wat ruim vertaald als 'de nieuwe stad'. I'jif is de god van vruchtbaarheid en dinosaurussen. Zijn eiland is dan ook tevens een bron van voedsel, planten en exotische beesten.

DE DOODSVLOEK

Het land wordt momenteel geteisterd door een vloek. In de straten en kroegen wordt gesproken over de zogenaamde doods vloek: een slopende ziekte die iedereen treft die ooit uit de dood is opgestaan. Slachtoffers worden elke dag magerder en zwakker en glijden langzaam maar zeker af naar de dood waaraan ze ooit ontkwamen.

Als ze uiteindelijk bezwijken, kunnen ze niet meer worden opgewekt uit hun rust. Anderen die worden getroffen door de dood, ondergaan hetzelfde lot, ongeacht of ze in het verleden ooit dat wonder hebben ontvangen. Tempels en geleerden zijn niet in staat om de vloek te verklaren die de hele regio, en mogelijk de hele wereld, heeft getroffen.

Onderzoekers weten één ding zeker: de oorzaak van de vloek is een kwaadaardig voorwerp genaamd de Zielensteler die zich diep op I'jif bevindt. De jungles van I'jif verbergen duistere geheimen: wandelende ondoden en wezens die zelfs de moedigste ridders laten twijfelen.

HET VERHAAL IN HET KORT

Onderweg naar Praelhaven komen de avonturiers een delegatie van de Orde der Verlichting tegen. Aangezien beide groepen onderweg zijn naar Praelhaven, besluiten ze om samen te reizen. Echter kan dat pas na het vieren van het Winterfeest, een van de heilige dagen van Lumos.

HET AVONTUUR LEIDEN

Om dit avontuur te leiden, heb je de kernregelboeken van fifth edition nodig, dan wel een lopie van de basisregels, te verkrijgen via de website van [DnDBeyond](http://DnDBeyond.com).

TEKST IN BLOKKEN

Tekstblokken, zoals je hier ziet, zijn bedoeld om **hardop te worden voorgelezen** of te worden geparafraseerd voor de spelers wanneer hun personages voor het eerst op een locatie aankomen of onder een specifieke omstandigheid, zoals beschreven in het verhaal.

TEKST IN BALKEN

Tekst die in dit soort balken verschijnt, is bedoeld als achtergrond informatie voor de spelleider en hoeft niet aan de spelers verteld te worden.

Statblocks. Personages wiens naam **Op deze manier** verschijnen, hebben een statblock achter in het vreehaaltje, die je kan inzetten als spelleider.

Voertaal. Om spelleiders en game masters te helpen in het leiden van onze verhalen, zullen we de originele taal gebruiken waar nodig en niet kiezen om termen en begrippen te vertalen. Denk hierbij aan benamingen als **Saving Throws**.

MISSENDE KAARTEN

De avonturenreeks bevat een aantal omschrijvingen van locaties, maar bevat op dit moment nog geen kaarten die bij de verhalen horen. Het is dus aan de spelleider om de verschillende ruimtes aan de hand van de beschrijvingen goed in elkaar te laten verlopen.

ACTE 1: PROLOOG



DE WINTERZONNEWENDE NADERT, DE LANGSTE NACHT van het jaar. Een tijd van vieringen en het uitwisselen van geschenken. De groep is op terugreis naar Praelhaven na het verslaan van een lich, wat de vloek op het eiland heeft verbroken. Ze worden vergezeld door Smalvoet, een kleine dinosaurus. Tijdens hun tocht, zullen ze over een grote kloof heen moeten reizen. Een oude stenen brug biedt uitkomst.

MOTIVATIE

Vraag als spelleider aan de spelers naar hun persoonlijke band met Smalvoet de Dino. Indien de groep de vorige verhalen in de reeks gespeeld hebben kunnen ze hiernaar verwijzen. Laat ze anders een moment bedenken dat ze gedeeld hebben met Smalvoet, een reden om de kleine dino te redden. Smalvoet is in het eerste avontuur 'De Dino Race van Praelhaven' komen te overlijden en wordt momenteel in stand gehouden met een magisch amulet. De enige manier om Smalvoet te redden is om dieper de jungle in te trekken en het magische voorwerp de Zielensteler te vinden en te vernietigen, voordat de magie uit het amulet op is.

HET AVONTUUR STARTEN

Laat de spelers zich aan elkaar voorstellen. Op het moment dat ze dit gedaan hebben, lees dan het volgende voor:

Voor jullie ligt een imposante stenen brug die een diep ravijn overspant. De muren van de brug zijn versierd met verweerde gravures van apen, waarvan sommige nog bijna levend lijken door het vakmanschap. Tussen de gravures zitten ook echte apen die jullie met nieuwsgierige ogen aankijken en schelle lachgeluiden maken.

DE LACHBRUG

De Lachbrug is een imposante constructie die een gapend gat overspant. De naam komt van de apen die op de muren zitten en aan de onderzijde bungelen. Ze lachen naar voorbijgangers en gooien met uitwerpselen. De apen zijn deels levend, deels eeuwenoude gravures in de brug. Hoewel de gravures door de tijd zijn beschadigd, blijft het vakmanschap indrukwekkend.

GAPEND GAT

Een deel van de brug is ingestort, waardoor een gat van 20ft. is ontstaan. De rand van de brug is brokkelig en onveilig, met een val van 100ft. naar beneden.

HET HEILIGDOM VAN I'JIF

Op het midden van de brug, achter het gapende gat, staat een imposant stenen heiligdom met een 20ft. hoog krijgersbeeld. Het beeld is deels van hout, verstevigd met adamantine banden en bronzen vuisten. Rondom liggen offers zoals voedsel, veren, gekleurde stenen en schedels. Aan de voet van het standbeeld ligt een menselijk skelet met gebroken botten.

Geheim mechanisme. Zodra een personage het beeld nadert, komt het tot leven en probeert het een van de personages van de brug te duwen (DC25 Strength Save om niet 5ft. achteruit geduwd te worden). Het personage dat de save faalt, valt in het wrak van de Vallende Praelwachter (Zie acte 2) en ontvangt 4d6 valschade.

ACTE 2: DE VALLENDE PRAELWACHTER

D OOR DE DICHT JUNGLE VAN I'JIF VERSPREIDEN ZICH de overblijfselen van een groot galjoen, De Vallende Praelwachter, ooit een trots schip van de Orde van Verlichting. Het schip hangt nu als een triest monument in de boomtoppen. De romp, gekeerd op zijn kop, is overwoekerd met klimop en mos, alsof de natuur haar rechtmatige plek heeft opgeëist. Wanneer de groep onderzoekt wat er met de gevallen speler is gebeurd, zien ze het schip tussen de bomen bungelen. Delen van het schip kraken zachtjes in de wind, en een zwakke stem roept naar boven: "Hallo daar boven! Kunnen jullie ons helpen?" De stem komt van kapitein Tess Goedhart, lid van de Orde van Verlichting.

Een stijl klim. Naar beneden klimmen vereist een Strength Check (Athletics DC12). Ieder die hem niet haalt valt naar beneden voor 4d6 val schade.

DE CREW

De crew van de Vallende Praelwachter bestaat uit kapitein **Tess Goedhart**. Andere overlevenden zijn navigator **Ko-Da** en drie **bemanningsleden**: Jan, Johan en Jeremy. Ze lijken zeer vermagerd en wachten op het dek van het schip, waar ze zich tegoed doen met de laatste resten van hun proviand en regenwater opgevangen in emmers.

KAPITEIN TESS GOEDHART

Een vastberaden leider met een zachte, doch zelfverzekerde stem. Ze draagt een gescheurde officierstuniek en een leren gordel met een sabel. Tess is blij om hulp te zien en blijft vriendelijk, maar haar blik verradt zorgen over hun situatie.

WAT TESS WEET

- Het schip werd door een magische tornado het binnenland in geblazen tijdens een expeditie naar de tombe van de lich.
- Met de dood van de lich is de vloek gebroken, maar de eilandbewoners drijven de Orde langzaam weg.
- De Orde bereidt een grootschalige zeemissie voor, en de bemanning is op weg terug naar Praelhaven.
- Ze zijn vastbesloten de Winterzonnewende te vieren, zelfs hier, en zoeken naar manieren om eten of geschenken te vinden voor ze terugtrekken naar Praelhaven.
- Dichtbij bevindt zich een schat in een grot met de botten van een reusachtige T-Rex.
- Een schip met ijsreuzen dat overvloedig voedsel heeft ligt aan een nabijgelegen kustlijn.

HET VERZOEK VAN TESS

Tess vraagt de groep haar te helpen met het verzamelen van de benodigde voorwerpen voor het vieren van het heilige Winterfeest. Zodra dit feest achter de rug is, belooft ze hen te begeleiden naar Praelhaven. Tess kent de kortste route door de jungle, aangezien ze oude kaarten heeft bestudeerd. Ze biedt aan dit kosteloos voor de groep te doen, mits ze blijven voor het feest.

VONDSTEN OP HET SCHIP

Het wrak is verdeeld in drie delen:

De boeg. Hier zijn navigatie-instrumenten te vinden en delen van de oude bemanningshutten. Een houten kist met een leren zak (4 edelstenen van 100 gp elk) en twee potions of healing, staat op het dek. De kist zit op slot. Tess heeft de sleutel. Een succesvolle Dexterity Check met Thieves Tools (DC16) opent de kist. De kist is een object met AC10 en HP25.

De romp. Dit is de grootste sectie, gevuld met splinters en vernielde lading.

Het achterschip. Dit bevat de oude kapiteinshut, met een klein restant van waardevolle schatten (zoals een kaart van de omgeving en een set speelkaarten). Een verzameling kaarten en een logboek met informatie over eerdere ontdekkingen van de Orde van Verlichting ligt op de grond.

HET WINTERFEEST

De Winterzonnewende is een heilige nacht gewijd aan Lumos, de god van licht en hoop. Op de langste nacht van het jaar verzamelen zijn volgelingen zich rond een groot vuur, dat symbool staat voor het eeuwige licht dat de duisternis overwint. Cadeaus worden uitgewisseld als teken van verbondenheid, en verhalen over Lumos' strijd tegen de schaduwen klinken door de nacht. Bij zonsopgang vieren ze het Gouden Uur, de eerste stralen van licht die de terugkeer van warmte en nieuw leven beloven.

ACTE 3: DE THROMSPILL



A EEN UUR REIZEN, KOMT DE GROEP AAN BIJ DE kustlijn. Een rustig briesje waait over het klamme zand. In de verte valt een groot schip te zien dat voor anker ligt. Zodra de groep het schip nadert, lees het volgende:

Het schip ligt als een kolos voor je, vastgevroren in de koude kustlijn. Het is veel groter dan een gewoon schip, gemaakt voor wezens die groter zijn dan de meeste mensen. De enorme zeilen van witte drakenvleugels ruisen zachtjes in de wind, maar je merkt dat ze geen kracht meer hebben. De reuzen staan op het dek, hun grote figuren schaduwen werpend over het schip. Twee van hen houden scherp de omgeving in de gaten, terwijl de derde, meer ontspannen, op een mast zit en zich in een deken van bevroren huiden wikkelt. Het lijkt alsof ze zich voorbereiden om weg te varen, maar voorlopig blijft het schip voor anker liggen.

DE THROMSPILL

De Thromspill is een indrukwekkend langschip, met een lengte van 200ft., dat is gebouwd voor de ijsreuzen. Het schip ligt voor anker aan de kust, met de zeilen die zijn gemaakt van de witte vleugels van draken, die een magisch aura van ijzige pracht uitstralen. Het schip rust aan de rand van een ijzige baai, de takken van bevroren bomen rammelen in de harde wind. De zee is rustig, maar de lucht is kil en dreigend.

BEWAKING

Er zijn drie ijsreuzen aan boord die de Thromspill bewaken. Ze houden zich voornamelijk op het dek, in verschillende stadia van rust en voorbereiding voor hun vertrek. Twee ijsreuzen staan waakzaam bij de loopplank, met scherpe ogen en lange zwaarden in hun handen, terwijl de derde zich rustend op een bank in de mast bevindt, met een deken van bevroren huiden om zich heen gewikkeld. De sfeer is kalm, maar gespannen. Deze reuzen verwachten geen bezoek, en hun houding is defensief.

Schat. Op het dek liggen talloze voorwerpen verspreid: een grote kist met bevroren vis, touwen, houten planken die dienen als een soort tenten, en enorme schalen met voedsel (vlees van walvissen en ijsdieren). Er liggen ook potten met kruiden en ijzige drank in houten vaten. In 10 minuten kan de groep genoeg voedsel en drank verzamelen voor een succesvol feestmaal. De groep kan proberen voedsel te stelen, maar als ze betrapt worden, zullen de reuzen onmiddellijk hun woede tonen en de groep aanvallen. De groep kan ook in gesprek gaan met

de baas van de reuzen om hen te overtuigen een deel van hun proviand af te staan.

GRUTTI, DE BAAS VAN DE REUZEN

Grutti is de leider van de ijsreuzengroep aan boord van de Thromspill. Ze is een vrouw van enorme grootte met een lichaam van spierwitte huid. Haar gezicht is strak en ze draagt een zware mantel van drakenhuiden en een immense bijl die ze met gemak vasthoudt. Grutti werd gestuurd door Stormkoning Brahl om de legendarische Zielensteler van het eiland te halen. Aangezien de Zielensteler nu vernietigd is, staat ze te wachten op orders om terug te keren naar haar thuisland. Ze is pragmatisch en heeft weinig tijd voor mensen die haar niet van nut kunnen zijn. Maar ze is ook niet onredelijk en kan samenwerken met degenen die haar respect weten te winnen.

Wat ze wil. Grutti wil de Thromspill weer in beweging krijgen en terugvaren naar haar eiland. Ze heeft geen directe vijandigheid tegenover de groep avonturiers, maar zal hen niet zomaar helpen tenzij ze er iets uit kunnen halen. Ze heeft voldoende voedsel aan boord om te delen, maar zal alleen bereid zijn dit te doen als ze denkt dat het de moeite waard is. Ze is geïnteresseerd in bondgenoten die haar kunnen helpen haar volgende reis voor te bereiden, maar ze haat onrechtvaardigheid en wordt woedend als ze zich bedrogen voelt. Als de groep haar benadert met respect en duidelijk maakt dat ze haar operatie niet bedreigen, kunnen ze Grutti overtuigen om voedsel te delen en misschien zelfs een beetje nuttige informatie over de omgeving te geven. Succesvol rollenspel kan Advantage geven bij de poging. Om Grutti te overtuigen is een Charisma Check (Persuasion DC15) nodig.

ACTE 4: DE GROT VAN DE T-REX

HET ZINKGAT IN HET MIDDEN HEEFT EEN DIAMETER van ongeveer 90ft. en is ongeveer 60ft. diep. In het midden ligt een troebele, groenige vijver, het water is modderig en vol met kikkers en drijvende planten die door het kalme water bewegen. Het lijkt op een dode moerassige plas. Naast het gat zijn de restanten te zien van tientallen overleden goblins, hun pijlen nog uit de grond stekend. De skeletten van de goblins lijken tientallen jaren oud.

EEN GROTE T-REX

De ribbenkast van een immense T-Rex steekt uit boven het water, als een enorme boog van grijs bot die wordt bedekt door mos, lianen, en andere vegetatie. De schaal is bijna onwerkelijk voor degenen die deze grot binnentreden, zo reusachtig is het wezen. De grond rond de botten is bedekt met een dunne laag modder en overal groeien planten en mos in verschillende stadia van verval.

DE GLIBBERIGE BEWAKERS

Zodra de groep afdaalt in het gat, lees dan het volgende aan ze voor:

De sfeer wordt plotseling gespannen als je de eerste geluiden van sissen hoort. Tussen de botten beweegt iets, groot en sluipend. Vier gigantische slangen, elk zo groot als een volwassen man, kronkelen tussen de ribben van de enorme T. rex. Ze hebben zich genesteld in de overblijfselen van het enorme skelet. Hun ogen zijn glanzend en venijnig, hun lichamen bedekt met schubben die glanzen als natte stenen.

Gevaarlijk slangen. De *Gigantische Wurgslangen* zullen elk binnendringer aanvallen die binnen 5ft. komt, maar blijven verder afwachtend. De slangen zien de grot als hun domein. Ze verdedigen de schatten in de grot, die ze als hun eigen bezit beschouwen. Toch kunnen ze gekalmeerd worden en overtuigd om hun schatten op te geven. Als de groep hen voorzichtig benadert en probeert de slangen niet te provoceren, kan er mogelijk een vreedzaamere oplossing worden gevonden. Een succesvolle Wisdom Check (Animal Handling DC14) kan resulteren in de slangen die zich terugtrekken in de schaduwen van de ribbenkast.

Schatten. Een hol bot met een wasplug erin, dat verborgen ligt tussen de ribben, verbergt een schat. Dit bot bevat een verzameling goud (55 gp), zilver (800 sp), en een Vuurstafje – een magisch voorwerp dat vuurwerk voort kan brengen. Verder tref je een doos vol speelgoed

aan: een vreemde verzameling kleine houten diertjes en houten poppetjes.

HET VERHAAL BEËINDIGEN

Nadat de groep bij beide locaties is geweest, kunnen ze met de gevonden spullen beginnen aan het vieren van het Winterfeest. Een avond vol plezier, muziek en gelach markeert het einde van een bijzondere reis voor de personages. Lees het volgende aan de groep voor:

Muziek, goed eten en een fijne sfeer, alles aan dit Winterfeest lijkt te kloppen. Aan het einde van de avond horen jullie het geluid van een horde velociraptors die door de jungle rennen. Smalvoet kijkt jullie vragend aan. Na een kleine aanmoediging, geeft hij jullie nog een laatste knik ter afscheid, en rent vervolgens achter het geluid aan om herenigd te worden met zijn familie. Jullie zetten je reis voort naar Praelhaven, waar een groot deel van de Orde der Verlichting bezig is met het bevoorraden van schepen om het eiland te verlaten. Jullie nemen afscheid van Tess en haar crew. Terwijl jullie terugblikken op een groots avontuur, valt jullie blik op een ontzettend groots koopvaartschip, waar een kapitein met een wollige zwarte baard zijn crew aanstuurt. Er bekruipt jullie een gevoel van avontuur terwijl jullie uitkijken over de zee. Jullie reis op het eiland is ten einde, maar wie weet wat de toekomst nog zal brengen.

APPENDIX A: MONSTERS

CREWLID

Medium humanoid (human), lawful neutral

Armor Class 16 (chain mail, shield)

Hit Points 21 (4d8+4)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Skills Perception +3

Senses Passive Perception 13

Languages Common

Challenge 1 (200 XP)

Proficiency Bonus +2

ACTIONS

Zwaard. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d8+2) slashing damage.

GIGANTISCHE WURGLANG

Large Beast, Unaligned

Armor Class 12 (Natural Armor)

Hit Points 57 (8d10+16)

Speed 30ft., swimming speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Skills Perception +2, Stealth +3

Senses Blindsight 10ft., Passive Perception 10

Languages —

Challenge Rating 2 (450 XP)

Proficiency Bonus +2

krachtig dier. De wurgslang kan een wezen tot zijn eigen grootte of kleiner vastgrijpen met zijn Wurg actie

ACTIONS

Bijt. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 10ft., one target., Hit: 10 (1d10+4) piercing damage.

Wurg. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5ft., one target., Hit: 11 (2d6+4) bludgeoning damage, en het doelwit is grappled (escape DC16). Totdat deze grapple eindigt, is het doelwit restrained en kan de slang geen andere doelen vastgrijpen. Het doelwit ontvangt 1d4 bludgeoning damage aan het begin van zijn beurt, tot de grapple eindigt.

Scherpe zintuigen. De Gigantische Wurgslang heeft Advantage op Perception checks afhankelijk van reuk.

GRUTTI

Huge Giant, Lawful Neutral

Armor Class 17 (natural armor)

Hit Points 166 (15d12+75)

Speed 40ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
26 (+8)	10 (+0)	21 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)

Saving Throws Strength +10, Constitution +8

Skills Athletics +10, Intimidation +5

Damage Immunities Cold

Senses Darkvision 60ft., Passive Perception 12

Languages Common, Giant

Challenge 9 (5,000 XP)

Proficiency Bonus +2

Leiderschap. Bondgenoten van Grutti binnen 30ft. van haar, kunnen een d4 bij hun aanvallen en Saving Throws optellen.

ACTIONS

Multiattack. Grutti maakt twee aanvallen met haar bevroren zwaard.

Bevroren zwaard. *Melee Weapon Attack:* +10 to hit, reach 10 ft., one target. Hit: 27 (6d6+8) slashing damage + 7 (2d6) cold damage.

Koudzucht. Een wezen dat zijn beurt binnen 10ft. van Grutti begint, ontvangt 5 (1d10) cold damage.

IJSREUS

Large Giant, Lawful Neutral

Armor Class 16 (natural armor)

Hit Points 138 (12d12+60)

Speed 40ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
26 (+8)	10 (+0)	21 (+5)	6 (-2)	12 (+1)	10 (+0)

Saving Throws Strength +10, Constitution +7

Skills Athletics +10

Damage Immunities Cold

Senses Darkvision 60 ft., Passive Perception 12

Languages Common, Giant

Challenge 7 (2,900 XP)

Proficiency Bonus +2

Koudzucht. Een wezen dat zijn beurt binnen 10ft. van een ijsreus begint, ontvangt 5 (1d10) cold damage.

ACTIONS

Multiattack. De ijsreus maakt twee aanvallen met zijn zwaard.

Zwaard. *Melee Weapon Attack:* +9 to hit, reach 10 ft., one target. Hit: 27 (6d6+8) slashing damage.

KO DA

Medium Humanoid (Lizardfolk), Lawful Neutral

Armor Class 16 (natural armor, shield)

Hit Points 73 (12d8+24)

Speed 30ft., swimming speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Skills Perception +4, Survival +4

Senses Passive Perception 14

Languages Common, Draconic

Challenge 4 (1,100 XP)

Proficiency Bonus +2

Lange Adem. Ko Da kan tot 15 minuten lang zijn adem inhouden.

Jager Instinct. Ko Da heeft Advantage op Wisdom (Survival) checks om wezens op te sporen.

ACTIONS

Zwaard. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d6+3) slashing damage.

SMALVOET DE DINO

Small Beast, Neutral Good

Armor Class 14 (Natural Armor)

Hit Points 12 (3d6+2)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Saving Throws Dexterity +5

Skills Stealth +5, perception +3

Senses Passive Perception 12

Languages -

Challenge Rating 1/2 (100 XP)

Proficiency Bonus +2

Scherpe zintuigen. Smallvoet heeft Advantage op Perception checks afhankelijk van zicht of reuk.

ACTIONS

Bijt. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6+3) piercing damage.

TESS GOEDHART

Medium humanoid (human), lawful good

Armor Class 16 (chain mail)

Hit Points 51 (10d8+10)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)

Saving Throws Wisdom +5, Charisma +4

Skills Insight +5, Medicine +5, Religion +3

Damage Resistances Radiant

Senses Passive Perception 16

Languages Common, Celestial

Challenge 3 (700 XP)

Proficiency Bonus +2

Spellcasting. Tess kan de volgende spreuken casten, waarbij Wisdom haar spellcasting modifier is (Spell Save DC13, +5):

- **Cantrips:** *Guidance, Light, Sacred Flame, Thaumaturgy*
- **1e niveau (4 slots):** *Bless, Cure Wounds, Command, Shield of Faith*
- **2e niveau (3 slots):** *Lesser Restoration, Spiritual Weapon, Aid*
- **3e niveau (2 slots):** *Beacon of Hope, Dispel Magic*

ACTIONS

Helende handen (1/short rest). Tess kan een wezen aanraken om tot 15HP te herstellen.

Knots. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target.
Hit: 6 (1d6+2) bludgeoning damage.

VLIEGENDE AAP

Small beast, Unaligned

Armor Class 15 (natural armor)

Hit Points 17 (4d6+4)

Speed 40ft., flying speed 60ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Skills Perception +4, Stealth +5

Senses Darkvision 60 ft., Passive Perception 14

Languages Understands Common, but can't speak

Challenge 1/2 (100 XP)

Proficiency Bonus +2

Groepsdier. Als een bondgenoot van de Vliegende Aap binnen 5ft. staat en niet *incapacitated* is, dan heeft de Vliegende Aap Advantage op zijn aanvallen.

Vliegensvlug De Vliegende Aap ontvangt geen opportunity attack als hij uit verder dan 5ft. van iemand vliegt.

ACTIONS

Klauw. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target.
Hit: 7 (1d6+3) slashing damage.

APPENDIX B: MAGISCHE VOORWERPEN

HET VUURSTAFJE

*Wand, Common

Deze simpele metalen stok wordt gebruikt door de mensen op I'Jiff om klein vuurwerk te maken. De stok heeft drie charges. Als je de staf vast hebt, kan je een charge gebruiken om de volgende spreuk uit te spreken: **Pyrokinetics**.

AVONTUREN IN I'JIF

Het eiland I'Jif wordt momenteel geteisterd door een vloek. In de straten en kroegen wordt gesproken over de zogenaamde doodsvloek: een slopende ziekte die iedereen treft die ooit uit de dood is opgestaan. Slachtoffers worden elke dag magerder en zwakker en glijden langzaam maar zeker af naar de dood waaraan ze ooit ontkwamen.

Als ze uiteindelijk bezwijken, kunnen ze niet meer worden opgewekt uit hun rust. Anderen die worden getroffen door de dood, ondergaan hetzelfde lot, ongeacht of ze in het verleden ooit dat wonder hebben ontvangen. Tempels en geleerden zijn niet in staat om de vloek te verklaren die de hele regio, en mogelijk de hele wereld, heeft getroffen.

Onderzoekers weten één ding zeker: de oorzaak van de vloek is een kwaadaardig voorwerp genaamd de Zielensteler die zich diep op I'Jif bevindt. De jungles van I'Jif verbergen duistere geheimen: wandelende ondoden en wezens die zelfs de moedigste ridders laten twijfelen. Durf jij naar het hart van de jungle te reizen en de doodsvloek te stoppen.

Te spelen met de 5e regelset

Een verhaal van de Tvenaars van de Rijn
www.Tvenaarsvanderijn.nl

