

STERRENVAL

LEGENDES VAN THALORNE

BEVRIJD PADKUST VAN DE LANGE NACHT IN DIT
AVONDVULLENDE INTRODUCTIE AVONTUUR VOOR DE
VIJFDE EDITIE VAN 'S WERELDS EERSTE ROLLENSPEL



STERRENNVAL

LEGENDES VAN THALORNE

Design and writing: Tom Blok
Editing: Eden Mestrini, Orlando T. Hengelmolen
Cover Art: Tom Blok
Cartography: Tom Blok
Publisher: Uitgeverij De Vrije Jongen
Amazing Software: Dungeondraft & Affinity Suite
Playtesters: De Dwaalsterren, De Cirkel, De Dromers
Public Domain illustrations: Artvee, The British Library, the Smithsonian Institute & The Metropolitan Museum of Art, Rawpixel, Unsplash, Pexels

*Are you gonna guide me starlight?
Guide me starlight!
Won't you send me a sign?*

© 2020-2022 Project Epos, Tom Blok & Uitgeverij De Vrije Jongen

Sterrenval, Maanstorm, Kowangeo, Dungalorin, Thalorne, Project Epos, Uitgeverij De Vrije Jongen, and all other respective product names by Tom Blok and their respective logos are trademarks of Tom Blok.
See page 37 for additional licensing information.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, graphics, maps, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Reproduction of content copyrighted by Project Epos is prohibited without written permission by Project Epos.

www.tomblok.nl
www.projectepos.nl/5e
www.projectepos.nl/uitgeverij-de-vrije-jongen

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.

Inhoudsopgave

Introductie

Waarom dit avontuur?	4
Hoe gebruik je dit avontuur	5
Achtergrond	6
Sterrenval	7
Verhaalverdeling	8
Belangrijke karakters, locaties en objecten	9

Appendix

Magische voorwerpen	34
Invloed op Maanstorm	35
Thalorne Codex	36

1. Ontwakingen	10
1.1 Droomkruid	11
1.2 Het visioen	14
2. De Geschonken Fontein	17
2.1 Eeuwen van schuld	17
2.2 Minuten van hoop	21
3. De Zwarte Kust	22
3.1 De schuld	22
3.2 Het ritueel	25
4. De Solitaire Piramide	28
4.1 De klim	28
4.2 Het Zenit	30

Vervolg het avontuur in Maanstorm!

Een gevallen ster inspireert moed

Samen met de jonge priesteres Volana zullen helden een spannende tocht ondergaan, waarin kracht, kennis en geloof een hoofdrol spelen. Onderweg krijgen ze te maken met sluwe vijanden, unieke bondgenoten en een duistere macht, welke de vonk der goddelijkheid maar moeilijk kan weerstaan.

Gevormd door zand of zee

Word een groter deel van het avontuur dankzij deze mogelijkheden:

Begin jouw legende: drie nieuwe subclasses voor fighter, cleric en druid.

Maanzeiler en Zandklaus: twee aan Padkust unieke backgrounds voor spelers.

De stad Padkust: gedetailleerde informatie over de stad en zijn leiders.

Magische voorwerpen: bekende maar ook unieke schatten om te verkrijgen.

Maanstorm bevat...

Vijf uiteenlopende hoofdstukken: minimaal vijf avondvullende sessies.

Unieke locaties: ontdek een fantasievolle Midden-Oosterse sfeer.

Kleurrijke kaarten: gedetailleerde battlemaps bieden levendig inzicht.

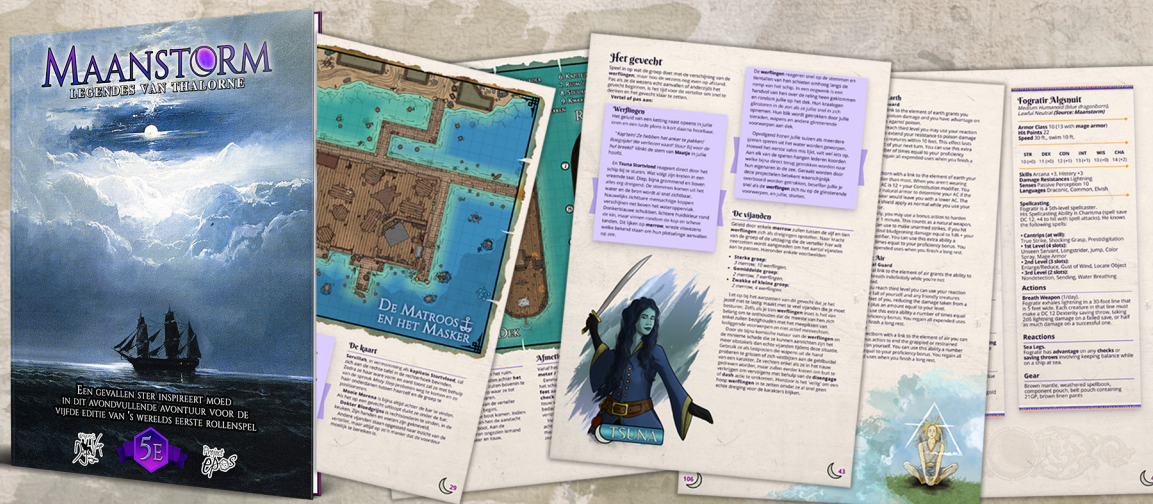
Meeslepend verhaal: geschikt voor een groep van 3 tot 5 spelers van level 5.

Avontuur op maat: handige tips om de uitdaging aan te passen voor elke groep.

Duidelijke taal: heldere uitleg in het Nederlands, speltermen in het Engels.

Een interactieve vertelling: weef samen een onvergetelijk avontuur vol keuzes.

WWW.PROJECTEPOS.NL/MAANSTORM



Waarom dit avontuur?

Iedereen die rollenspellen speelt, is altijd op zoek naar verhalen, avonturen of inspiratie. Door dit document uit te brengen in het Nederlands bereiken wij een (ongehoorde) groep vertellers en spelers die op zoek zijn naar verhalen in hun eigen taal.

Zij zullen in dit document een kant en klaar verhaal ontdekken welke direct kan worden gespeeld of kan worden aangepast naar eigen wens. Het verhaal bevat ook tips om de ervaring makkelijker of moeilijker te maken voor beginners of meer ervaren spelers. Onbekend met de wereld die omschreven wordt? Handige informatie stelt je in staat het verhaal zonder problemen in je eigen wereld te plaatsen of naar wens aan te passen.

Wat beloven wij?

Belofte maakt schuld en dus beloven wij een spannend verhaal dat spelers zal meeslepen, uitdagen en intrigeren op veel manieren.

- Het verhaal valt in een enkele sessie te voltooien.
- Voor veel scènes en hoofdstukken vind je een introductietekst die het probleem, de omgeving en andere essentiële informatie zoals verwachte vijanden en problemen aan de verteller communiceert.
- Vervolgens krijg je per scène informatie om te delen met de spelers, hardop voor te lezen of om vooraf in te studeren zodat je kunt reageren op de acties van de groep.
- Behalve benodigde vijanden zijn er ook suggesties aanwezig om het net even anders te doen of het avontuur van toon te doen veranderen.
- Gedetailleerde kaarten helpen je op weg tijdens sociale momenten of geven je inzicht tijdens de gevechten.
- Vloeiende tips stellen je in staat om gevechten makkelijker of juist moeilijker te maken. Handig voor als het lot niet meezit, of als de spelers door enthousiasme de gezondheid van hun karakters riskeren.
- Tips worden gegeven om de scènes aan elkaar te weven, het verhaal in je eigen wereld te plaatsen of anderszins te veranderen naar inzicht.

Wat beloven wij niet?

Wij beloven niet dat het verhaal perfect is of dat de spelers zich gedragen zoals verwacht. Zoals altijd is het handig om extra scènes, monsters of problemen achter de hand te hebben als verteller. We willen zelfs benadrukken dat je waar mogelijk en logisch als verteller altijd moet proberen met je spelers mee te gaan als ze iets unieks verzinnen of willen bereiken. Het verhaal is belangrijk, maar nog veel belangrijker is dat iedereen een fijne avond heeft vol creativiteit en onvergetelijke momenten.

Bespreek daarom ook vooraf de setting van het avontuur om misverstanden onderling te voorkomen.

Oorsprong

Sterrenval is ontstaan uit de behoefte om nieuwe spelers, maar vooral nieuwe vertellers op weg te helpen met een meeslepend verhalend avontuur dat rollenspel voorop zet en makkelijk aan te passen is.

Tevens is het de inleiding tot een groter avontuur, **Maanstorm**, wat los verkrijgbaar is.

Door middel van een uniek avontuur hopen wij spelers te vermaken, vertellers te inspireren en dit een opstap te laten zijn tot grotere avonturen zoals **Maanstorm**.

Wie zijn wij?

Wij zijn Project Epos en zetten ons in om fantasie weer een plek te geven in onze samenleving. We doen dit door middel van het vertellen van verhalen, social coaching en de kracht van creatief denken. We werpen de ketenen van rangschikking af en nodigen iedereen uit zichzelf te ontdekken in een veilige omgeving waar samenwerking, avontuur en leren centraal staan.

De auteur

Tom heeft als verteller vier jaar ervaring, heeft meer dan **250 sessies** georganiseerd en meer dan **100** spelers geïntroduceerd tot het spel. In **2013** gaf hij zijn eerste boek uit, in **2017** richtte hij **Uitgeverij De Vrije Jongen** op en in **2019** bedacht hij **Project Epos**. Zijn oorsprong als schrijver uit zich in meeslepende verhalen, diepgaande karakters en uitzonderlijke situaties.

Verder staat hij bekend om zijn benaderbare houding als verteller die elk verhaal op de persoon weet af te stemmen en toegankelijk maakt voor elk speelniveau. "Alles is al gedaan, alleen nog niet op mijn manier." is zijn motto.

Meedoen? Doen!

Kijk voor meer informatie over ons, onze grootse verhalen, gratis avonturen, nieuwe projecten en diverse handigheden op de volgende websites:

Tom Blok
tomblok.nl

Project Epos
projectepos.nl/5e

Uitgeverij De Vrije Jongen
projectepos.nl/uitgeverij-de-vrije-jongen



Hoe gebruik je dit avontuur

In **Sterrenval** staat een hoop informatie die wij proberen zo duidelijk mogelijk over te brengen. Dit doen wij met een aantal handige trucjes, maar vooral met een gedachte achter elke keuze. Op deze pagina vertellen we je hier meer over.

Termen en talen

Veel van de regels in rollenspellen vallen en staan bij bepaalde termen. Al deze termen vertalen zal een hoop verwarring opleveren aan de speeltafel en zelfs wat van de mystiek wegnemen. Om duidelijkheid te behouden en de spelleaders tegemoet te komen, zullen we de originele taal aanhouden waar wij dat nodig vinden. Denk hierbij aan de statistieken van vijanden en het benoemen van saving throws. We moedigen wel de verteller aan om aanpassingen te maken indien ze dat handig vinden, want geen groep is hetzelfde en per tafel verschilt de ervaring.

Ons doel hiermee is het aanhouden van de bekende stijl die een avontuur vaak geniet om te zorgen dat een verteller niet het overzicht verliest.

Typografie

Door de natuur van het spel is er altijd veel informatie te vinden in geschreven avonturen. Dit maakt het (snel) doorzoeken van een pagina soms wat lastig. Om dit tegen te gaan, hebben we enkele aanpassingen getroffen. Belangrijke **namen**, **monsters** of bijvoorbeeld **saving throws** zullen dikgedrukt staan om een verteller de kans te geven snel relevante informatie op te merken. In het geval van *spreuken* zullen we deze aanduiden met het gebruik van cursieve tekst. Belangrijke opsommingen en andere informatie zal soms ook op deze manier worden benaderd en vraagt dus om de aandacht van de verteller.

Statistieken

Zoals eerder besproken, behouden wij bepaalde informatie in de originele taal. Dit geldt ook voor de statistieken van vijanden. Echter weten wij ook hoe lastig het is om herhaaldelijk heen en weer te moeten bladeren als er meerdere vijanden of personen in een scène aanwezig zijn. Wezens of hun namen staan vaak dikgedrukt, dit om duidelijk te maken dat ze refereren naar de statistieken.

Om aan de hoeveelheid informatie tegemoet te komen, staan de statistieken op zo relevant mogelijke plekken.

Bronnen

Als het gaat om magische voorwerpen of de statistieken van vijanden zal de bron altijd staan genoteerd.

Een kleine uitleg van de bronnen:

srd 5.1

Voorwerpen en statistieken van vijanden met deze bron zijn overgenomen of aangepast uit het officiële 'system reference document version 5.1' en met toestemming gebruikt.

Sterrenval

Voorwerpen en statistieken met deze bron zijn origineel bedacht voor dit avontuur.

De kaarten

De verteller zal meerdere kaarten ontdekken in dit document. Bij elke kaart kun je er in ieder geval van uit gaan dat **1 vakje** precies **5 feet** is. De kaarten zijn passend gemaakt voor dit document, maar zijn ook in een formaat geoptimaliseerd voor **virtual tabletop** te vinden in het gedownloade archief.

De teksten

Teksten in paarse blokken mogen in hun geheel worden opgelezen aan de spelers of worden aangepast naar inzicht van de verteller.

Maar soms is minder meer en soms is meer niets minder dan wat nodig is. In dit document vindt de verteller een hoop informatie die kan worden gebruikt om een scène op te zetten, aan te kleden of spannend te houden. Onze verhalende stijl leent zich uitermate voor sessies waar spelers zich helemaal in kunnen laten gaan om zo een onmiskenbaar deel van de wereld te worden. Iets te bloemig en hou je van kortere teksten?

Pas ze aan. Doe wat werkt voor jou als verteller of speel in op wat je groep het leukst vindt om mee te maken.

Zie elke scène als een scenario, waarbij je weet waar de groep begint en hoe je verder knoopt naar het volgende stuk.

Maak aanpassingen, verander de uitdaging of bedenk een nieuwe wending. **Sterrenval** is een flexibel avontuur ingesteld om een hoop situaties open te houden indien gewenst, maar biedt ook vele details die een omschrijving of scène kunnen verrijken. Wij bieden je een heel verhaal, maar dagen je wel op sommige punten graag uit om zelf toe te voegen.

Achtergrond

In dit korte avontuur staat de komst van een vallende ster centraal. Als het licht van deze ster over de stoffige stad **Padkust** heen trekt, laat het ook een diepe schaduw achter welke bekend staat als de lange nacht. Tijdens deze gebeurtenis neemt de duistere kracht van schaduwmagie enorm toe en zijn er hen, die er voor willen zorgen dat deze nacht eeuwig blijft.

Hun magie vult de straten van de stad en allen die zich erin bevinden, zullen droomloos en diep slapen tot de morgen komt. Niks minder dan een goddelijke hand kan wezens wekken in deze staat.

Gehuld in schemering en dansend langs schaduwen wordt een complot duidelijk dat enkel gestopt kan worden door de wakende ogen van de maangodin **Soth'iah**.

Haar blik vestigt zich nu op een groep potentiële helden.

De helden

Enkele avonturiers, reizigers of bewoners worden gewekt uit de diepe slaap en vormen de enige en tevens laatste verdediging van **Padkust** tijdens de lange nacht. Karakters zullen net na middernacht ontwaken in hun slaapvertrekken, maar merken dat er iets niet klopt.

Ze bevinden zich namelijk niet meer in hun normale dimensie maar in de **etherische dimensie**.

Dankzij de **godin van de maan** zijn ze gespaard van de lange nacht en zijn ze vrij om zich voort te bewegen en te vechten tegen het komende kwaad. Geleid door maanlicht zullen de karakters hun weg vinden naar elkaar en daarna naar de bron van het probleem.

Ongeacht de rassen van de karakters is de magie van de lange nacht zo sterk dat zelfs elven en bijvoorbeeld machines met een ziel in een staat vallen die nog het meest lijkt op slapen. Naar inzicht van de verteller kunnen elven of machines de **etherische dimensie** op een andere manier ervaren dan 'gewone' rassen en bijvoorbeeld van extra voordelen, of nadelen, genieten. We raden echter aan om de balans in de gaten te houden en simpelweg de schuld te geven aan de mystiek van deze gebeurtenis of de kracht van de goden.

Tijdens de lange nacht zorgt de maangodin ervoor dat helden goed uitgerust, genezen van wonden en vol magie beginnen aan hun tocht om de dreiging te verslaan. Eerder verkregen wapens, uitrusting, goederen en andere objecten zullen naar behoren werken in de **etherische dimensie**.

De etherische dimensie

Dit is de plek waar geesten en schaduwen zich ophouden als ze geen weg naar het hiernamaals kunnen vinden. Het is tevens de plek waar het verstand van volkelingen heen reist als ze dromen. De **etherische dimensie** is een nagenoeg exacte kopie van de normale dimensie, maar alle voorwerpen en gebouwen hier ogen wazig en incompleet, alsof ze maar halfhartig vorm zijn gegeven. Wat de **etherische dimensie** ook kenmerkt, zijn de immense stilte alom en de indringende afwezigheid van levensvormen. Er is geen geluid behalve wat de karakters zelf produceren, al klinkt het geluid vaag en hol.

De **etherische dimensie** is uniek voor dit verhaal, maar valt naar inzicht van de verteller vast te knopen aan andere dimensies en hun eigenschappen. Om te voorkomen dat karakters bijvoorbeeld door muren heen gaan zweven, omdat dat in andere soortgelijke dimensies wel kan, raden we aan de omschreven regels aan te houden. **Sterrenval** is een verhaal en geen zandbak.

De bewoners van deze dimensie zijn zwervende geesten, diepe schaduwen en andere nog onbekende wezens welke zich allemaal zelden tonen. Eerder bevinden veel van deze wezens zich op plekken waar hun verdriet het grootst is, onafgemaakte zaken wachten of de sterkste bron van magie aanwezig is.

Karakters zullen ontdekken dat hun aanvallen, magie en andere vaardigheden vooralsnog werken zoals verwacht.

Padkust

De achtergrond van dit verhaal is de Midden-Oosterse stad **Padkust**. Denk hierbij aan een brandende zon, zanderige paden en de geur van de zoute zee. Vergeet ook niet de unieke accenten, kleurrijke en losse gewaden van inwoners, de exotische muziek en smaakvolle specerijen. Bespreek vooraf met de spelers waar hun karakters zich deze dag mee hebben beziggehouden. Waren ze aan het werk? Ontweken ze de zon vandaag en dronken ze zoete thee in de schaduw? Net teruggekomen van een handelstocht door de woestijn? Hoe meer karakters zich verweven met de stoffige stad **Padkust**, hoe meer ze zich zullen bekommeren om het lot wat hen en **Padkust** overkomt.

Onthoud dat hoewel het verhaal een Midden-Oosterse sfeer als basis kent, dit naar inzicht valt te veranderen. Wel willen we meegeven dat de zinderende zon, de stoffige straten en de zoute zee net zo goed een prachtig toneel zijn, als de bekende diepe bossen en middeleeuwse dorpjes.

Meer specifieke informatie over de stad **Padkust** en zijn leiders is te vinden in het avontuur **Maanstorm**.

Nog meer informatie over de stad, de cultuur en de unieke goden? Download dan het gratis informatie boek "**De Straten van Padkust**" via projectepos.nl/padkust.



Sterrenval

Het verhaal:

De lange nacht is gekomen.

Eens in de zoveel jaar wint het duister van het licht en duurt de normaal zo korte nacht een lange dag. Het is precies op deze nacht dat een ijzingwekkend complot tot vervulling komt. Terwijl het kwaad geruisloos zijn plan uitvoert brengt een heilige macht een onzekere groep helden samen.

Duik in een wervelend avontuur en de eeuwige strijd tussen donker en licht. Vind een weg door dromen en breng de ochtend terug in **Sterrenval**, een introductie verhaal dat inleidt tot de mini-campagne **Maanstorm**.

Wat is Sterrenval?

Sterrenval is een kort inleidend verhaal gezet in een Midden-Oosterse sfeer. Hoewel het zich afspeelt in de wereld genaamd **Thalorne**, is het een koud kunstje voor elke verteller om dit aan te passen.

Dit avontuur introduceert een dreiging voorgaand aan het **Maanstorm** verhaal en biedt een unieke instap voor spelers (en vertellers) om zich te verweven met de stad **Padkust**. Het avontuur begint in de zonovergoten stad **Padkust**, maar speelt zich eigenlijk volledig af in de **etherische dimensie** tijdens de lange nacht.

Spelers zullen ontwaken in deze schimmige dimensie dankzij de interventie van de maangodin en moeten handelen voordat de lange nacht **Padkust** overneemt.

De **etherische dimensie** leent zich uitermate voor een unieke ervaring en introductie tot de wereld van verhalende rollenspellen, waar suggesties meer kracht hebben dan regels en het geluk altijd kan worden uitgedaagd door zij die durven.

Hoewel het verhaal kan worden voltooid in een enkele sessie, ligt dit altijd maar net aan de spelers zelf. Groepen die weinig interacteren met de wereld zullen wellicht sneller zijn, dan zij die geïnteresseerd zijn in de levens van hun metgezellen of de bijzondere situaties die ze meemaken tijdens dit avontuur.

Sterrenval neemt spelers mee in een originele vertelling, waarin er kans is om elke stijl van spelen een plaats te geven en ongeacht verschillen tussen stijlen altijd een middenweg is te vinden.

Voor wie is Sterrenval?

Sterrenval beleef je optimaal met een verteller en twee tot vijf spelers van minimaal level 2. Het verhaal is flexibel aan te passen naar level of aantal spelers waar nodig en je vindt ook vaak handige tips om dit voor elkaar te krijgen op de verschillende pagina's.

Sterrenval is uitermate geschikt voor groepen die:

- zich graag bezighouden met rollenspel,
- houden van een avontuur in verhalende stijl,
- eens wat anders willen dan diepe bossen, middeleeuwse dorpjes en oude kastelen,
- een uiteenlopend avontuur willen beleven dat zowel denkers als doeners uitdaagt.

Wij willen benadrukken dat **Sterrenval** een diepe focus op het rollenspel kent. Het verhaal is groots en vraagt om inkoop van de spelers. Dit betekent dat de verteller een hoop tekst heeft om op te lezen/in te studeren, maar ook dat het resultaat des te groter is. Vertellers worden aangeraden vooraf de groep spelers in te schatten en waar nodig het avontuur aan te passen op ontwikkelingen. Teveel tekst kan al snel hetzelfde klinken voor sommige groepen die meer op zoek zijn naar interactie of gevechten, terwijl andere spelers juist niet genoeg kunnen krijgen van elke minuut rollenspel. **Onthoud: Soms is minder meer en soms is meer niets minder dan wat nodig is.**

Voor spelers die zich meer willen verweven met het verhaal of de stad **Padkust** zijn er enkele relevante achtergronden, subklassen en zelfs een nieuw ras te ontdekken in het los verkrijgbare boek **Maanstorm**.

Ook voor **vertellers** is er meer informatie te vinden over de stad zijn origine, de leiders er zijn en de uitdagingen van de unieke woestijn omgeving in het (gratis) boek **De straten van Padkust**.

Maar niet getreurd. Zoals eerder beloofd, staat **Sterrenval** geheel op zichzelf. De verteller vindt in dit document alles wat zij nodig hebben om het verhaal te leiden. Op de volgende pagina vind je een verhaalverdeling en daarna begint het avontuur al snel.

Meer weten over Thalorne?

Ontdek een magische en wonderlijke wereld vol fantasie waarin heldenmoed en de plannen van de goden een grote rol spelen. In ruim 60 pagina's leer je meer over de landen, culturen, rassen en goden van Thalorne. Tevens ontdek je een nieuw speelbaar ras, twee nieuwe subclasses of een handvol nieuwe achtergronden.

Je kunt het **Thalorne Bronboek** simpelweg gratis downloaden via projectepos.nl/thalorne!



Verhaalverdeling

Het **Sterrenval** avontuur is opgedeeld in vijf scènes, welke hieronder beschreven staan. Gebruik ze als brede richtlijnen om de groep naar toe te leiden. Hoofdstuk 1 eindigt bijvoorbeeld altijd met de spelers die hun slaapplek verlaten en hoofdstuk 4 met het vinden van de bron op **De Solitaire Piramide**. Hoe ze er precies komen en wat er tussendoor gebeurt, kan worden aangepast naar inzicht van de verteller of de genomen acties van de spelers.

1. Droomkruid

Karakters ontwaken in een bekende omgeving en ontdekken een mysterieus kruid dat zich heeft verspreid door de kamer. Een helder licht neemt langzaam de kamer over waarna de groep zich plots rondom een stervormig bassin bevindt. Hier leren ze elkaar kennen – indien nodig – en toont het bassin wat hen te wachten staat.

2. De Geschonken Fontein

Wegen van schaduw en schemer brengen de karakters naar de Geschonken Fontein. Hier wacht de schaduw van een wezen wat de groep verder op weg kan helpen. Zijn falen uit een vorig leven achtervolgt hem echter. Tenzij de groep hem kan bijstaan, blijft hij verloren in zijn herinneringen.

3. De zwarte kust

De diepe zee wacht als de schaduw, **Andraos As-Saïf**, de groep meeneemt naar de plek uit hun visioen. Aan de kust van de gigantische zee ontdekken ze een mysterieus monument wat vol kervingen en runen zit. Deze oude stenen pilaar blijkt de **Morgensteen**, en kan worden gebruikt om de lange nacht te beëindigen. **Andraos** is nog steeds vervuld van wanhoop en alleen interventie van de karakters en een toevallige verschijning kunnen hem op weg helpen. Hierna zal hij het ritueel leiden, om de morgen op te roepen.

4. De Solitaire Piramide

Het ritueel voltooid en de schaduw terugdringend wordt duidelijk dat iets de lange nacht alsnog in stand houdt. Flitsen van licht en een wervelwind van schaduw worden gezien bovenop **De Solitaire Piramide**. De groep haast zich om dit ritueel te stoppen.

Vallen en vijanden doorstaand komt de groep aan op de top van de piramide waar een kwade geest, opgeroepen door de **godin van de nacht**, de lange nacht in stand houdt. Een episch gevecht volgt als deze derwisj de groep belaagt met schaduw, wind en de belofte van eeuwige duisternis.

Plot haken, en ogen

Een uniek begin is uiterst interessant maar kan ook direct een hoop kopzorgen betekenen voor de verteller.

Indien je de uitdaging aandurft raden wij aan om voor elk van de spelers een unieke introductie te verzinnen gebaseerd op waar ze overnachten. Dit geeft iedereen een momentje in de schijnwerpers voor het groepsgedeelte begint. Als verteller heb je dan alle kans om ze op weg te helpen, zonder dat andere karakters het 'overnemen' of dat je zelf wordt overrompeld.

Gebruik het verschijnende felle licht om het tempo te behouden en elk karakter zijn moment te geven.

Een andere, veiligere, manier van dit avontuur starten, is als de groep elkaar al kent, wellicht van eerdere avonturen of dankzij een gedeelde achtergrond, en een slaapzaal deelt in de plaatselijke herberg.

Mochten je spelers moeite hebben met iets verzinnen of wil je hun geluk beproeven? Dan vind je hieronder enkele mogelijke locaties waarin een (aankomend) lid van de groep in slaap is gevallen:

d8	Locatie
1	Een goedkope taverne, onder een tafel
2	Een verlaten steeg in het water-district
3	Slaapzaal van een goedkope herberg
4	Duurdere taverne, voor de deur
5	Slaapzaal van een dure herberg
6	Eigen kamer, goedkope herberg
7	Eigen kamer, dure herberg
8	Gedeelde kamer, gevangenis

Wat als ze nee zeggen?

Bijna elk wezen moet slapen dan wel mediteren of zich tijdelijk in een inactieve staat verkeren. Zelfs zij die dankzij donkere machten nooit meer een volle nacht hoeven te slapen of zich anderzijds opladen voor een nieuwe dag, zullen merken dat er altijd iets sterkers is dan hun eigen wil, macht of afspraken. In dit geval is het de magie van de lange nacht of de kracht van de maangodin.

Een uur voor middernacht valt de gehele stad **Padkust** stil als nagenoeg iedereen, van de sultanin tot de poortwachter, in een diepe droomloze slaap valt die duurt tot de volgende morgen. De lange nacht doet zijn naam eer aan en duurt precies vierentwintig uur, daarna begint de ochtend zoals gewoonlijk.

Naar inzicht van de verteller en na overleg met spelers valt er uiteraard een uitzondering te maken. Of het nou de slaap is wat ze vatten of een levendig visioen, uiteindelijk belanden alle karakters in de **etherische dimensie** dankzij het werk van de maangodin.

Belangrijke karakters, locaties en objecten

Tijdens dit avontuur staan de spelers, ofwel de helden, centraal. Ze zullen unieke wezens ontmoeten om mee te interacteren, mystieke objecten om te manipuleren en locaties om te bezichtigen.

Goden

Soth'iah, godin van de maan

Bekend als het licht in de donkere nacht. Haar zilveren licht is kil maar geruststellend, leidend en inspirerend. Haar volgelingen geloven in verandering, tweede kansen en het goed in alle wezens, ongeacht hun afkomst. Haar intense liefde voor de wereld en het recente opstekende kwaad overal heeft haar doen wenen. Meerdere sterren vielen ten aarde, welke bekend staan als maanscherven: machtige relieken welke in de juiste handen intens goed kunnen doen. Een van deze vallende sterren heeft vannacht de lange nacht veroorzaakt. Vervuld van schuld roept ze helden op om haar bij te staan.

Albali, godin van de nacht

Een stille godin welke haar volgelingen enkel beantwoordt met een onheilspellend gezang. Brenger van slecht nieuws, roeper van de stervenden en de ultieme duisternis daar waar het licht van de maan niet reiken kan. In eeuwige strijd met haar zus, de maangodin, zoekt de **godin van de nacht** elke kans op om haar zus te slim af te zijn en haar eigen volgelingen te sterken. Al is ze geduldig. Haar geduld werd beloond, toen een van de tranen van haar zus de lange nacht met zich meebracht. Ze heeft **Ghaamid Daakan** de taak gegeven om **Padkust** voor eeuwig te verduisteren.

Personen

Andraos As-Saïf

(An-dra-os As-Sa-ief)
man, 52 jaar, half-elf, zwaarddanser

Honderd en negentig jaar geleden heeft **Andraos** gefaald in zijn taak om een vondeling te beschermen.

Hij heeft geen idee waarom hij werd achtervolgd of waarom zijn belagers het kind wilden hebben, maar hij weet des te meer dat hij gefaald heeft om haar te beschermen. Al is dit relatief. De man vecht tot zijn einde tegen een overmacht aan vijanden en gaf alles voor een kind wat hij niet eens kende. Dit achtervolgt hem tot na de dood, waar hij nu als een wezen tussen schaduw en licht zwerft, wachtend op verlossing.

Ghaamid Daakan

(Ga-Miet Daa-Kan)
man, leeftijdloos, mens, elementaire geest

Honderd en negentig jaar geleden is **Ghaamid** geslaagd in zijn taak om **Andraos As-Saïf** in de val te lokken en de jonge vondeling die hij beschermde te verkrijgen.

Voor zijn slagen werd hij door de **godin van de nacht** beloond met een vorm die tijdloos en machtig was en dit verdiepte zijn toch al intense toewijding enkel meer.

Nu, bijna tweehonderd jaar later, roept de **godin van**

de nacht hem naar **Padkust** terug, om van de lange nacht de eeuwige nacht te maken. In het leven bekend om zijn sluwe plannen, maar nu in zijn vorm van een elementaire geest nog meer bekend om zijn kracht over de schaduwen. Een geduchte en toegewijde vijand.

Kintana

(Kin-ta-na)

Kintana, 56 toen ze stierf, aspectgeborene, 'vondeling'

De vondeling die door **Andraos** werd beschermd en later door **Ghaamid** werd meegenomen was de eerste aspectgeborene ooit van het waterelement.

Hierdoor werd ze gezien als een teken van de goden en haastte **Andraos** zich naar het handelskamp bekend als **Padkust** om haar te tonen aan de priesters van de **Morgensteen**. De macht werd echter begeerd door duistere krachten en **Ghaamid** sloeg zijn slag.

Opgevoed met haat en duisternis was het pas rond haar achttiende dat **Kintana** de rituelen van de **godin van de nacht** verwierp en wist te ontsnappen. Hierna leefde ze een onopmerkelijk leven in het alsmar groeiende **Padkust**. Ze vond liefde, stichtte een gezin en tot op deze dag leven enkele van haar nakomelingen nog in **Padkust**, al is haar naam in vergetelheid geraakt.

Eén van haar nakomelingen is **Volana**, de priesteres welke centraal staat in het los verkrijgbare avontuur **Maanstorm**.

Locaties

De Geschonken Fontein

Te midden van tientallen vierkante huizen in het Waterdistrict staat de Geschonken Fontein, stervormig van aard, op een kleine verhoging van verkleurde en versleten stenen. Bijna vervaagde versieringen laten sterren in het steenwerk zien. Het water is verrassend koel. In de **etherische dimensie** dient het als een altaar voor direct contact met de **godin van de maan**. Lang geleden, voor de fontein zelfs was gebouwd, ging **Andraos As-Saïf** hier ten onder.

De Morgensteen

Een oude pilaar net buiten **Padkust**, grenzend aan de zee. Zijn naam bekend onder de volkelingen, maar weinig die zijn echte doel nog herinneren. Vroeger bevond de pilaar zich in het midden van een tempel, ter verering aan de zonnegod. Hedendaags resteert enkel de pilaar nog, zijn kervingen en tekens lang vervaagd. **Padkust** groeide snel en de zonnegod raakte in de vergetelheid en vervaagde uiteindelijk uit het bestaan. In de **etherische dimensie** gloeit zijn macht nog wel, een schim van wat het ooit was. Een nieuwe zonnegod, onervaren maar enthousiast, wacht enkel op een teken om de pilaar weer te zegenen.

Solitaire Piramide

Deze piramide staat op grote afstand verwijderd van de andere twee in **Padkust** en kent daardoor zijn naam. De piramide is echter in constant gebruik en elke laag die een reiziger beklimt, zal een nieuwe tempel tonen. Alle geloven hebben hier een kleine aanwezigheid en er worden vaak godsdienstige discussies gevoerd op gedeelde vloeren. In de schemerige versie van **De Solitaire Piramide** lijken de velen geloven machteloos, terwijl **Ghaamid Daakan** zijn ritueel uitvoert op de hoogste verdiepingen

1. Ontwakingen

Tijdsduur: 20 tot 30 minuten

Sterrenval begint als de dag eindigt.

Karakters hebben zich teruggetrokken om te rusten en al snel komt de tijd om te slapen of te mediteren.

Kort na het begin van hun rust of meditatie zullen ze ontwaken en merken dat hun verblijfplek net even anders is dan hiervoor. Een schimmige sfeer hangt nu in de kamer en een helder wit licht begint zich te vormen in een van de verre hoeken.

Vooraf

Enkele zaken zijn handig voor zowel de verteller als spelers om van te voren uitgewerkt te hebben. Neem de tijd en bedenk samen hoe de karakters van de spelers hun dag hebben gependend in **Padkust**.

Deze connectie met het dagelijks leven is waardevol om te zorgen dat spelers hun karakters diepte kunnen geven. Eveneens belangrijk is de stad zelf. Is dit de eerste keer dat sommige spelers hier zijn? Of kennen ze bijvoorbeeld de gevaren van het ietwat ongere Waterdistrict? Zorg dat spelers zichzelf kunnen plaatsen in de stad. Dit maakt het makkelijker om wendingen te veroorzaken of opgedane kennis te delen. Door deze verbinding met de wereld kunnen spelers het voortouw nemen en hun acties met meer zekerheid uitvoeren.

Eveneens belangrijk is om als verteller de sfeer goed neer te zetten. De tekst die als introductie dient, geldt voor alle karakters, ook al krijgen ze wellicht pas om de beurt een kans om te reageren. Zorg dat de focus niet te lang op een enkel karakter blijft. Gebruik hiervoor het heldere licht wat na ongeveer twee checks of vijf minuten de scène rap zal afsluiten. Zo zorg je ervoor dat iedereen zijn kans even krijgt, maar daarna al snel samenkomt.

Even kort:

Hoofdstuk 1 kent enkele sleutelscènes.

1.1 Droomkruid

De spelers ontwaken in een schimmige variatie van hun rustplek en ontdekken het **droomkruid**. Een helder wit licht neemt de kamer weldra over en vervoert de karakters naar een nieuwe plek.

1.2 Het visioen

De karakters zijn terechtgekomen op een schaduwweg, oude vergeten mystieke wegen van het elvenvolk.

Geleid door het sterrenlicht van de maangodin ontmoeten ze elkaar en zien ze welk gevaar hen te wachten staat in het reflecterende water van een stervormig bassin.



1.1 Droomkruid

Om het avontuur te beginnen kun je de volgende tekst oplezen in zijn geheel of aanpassen naar wens.

Vertel of pas aan:

Jullie bevinden je in de stoffige straten van **Padkust**, ver in het oosten van Thalorne. Hier, waar zee en zand elkaar ontmoeten onder het toeziend oog van de zon, is een unieke gemeenschap ontstaan. Beestachtige rassen leven samen met het meer ontwikkelde volk in een vreemd genoeg stabiele samenleving.

De stad is verdeeld in meerdere districten waar vaak rang en rijkdom niet verhuuld blijven. Van piramides waar de wijzen hun tijd spenderen tot de krochten van het Waterdistrict, kent **Padkust** vele lagen van leven. Kenmerkend is het zongebleeke zandsteen van de huizen, de zanderige paden tussen de districten en de losse gewaden van de bewoners die de intense hitte tegengaan. Ook kent de havenstad altijd wel werk voor hen die sterk van arm of scherp van geest zijn.

Vandaag is niet anders geweest dan andere dagen. Er is gewerkt, er is gehandeld en er zijn altijd wel problemen in de stad die moesten worden opgelost.

De avond is echter wel anders dan normaal. Een unieke rust daalt neer over de vanmiddag nog zo drukke straten van **Padkust**. De schemering begint toe te nemen en de vele volkelingen verdwijnen nu langzaam uit het straatbeeld. Ze haasten zich naar huis, naar een slaapplek of naar het dichtstbijzijnde drankhuis.

De nacht volgt, mysterieus en snel. Het is nauwelijks een uur voor middernacht als plots de hele stad wegzakt in een diepe, droomloze slaap. Volkelingen in hun huis, op straat en aan de bar, niemand lijkt aan dit lot te ontkomen. Ook jullie niet.

De lange nacht is gekomen, en hiermee begint een stille strijd om het lot van **Padkust**.

Een droomloze slaap

Verstoord uit hun diepe slaap zullen karakters wakker worden in hun slaapvertrekken. Of ze dit apart, in groepjes of allemaal samen doen, is aan de verteller. Het is geen spanning of schrik die ze wekt maar een vreemd gevoel van rusteloosheid. Alsof ze zich van iets bewust zijn, maar zelf niet weten wat. Karakters merken pas momenten later dat ze zijn opgestaan uit hun bed of slaapplek en dat er iets anders is aan hun omgeving.

Laat spelers en hun karakters alles in zich op nemen en wennen aan deze vreemde situatie. Antwoorden zullen weldra volgen, als vragen over de plant en de schimmige staat van de kamer vanzelf worden gesteld. Gebruik de omschreven checks bij "De locatie" als leidraad hiervoor. Zorg wel voor een bepaald tempo door het introduceren van het heldere witte licht in een van de hoeken van de kamer na een bepaald aantal gemaakte checks. Zo geef je alle karakters even de kans om iets te onderzoeken of te leren voordat het licht te fel wordt. Let als verteller erop dat elke speler op zijn minst een enkele kans krijgt om iets te zeggen of doen voor dit gebeurt.

Het doel van het licht is het wegnemen van hun oude slaapvertrek en de gehele groep samen te brengen in de volgende locatie, waar de roep van het avontuur wacht.

De teksten gaan uit van een groep karakters op een gedeelde slaapzaal of apart op een eigen kamer.

Vertel of pas aan:

Je ontwaakt en je merkt direct dat je staat. Je bevindt je in dezelfde kamer als waar je in slaap viel, maar iets voelt nu anders aan.

Je wrijft nogmaals in de ogen, hopen de waas die over de kamer hangt te verjagen, maar beseft je dan dat het die waas is die juist jouw aandacht trekt. Waar je ook kijkt, naar welk object dan ook, alles lijkt wazig en ver weg. Bijna dof in zijn kleuren en onafgemaakt in concept.

Dan trekt een felle kleur je belangstelling. Lijnen van groen worden zichtbaar op de muren rondom. Lianen en bladeren worden langzaam helder, als je beseft dat de muren in de kamer vergeven zijn van een soort klimop.

En het lijkt te beginnen bij je slaapplek. Daar, tussen bladeren en strengels, neem je waar hoe de plant zich heeft gevormd rondom de plek waar je zo net nog lag.

Het valt je plots op dat je aangekleed en bewapend bent. Geen herinnering van deze actie dringt zich aan, net als het opstaan, maar toch ben je hier. Een vreemd soort zekerheid in je borst die je op weg lijkt te willen sturen.

Ben je wakker? Droom je? Of allebei tegelijk? Deze vragen dwalen rond als antwoorden uitblijven en de keuze nu aan jou is.

Wat doe je?



De locatie

We gaan er in dit geval van uit dat het verhaal begint op een gedeelte slaapzaal of apart op een eigen kamer. De tekst hiervoor valt aan te passen naar wens, zolang het klimop (het **droomkruid**) en het licht maar behouden worden.

Van essentie is dat de sfeer in de kamer of omgeving wazig is, alsof het zicht maar niet scherp wil stellen. Voorwerpen die bekeken worden lijken onafgemaakt en dof van kleur.

De verteller of een karakter kan de volgende checks gebruiken om informatie over te brengen.

Naar eigen inzicht valt de informatie ook langzaam uit te delen zonder checks te maken. Zorg dat je als verteller altijd tempo in het verhaal houdt en geen cruciale informatie verstopt achter het rollen van dobbelstenen.

• DC10 Arcana check

Je bevindt je in een andere dimensie. Je hebt weinig tastbaarheid en alles lijkt ver weg. De logische conclusie is dat dit de **etherische dimensie** ofwel de plek van dromen is.

• DC13 Religion check

Je voelt je alleen. De goden lijken hier geen of weinig invloed te hebben. Hun kracht is enkel voelbaar door zij die hen aanroepen hier. Toch doet de kille kou van deze plek je denken aan het heilige licht van de maan en je beseft je dat de **godin van de maan** haar invloed hier zeker voelbaar is.

• DC10 Perception check

Behalve de immense stilte die je overal om je heen waarneemt, merk je dat je eigen geluiden hol en dof klinken. Toch weet je zeker dat je niet alleen bent. Je merkt op dat er elke paar secondes een wind raast. Als een diepe ademhaling die zich blijft herhalen.

• DC10 Investigation check

De vreemde plant begint bij je slaapplek. Onder je hoofdsteun merk je op dat iemand een klein bosje bladeren heeft gelegd. Je krijgt het idee dat dit wellicht iets te maken heeft met de vreemde staat van de omgeving waar je je in bevindt.

• DC10 History check

Er gaan veel verhalen over wat er precies gebeurt als iemand droomt. Je beseft je vooral dat sommige nachtmerries gegrond kunnen zijn in de realiteit van deze dimensie. Elk volksverhaal kent zijn waarheden.

• DC10 Nature check

De plant staat bekend als Salvia of in de volksmond **droomkruid**. Een zeldzame plant welke enkel groeit in de bossen rondom Wealdhal. Deze elvenstad is jaren geleden verloren gegaan in een verschrikkelijke brand. Deze is overgesprongen toen een leger huurlingen de nabije stad Dramith plunderde.

• DC13 Nature check

Droomkruid wordt vaak gebruikt om voorspellende dromen op te wekken indien het wordt gekauwd, als thee gedronken of onder het kussen van een slapend persoon gelegd. Er lijkt een waarheid te zitten in het gerucht dat het zou kunnen worden gebruikt om over te steken naar de **etherische dimensie**.

• DC10 Survival check

Je laat geen sporen achter op de grond hier. Eveneens voel je je tegelijk bekeken, maar ook beschut van elk aangezicht. De dubbele aard hiervan maakt je duidelijk dat het lastig kan zijn om de aanwezigheid van sporen op te merken of een richting aan te geven.

Het droomkruid

Het **droomkruid** is niet tastbaar voor wezens in de **etherische dimensie**. In vergelijking met andere voorwerpen, welke kort te manipuleren zijn, zullen karakters merken dat het **droomkruid** immaterieel is. Karakters met beschikking over heilige magie, een connectie met de goden of een anderzijds heilige invloed zullen al snel opmerken dat er religieuze kracht te voelen is rondom de plant. Zij zullen al snel opmerken dat deze kracht toebehoort aan de maangodin, hoe vreemd het ook is haar te voelen in de natuur.

Maak vooral duidelijk dat iets of iemand het kruid bij de karakters heeft gelegd en dat het aannemelijk is dat ze hierdoor nu 'wakker' zijn.



Het licht

Een helder wit en intens fel licht. Het neemt elke centimeter in de kamer langzaam over en doet het verdwijnen in zijn gloed. Wezens die ermee in aanraking komen veranderen voor het ogen van eventuele andere wezens in zilver sterrenstof voor ze verdwijnen. Hoewel overweldigend, geeft het licht een gevoel van rust en heiligheid af. Zorg dat karakters aanvoelen dat, hoewel vreemd en exotisch, dit geen kwaad iets is.

Hoe verder?

Behalve het ontdekken van het **droomkruid** en wellicht het besef dat een karakter zich nu in de **etherische dimensie** bevindt, liggen de antwoorden niet op deze locatie. Karakters merken dat het licht onontkoombaar is en alsmat naderbij komt. Het moment dat een karakter het licht aanraakt, is een goed moment om te wisselen van perspectief of om de volgende scène te beginnen. Onthoud, als verteller bepaal je de 'hoek van de camera' en vorm je het beeld.

Zodra elk karakter het licht heeft aangeraakt, of het licht hen, kun je de tekst hieronder voorlezen.

Vertel of pas aan:

Het licht valt weg. Je gedachten bevriezen een moment. Er is hier letterlijk niets, maar dan verandert alles weer. Lichten ontsteken in de verre duisternis als gebroken steen zichtbaar wordt. Onder je een pad dat zich lijkt te vormen naar je voeten en begroeid is met dezelfde plant die je eerder hebt ontdekt. Om je heen oneindigheid, verstrooide sterren hier en daar maar vooral immense leegte, diepte gecreëerd door overlappende schaduwen.

Om je heen reikt het gebroken pad omhoog en vormt het zich naar zwevende witte tegels, begeven van de groene plant, en je bevindt je weldra in een kamer. Voor je nu een groot bassin met de vorm van een achtpuntige ster.

Nog meer schaduw verdwijnt en lichtpuntjes van ver weg geven dansend vorm aan dat van enkele wezens nabij. Andere volkelingen verschijnen rondom het bassin, omgeven door sterrenstof.

Stel je voor

Na het voorlezen van de tekst is de gehele groep samengekomen in de kamer met de witte tegels. Vanaf hier begint de volgende scène, "Het visioen", en leren de karakters meer over de lange nacht, hun curieuze staat en de problemen die hen wachten.

Dit is tevens een mooi moment om karakters die elkaar nog niet kennen, de kans te geven zich voor te stellen. Mocht de groep bijvoorbeeld een slaapzaal delen (maar elkaar nog niet kennen), is het uiteraard ook mogelijk om de voorstelronde eerder te doen bij het ontwaken.

Naar inzicht doe je dit in het verhaal zelf of vraag je het buiten het spel om.

Moeite hiermee? Gebruik de volgende insteek:

"Voor we verder gaan, zouden jullie je karakter willen introduceren? Dit mag in de derde persoon of als het karakter wat je speelt, wat jij zelf fijner vindt. Vertel even kort je naam, je ras en klasse en de reden van je aanwezigheid in Padkust."

Afsluiting

Een unieke situatie toont zich.

Zodra de groep de kamer heeft onderzocht, het licht heeft aangeraakt en elkaar heeft ontmoet gaat het avontuur verder bij **1.2 - Het visioen**.



1.2. Het visioen

Tijdsduur: 10 tot 20 minuten

Aangekomen in een mysterieuze kamer met witte tegels, maar zonder antwoorden. De groep ontdekt weldra wie hen hierheen heeft gehaald en met welk doel. De groep krijgt uitleg en de heilige taak van de maangodin om **Padkust** van de lange nacht te bevrijden.

Uitleg

Deze scène kent wat uitleg om het verhaal in goede banen te leiden. De informatie onthult zich aan de hand van een simpele puzzel waarin karakters visioenen waarnemen. Wat vast staat, is dat de maangodin de groep heeft gekozen om de lange nacht te beëindigen en de kwade geest **Ghaamid Daakan** te verdrijven. Als zijn ritueel slaagt, zal de schaduw van de gevallen ster voor eeuwig blijven hangen rondom **Padkust**. Het gevolg hiervan is het afsterven van talloze levende wezens en een machtige groei in het gebruik van schaduwmagie en wezens die erop teren. Iets wat koste wat het kost voorkomen moet worden.

De omgeving

Om hen heen zien karakter witte tegels, een soort marmer, en daartussen groeiend het **droomkruid**. Hoewel nog steeds even schimmig en ongewoon, merken ze wel op dat er hier een andere, lichtere sfeer hangt. Het stervormig bassin kalmeert en stabiliseert het wazige zicht van de karakters.

De kamer is niet perfect om de groep gebouwd, maar bestaat uit zwevende tegels. Hoewel dit op het eerste gezicht een normale kamer lijkt zullen karakters opmerken dat de tegels rustig bewegen en dat waar normaal voegen zitten, nu kleine spleten zijn. Een karakter die door de spleten kijkt zal de oneindigheid van de droomwereld waarnemen, maar daar tussen ook restanten van schemerige paden.

Met een **DC13 Arcana, History of Nature check** beseffen karakters zich dat dit schaduwwegen zijn. Deze wegen zijn lang geleden door elven gemaakt om sneller te kunnen reizen. Een karakter met elvenbloed maakt deze check met **advantage**. Een schaduwweg is een 'binnenweg' die door andere dimensies reist om sneller ergens anders ver weg aan te komen in dezelfde dimensie als waar de tocht begon. Lang geleden heette ze nog feywegen maar door verval van het elvenvolk worden de meeste wegen niet meer onderhouden en liggen schaduwen op de loer.

De gevaren van een schaduwweg, indien bewandeld zonder een gids, zijn onder andere het kwijtraken van jaren aan tijd, het overweldigd worden door melancholie of ten prooi vallen aan de schaduwwezens die daar ronddwalen.

Aan het einde van dit hoofdstuk zal een van de paden door de maangodin verlicht worden om de groep verder te leiden. Tot die tijd is het geen wijs besluit om te wegen zomaar te bewandelen.

Het zilveren water

Na de introductie tussen de karakters kun je de volgende tekst oplezen.

Vertel of pas aan:

Zwevend boven het heldere water verschijnt plots het silhouet van een vrouw. De jurk die ze draagt is de kleur van een donkere hemel vergeven van zilveren sterren en in haar handen prijkt een zilveren kom. Met haar blik strak op jullie gericht kantelt ze de zilveren kom voorzichtig en zien jullie hoe zilver water begint te stromen.

Waar het helder blauwe water van het bassin en het zilveren water uit de kom elkaar ontmoeten gebeurt er iets unieks. Een zilveren kleur, bijna als glanzend ijs, trekt over het oppervlak heen en weerspiegelt dan jullie reflectie.

Het silhouet van de vrouw verdwijnt vervolgens in een oogwenk als enkel een zwak licht overblijft op de rand van het bassin. Hier vormt zich uit sterrenstof een klein beeld van dezelfde vrouw die uitkijkt over het nu zilveren water. In haar armen twee kruiken, waarvan de een op haar schouder en de ander onder haar armen.

Vlak achter het beeld zijn diverse kervingen in het steenwerk te zien, verwerkt in de rand van het bassin. Een ster, een zon, een zwaard en een piramide.

Zwak blauw licht fonkelt in de kerving van de ster.



De ster

Het zilveren water verandert in een sterloze nacht. Duisternis tekent het beeld, tot een glimp van licht zich toont in de verte.

Geluidloos bulderend zien jullie een bal van licht, van vuur dichterbij komen. Zwevend door de duisternis – de nacht boven **Padkust** realiseren jullie je – en daarna door razend naar de oceaan nabij. Verdwijnen in de golven, zijn licht gedoofd. Maar dan valt het gebrek aan licht op. Het felle licht van dit object heeft een diepe schaduw geworpen. En deze schaduw blijft hangen boven de daken van het slapende **Padkust**. Iets houdt het hier en datzelfde iets trekt de duisternis van de vallende ster als een lijkkleed over **Padkust**.

De zon

Het water wordt donker en zilveren lijnen worden langzaam zichtbaar. Deze hopen zich herhaaldelijk op voor ze verdwijnen in de duisternis. Golven, aan een zwarte kust, realiseren jullie momenten later. Een pilaar, vol met kervingen en mystieke tekens, komt nu langzaam in beeld. Silhouetten dansen rondom de pilaar, als daarna de tekens helder oplichten en de zon vervolgens door de duisternis breekt.

De kruiken

Verspreid door de witte kamer staan vier zuilen en op deze zuilen elk een enkele kruik. De kruiken zijn prachtige kunstobjecten op zich, maar elk van hen kent eveneens een ander symbool, wat overeenkomt met die op de rand van het bassin. Aan karakters de taak om de juiste kruik te pakken en het water wat erin zit in de kruik van het beeld te gieten. Zodra dit gebeurt, zal de kruik onder de arm van het beeld beginnen te stromen en een visioen laten zien op het oppervlak.

Bij gebruik van de verkeerde kruik zal er geen water in zitten of geen reactie van het beeld of het water volgen. Na elk correct gebruik zal een visioen zichtbaar worden en daarna het volgende symbool oplichten.

De volgorde is:

- Ster
- Zon
- Zwaard
- Piramide

Elk van deze symbolen komt overeen met het visioen omschreven in het blokje tekst met dezelfde naam.

Naar inzicht van de verteller kunnen ook andere passende oplossingen worden gebruikt om de visioenen of de informatie met de groep te delen. Van belang is het tempo en de ervaring. Vasthouden aan een specifieke manier van oplossen kan het verhaal doen vastlopen.

Het zwaard

Nu te zien is de schim van een man, welke vecht met wervelende zwaarden. Schaduw na schaduw hakt hij neer, terwijl zijn vijanden hem toch weten te raken. Schaduwstof bloedend vecht hij door maar het is duidelijk een verliezende strijd. Dezelfde mystieke tekens als eerder op de pilaar waargenomen versieren zijn sjerp en mantel.

De piramide

Een schaduwachtige mist vult het water. Een gezicht vormt zich in het donker en een diepe, gemene lach weerklinkt kort om jullie heen. Secondes later valt het aangezicht weg in de vorm van een donkere maan, daarin het silhouet van een piramide nauwelijks zichtbaar. Een paarse onheilige gloed vormt zich achter deze maan, voordat een helder licht het weer doet verdwijnen.

De visioenen

Vervuld met schuld is het de maangodin die een onzekere groep helden tot haar hulp roept. Het was immers haar eigen traan, de vallende ster, die **Ghaamid Daakan** de kans gaf deze situatie te creëren. Met haar gelimiteerde kracht in deze duisternis vervult ze de helden met moed en kracht om de tocht te doorstaan.

Voor de verteller is het van waarde om op te letten wat de groep denkt van de visioenen en ze vervolgens de juiste richting op te leiden. Speel in op (hardop) gestelde vragen en laat ze opmerken dat het water reageert op hun vragen en uitgesproken gedachten.

Zilveren letters zullen korte woorden van bevestiging of ontkenning tonen, waarmee de verteller kan bijsturen.

Onthoud dat goden mystieke krachten zijn die zelden direct communiceren en eerder via tekens of cryptische teksten te werk gaan. Dit houdt de illusie in stand dat goden een bovennatuurlijke kosmische kracht zijn.

Mocht je als verteller merken dat de groep een hele andere conclusie trekt of verward blijft, kun je deze regels versoepelen en meer duidelijkere zinnen tonen in het water. Er is zelfs altijd de mogelijkheid om een waterige vorm van de maangodin te laten verschijnen, die de groep direct toespreekt en openstaat voor vragen.

Zie dit soort aanpassingen nooit als een tekortkoming. Niet iedereen verwerkt informatie op dezelfde manier en voor sommigen kunnen bepaalde fantasievolle situaties erg uitheems zijn. Als verteller heb je de taak, en de middelen, om het verhaal te laten werken voor iedereen.

Het visioen - opsomming

Een onheilig plan is gaande en het is aan de groep om de lange nacht te doen eindigen. De puzzel, de visioenen, en indien nodig daarna de **godin van de maan**, moeten de volgende informatie overbrengen:

- Een vallende ster is deze nacht over **Padkust** gevlogen.
- De ster zijn intense licht werpt een diepe schaduw en veroorzaakt de lange nacht.
- Iets houdt de schaduw in stand en wil van de lange nacht de eeuwige nacht maken.
- Een pilaar aan de kust, versierd met mystieke tekens, is van belang om de eeuwige nacht te voorkomen.
- Een man wordt belaagd door schaduwen, zijn kledij is versierd met dezelfde mystieke tekens als de pilaar.
- Een onheilige macht heeft zich kenbaar gemaakt.

Laat karakters zelf hun conclusies trekken, maar speel ze indien nodig ook een conclusie toe. De karakters zijn opkomende helden, magiërs of gelovigen en zijn gekozen om een reden. Het is dus niet ondenkbaar dat ze het visioen interpreteren als een roep om hulp van de **godin van de maan**. Logischerwijs snappen ze dat de pilaar aan de kust (**de Morgensteen**) belangrijk is en dat de schimmige man meer weet over de pilaar. Daarna wordt duidelijk dat een kwaad wezen (**Ghaamid Daakan**) hiermee is gemoeid en iets onheilspellends van plan is.

Karakters die een **DC10 History of Religion check** halen, herkennen de pilaar als de **Morgensteen**. Dit object is alles wat nog rust van een oud geloof in een vergeten zonnegod. Vreemd genoeg kent het naar hun weten geen mystieke tekens of kervingen.

De **Morgensteen** is al tijden niet meer gebruikt en zijn magie is daardoor vervaagd. In de **etherische dimensie** is deze echter nog wel aanwezig.

Hoe verder?

Zodra alle visioenen zijn ervaren en de informatie (zo) helder (mogelijk), is het tijd voor de groep om hun tocht over de schaduwweg te beginnen. Hoewel er tientallen wegen zijn en deze bij lange na allemaal niet veilig zijn, is er een enkele die de aandacht van de karakters trekt. Dit pad van gebroken stenen is verweven met het **droomkruid** en sterrenlicht. Naar inzicht van de verteller tonen zich hier obstakels of vijanden, maar wees waakzaam om niet af te dwalen en in tijdnood te komen.

Karakters die twijfelen, kun je als verteller voorwaarts krijgen door bijvoorbeeld sterren te tonen in de duisternis die het pad beginnen te verlichten. Speel vooral in op de aanwezigheid van de maangodin, welke als beschermende godin bekend staat.

Als de groep afdwaalt van het stervormige bassin, kun je de volgende tekst voorlezen.

Vertel of pas aan:

De schaduwweg

Sterrenlicht danst op een van de schaduwwegen. Rondom is enkel de duisternis zichtbaar.

Daarin staren is als vragen om een oneindig gevoel van melancholie wat de zintuigen langzaam overrompelt.

Bijna tijdloos dwalend komt er, na wat voelt als uren, een einde aan het pad. Alsof iemand het gordijn van duister wegtrekt, onthult zich plots een duister licht, gevuld met een paarse gloed en zwak fonkelende lichtjes. Het pad onder jullie voeten valt weg als vaste grond zich aandient. Gele en blauwe versleten stenen en een stervormig bassin vormen zich nabij. De fontein kent deze keer een pilaar in het midden waar water, gevangen in tijdloosheid, uitvloeit. Om jullie heen verschijnen vaag de vierkante zandstenen gebouwen van **Padkust**.

Jullie zijn nog steeds in de **etherische dimensie** maar ook in het Waterdistrict van **Padkust**.

Afsluiting

Een heilige taak is de groep toevertrouwd, als ze zich door schaduw begeven op zoek naar de man met de mystieke tekens op zijn kledij. Het avontuur gaat verder bij **hoofdstuk 2: De Geschonken Fontein**.



2. De Geschonken Fontein

Tijdsduur: 30 tot 50 minuten

Hoofdstuk 2 speelt zich geheel af bij de Geschonken Fontein. Deze fontein bevindt zich in het ietwat ongere Waterdistrict van **Padkust**. De slechte reputatie van het district is ook in de **etherische dimensie** merkbaar. Een onaangename stilte hangt hier en zelfs nu lijken de vele ogen van de ongere bewoners in de rug te prikken.

Het is hier dat **Andraos As-Saïf**, een half-elf zwaarddanser, zo'n honderd en negentig jaar geleden zijn leven verloor, toen hij trachtte een vondeling te beschermen van een duister lot. Hij faalde en herleeft zijn falen een oneindigheid lang. Als de groep hem weet bij te staan en tot verstand weet te brengen, zal hij hen begeleiden naar de **Morgensteen**. Deze pilaar is gezien in het visioen van de **godin van de maan** en kent het geheim om de lange nacht te doen eindigen.

Vooraf

In dit hoofdstuk zijn er twee doelen die de groep moet bereiken.

De eerste is het ontmoeten van **Andraos As-Saïf** en hem bevrijden van zijn lot. Hij zal hiervoor dankbaar zijn en de groep aanbieden hen te gidsen naar de **Morgensteen**, alsmede het ritueel te delen om de lange nacht te stoppen.

Ten tweede zal de groep hier hun eerste gevecht van het avontuur leveren met enkele van de schaduwen die **Andraos As-Saïf** teisteren.

Even kort:

Hoofdstuk 2 kent twee sleutelscènes.

2.1 Eeuwen van schuld

De groep neemt waar hoe de schim van een man een hopeloze strijd voert tegen een tiental schaduwen. Is hij gedoemd dit eeuwig mee te maken of kan de groep hem helpen zijn falen te overkomen?

2.2 Minuten vol hoop

Eenmaal gered en op de hoogte gesteld van de lange nacht en de taak van de groep, zal **Andraos As-Saïf** de vragen van de groep beantwoorden en ze gidsen naar de **Morgensteen**.

2.1 Eeuwen van schuld

Hun tocht door de schaduwweg doorstaan, zal de groep aankomen in het Waterdistrict. De overgang van het vorige hoofdstuk is vrijwel direct en kan daarom lang van stof zijn. Het is echter essentieel dat de scène wordt gezet voordat de groep weg dwaalt van de Geschonken Fontein en geen contact legt met de verloren schim **Andraos**.

Om het hoofdstuk te beginnen kun je de tekst hiernaast oplezen om het Waterdistrict en **Andraos As-Saïf** te introduceren aan de groep.

Vertel of pas aan:

Het falen van Andraos

Het Waterdistrict is één van de armste wijken in de stad. Tientallen kleine slootjes lopen (of liepen) vanaf de zee hier de straten in, maar slecht onderhoud en verval heeft zuiver water doen veranderen in modderige drek. Veel van het volk wat hier leeft, doet wat het moet om te overleven. Mede hierdoor is het Waterdistrict een van de gevaarlijkste plekken in de stad. In de **etherische dimensie** is deze wijk gehuld in schimmen en paarse gloed en al snel bekruipt jullie een onheilspellend gevoel.

Een wervelwind steekt nabij plots op. Geen zand of wind, maar staal. De schim van een man beweegt vloeiend vanuit zittende positie met een gracieuze draai overeind. De twee kromme zwaarden, net nog zichtbaar op schoot, zijn nu in handen genomen. Het is een seconde voordat ze beginnen met bewegen, net als de schim, en de volle furie van een zwaarddanser zichtbaar wordt.

Als een tiental schaduwen zich opeens tonen en de schim belagen, beseffen jullie je dat dit een waanbeeld is. Geen echt gevecht. Geruisloos voltrekt er een strijd, waarin de schim zijn zwaarden laat spreken. Vijand na vijand valt, terwijl de storm van staal nauwelijks minder wordt. Jullie zien echter dat de schim wonden heeft opgelopen en er ook steeds meer oploopt.

Nog het meest opvallend, is dat in het midden van de werveling er nog iets te zien valt. Tussen de wilde bewegingen van de strijd door zien jullie twee schimmen, nauwelijks zichtbaar, op de grond. De strijd woedt om hen heen, maar lijkt hen niet te raken. Het silhouet van een man is zichtbaar, in zijn armen een kind van nauwelijks een jaar.

Dan stoppen de bewegingen. De storm van staal sterft weg. Tientallen zwarte zwaarden hebben zich in de schim geboord. Het wezen zakt op zijn knieën en kijkt achterom naar het kind. De man die haar vasthoudt, is hij zelf. Hij heeft gefaald. Zijn zittende schim verdwijnt. Terwijl de belagers met het kind verdwijnen in de straten rondom, staart de man enkel voor zich uit met zijn zwaarden op schoot. Geruisloos. Emotieloos.

Als daarna een wervelwind opsteekt. Geen zand of wind, maar staal. En het gevecht zich herhaalt.

Andraos, de levende schaduw

Een leven zit vol hoogtepunten en dieptepunten. Het leven van **Andraos As-Saïf** (An-dra-os As-Sa-ief) kent echter zo'n enorm dieptepunt, dat al zijn andere goede dagen in het niet vallen bij zijn falen.

Tijdens zijn hoogtepunt was hij een zwaarddanser die een grote bekendheid genoot dankzij zijn ongelofelijke optredens en strijdkracht. Nu is hij louter meer dan een verloren schim, die het licht niet kan vinden. Als de groep hem weet te bevrijden van zijn misère, zal hij hen gidsen naar de **Morgensteen** en begeleiden in het ritueel. **Andraos** is een van de weinigen die weet hoe de **Morgensteen** kan worden geactiveerd.

In zijn tijd, zo'n honderd en negentig jaren geleden, was **Padkust** niet veel meer dan een tentenkamp vol handelaren en was de **Morgensteen** het symbool van het geloof in een ondertussen lang vergeten zonnegod. Rondom het monument stond een tempel waar volgelingen van de vergeten zonnegod kwamen, om elke ochtend de nieuwe morgen in te luiden.

Andraos heeft honderd en negentig jaar geleden gefaald in zijn taak om een jonge vondeling te beschermen. Hij heeft geen idee waarom hij werd achtervolgd of waarom zijn belagers het kind wilden hebben, maar hij weet des te beter dat hij gefaald heeft om haar te beschermen. Al is dit relatief. De man vocht tot zijn einde tegen een overmacht aan vijanden en gaf alles voor een kind dat hij niet eens kende. Dit achtervolgt hem tot na de dood, waar hij nu als een wezen tussen schaduw en licht zwerft en wacht op verlossing.

Andraos is geen bedreiging voor de groep en lijkt hen nauwelijks op te merken, tenzij ze gericht met hem in gesprek gaan. Hij zal de groep eerst waarschuwen om te vluchten en om wachters te halen en lijkt zich niet te beseffen dat hij vast zit in deze herinnering. Hij herleeft telkens zijn falen en sterft keer op keer aan overmacht. Na elke laatste steek gaan er tien seconden voorbij voordat het tafereel zich herhaalt. Als de groep hem weet duidelijk te maken dat hij gevangen wordt gehouden door zijn eigen falen, zullen zijn schaduwachtige vijanden zich tegen de groep keren.

Het verslaan van deze wezens zorgt ervoor dat **Andraos** opmerkt wat hem is overkomen en in welke staat hij zich bevindt. Na een kort gesprek zal hij meer dan bereid zijn de groep te helpen met de **Morgensteen** en het uitvoeren van het ritueel.



ANDRAOS AS-SAÏF (SCHIM)

Medium fey, neutral good

(Source: **Sterrenval** - Project Epos)

Armor Class 14 (studded leather armor)

Hit Points 18 (4d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Skills Perception +2

Senses darkvision 60ft., passive perception 12

Languages Common, Elvish, Halfling

Amorphous. The silhouette can move through a space as narrow as 1 inch wide without squeezing.

ACTIONS

Multiattack. **Andraos** can make two attacks with his rusted swords.

Rusted Swords. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6+2) slashing damage.

Kenmerken van Andraos

Hoewel hij nu bijna vormloos is en niets meer dan een schim, was **Andraos** ooit een half-elf met gebruinde huid, zilver haar en prachtige gewaden versierd met gouden ringen en diverse bedels. Wat hiervan is overgebleven, zijn doffe doeken en oude zwaarden. Gouden ringen zijn nu roestend koper en van zijn vele bedels heeft hij er nog maar enkelen.

Door zijn achtergrond als half-elf zwerft hij nu als fey-achtig schaduwwezen rond in de **etherische dimensie**.

Verloren in zijn verleden merkt hij het gevecht van de groep niet eens op en zal daarom ook niet inspringen.

Naar inzicht van de verteller kan dit anders zijn en spoort zijn goede hart hem aan een gewond karakter van de groep te helpen als het gevecht lastig verloopt.

Ondanks deze staat is hij echter nog steeds een bekwame vechter. Zijn instinct is zelfs na zijn dood nog intens scherp, net als zijn zwaarden, ondanks hun roest. Eenmaal bevrijd uit zijn misère is **Andraos** in staat de groep naar de **Morgensteen** te brengen.

Indien hij in 3. De zwarte kust inziet dat de vondeling alsnog goed terecht is gekomen en haar nakomeling een goed leven in **Padkust** heeft geleid, zal hij zijn falen accepteren. Met zijn laatste kracht zal hij dan de groep ondersteunen tijdens hun gevecht met **Ghaamid Daakan** tegen het einde van 4. **De Solitaire Piramide**.

De vijanden

De wezens die **Andraos** teisteren, zijn naar inzicht van de verteller kwade geesten, schaduwen gestuurd door de **godin van de nacht** of fragmenten van zijn eigen afbrekende mentale staat. Ze vallen ook nog te veranderen naar ondode schimmen van **Andraos** zijn eerdere vijanden of pure magische constructies.

Het doel van dit gevecht is om karakters uit te dagen en ze allemaal een persoonlijke vijand te geven. Daarom pas je op het level van de karakters niet het aantal vijanden, maar eerder hun statistieken aan.

Mocht je een bijzonder sterke Fighter, Paladin of Barbarian hebben dan kun je ook zorgen dat deze als enige tegenover twee vijanden komt te staan.

Hieronder enkele voorbeelden:

- **Sterke groep van level 3 tot 5:**
1 silhouette per speler, 16 HP, +5 to hit, 1d4+2.
- **Gemiddelde groep van level 3:**
1 silhouette per speler, 13 HP, +5 to hit, 1d4+2.
- **Zwakke of kleine groep van level 2:**
1 silhouette per speler, 9 HP, +4 to hit, 1d4+1.

Let op bij het aanpassen van dit gevecht, dat je het de groep niet onmogelijk maakt te winnen. De **silhouettes** hebben in veel gevallen meer levenspunten dan de bijvoorbeeld afgebeelde negen in hun statistieken. Dit omdat ze halve schade nemen van wapens welke niet magisch of verzilverd zijn, iets wat niet ondenkbaar is op de lagere levels of als dit de karakters hun eerste avontuur is.

Ook hun **strength drain** kan het groepen erg lastig maken om terug te vechten als het begint op te stapelen.

Zorg dat zwakkere of kleinere groepen ook de kans hebben om creatief om te gaan met hun gekozen statistieken en toch een episch gevecht en spannend verhaal te maken, ondanks het gebrek aan pure kracht. Van belang is de spanning van het vechten tegen ongrijpbare wezens van schaduw die met een kille aanraking al het leven en de warmte van je afpakken.

Silhouette

Ondode schimmen van lang vergeten personen. Ze hebben geen eigen wil en spenderen hun onleven in een bijna vormloze staat. Sommige van hen hebben meer wilskracht dan anderen en tonen soms flarden van hun vorige persoonlijkheden. De meesten dwalen door de **etherische dimensie** op zoek naar een bron van negatieve energie. Dit uit zich veelal in het corrumperen van dromen tot nachtmerries en teren op de reactie van de dromer. Zeldzamer is het als een groep silhouettes samenkomt om een verloren ziel te teisteren, zoals in het geval van **Andraos As-Saïf**.

De wezens danken hun naam aan de ontwaakte dromers die meenden silhouettes uit hun ooghoeken op te merken na een nachtmerrie. Een dromer bezocht door een silhouette, werpt tijdelijk een tweede schaduw op, maar dit is door het duister van de nacht zelden merkbaar.

De wezens gebruiken meestal allereerst hun dark shroud om een doelwit op zijn plek te houden alvorens ze met strength drain van hun levenskracht te ontdoen. Sommige, meer hongerige varianten kunnen ook direct overgaan tot gebruik van strength drain om zich zo snel mogelijk te kunnen voeden.

SILHOUETTE

Medium undead, chaotic evil

(Source: **Sterrenval** - Project Epos)

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 9 (2d8)

Speed 0 ft., fly 30 ft. (hover)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
4 (-3)	13 (+1)	10 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	8 (-1)

Skills Performance +1, Stealth +3

Senses passive perception 12

Damage Resistances: Cold, bludgeoning, piercing and slashing from nonmagical weapons that aren't silvered

Condition Immunities: exhaustion, frightened, grappled, paralyzed, petrified, poisoned, prone, restrained

Languages understands Common, can't speak

Challenge 1/8 (25 xp)

Amorphous. The silhouette can move through a space as narrow as 1 inch wide without squeezing.

Silhouette Stealth. When in dim light or darkness, the silhouette can take the Hide action as a bonus action.

Sunlight Weakness. While in sunlight, the silhouette has **disadvantage** on attack rolls, ability checks, and saving throws.

ACTIONS

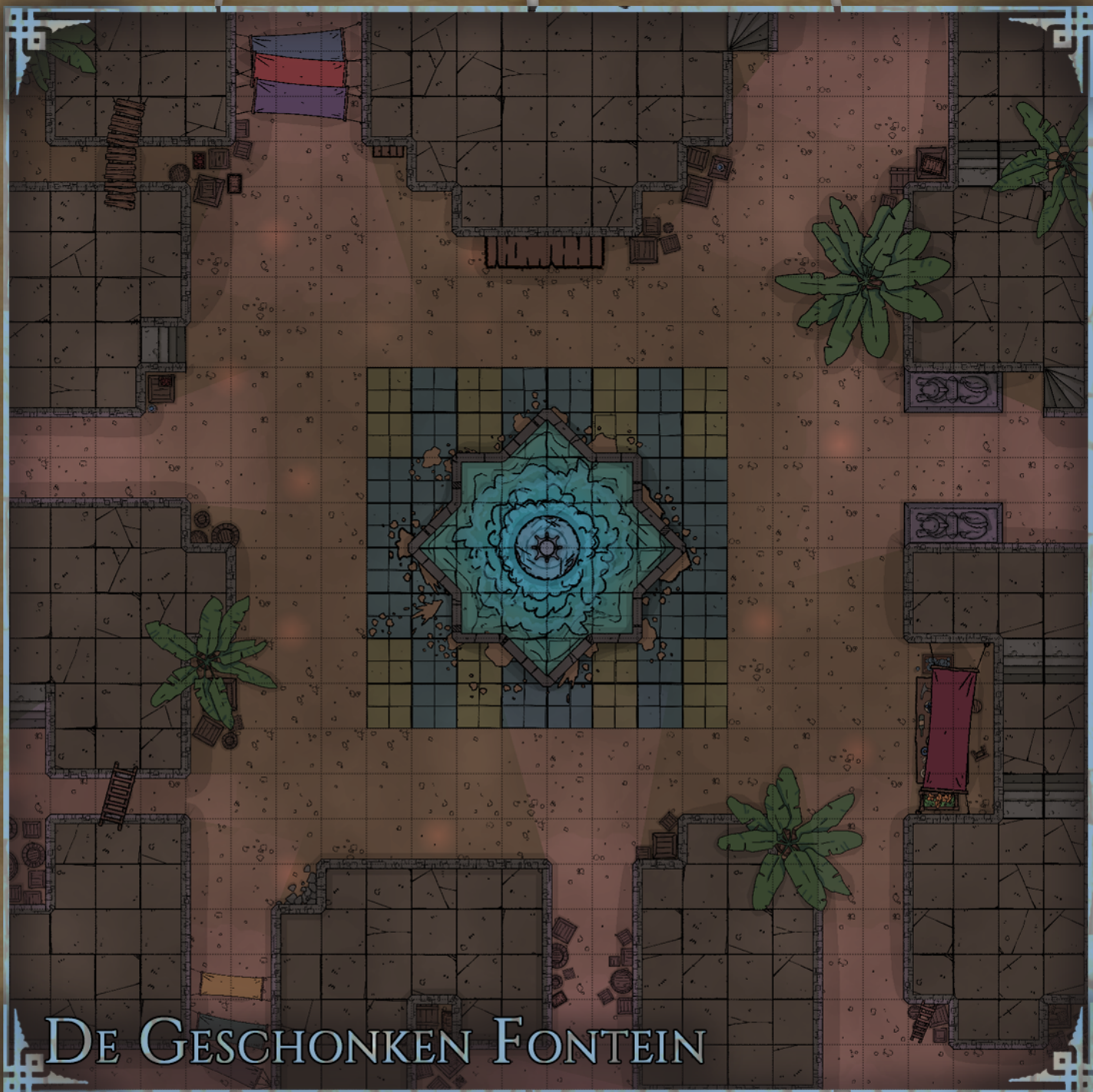
Strength Drain. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 3 (1d4 + 1) necrotic damage, and the target's Strength score is reduced by one-half that amount. The target dies if this reduces its Strength to 0. Otherwise, the reduction lasts for 1 minute.

Dark Shroud. The silhouette attempts to hinder a target within 5 feet by attaching itself to their shadow. The targeted creature must make a DC12 Dexterity saving throw or become grappled (escape DC 12).

Afname

De strength drain van de **silhouettes** verlaagt het strength attribuut.

Dit betekent dat alle relevante vaardigheden ook minder worden. Dit geldt voor de **attack roll, damage modifiers, ability checks en saving throws**. Hoewel dit snel kan zorgen voor een neerwaartse spiraal, duurt de afname gelukkig maar een minuut.



De kaart

Ten midden van tientallen vierkante huizen staat de Geschonken Fontein, stervormig van aard, op een kleine verhoging van verkleurde en versleten stenen. Bijna vervaagde versieringen laten sterren in het steenwerk zien. Het water is verrassend koel.

Er zijn vele steegjes rondom en meerdere wegen van dak naar dak zichtbaar. De meeste van de gebouwen zijn tussen de drie meter / 10 feet en 4,5 meter / 15 feet hoog. Naar inzicht van de verteller kunnen de muren worden beklommen met behulp van kisten of kraampjes nabij en is het dak zo bereikt zonder om te moeten lopen.

De fontein

Normaal is de fontein niets meer dan één van de weinige schone waterbronnen in het Waterdistrict. In de **etherische dimensie** dient het echter ook als een altaar voor direct contact met de **godin van de maan**.

Naar inzicht van de verteller kan het water, na het gevecht met de **silhouettes**, tijdelijk helende eigenschappen aannemen om de groep te genezen.

Een ander idee is dat een karakter zijn (bonus)actie kan gebruiken om een wapen of ammunitie onder te dompelen en zo kortstondig (1d4 rondes) in bezit is van een heilig wapen (silvered/magical).

2.2 Minuten van hoop

Als de **silhouettes** worden verslagen, zal **Andraos** zijn teistering eindelijk stoppen. Zijn gevoel van schuld blijft en dit tekent hem zichtbaar, maar het is desondanks een welkom moment van respijt.

Als een toneelspeler die opeens het publiek opmerkt, zal hij vol verbazing staren naar de groep die hem heeft geholpen. Zijn wazige vorm wordt helderder en kleur lijkt terug te komen in zijn voorkomen.

Zijn woorden beginnen ietwat twijfelend, maar al snel hervindt hij zijn energie en spreekt hij met overwicht.

Andraos spreekt naar inzicht van de verteller met een licht accent en legt nadruk op het zachtjes herhalen van voor hem nieuwe informatie.

Vertel of pas aan:

Andraos: *Verlost van herhaling. Is dit tijdelijk of is dit nu blijvend? Maar waar ben ik? Beter nog, wanneer ben ik? Als dit **Padkust** is, vrees ik dat die laatste vraag relevanter is.*

En vertel me jullie namen. Ik eer graag hen die aan mijn zijde vechten met het noemen van hun naam.

*Ikzelf ben **Andraos As-Saïf** en jullie zeer dankbaar voor de hulp.*

Beantwoord mijn vragen, vrienden, en vertel me waarom jullie naar deze plek van schaduw zijn gekomen.

Andraos is honderd en negentig jaar geleden om het leven gekomen en weet niets van de hedendaagse stad **Padkust**. Wel heeft hij kennis over de **Morgensteen** en zijn kracht om de lange nacht te eindigen.

Verder kan hij onder andere de volgende vragen beantwoorden:

- Wie heeft je dit aangedaan?

Volkelingen gehuld in paarse mantels met daaronder een leren harnas. Tientallen stalen wapens met daarop een donkere maan afgebeeld, doorboorden mijn vlees.

- Wie was het kind?

***Kintana** was haar naam. Een uniek kind met een donkerblauwe huid en een magische gave. Ik vond haar moeder in de woestijn, gewond en nabij de dood. Zij smeekte mij om het kind naar de priesters van de **Morgensteen** te brengen.*

- Hoe stoppen we de lange nacht?

Elke nacht moet eindigen. Deze moeten we een handje helpen. De pilaar uit jullie visioen kent de kracht om de morgen in te luiden. Laat mij jullie helpen, ik ken het ritueel om deze kracht aan te roepen.

- Kun je ons helpen of meevechten?

*Dat ben ik jullie verschuldigd. Al weegt de wetenschap dat ik **Kintana** niet heb kunnen beschermen mij zwaar op het hart. Mijn zwaard is van jullie, mijn hart dwaalt af.*

- Wat betekenen de tekens op je mantel?

*Heilige symbolen. Ik erken dat mijn macht mijn eigen is, maar ik zou een dwaas zijn om het bestaan van de goden en hun invloed te ontkennen. De **Morgensteen** kent macht dankzij hen en ik verwelkomde elke nieuwe dag die zij ons schonken.*

- Wat houdt het ritueel in?

Het ritueel vraagt van ons allen om iets bij te dragen. Deel je magie, spreek over je dromen of zing een lied van vreugd. De morgen komt alleen als er hoop is.

Hoe verder?

Zorg dat **Andraos** de vragen van de groep beantwoord en ze duidelijk maakt dat de **Morgensteen** kan helpen. Hij wil ze naar de steen brengen en het ritueel uitvoeren om de morgen in te luiden. Hoewel zijn hart nog zwaar weegt met zijn falen, is hij aan eer gebonden om de groep nu te helpen.

Afsluiting

Verzekerd van **Andraos** zijn hulp snelt de groep zich naar de **Morgensteen** om de ochtend in te luiden. Het avontuur gaat verder in **hoofdstuk 3: De zwarte kust**.



3. De zwarte kust

Tijdsduur: 15 tot 20 minuten

Hoofdstuk 3 speelt zich geheel af bij de zwarte kust en staat in het teken van het ritueel. Van de groep wordt verwacht dat iedereen iets bijdraagt aan het ritueel om de morgen in te luiden. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van een skill challenge en creativiteit is van groot belang. Als het ritueel voltooid is, ontvangt de groep een zegen van de **Morgensteen**, maar blijft de ochtend uit. Een duistere dreiging toont zich als de verantwoordelijke en leidt de groep naar het laatste hoofdstuk.

Vooraf

Dit hoofdstuk bestaat uit twee belangrijke doelen.

De eerste is het ritueel uitvoeren en voltooien. Hoewel dit enige creativiteit van de groep vraagt, is falen nagenoeg geen mogelijkheid.

Het probleem zit hem in het tweede doel.

Andraos zal net voor het ritueel begint zijn moed verliezen. De groep neemt kort daarna een nieuwe aanwezigheid waar en een unieke kans ontstaat om **Andraos** van zijn schuld te ontzien. Indien dit faalt, zal de groep zelf het ritueel moeten uitvoeren zonder **Andraos** en zal de geteisterde zwaarddanser opnieuw vast komen te zitten in zijn gevoelens van schuld.

Even kort:

Hoofdstuk 3 kent twee sleutelscènes.

3.1 De schuld

Toch weer overweldigd door schuld zal **Andraos** niet in staat zijn het ritueel uit te voeren. Maar dan ontstaat er een kans voor hem om acceptatie te vinden.

3.2 Het ritueel

Met of zonder **Andraos** voert de groep het heilige ritueel uit en ontvangen ze een zegen van de **Morgensteen**, voordat een nieuwe dreiging zich toont.

3.1 De schuld

Aangekomen bij de **Morgensteen** spreekt **Andraos** vol trots, voordat hij plots zijn moed verliest. Een wending van het lot biedt een kans tot acceptatie, of vergetelheid.

Vertel of pas aan:

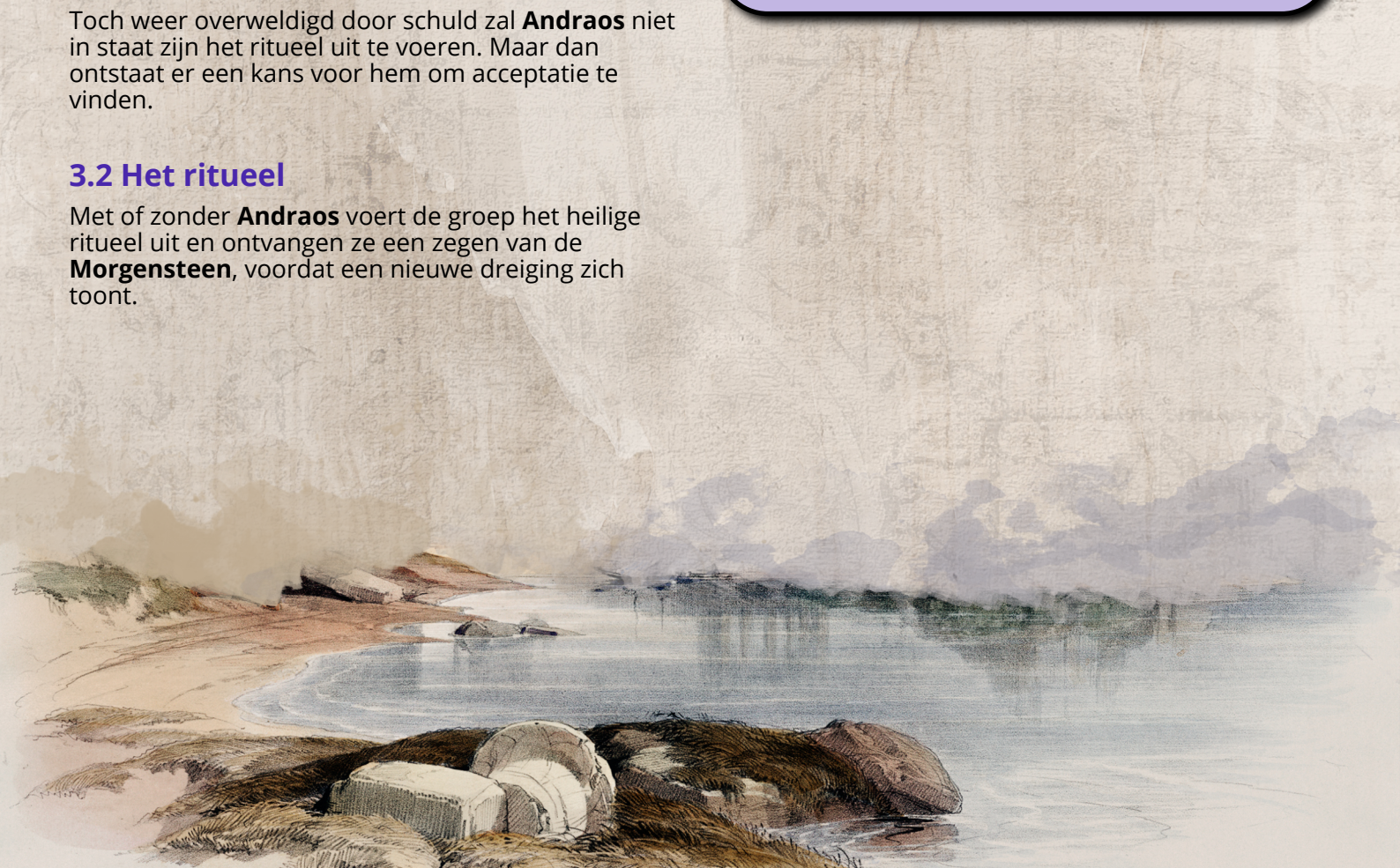
De Geschonken Fontein vervaagt en een nieuw tafereel vormt zich om jullie heen.

Zand, aanvoelend als de vulling van een kussen, wordt voelbaar onder jullie voeten als de duistere nacht gespleten wordt door zilveren lijnen van golven, welke zachtjes tegen de kust aan rollen.

Jullie bevinden je plots buiten **Padkust**, aan de kust, en zien nu hoe **Andraos** uit het niets verschijnt en enthousiast naar de pilaar toeloopt.

Andraos: *Hoewel de tempel is verdwenen door de tand des tijds, staat de **Morgensteen** nog. Uitstekend. Ik weet nog precies hoe de priesters hier de ochtend inluiden en vol hoop aan een nieuwe dag begonnen. Ze dansen, zongen en spraken vol verwachting. Een magisch ritueel zonder meer, maar de echte magie was hun vreugd en hoop. Ik weet nog goed hoe ik dat ook deed. Al is dat nu wel anders. Mijn leven is voorbij. En mijn falen compleet. Voor mij is er geen hoopvolle ochtend meer, enkel de eeuwige duisternis van mijn falen. Vergeef mij, vrienden, ik zie nu pas in dat dit ritueel hopeloos is.*

De zekerheid in zijn stem verdwijnt en jullie zien hoe **Andraos** wegloopt van de pilaar. Tot aan zijn enkels loopt hij de branding in en staart stilletjes naar de schemerige horizon.



Melancholiek

Verloren in de gedachten over zijn falen zal **Andraos** wegelopen van de **Morgensteen** en de branding in gaan. Hier staart hij emotioneel uit over de oceaan.

Laat karakters op hem inpraten en proberen hem te overtuigen dat er hoop is. Helaas is **Andraos** hier niet van te overtuigen, dus let op dat je spelers niet laat rollen om iets te veranderen. De echte verandering komt kort nadat de karakters beginnen met op hem inpraten.

Vertel of pas aan:

Andraos lijkt onvermurwbaar en verloren aan zijn negativiteit. Ondanks jullie woorden blijft hij roerloos staan, terwijl de zilveren golven zachtjes tegen zijn enkels slaan. Het is dat moment dat jullie beseffen dat hij niet alleen daar staat.

Jullie zien hoe een jonge vrouw plots uit het niets lijkt te ontstaan en zich naast **Andraos** voegt.

De jonge vrouw heeft een blauwe huid en draagt een werveling van paars en dieprode kleuren aan kledij. Een paarse hoofddoek verbergt haar haar en om haar schouders draagt ze een licht purperen mantel, die haar wijnrode tuniek ietwat verhult. De oorbellen en ketting die ze draagt, zijn symbolen van zilveren sterren.

Hoewel de twee bijna zij aan zij staan lijkt geen van beiden de ander op te merken

Het gevolg

De persoon die naast **Andraos** is komen staan, is de aspectgeborene **Volana**. Deze jonge vrouw is een priesteres van de **godin van de maan** en een nakomeling van de vondeling **Kintana**. De jonge priesteres bevindt zich in de normale dimensie, en heeft de lange nacht weten te ontwijken dankzij interventie van haar godin.

Nu staat ze aan de kust, naast de man die haar voorouder ooit probeerde te beschermen, en tuurt ze naar de zwakke gloed in de verte, op zoek naar het licht wat haar heeft gewekt.

Wat ze ziet is de gevallen ster, welke ver weg boven de oceaan tijdloos hangt tot de ochtend komt, en het is deze ster die haar eigen tocht binnenkort op gang zal helpen tijdens het avontuur **Maanstorm**.

Voor nu is dit een kans echter, als de karakters zowel **Volana** als **Andraos** waarnemen en wellicht opmerken dat er een verband is tussen de vondeling **Kintana** en deze priesteres.

Gebruik het rollenspel om duidelijk te maken dat **Andraos** verloren is in zijn melancholie en dat de jonge priesteres geen van hen opmerkt in de **etherische dimensie**. Zodra een karakter de aanwezigheid van de jonge priesteres duidelijk maakt aan **Andraos**, zal hij haar vaag beginnen waar te nemen en vol emotie reageren.

Vertel of pas aan:

Andraos: *Verraden mijn ogen mij? **Kintana**, ben jij dat? Het kan niet zo zijn. Maar oh, dit is een nakomeling. **Kintana**, is het je gelukt om zelf weg te komen? Ben je geslaagd waar ik heb gefaald? **Kintana**...*

Na deze woorden valt op dat de jonge priesteres **Volana** ietwat geschrokken om haar heen kijkt. Ze lijkt de woorden niet te hebben gehoord, maar merkt wel iets op. Ze reageert vervolgens door het heilige symbool van haar ketting beet te pakken en zachtjes te bidden. Haar stem is jong en onervaren, ietwat voorzichtig, haperend en licht stotterend bij vlagen.

Vertel of pas aan:

Volana: *Maanmoeder, bent u daar? Ik ben het, **Volana**. Ik heb uw licht gevolgd en ik neem het waar, maar wat betekent het? Wat is het doel? Geef me een teken, als u kunt.*

En **Andraos** reageert vervolgens vol enthousiasme. Hoewel zijn falen niet ongedaan kan worden gemaakt, lijkt het erop dat **Kintana** alsnog goed terecht is gekomen.

Vertel of pas aan:

Andraos: ***Volana** is haar naam. Ze moet wel een nakomeling zijn van **Kintana**, ik voel het gewoon. Oh, wat vult het mij met hoop dat haar bloedlijn nog leeft en de **godin van de maan** aanbidt. Wat een vreugd. Wacht, vreugd en hoop. Vrienden, dit is het moment om het ritueel uit te oefenen. Laat me jullie leiden.*



Rollenspel en dobbelstenen

Deze ontmoeting tussen **Andraos** en **Volana** kan een magisch moment zijn, wat het rollenspel goed kan benadrukken in dit avontuur. Er zijn in principe geen dobbelstenen nodig als karakters opgaan in het moment. Naar inzicht van de verteller kan dit anders zijn of kun je het hele stuk zelfs gewoonweg 'vertellen'.

Essentieel is dat **Andraos** inziet dat hoewel hij gefaald heeft in zijn taak, de vondeling alsnog goed terecht is gekomen. Dit geeft hem een opwelling van vreugde en moed die nodig is voor het ritueel.

De verteller heeft eerder de kans gehad om

Andraos zijn emoties wisselend tussen treurnis en blijdschap te tonen. Door deze nieuwe ontwikkeling zal **Andraos** nu vervuld van blijdschap, moed en dankbaarheid zijn.

Nu zijn angsten zijn verminderd, wil hij niets liever dan de groep bijstaan en zijn eer terugwinnen door zij aan zij te strijden.

Volana

Oplettende lezers herkennen de naam **Volana**. Deze jonge priesteres van de maangodin speelt de hoofdrol in het avontuur **Maanstorm** dat zich na **Sterrenval** afspeelt.

Voor de verteller is dit een uitgelezen kans om alvast door te bouwen naar het avontuur van **Maanstorm**. Wellicht is een karakter al vrienden met **Volana** of is deze ervaring straks des te meer reden om haar op te zoeken? Er zijn vele manieren om iets aan elkaar te weven, maar wij raden vooral aan dit zo organisch mogelijk te doen.

Zie opties hiervoor achterin dit document.

Hoop en moed

Vervuld van hoop en moed zal **Andraos** de groep begeleiden in het ritueel.

Een bijkomstigheid is dat als **Andraos** zijn kracht hervindt en de groep het ritueel heeft voltooid, hij besluit hen bij te staan in hun heilige taak. Dit geeft de verteller de kans om de groep te blijven leiden, indien nodig, of anderzijds een mooi moment te creëren.

De nieuwe statistieken van **Andraos As-Saïf** zijn hiernaast te vinden. **Andraos** is vlug, bekwaam en zelden lang op dezelfde positie. Door zijn kwaliteiten als zwaarddanser is hij snel waar hij nodig is.

Om het ritueel te beginnen ga je naar 3.2 Het ritueel.

ANDRAOS AS-SAÏF (HERSTELD)

Medium humanoid, (half-elf) neutral good
(Source: **Sterrenval** - Project Epos)

Armor Class 14 (studded leather)

Hit Points 22 (4d8 + 4)

Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	14 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Skills Perception +2, Performance +6, Religion +3

Senses darkvision 60 ft., passive perception 12

Languages Common, Elvish, Halfling

Fey Ancestry. **Andraos** has **advantage** on saving throws against being charmed, and magic can't put **Andraos** to sleep.

Fleet of Foot. **Andraos** gains the following benefits if he isn't wearing a shield, medium or heavy armor.

- Opportunity attacks made against **Andraos** are made with **disadvantage** as long as **Andraos** is able to move and not grappled, restrained or otherwise impeded.

- During his turn, if **Andraos** makes a melee attack against a creature, that creature can't make opportunity attacks against him for the rest of **Andraos'** turn.

ACTIONS

Multiattack. **Andraos** makes two melee attacks.

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

REACTIONS

Quick Reflexes. Whenever a creature would knock **Andraos** prone or moves him against his will he can avoid this by expending his reaction.



3.2 Het ritueel

Met of zonder begeleiding van **Andraos** is het nu hoog tijd om het ritueel uit te voeren. De groep zal dit met behulp van een speciale uitdaging moeten klaarspelen. Daarna zullen ze de nieuwe dreiging ontdekken die verantwoordelijk is voor de lange nacht.

Om de sfeer van deze situatie over te brengen, maakt de verteller gebruik van een speciale techniek genaamd een skill challenge, waarin de groep hun skills inzet om het ritueel te voltooien. In deze uitdaging waarin de groep hun vaardigheden worden getest, telt vooral creativiteit.

De Morgensteen

De **Morgensteen** is in de normale dimensie louter niets meer dan een simpele stenen obelisk, ofwel een soort gedenknaald. Echter, in de **etherische dimensie** is zijn oude religieuze kracht intens voelbaar. Het vergane steenwerk is hier nog intact en fonkelt met mystieke tekens en hiërogliefen. De meeste spreken over een zonnegod (naar invulling), maar ook het maanlicht wordt benoemd als deel van het inluiden van de morgen.

Naar inzicht van de verteller kunnen hier uiteraard ook andere goden of machten zijn.

De **Morgensteen** is ongeveer 11 meter hoog, 1,5 meter breed en eindigt in een piramide-achtige vorm.

Instructies

Naar inzicht van de verteller kan **Andraos** de groep uitleggen en leiden, of vallen de instructies van de **Morgensteen** af te lezen.

De tekens op de **Morgensteen** spreken over het eindigen van de nacht en het inluiden van de morgen door het delen van vreugde en hoop, mogelijk uitgebeeld in veel vormen.

Vertel of pas aan:

De tekst op de Morgensteen

*Deel van de cirkel, maar hun domein gespreid.
In een oogwenk tussen nacht en morgen voeren zon
en maan hun tijdloze strijd.*

*Enkel voor en door hoop wordt de morgen
herboren, en verjaagt het de oneindigheid met zijn
beloftes en gouden gloren.*

*Kom leven, kom vreugd, deel, spreek, zing of dans
en droom dan verheugd.*

*Van al wat is en op al wat komen gaat.
Aanbid het leven, de liefde en verban haat.*

Begin van het ritueel

De verteller kan zelf inschatten wanneer het tijd is om het ritueel te beginnen.

Indien **Andraos** aanwezig is en overtuigd, zal hij de groep bijstaan en aanmoedigen om zich te uiten voor het volste effect van het ritueel.

Naar inzicht van de verteller kan zijn aanwezigheid het doelgetal van de skill challenge (zie volgende pagina) bijstellen van 12 naar 11, of hoeft de groep een keer minder te slagen. Let wel dat je geen speler buitensluit hierdoor. Zorg dat elke speler iets unieks kan toevoegen of ten minste daar de kans voor krijgt.

Vertel of pas aan:

Begin van het ritueel

Als jullie dichterbij de **Morgensteen** komen, merken jullie hoe de wazigheid van de **etherische dimensie** sterk afneemt. De hiërogliefen, mystieke tekens in de vorm van afbeeldingen, beginnen voorzichtig te gloeien met de belofte van macht.

Andraos: *Kom, vrienden. Het is tijd dat wij ons kenbaar maken aan de **Morgensteen**. Welke goden dan ook op ons neerkijken, laat ze zien dat wij hier zijn om de lange nacht te doen eindigen. Laat ons hoop brengen en de goden danken voor hun macht. Dans, zing, spreek, deel!*

En **Andraos** luistert naar zijn eigen woorden, als hij zijn zwaarden trekt. De twee roestige zwaarden zijn nu van een glimmend metaal, ingelegd met zilveren en koperen tekens, niet ongelijk aan die van de **Morgensteen**. Hij draait zich om en begint te dansen.



Wat is een skill challenge precies?

Tijdens deze uitdaging gelden de volgende regels.

- Er zijn een bepaald aantal keer slagen nodig voordat er een bepaald aantal keer falen wordt behaald.
- Spelers worden verwacht een skill te kiezen uit hun lijst en vervolgens creatief in te zetten om de situatie te bedwingen.
- Herhalen van dezelfde skills zorgt dat de uitdaging lastiger wordt en wellicht zelfs onmogelijk.

Vooraf besluit de verteller het aantal benodigde keer slagen en het aantal keer mogelijke falen. Vervolgens bedenkt hij alvast welke skills passend zouden zijn in deze situatie en probeert zijn omschrijvingen zo te maken dat er voor de spelers opties zijn om in te springen. Let wel dat dit geen vereiste is, maar een handige manier om spelers mee te krijgen in deze (waarschijnlijk) nieuwe soort uitdaging. Noteer ook de mogelijke uitkomsten als de groep faalt of de gevolgen achteraf. Als laatste, laat spelers vooral creatief zijn met hun skills en zeg niet te snel nee.

Dien waar mogelijk de bevordering van het verhaal en maak het een onvergetelijke situatie. Het ritueel valt in principe niet te falen, maar hoe meer succesvolle checks er worden behaald, hoe sterker de zegen van de **Morgensteen** is.

Voorbeeld

Om het ritueel te voltooien kunnen karakters hun skills gebruiken. Een magisch aangelegd karakter kan bijvoorbeeld de arcana skill gebruiken om de mystieke tekens te activeren, een magische cirkel rondom de groep oproepen of anderzijds een magische toevoeging betekenen. De speler rolt op dat moment om het doelgetal, 12 in dit geval, te behalen.

Als dit lukt dan voegt de speler iets speciaals toe aan het ritueel en noteert de verteller dat er een succes is behaald.

Als dit niet lukt dan weet de speler alsnog deel te zijn van het ritueel maar zonder iets toe te voegen. De verteller noteert dat er een keer falen is behaald.

Hierna ga je door naar een volgende speler tot dat het benodigde aantal keer slagen of falen is behaald.

Onthoud dat er niets fout is en er weinig richtlijnen zijn, op het doelgetal na. Hoe meer een speler opgaat in het geheel en zijn of haar acties (logisch) omschrijft, hoe geslaagder deze uitdaging is.

Skill challenge - de Morgensteen

De **Morgensteen** kent de volgende aangepaste regels voor deze skill challenge.

- Iedere speler maakt één skill check.
- Bij kleinere groepen (minder dan 5 spelers) zal **Andraos** dit aanvullen met zijn eigen skill check. Hij kiest hierbij voor een **Performance check**.
- Spelers hoeven niet proficient te zijn in de skills die ze willen inzetten, maar creatieve inzet loont wel.
- Het benodigde getal is **12** voor elke check, tenzij de benoemde check onlogisch of onwaarschijnlijk is, dan is deze hoger of met **disadvantage**.
- Iedere geslaagde check verhoogt de kracht van de zegening die de groep zal ontvangen.
- Het ritueel kan niet mislukken.
- Als iedere speler een skill check heeft gemaakt, is de skill challenge voorbij en eindigt het ritueel.

Naar inzicht van de verteller kunnen er meer, minder of aangepaste regels gelden. Laat spelers creatief gebruik maken van hun skills, zolang ze het maar kunnen uitleggen en logisch maken. Vergeet dan ook niet dat 'logisch' in deze wereld vol fantasie kan afwijken van onze eigen logica. Beloon creatieve inzet waar mogelijk met een lager doelgetal of **advantage**.

Vergeet niet om de spelregels kort uit te leggen of wellicht zelfs uit te delen aan de spelers. Ideaal leg je de regels kort uit na het oplezen van het paarse tekstvak genaamd *Begin van het ritueel*, waarmee je de skill challenge begint.

Kunnen ze niet falen?

Falen is onmogelijk in deze situatie.

Dit omdat de scène geen dreiging presenteert, maar een kans om deel te zijn van de verhaal. In dit geval dient deze uitdaging vooral de bevordering van het verhaal en kan het eventueel een leuke beloning opleveren. Toch liever een dreiging? Pas aan naar eigen inzicht!



De zegening

Hoe vaker de spelers slagen, hoe beter de zegening die ze ontvangen van de **Morgensteen**.

De totale uitkomst van aantal keer slagen en falen bepaalt welke zegeningen de groep ontvangt.

- 1x slagen: **Reroll one saving throw.**
- 2x slagen: **Gain 2d4 temporary hitpoints.**
- 3x slagen: **Cold damage resistance.**
- 4x slagen: **Once, when reduced to 0 HP, drop to 1 HP instead.**
- 5x slagen: **Advantage on death saving throws.**

De zegeningen zijn cumulatief, dus het kan voorkomen dat een succesvolle groep karakters meerdere of alle zegeningen verkrijgt.

Elk van de zegeningen duren tot het eind van dit avontuur, met uitzondering van '*reroll one saving throw*' en '*once, when reduced to 0 HP, drop to 1 HP instead*'. Tenzij de verteller anders besluit, uiteraard.

Naar inzicht van de verteller kunnen de zegeningen worden aangepast, of kan het gevecht met **Ghaamid Daakan** lastiger worden gemaakt door deze nieuwe giften.

Essentieel is het belonen van de spelers maar ook om altijd te zorgen dat de balans in kwestie blijft. Het is een bijzonder tof gevoel voor spelers om cold damage te halveren dankzij de verkregen resistance of om die ene gefaalde **saving throw** opnieuw te doen en dan wel te slagen. Maar het is eveneens belangrijk dat de dreiging voelbaar blijft. Hoe sterker de spelers uit dit ritueel komen, hoe 'lastiger' het gevecht met **Ghaamid Daakan** kan zijn. Speel goed in op het gebruik van cold damage bijvoorbeeld, in het achterhoofd wetende dat een speler het halveert (indien er 3x geslaagd is).

Zodra het ritueel is voltooid, lees je de volgende tekst op en begint hoofdstuk 4: **De Solitaire Piramide**.

Als het ritueel ten einde komt, beginnen de tekens steeds intenser te gloeien. Zo ook de lucht boven jullie. Schaduw trekt weg als direct warmte zich aandringt. Jullie lichamen vervullen zich met heilige kracht en zegeningen als een zonnegod jullie ritueel erkent en zijn krachten deelt.

Maar de ochtend blijft uit. De eerste gloren van de morgen worden verdrongen als iets het kleed van duisternis weer terugtrekt over **Padkust**.

Jullie ogen dwalen af naar één van de piramides in **Padkust** waar nu donkere wolken zijn gevormd en een onheilig paars licht gloeit. **De Solitaire Piramide**, een plek van geloof en macht, lijkt jullie volgende bestemming.

Iets houdt de lange nacht in stand.

Afsluiting

Vroeger falen hoeft niet altijd te betekenen dat later verloren is, zo leerde **Andraos** en de groep hier. Na het voltooien van het ritueel verschijnt er een nieuwe dreiging en gaat het avontuur verder bij **hoofdstuk 4 - De Solitaire Piramide**.



4. De Solitaire Piramide

Tijdsduur: 30 tot 50 minuten

Het laatste hoofdstuk gaat over het beklimmen van **De Solitaire Piramide**. Bovenaan wacht **Ghaamid Daakan**, een derwisj van de **godin van de nacht**.

Deze kwade geest wil niets liever dan in naam van zijn meesteres de lange nacht doen veranderen in de eeuwige nacht. Door het ritueel, echter, heeft hij de aanwezigheid van de groep al opgemerkt. Hij stuurt zijn onderdanen en gebruikt magie om ze weg te houden van zijn eigen ritueel.

Vooraf

Dit laatste hoofdstuk bevat een hoop actie. De groep moet allereerst vijanden en vallen doorstaan tijdens hun klim de piramide op voordat ze in een krachtmeting met **Ghaamid Daakan** komen. De klim omhoog en zijn uitdagingen kunnen naar inzicht van de verteller worden aangepast om de spelers zo relevant mogelijke situaties voor te schotelen.

Ghaamid Daakan dient in dit geval als 'eindbaas' en zal dan ook zijn uiterste best doen de groep te belagen. Falen is voor hem geen optie.

Even kort:

Hoofdstuk 4 kent twee sleutelscènes.

4.1 De klim

In een race tegen de klok beklimt de groep de grote treden van de piramide. Vijanden, valstrikken en de magie van **Ghaamid** zitten hen tegen.

4.2 Het Zenit

Eenmaal boven aangekomen treffen ze de aanstichter van al dit kwaad. **Ghaamid Daakan** valt de groep aan vol hoogmoed en probeert zijn vijanden de diepte in te laten tuimelen of te vermorzelen met rauwe kracht.

Kunnen ze niet falen?

Niks boeit spelers zo veel als het beginnen van een episch gevecht. En niks demotiveert spelers zo veel als het 'epische' gevecht lang duurt en de actie eenzijdig is.

Waak er als verteller voor dat spelers niet 'gevechtsmoe' worden van hun klim de piramide op of als de strijd met **Ghaamid Daakan** te lang duurt.

Om dit tegen te gaan hebben wij de kwade geest enkele unieke trucjes gegeven om spelers op hun tenen te houden en de situatie vloeiend te maken.

4.1 De klim

Een lange klim omhoog wacht de groep. **De Solitaire Piramide** is niet onbegaanbaar, want in de normale dimensie dient het als plek waar alle geloven in **Padkust** samen komen. Elke verdieping kent wel tempels of ereplaatsen voor de meerdere geloven die de stad rijk is. Om het reizigers, priesters en andere bezoekers makkelijk te maken is er lang geleden al een trap gehouwen in het steen, die helemaal naar de top leidt. Ondanks zijn goed onderhouden staat, is het probleem hier dat er vooral een hoop treden zijn die in rap tempo moeten worden beklommen.

De piramide is **128 meter / 420 feet** hoog en vraagt aardig wat energie van iemand die snel de top wil bereiken.

Na de eerste **91 meter / 300 feet** omhoog op rap tempo zal de groep hun spieren voelen klagen. Daarna zal elke stap lastiger worden en kosten de laatste **37 meter / 120 feet** het dubbele aantal stappen. Dit betekent dat elke stap van 5 feet nu 10 feet kost.

Indien gewenst kan de verteller halverwege de klim een **DC10 Constitution saving throw** van de groep vragen. Karakters die dit doelgetal niet halen, zullen direct 1 level Exhaustion krijgen.

Naar inzicht van de verteller kan er besloten worden om de kleinere rassen (nog) meer moeite te geven met het beklimmen van de treden. Raak echter niet de balans kwijt hiermee. Dweren zullen bijvoorbeeld inderdaad kortere beentjes hebben, maar genieten vaak ook weer van een groot uithoudingsvermogen. Dien het verhaal en daag jezelf uit om zulke insteken te bedenken.

Vertel of pas aan:

De klim

Als jullie besluiten te vertrekken, lijken de schaduwen te splijten als sterrenlicht het pad verlicht. In een oogwenk komen jullie weldra aan bij **De Solitaire Piramide** en zien jullie zijn pracht en praal. Zelfs in de duisternis van deze lange nacht lijken zijn goudgele stenen te fonkelen en is de hoogte van het bouwwerk nog altijd indrukwekkend.

Even indrukwekkend zijn de talloze traptreden welke de meer dan honderd meter hoge piramide kent. Vaak belopen, zanderig en hier en daar al beschadigd, maar stevig en dienstdoend voor de lange jaren dat het bouwwerk hier staat.

Achter jullie worden de schaduwen steeds dieper en lijkt eeuwige mist van de **etherische dimensie** plots naar jullie te reiken. Jullie doel is in zicht, maar het gevaar is nog niet voorbij.

Dreigingen en gevaren

Tijdens de klim omhoog zullen vijanden, vallen en **Ghaamid** zijn magie de groep tegenzitten.

Deel de klim op in vier tot zes 'ronden' waarin aan het begin van elke nieuwe ronde een nieuwe dreiging of gevaar verschijnt. Naar inzicht valt het aantal rondes aan te passen als er een gebrek of juist overvloed aan speeltijd is.

Bedenk eveneens of de groep wel een stootje kan hebben en verhoog indien nodig de nodige doelgetallen of schade die ze potentieel kunnen nemen. Het is niet de bedoeling dat hun karakters half dood aankomen bij het gevecht met **Ghaamid**, maar er moet wel sprake blijven van een passende dreiging.

In het geval van tastbare vijanden zoals de **silhouettes** is het noodzaak dat de groep ze uitschakelt, anders blijven ze hen volgen en gaan ze mee naar de volgende ronde. Meer passieve dreigingen zoals de windvlagen zijn enkel relevant voor één ronde, tenzij specifiek anders omschreven.

Ga er voor het gemak vanuit dat alle karakters zo hard rennen als ze kunnen, maar wel bij elkaar blijven. Laat hun movement speed weinig tot geen rol spelen om te voorkomen dat een karakter vooruit rent. Dit, omdat de groep in de steek laten bijzonder onaardig en onhandig is en de karakters toch echt zullen moeten samenwerken om zelfs maar een kans te hebben om **Ghaamid** te kunnen verslaan.

Het doel van deze klim is het neerzetten van uitdagingen tijdens een tocht die hen nu dichterbij de grote dreiging brengt. Indien de groep creatieve oplossingen bedenkt om de klim bijvoorbeeld makkelijker te maken, raden we aan om de uitdagingen hierop aan te passen. Onthoud ook dat de diepe mist die rondom aanwezig is een gevaar kan zijn en roet in het eten kan gooien (verder omschreven op pagina 31).



Dreigingen en gevaren tabel

d8	Gevaar	Omschrijving
1	The shadows spring alive and attack	Two silhouettes (page 18) suddenly appear and attack two random players. Any attack that hits is enough to destroy them. If they survive, they attack again next round until destroyed. If any character is caught by their dark shroud and not freed at the end of this round the encounter is lengthened by one turn.
2	Dark magic overpowers your mind	Each player must succeed on a DC10 Charisma saving throw or suffer 1d4 psychic damage from the dark influence.
3	Spectral scarabs appear from the cracks	The scarabs swarm one random player before they disappear. That player must succeed on a DC10 Constitution saving throw or suffer 1d4 poison damage and become poisoned until the end of their first turn when fighting Ghaamid Daakan .
4	A section of the stairs is destroyed by a blast of magic	Each player must succeed on a DC10 Dexterity saving throw or take 1d6 bludgeoning damage from the debris.
5	The path is uncertain with all that is happening	If one random player succeeds on a DC10 Intelligence saving throw they will spot a safe route, shortening the encounter by one turn.
6	Gusts of wind slow the players down	A number equal to half the party must succeed on a DC12 Strength saving throw or lose a turn catching up. If they fail, roll for another hazard during the next round, ignoring the effect if another 6 is rolled.

4.2 Het Zenit

Eenmaal aangekomen bij de top van de piramide zal **Ghaamid Daakan** de groep opmerken. Er is kort de kans voor een woordenwisseling voordat het gevecht losbarst. Breng **Ghaamid Daakan** zijn bedoelingen kort over en houd hem scherp. Hij valt niet van zijn doel af te praten en staat klaar om zich te verdedigen. Het gevecht begint weldra, waarschijnlijk zodra karakters te dicht bij komen en de een na laatste verdieping benaderen, en de tijd voor praten voorbij is.

Vertel of pas aan:

Langzaam komt de top van De Solitaire Piramide in zicht. Maar ook een nieuwe dreiging toont zich.

Bovenaan de piramide, op de laatste verdieping, wervelt een storm van donkere mist en schemerige schaduw samen tot de vorm van een man. Zijn benen niet zichtbaar in de mist, maar wel zijn gescheurde gewaden, welke verschillende tinten paars en grijs kennen.

Een menselijk gezicht van een oudere man vormt zich. Een korte zwarte baard en snor tekenen zijn grijze gezicht en zijn bijna kleurloze haren wapperen wild langs zijn gezicht. Ogen, donker als de zee in het diepst van de nacht, staren intens jullie kant op, als zijn stem galmt over de wind.

"Ik ben Ghaamid Daakan! Brenger van de eeuwige nacht, wever van schaduw en derwisj van de nachtmoeder!"

Om de gehele piramide wordt de wind nu velen malen intenser en trekken de dikke wolken van mist nog dichterbij. Met een combinatie van duisternis, wind en magie begint Ghaamid te zweven als duidelijk is dat het gevecht begint.

De derwisj

Boven aan de piramide wacht **Ghaamid Daakan**. Deze kwade geest is een derwisj van de **godin van de nacht**. Gevuld met devotie en toewijding dient hij haar al meer dan twee honderd jaar. Ooit was hij een mens, een simpele man, maar nadat hij **Andraos As-Saïf** wist te doden met een valstrik, werd hij door zijn godin beloond. Hij verliet zijn menselijke lichaam en werd een werveling van schaduw en wrok. Zijn energie en devotie naar de **godin van de nacht** werd enkel intenser. Toen zijn meesteres hem kortgeleden aanriep om de lange nacht te doen veranderen in de eeuwige nacht, wist hij dat zijn moment was gekomen.

Wat is een derwisj?

Een derwisj staat bekend als een soort heilige in het geloof van de islam.

Oorspronkelijk waren het personen die de gelofte van armoede hadden afgelegd, maar vaak waren het ook wijze raadgevers of personen die voldeden aan bepaalde nobele eigenschappen die een moslim kenmerken.

In de volksverhalen was de derwisj vaak een oude wijze man die uit het niets verscheen en goede raad gaf. Volgens de legenden konden ze door muren heen lopen, reden ze op een vliegend paard en konden ze verschillende gedaanten aannemen.

Zogeheten wervelende of huilende derwisjen zien we vaak terug in verhalen en videogames. Deze staan dan als (zwaard)dansende geesten of mystieke wezens bekend welke zand doen opstuiven. Deze legendes zijn de inspiratie geweest voor **Ghaamid Daakan** in **Sterrenval** en de zwaarddanser subklasse in **Maanstorm**.

Passende dreiging

Ghaamid Daakan moet een geduchte vijand zijn, maar er iets niets zo gevarieerd als een groep avonturiers.

Gebruik de onderstaande tabel om **Ghaamid** zijn hit points en toegestane aantal legendary actions aan te passen op het krachtniveau van de groep.

Hou je echter niet heilig vast aan deze aanpassing, als je weet dat de groep beduidend zwakker of juist sterker is dan dat wij verwachten. Spelervaring, eerder verkregen magische voorwerpen en/of de zegeningen van de **Morgensteen** kunnen hier een groot verschil maken.

Bedenk je ook of **Ghaamid** meer gebruik maakt van zijn windvlagen om karakters heen en weer te smijten of dat hij echt overgaat op een barrage van aanvallen.

Uiteraard wil **Ghaamid** niet verliezen, maar voor de spelers kan een gevecht met gemiddelde schade en een hoop mobiliteit even uniek en tof zijn als een directe krachtmeting waarin de karakters met elke klap voor hun leven vrezen. Die keuze is aan de verteller, de gewenste verhaalstijl en uiteraard de groep.

Group Size	Group Level	Legendary Actions (per round)	Creature Hit Points Increase
1-3	2	1	+0
3	3-4	2	+20
4	4-5	2	+30
5	5	3	+40

GHAAMID DAAKAN

Medium elemental, lawful evil

(Source: **Sterrenval** - Project Epos)

Armor Class 12

Hit Points 39 (6d8 + 12)

Speed 0 ft., Fly 30 ft. (hover)

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

Skills Arcana +5, Intimidation +3, Religion +5, Stealth +4

Damage Resistances necrotic; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical weapons

Condition Immunities charmed, exhaustion, frightened, grappled, poisoned, restrained

Senses darkvision 120 ft., passive perception 11

Languages Common

Challenge 3 (700 xp)

Cursed Gift. The goddess of night does not bestow gifts, only curses. When he drops to 0 hit points in desert terrain, **Ghaamid**'s body disintegrates into shadow. However, unless he was killed in a hallowed location, with radiant damage or by a blessed creature, **Ghaamid** will reform at the next sundown 1d100 miles away in a random direction.

Incorporeal Movement. **Ghaamid** can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. He takes 5 (1d10) force damage if he ends his turn inside an object.

Sunlight Weakness. While in sunlight, **Ghaamid** has disadvantage on Attack rolls, Ability Checks, and Saving Throws.

ACTIONS

Shadow Claws. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 10 ft., one creature. *Hit:* 6 (1d10 + 2) cold damage.

Wave of Shadow (Recharge 6). A wave of shadow forms out from **Ghaamid**'s claws in a 15-foot cone. Any creature caught in the wave takes 2d4 necrotic damage and has its speed halved until the end of its next turn. A successful DC13 Wisdom saving throw halves the damage and negates the halved movement.

LEGENDARY ACTIONS

Ghaamid can take a number of legendary actions as seen in the 'Legendary Action' table, choosing from the options below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. **Ghaamid** regains spent legendary actions at the start of its turn.

Burst of Shadow (costs 1 legendary action).

Ghaamid forces a burst of shadow towards one creature it can see within 60 feet. The creature must succeed on a DC13 Strength saving throw or be pushed up to 10 feet away from him.

Weave Path (costs 1 legendary action).

Weaving a path through shadow, **Ghaamid** teleports up to 20 feet to an unoccupied space that he can see.

Gebruik van Legendary Actions

Legendary Actions zijn een unieke vaardigheid, die vaak enkel voorkomt bij grootse monsters zoals volwassen draken of mythische schurken.

Ze zijn voornamelijk in het leven geroepen om te zorgen dat het wezen zich kan meten met het grote aantal mogelijke acties dat bijvoorbeeld een groep van vijf spelers kan nemen tegenover zijn eigen enkele actie.

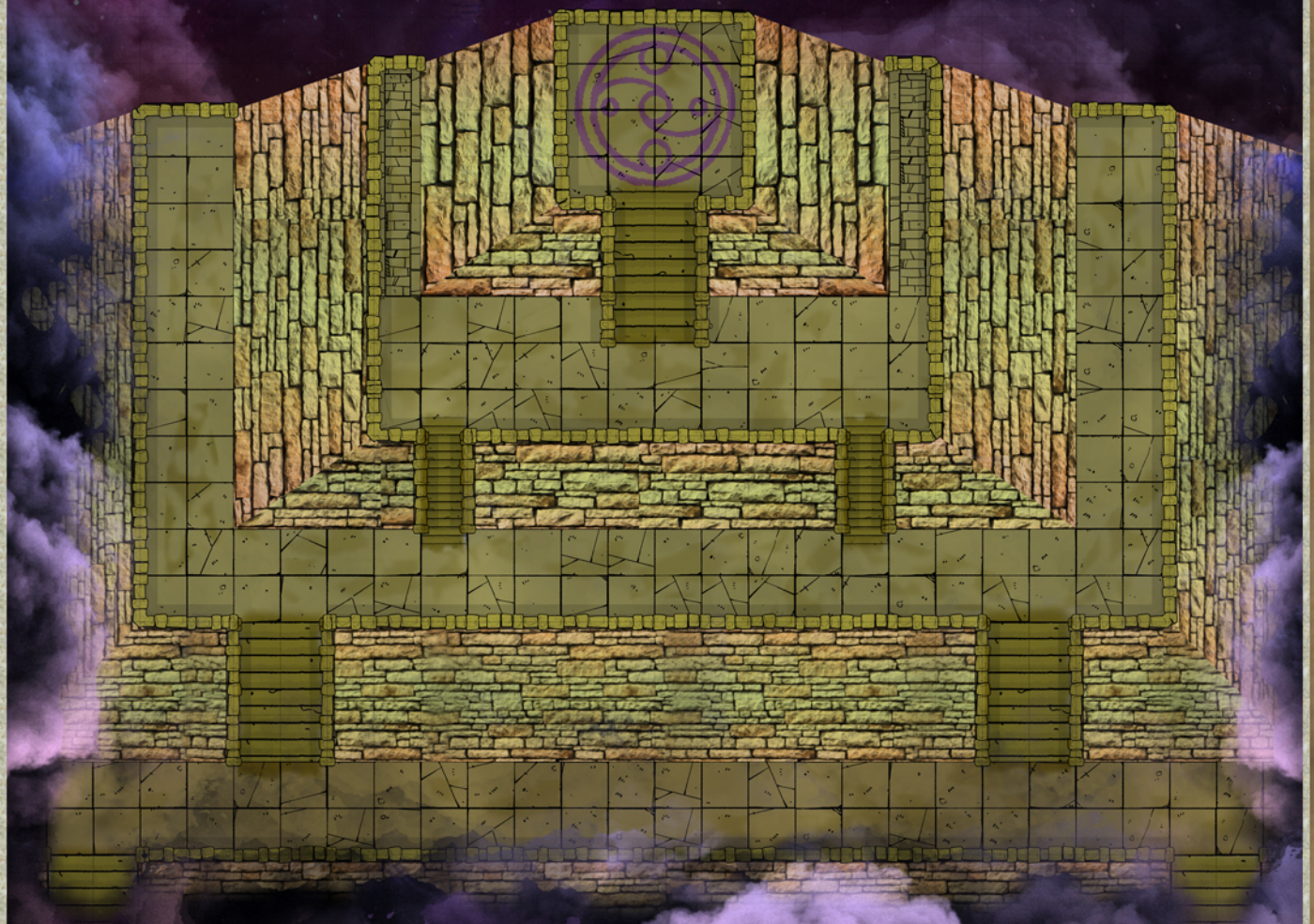
In dit geval raden wij het gebruik van twee legendary actions aan om neer te zetten hoe gevaarlijk **Ghaamid** nou echt is, zonder hem te sterk te maken.

Het is een onvergetelijke ervaring als een vijand opeens 'buiten zijn beurt' begint te bewegen of aan te vallen.

Vergeet echter niet dat de legendary actions niet optimaal gebruikt hoeven te worden. Het wezen kan naar mate het gevecht vordert bijvoorbeeld moe worden of afgeleid raken.

Legendary Actions (srđ 5.1)

A legendary creature can take a certain number of special actions – called legendary actions – outside its turn. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. A creature regains its spent legendary actions at the start of its turn. It can forgo using them, and it can't use them while incapacitated or otherwise unable to take actions. If surprised, it can't use them until after its first turn in the combat.



DE SOLITAIRE PIRAMIDE

De kaart

Een gigantische piramide welke 128 meter / 420 feet hoog is. De zongebleekte stenen tonen nog sporadisch de laatste hintten van gouden inleg.

Een gigantische trap leidt naar de verschillende verdiepingen en tegen de top aan verandert de enkele trap in meerdere kleine trappen. Naar inzicht van de verteller komt de groep linksonder, rechtsonder of verdeeld over beiden aan op de kaart. Hier zijn nog net de twee trappen zichtbaar die hen naar deze verdieping hebben gebracht.

De hoogte van de schuine muren is – beneden op de kaart beginnend – 4,5 meter / 15 feet naar de eerst zichtbare verhoging, en daarna tweemaal 3 meter / 10 feet naar de top. De muren schuin van de tweede verdieping en de top zijn 3 meter / 10 feet.

De mist

Gedurende de klim is er een diepe mist net achter en onder de groep ontstaan, die nu de weg terug blokkeert.

Deze diepe mist lijkt nog het meest op een soort dikke paarse rook. De wolken rollen en wervelen in en door elkaar heen, soms gedenkend aan satijn of een andere fijne stof, terwijl zeldzaam donkere bliksemschichten soms delen ervan kort verlichten. De onheilige invloed van de **godin van de nacht** is zeer voelbaar.

De mist vormt zich rondom het strijdveld en kan naar inzicht van de verteller een nadelig effect hebben op wezens die te dichtbij (5 of 10 feet) komen. Dit om de groep weg van de rand te houden, maar tevens om duidelijk te maken dat de mist ook een dreiging is.

Denk hierbij aan het kort oplopen van de Poisoned of Blinded condition en/of bijvoorbeeld het nemen van 1d4 of 1d6 necrotic damage zolang je nabij blijft.

Achteraf

Als de groep **Ghaamid** weet te verslaan, zal de lange nacht op zijn einde komen. De kwade geest zijn ondergang verbreekt de spreuk die de lange nacht in stand hield en het licht van de morgen zal zijn vorm verbannen. Hiernavolgend zal ook **Andraos** verdwijnen in het licht, maar niet voordat hij de groep dankt en hen (een van) zijn zwaarden schenkt.

Vertel of pas aan:

De vorm van de derwisj verandert van diepe duisternis tot dat van helder doorzichtig licht.

Van zijn wolken magie en mist blijft niets over als de eerste ochtendgloren hem bereiken. Geluidloos verdwijnen hij en de nacht, als nu een nieuwe dag begint.

Andraos As-Saïf staart uit over de ontwakende stad **Padkust** en jullie zien een oprechte glimlach op zijn gezicht verschijnen. Ook zien jullie hoe zijn vorm weer wazig wordt en langzaam begint weg te vagen in het opkomende licht.

Andraos: "Kan het zo zijn, mijn vrienden?

*Is mijn boetedoening aan een einde gekomen? Wees niet treurig. Ik ga met een hart vol hoop, nu ik weet dat de bloedlijn van **Kintana** veilig is en dat deze wereld helden zoals jullie kent. Ga met vreugd, en ga met mijn gift."*

De man zakt op één knie en biedt jullie zijn beide zwaarden aan.

"Gebruik zijn kracht en ik zal er zijn om jullie te helpen. Voor nu, vaarwel."

Allebei zijn zwaarden zijn *dancing swords*. Naar inzicht van de verteller kan het wapen ook een *shortsword*, *rapier* of zelfs *dagger* zijn. Geef indien mogelijk de keuze aan een karakter om zelf te kiezen welke vorm het wapen vanaf nu aanneemt zodat het altijd een nuttige gift is.

Zodra de karakters zijn gift aannemen, zal **Andraos As-Saïf** geheel verdwijnen en eindelijk zijn rust vinden. Kort hierna zullen de karakters merken dat ze zich plots weer in hun bed bevinden. Nabij vormt sterrenlicht zich tot een turquoise buideltje.

In het turquoise buideltje ontdekken de karakters:

- Een grijze edelsteen met een blauwe gloed, deze maansteen is naar inzicht van de verteller tussen de 25 en 150 goudstukken waard,
- Een van de hierna omschreven magische voorwerpen, met uitzondering van de zwaarden van **Andraos**.

Voor het beste effect schenk je elk karakter een andere gift, als het kan eentje die het meest bij hen past. Op de volgende pagina (34) staan, naast de zwaarden van **Andraos**, vijf magische voorwerpen omschreven. Indien de groep kleiner dan vijf is, raden we aan naar inzicht één of meer voorwerpen per karakter te verdelen. Indien de groep groter is, voldoet de toevoeging van een soortgelijk voorwerp dat een kleine bonus geeft of eigenschap heeft.

Vertel of pas aan:

De invloed van de lange nacht verdwijnt, als het morgenlicht zich door de wolken heen presenteert en begint te schijnen op de gouden stenen van **De Solitaire Piramide**.

Padkust lijkt vrij van schaduw en van gloem. De nieuwe morgen is ingeluid, de kwade geest **Ghaamid** is verslagen en de lange nacht is tot een einde gebracht.

De wazigheid waar jullie onderhand langzaam aan zijn gewend geraakt, begint nu weg te trekken als de stad onder jullie en de piramide rondom vervaagt. Het voelt als ogenblikken later als een ieder van jullie ontwaakt in zijn eigen bed.

Was het niet meer dan een droom?

De lange nacht, **Andraos As-Saïf**, **Kintana**, **Volana**, de **Morgensteen**, **Ghaamid Daakan**.

Als de herinneringen zich aandringen beseffen jullie dat het geen droom was, maar een levensechte ervaring. Jullie zijn essentieel geweest in het beëindigen van de lange nacht en het tot rust brengen van **Andraos As-Saïf**.

Nu begint een nieuwe dag in **Padkust**. Geen van de volkelingen zal weten dat ze jullie te danken hebben voor deze nieuwe dag en de vraag is nog maar of iemand het verhaal zelfs zal geloven, mocht je het besluiten te delen.

Jullie invloed is echter zeker wel opgemerkt, beseffen jullie je, als het laatste beetje sterrenlicht van de nacht zich omdoopt tot een object op het nabije nachtkastje. Een turquoise buidel met daarop het licht gloeiende symbool van een ster geborduurd verschijnt weldra als het sterrenlicht verdwijnt.

Stilte is wat overblijft.

Een blanco nieuwe dag waarin jullie legende wacht om te worden geschreven.

Afsluiting

Hiermee is het **Sterrenval** avontuur voltooid. We hopen dat er is genoten en dat de legende snel verder mag gaan.

Nog niet uitgespeeld? Het avontuur gaat verder in het boek **Maanstorm**. Eerdere spelers van **Sterrenval** genieten enkele voordelen en kennis die op pagina 35 uit de doeken worden gedaan.

Bedankt voor het spelen. - **Project Epos**

Magische voorwerpen

Tijdens het avontuur in de **etherische dimensie** is het goed mogelijk dat de karakters **Andraos As-Saïf** bevrijden van zijn nare lot. Als **Ghaamid Daakan** is verslagen, zal hij zijn rust vinden en zijn zwaard(en) als gift aanbieden.

Allebei de zwaarden zijn dancing swords. Naar inzicht van de verteller kan het wapen ook een shortsword, dagger of rapier zijn. Geef indien mogelijk de keuze aan een karakter om zelf te kiezen welke vorm het wapen vanaf nu aanneemt zodat het altijd een nuttige gift is.

Na het avontuur worden de karakters beloond door de **godin van de maan** met een kleine buidel met objecten om ze verder op weg te helpen.

Gem of Brightness

Wondrous item, rare

This prism has 50 Charges. While you are holding it, you can use an action to speak one of three command words to cause one of the following effects:

- The first command word causes the gem to shed bright light in a 30-foot radius and dim light for an additional 30 feet. This effect doesn't expend a charge. It lasts until you use a bonus action to repeat the command word or until you use another function of the gem.
- The second command word expends 1 charge and causes the gem to fire a brilliant beam of light at one creature you can see within 60 feet of you. The creature must succeed on a DC 15 constitution saving throw or become blinded for 1 minute. The creature can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success.
- The third command word expends 5 charges and causes the gem to flare with blinding light in a 30-foot cone originating from it. Each creature in the cone must make a saving throw as if struck by the beam created with the second command word.

When all of the gem's charges are expended, the gem becomes a nonmagical jewel worth 50 gp.

Bedrieg de zwaartekracht, volg het licht

Ring of Mage Hand

Wondrous item, rare

With this ring you can cast Mage Hand once per day. While using the ring in this way, the hand wearing the ring becomes coated in translucent stardust.

Reikend naar de sterren.

Spotless Ring

Wondrous item, rare

With this ring you can cast Prestidigitation once per day. While using the ring in this way, it gleams like polished iron.

Helder als maanlicht.

Sifir & Azurfa (dancing sword)

Weapon (longsword, shortsword, dagger or rapier), very rare, (requires attunement)

You can use a bonus action to toss this magic sword into the air and speak the command word. When you do so, the sword begins to hover, flies up to 30 feet, and attacks one creature of your choice within 5 feet of it. The sword uses your attack roll and ability score modifier to damage rolls.

While the sword hovers, you can use a bonus action to cause it to fly up to 30 feet to another spot within 30 feet of you. As part of the same bonus action, you can cause the sword to attack one creature within 5 feet of it.

After the hovering sword attacks for the fourth time, it flies up to 30 feet and tries to return to your hand. If you have no hand free, it falls to the ground at your feet. If the sword has no unobstructed path to you, it moves as close to you as it can and then falls to the ground. It also ceases to hover if you grasp it or move more than 30 feet away from it.

Dode materie levend - hart, ziel en verlangen.

Sustaining Gem

Wondrous item, rare

This small gemstone holds a mystical force of life.

If a medium or smaller creature holds the gem in its hands for at least 30 minutes, it provides enough nourishment to sustain that creature for one day.

The gem can only be used once per day.

Wees voldaan in het licht van de maan.

Minor Wand of Detect Magic

Wondrous item, rare

With this wand you can cast detect magic once per day. While using the wand in this way, the color of your eyes changes every few seconds, returning to normal when the spell ends.

Voordat de zon rijst, reflecterend in hun ogen.



Invloed op Maanstorm

Karakters die het **Sterrenval** verhaal ervaren, zullen met unieke kennis en invalshoeken aan het **Maanstorm** avontuur beginnen. De mogelijkheden op een rijtje en daarna per stuk besproken.

- **(indirect) Contact met de maangodin gehad**
- **De ster zien vallen**
- **De Geschonken Fontein bezocht**
- **Volana gezien bij de zwarte kust**
- **Een vijand gemaakt**

(Indirect) contact met de maangodin

Tijdens **Sterrenval** zijn de karakters gewekt en op weg gestuurd door de maangodin. Ze hebben (in)direct haar invloed waargenomen.

Deze ervaring kan zorgen dat een karakter zich dichter bij het geloof van de maangodin betrokken voelt en haar kerk, de Sterrentoren, opzoekt in **Padkust**.

Hier (her)ontmoeten ze **Volana**, wellicht vlak voor het avontuur **Maanstorm**.

Karakters die het hele verhaal van hun avontuur tijdens de lange nacht met **Volana** delen, zullen direct een groot vertrouwen genieten.

De ster zien vallen

Tijdens **Sterrenval** hebben oplettende karakters ontdekt dat een vallende ster de schaduw boven **Padkust** wierp en dat het object later in zee is gevallen.

Deze ervaring geeft karakters de zekerheid om het verhaal van **Volana** te bevestigen. Ze was niet de enige die de ster heeft zien vallen en dit sterkt haar vertrouwen. Ook andere wezens zijn meer geneigd het verhaal te geloven, indien duidelijk wordt dat de leden van de groep ooggetuigen zijn.

Uit dit door bijvoorbeeld **advantage** te geven op **Charisma checks** rondom de vallende ster als het gaat om andere wezens overtuigen of om de tuin de leiden.

De Geschonken Fontein bezocht

Tijdens **Sterrenval** is de Geschonken Fontein bezocht.

Karakters met deze ervaring weten dat de fontein magische krachten bezit, ten minste in de **etherische dimensie**, wat hen wellicht sneller op het spoor van het raadsel kan brengen dan anderen. Uit dit door meer specifieke hints te geven als verteller of het uitdelen van **advantage** op relevante skill checks die gemaakt worden rondom het raadsel en de fontein.

Een karakter dat een zwaard van **Andraos As-Saïf** draagt tijdens een later bezoek aan de Geschonken Fontein, zal de aanwezigheid van de vorige eigenaar hier sterk voelen. Mocht er een gevecht uitbreken bij de Geschonken Fontein of kort daarna, dan kan de verteller beslissen of het wapen gesterkt is door deze korte ervaring. Denk bijvoorbeeld aan het geven van een kortstondige +1 to hit / +1 to damage bonus.

Volana gezien bij de zwarte kust

Tijdens **Sterrenval** hebben karakters **Volana** gezien bij de zwarte kust.

Deze ontmoeting kan voor karakters een reden zijn de jonge priesteres op te zoeken. De vorm van haar sieraden en haar eigen woorden duiden erop dat ze de maangodin aanbidt en dus zullen karakters haar al snel in de Sterrentoren vinden.

Karakters die haar aanspreken over **Kintana** en haar bloedlijn zullen al snel leren dat **Volana** als kind is achtergelaten bij een weeshuis in **Padkust**. Ze hoort het verhaal aan met enige emotie en zal de groep dankbaar zijn voor het bijstaan van **Andraos As-Saïf**.

Naar inzicht van de verteller kan dit **Volana** meer begrip over haar achtergrond en oorsprong geven. Dit kan zich uiten in haar meer invloed geven over haar heilige macht of het (eerder) verdienen van haar vaardigheden als aspectgeborene.

Een vijand gemaakt

Tijdens **Sterrenval** hebben karakters de kracht gevonden om **Ghaamid Daakan** te verslaan. Hiermee zaten ze ook de **godin van de nacht** tegen.

Naar inzicht van de verteller wordt gebruik gemaakt van **Ghaamid Daakan** zijn Cursed Gift (zie zijn statistieken) en herrijst de kwade geest enkele dagen later, belust op wraak. Deze wending kan de groep een terugkerende vijand geven welke niet zomaar kan worden verslagen, zonder eerst onderzoek te doen of voorbereiding te treffen.

Anderzijds kan de **godin van de nacht** het de groep niet snel vergeven dat met haar plannen is gemoeid. Geduldig dat ze is, zal ze kijken of ze tijdens het **Maanstorm** avontuur toe kan slaan als de karakters terugkeren in **Padkust** of dat er nog een later moment is dat ze haar wraak haalt.

Beide opties werken hier uitermate goed samen met hoofdstuk 5.2 van het **Maanstorm** avontuur. De verteller krijgt daar namelijk een kans om via eerder gemaakte keuzes en vijanden het verhaal vast te knopen aan een mogelijk nieuw avontuur.



Thalorne Codex

Er is meer dan zand en zee!

Veel wezens en zelfs concepten uit alle hoeken van Thalorne spelen hier een rol in het dagelijks leven.

Om vertellers op weg te helpen worden in dit onderdeel de (wellicht) onbekende bewoners, concepten en dreigingen van de wereld Thalorne toegelicht.

Specifieke informatie over de cultuur, rassen en goden uit Padkust kun je vinden in de gratis uitgave 'De straten van Padkust' via projectepos.nl/padkust.

Meer brede informatie over de rest van de wereld, de goden en de diverse inwoners, gevaren en wonderen valt te ontdekken in het gratis 'Thalorne bronboek' op projectepos.nl/thalorne.

Thalorne

De laatste wereld. De planeet waar het voor de goden allemaal om draait. Lang geleden had dit de plek moeten zijn waar de Xoth'Thalath, de laatste strijd tussen de goden, zou plaatsvinden om te bepalen wie er oppermachtig was.

Deze strijd bleef echter uit, en geen van de goden wist waarom. Totdat het spel eenmaal begon. Nieuw leven ontstond op de planeet en elke god zag zijn of haar kans om zich ermee te bemoeien. Sommige goden deden dit met het idee om legers klaar te stomen, terwijl anderen slechts de balans tussen goed en kwaad probeerden te bewaren.

Meer informatie over Thalorne, de landen en inwoners is te ontdekken in het gratis "Thalorne Bronboek".

Volkeling

Volkeling is een verzamelnaam voor (beschaafde) mensachtigen in Thalorne.

Rashari

De origine van deze katachtige volkeling ligt in het verre oosten van Thalorne. Ze zijn behendig, nieuwsgierig maar ook bijzonder wispelturig. Naar hun eigen zeggen zijn rashari gecreëerd door de god die bekendstaat als De Geklauwde Koning. Rashari kan worden vertaald als 'koningskind'.

Ze kunnen soms egoïstisch of trots overkomen, maar zijn in principe loyale bondgenoten als het erop aankomt.

Ontdek een speelbare variant en meer over de katachtige rashari en hun wispelturige god in de gratis uitgave 'De straten van Padkust'.

Aspectgeborenen

Aspectgeborenen zijn kinderen van de elementen, al ontkennen elementaire geesten dat zij hier invloed in hebben gehad. Dit unieke ras kan zich (sporadisch) in een ander ras manifesteren, zolang de persoon maar een diepere connectie heeft met een element.

Meer informatie over het ras en de statistieken voor speelbare varianten zijn te vinden in het avontuur 'Maanstorm'.

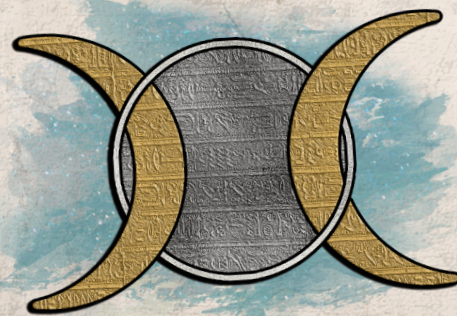
Goden

In heel de woestijn **Ackamar** en specifiek Padkust worden diverse goden aanbeden.

Soth'iah. De maangodin Soth'iah is een van de oudste godinnen in Padkust. Ze is de schepper van de maan en sterren, de rust in de chaos van het leven. Haar volgelingen prediken kennis boven kracht, brengen licht en stellen zwakkeren veilig in het donker.

Albali. De godin van de nacht, Albali, is de zus van Soth'iah, welke eeuwig de schaduw van haar zus volgt. Albali personifieert al het kwaad van de nacht en de diepe schaduwen van Padkust. Resekith, god van schaduwen, is haar zoon. Haar volgelingen dwalen graag in de schaduwen en wachten daar geduldig op een kans om toe te slaan.

Meer informatie over de goden van Padkust is te ontdekken in de gratis uitgave 'De straten van Padkust'.



Soth'iah



Albali



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co- adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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.

Sterrenval, Copyright 2020, Project Epos; Author Tom Blok

Maanstorm. Copyright 2021, Project Epos; Author Tom Blok

Kowangeo, Copyright 2021, Project Epos; Author Tom Blok

Straten van Padkust, Copyright 2021, Project Epos; Author Tom Blok

De dieptes van Dungleorin, Copyright 2022, Project Epos; Author Tom Blok

Thalorne Bronboek, Copyright 2022, Project Epos; Author Tom Blok

END LICENSE

MAANSTORM

LEGENDES VAN THALORNE

EEN GEVALLEN STER INSPIREERT MOED

SAMEN MET DE JONGE PRIESTERES VOLANA
ZULLEN HELDEN EEN SPANNENDE TOCHT ONDERGAAN
WAARIN KRACHT, KENNIS EN GELOOF EEN HOOFDROL SPELEN.
ONDERWEG KRIJGEN ZE TE MAKEN MET SLUWE VIJANDEN, UNIEKE BONDGENOTEN EN
EEN DUISTERE MACHT WELKE DE VONK DER GODDELIJKHEID MAAR MOEILIJK KAN WEERSTAAN.

NU VERKRIJGBAAR
PROJECTEPOS.NL/MAANSTORM

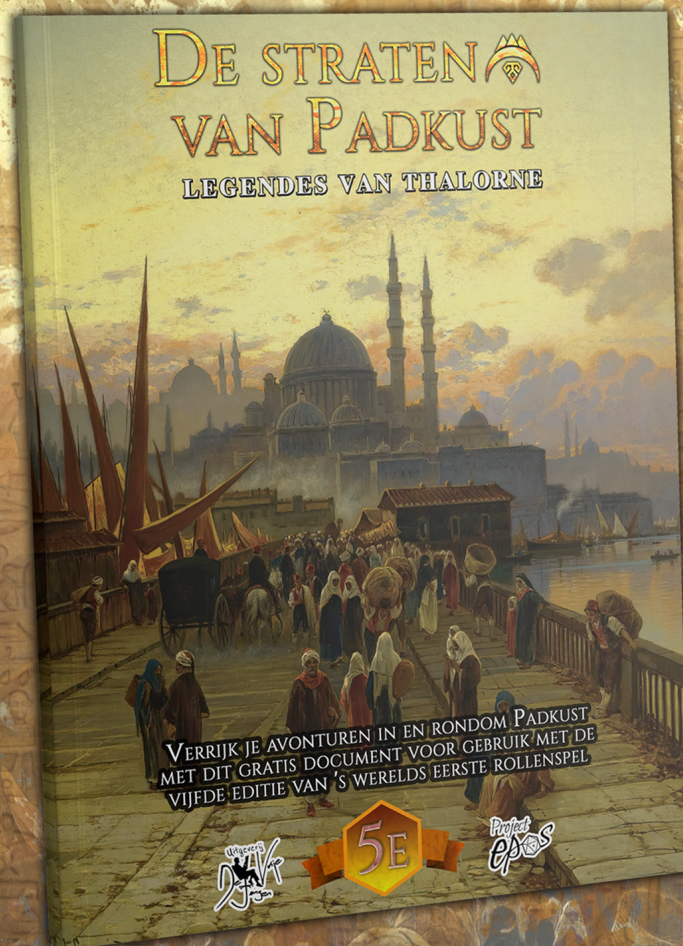


VOOR GEBRUIK MET DE VIJFDE EDITIE VAN 'S WERELDS EERSTE ROLLENSPEL.
MEESLEPEND VERHAALBOEK VOOR 3 TOT 5 SPELERS VAN LEVEL 5
VERHAAL IN HET NEDERLANDS, TERMINOLOGIE IN HET ENGELS



DE STRATEN VAN PADKUST

LEGENDES VAN THALORNE



**PROEF DE MAGISCHE SFEER VAN HET
MIDDEN-OOSTEN EN ONTDEK ONDER ANDERE:**

- 1 NIEUW RAS, DE KATACHTIGE RASHARI
 - 7 NIEUWE (MIDDEN-OOSTERSE) WAPENS
 - 12 BEKENDE CLASSES IN EEN EXOTISCH JASJE
 - 16 NIEUWE GODHEDEN EN HUN DOMEINEN
 - 25 NIEUWE TRINKETS OM TE BEMACHTIGEN
 - 40 SFEERVOLLE PAGINA'S VOL KENNIS EN KUNST
 - EEN KORT AVONTUUR, DE CATACOMBEN VAN CHEPRI
- ...EN NOG ZOVEEL MEER!

NU (GRATIS) VERKRIJGBAAR OP PROJECTEPOS.NL/PADKUST



KOWANGE

HET RUSTELOZE EILAND
LEGENDES VAN THALORNE

BEZOEK HET EILAND VAN JE (GESTOLEN) DROMEN

PROJECTEPOS.NL/KOWANGE

NU VERKRIJGBAAR!

DE DIEPTES VAN DUNGLORRIN

LEGENDES VAN THALORNE



DAAL AF IN DE DIEPTES VAN DUNGLORRIN!

TOEN 18 JAAR GELEDEN EEN WATERSNOODRAMP TOESLOEG, VERDWEEN VEEL VAN HET MACHTIGE DWERGENLAND SABRAK'GROHTGLOR ONDER HET WILDE WATER.

ZO OOK HET ONDERSTE DEEL VAN DE GROTE HOOFDSTAD DUNGLORRIN. NU, JAREN LATERS, GRIJPEN SCHATZOEKERS, AVONTURIERS EN HELDEN HUN KANS OM DE GEHEIMEN VAN DE DIEPTES TE ONTDEKKEN. WACHT HIER RIJKDOM? ROEM? VERLOREN KENNIS? OF EEN NOG GROTER GEHEIM?

ONTDEK AAN DE HAND VAN DIVERSE UNIEKE TABELLEN HOE JOUW UNIEKE AVONTUUR IN ELKAAR STEEKT. ONTDEK BIJVOORBEELD DE VORM VAN EEN KAMER, DE AANWEZIGE VIJANDEN, GEVAARLIJKE VALSTRIKKEN OF DE ALTIJD VOELBARE INVLOED VAN HET WATER.

BEGIN JOUW LEGENDE OP:
PROJECTEPOS.NL/DUNGLORRIN

BRENG HET AVONTUUR TOT LEVEN



PEPSMINIS&MORE

MINIATURES AND SCENERY

OP ZOEK NAAR ROLEPLAYING/WARGAMING SCENERY OP MAAT?
WIJ LEVEREN HANDGEMAAKTE PRODUCTEN MET PASSIE.

WIJ BIEDEN ONDER ANDERE:

- (UN)PAINTED WARGAMING SCENERY
- (UN)PAINTED ROLEPLAYING SCENERY
- MODULAIRE EN COMPLETE SETS
- PROPS EN SCATTER TERRAIN
- PAINTSERVICE MINIATUREN

LIEVER IETS SPECIAALS?

LAAT HET ONS OP MAAT MAKEN
MET EEN PERSOONLIJKE COMMISSIE

 PEPSPMINISANDMORE 

WWW.PEPSPMINISANDMORE.NL

